

การพัฒนาการเรียนรู้หลักการขายออนไลน์ และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2

The Development of Learning Principles of Online Selling and Teamwork Behavior Using Cooperative Learning Techniques, Team Game Tournaments Combined with Quizalize Games of Second-Year Vocational Certificate Students

วาไลณี ใจเย็น¹, อลิตา สระกำ², ปัทมา สุขเกษม³, มนัส บุญประกอบ⁴

¹วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค), walinee.jaiyen@e-tech.ac.th

²วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค), nanalitasrakam26@gmail.com

³วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค), pattama.su@e-tech.ac.th

⁴บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, manat@thonburi-u.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วย หลักการขายออนไลน์ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 และ 2) ศึกษาพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง BMK.2/5 วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค) จำนวน 40 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขัน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยการทดสอบค่าที (t-test Dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วย หลักการขายออนไลน์ ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 17.95$, S.D.= 2.33) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 14.10$, S.D. = 4.17) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.12$, S.D.= 0.78)

คำหลัก: การขายออนไลน์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การทำงานเป็นทีม, เกม Quizalize

Abstract

The purposes of this research were to 1) compare the learning achievement of online sales principles before and after learning by using cooperative learning methods with team-game-tournament techniques combined with Quizalize games of second-year vocational certificate students, and 2) study teamwork behavior using cooperative learning methods with team-game-tournament techniques combined with Quizalize games of second-year vocational certificate students. The sample group consisted of 40 second-year vocational certificate students in class BMK 2/5 at Eastern Technological College (E-Tech), selected by cluster random sampling. The research instruments included 1) lesson plans for cooperative learning with team-game-tournament techniques, 2) the achievement tests, and 3) teamwork behavior assessment forms. Data were analyzed by using mean, standard deviation, and testing the hypothesis by using t-test (t-test Dependent).

The research results revealed that 1) the learning achievement of online sales principles of the students who learned by using cooperative learning methods with team-game-tournament techniques combined with Quizalize games had a higher average score after studying ($\bar{X} = 17.95$, S.D. = 2.33) than before learning ($\bar{X} = 14.10$, S.D. = 4.17) with statistical significance at the .05 level, and 2) the teamwork behavior of the students who learned by using cooperative learning methods with team-game-tournament techniques combined with Quizalize games was overall at a good level ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.78).

Keywords: Online Sales, Learning Achievement, Teamwork, Quizalize Game

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ธุรกิจการขายสินค้าออนไลน์มีการเจริญเติบโตมากขึ้นแม้ภาวะเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบันจะซบเซาหรือถดถอย แต่การค้าขายออนไลน์กลับเติบโตสวนทางกับการค้าขายแบบดั้งเดิม การซื้อสินค้าออนไลน์ในประเทศไทยมีการเติบโตและขยายตัวมากขึ้น โดยมีอัตราการเจริญเติบโตที่รวดเร็ว และคนไทยมีการตื่นตัวในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่เหล่านี้ที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีการสื่อสารและนวัตกรรมสมัยใหม่ ทำให้มีพฤติกรรมหรือรูปแบบการอุปโภคและบริโภคที่เปลี่ยนแปลงไปตามพลวัตการเปลี่ยนแปลงของโลก (บงกชกร กุลพลฤกษ์, 2560) รายวิชาการขายออนไลน์ จึงเป็นรายวิชาหนึ่งที่บรรจุในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาการตลาด เป็นรายวิชาที่ให้นักเรียนได้ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการและกระบวนการขายออนไลน์ รูปแบบและประโยชน์การขายสินค้าออนไลน์ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ ตลาดเป้าหมาย แนวโน้มการตลาดออนไลน์ จรรยาบรรณการขายออนไลน์

กฎหมายและองค์การที่เกี่ยวข้องกับการขายออนไลน์ เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารการขายออนไลน์ (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2562)

การจัดการเรียนการสอนระดับอาชีวศึกษานั้น นอกจากครูผู้สอนต้องมีความรู้ในเนื้อหา ทักษะ และประสบการณ์ในวิชาชีพนั้นๆ แล้ว ยังต้องมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ให้นักเรียน และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการทำงานที่เป็นทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญ ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขัน (Teams-Games Tournaments: TGT) เป็นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคหนึ่งที่แบ่งนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน คือ เก่ง-ปานกลาง-อ่อน เป็นกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกันกลุ่มละ 4-5 คน โดยกำหนดให้สมาชิกได้แข่งขันกันในเกมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนจัดเตรียมไว้แล้วทำการทดสอบความรู้โดยใช้เกมการแข่งขัน จากนั้นนำคะแนนการแข่งขันของสมาชิกแต่ละคน ในลักษณะการแข่งขันตัวต่อตัวกับทีมอื่นมาเป็นคะแนนรวมของทีม โดยทีมที่ได้คะแนนรวมสูงสุด จะได้รับรางวัล (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2558) อย่างไรก็ตามการที่จะให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ครูผู้สอนต้องสามารถเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม สื่อประเภทเกมจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่จะส่งเสริมให้นักเรียนได้รับความรู้ไปพร้อมกับความสนุกเพลิดเพลิน อีกทั้งในปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพสูงมากขึ้นจึงถูกนำมาใช้ในการสร้างบทเรียนที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้ด้วยเกมได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียน และช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี (วรรณชัย วรรณสวัสดิ์ และคณะ, 2556)

นอกจากนี้ ปัญหาในการจัดการเรียนรู้รายวิชาการขายออนไลน์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่อธิบายวิธีการจัดการหน้าร้านออนไลน์ไม่ถูกต้องตามขั้นตอน และออกแบบหน้าร้านออนไลน์ไม่ดึงดูดใจให้ลูกค้าเข้ามาซื้อสินค้า รวมทั้งเลือกสินค้าเพื่อจำหน่ายบนร้านค้าออนไลน์โดยไม่คำนึงถึงค่าจัดส่งที่ต้องลดให้ต่ำลง หรือคิดอัตราค่าจัดส่งคลาดเคลื่อนให้แก่ลูกค้า ตลอดจนนักเรียนบางคนมักผลักรถให้กับสมาชิกคนใดคนหนึ่งรับภาระการทำงานเพียงฝ่ายเดียว ทำให้ความคิดเห็นในการทำงานกลุ่มอยู่ในวงแคบ เป็นผลทำให้ผลงานที่ได้รับมอบหมายไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ปัญหาเหล่านี้จึงส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนผลการประเมินสมรรถนะย่อย 1.1 วิธีการจัดการหน้าร้านออนไลน์ และสมรรถนะย่อย 1.2 การเลือกสินค้าเพื่อจำหน่ายบนร้านค้าออนไลน์ ต่ำกว่าเป้าหมายที่สถานศึกษากำหนดไว้ร้อยละ 70 โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 68.24 และ 65.21 ตามลำดับ (วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค), 2567)

จากสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพที่จะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปพร้อมๆ กับการสร้างพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมให้เกิดขึ้นกับตัวนักเรียน โดยเห็นว่าวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขัน (Teams-Games Tournaments: TGT) เป็นมีวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระต่างๆ ด้วยตนเองและด้วยความร่วมมือหรือความช่วยเหลือจากเพื่อนๆ รวมทั้งได้รับการพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (ทิศนา แคมมณี, 2566)

นอกจากจะใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพแล้วยังต้องอาศัยสื่อการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้เร็วขึ้นและสนุกสนานกับการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การนำเกมจากแอปพลิเคชัน Quizalize มาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เป็นทางเลือกที่ดี เนื่องจาก Quizalize เป็นแอปพลิเคชันที่ช่วยครูผู้สอนให้สร้างบทเรียน แบบฝึกหัด และแบบทดสอบได้ด้วยตนเอง โดยนำเนื้อหาที่ครูผู้สอนออกแบบไว้มาสร้างเป็นเกมต่างๆ ที่ช่วยให้นักเรียนสนุกสนานไปกับการเรียน ทำให้การเรียนการสอนไม่น่าเบื่ออีกต่อไป Quizalize มีฟังก์ชันในการเลือกเรียนด้วยตนเองหลายอย่าง และมีข้อมูลข่าวสารต่างๆ ที่นักเรียนสามารถเลือกศึกษาได้ (ธีรภัทร บุญณรงค์, 2565) การบูรณาการการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขัน (Teams-Games Tournaments: TGT) เข้ากับเกม Quizalize มีความสำคัญอย่างมากในบริบทของการเรียนการสอนยุคใหม่ โดยเฉพาะการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกและการมีส่วนร่วม โดย TGT เป็นเทคนิคที่เน้น “การเรียนรู้แบบร่วมมือ” นักเรียนจะต้องร่วมมือกันในทีมเพื่อแข่งขันในเกม ในขณะที่ Quizalize ช่วยเพิ่มความสนุกสนาน และกระตุ้นให้นักเรียนตอบคำถามแบบทันทีทันใดผ่านระบบเกมที่มีคะแนน ดังนั้น เมื่อนำมารวมกันนักเรียนจะมีบทบาทเชิงรุกในการเรียนรู้ และรู้สึกมีส่วนร่วมมากขึ้น เพราะรู้ว่าจะชนะของทีมขึ้นอยู่กับความร่วมมือของทุกคน (OpenAI, 2025) ซึ่งผู้วิจัยคาดหวังว่าผลที่ได้จากการศึกษานี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยสำหรับใช้เป็นแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้รายวิชาการขายออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์สูงสุดต่อตัวนักเรียน

วัตถุประสงค์

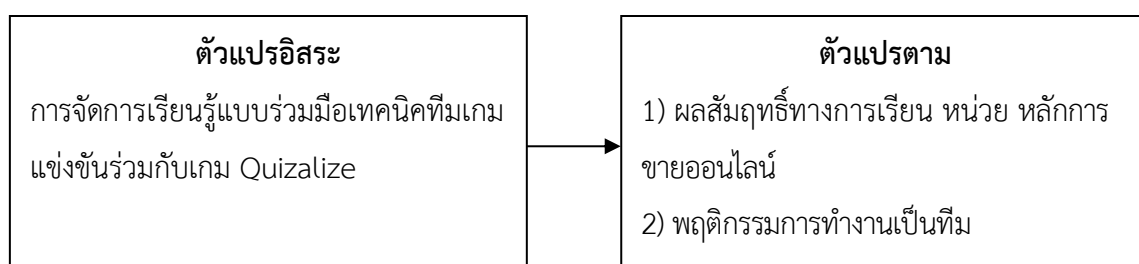
1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วย หลักการขายออนไลน์ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ครูผู้สอนมีแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี และพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพนักขายออนไลน์
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการขายออนไลน์สูงขึ้น และทำงานเป็นทีมโดยไม่ผลัดภาระให้กับสมาชิกคนใดคนหนึ่งรับภาระการทำงานเพียงฝ่ายเดียว

กรอบแนวคิด

ผู้วิจัยได้ศึกษากรอบแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขัน (Teams-Games Tournaments: TGT) ของทิสนา แคมมณี (2566) ที่กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขัน หรือ ที.จี.ที มีการดำเนินการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ กลุ่มละ 4 คน เรียกว่ากลุ่มบ้านของเรา 2) สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา ได้รับเนื้อหาสาระ และศึกษาเนื้อหาสาระร่วมกัน 3) สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราแยกย้ายกันเป็นตัวแทนกลุ่มไปแข่งขันกับกลุ่มอื่นโดยจัดกลุ่มแข่งขันตามความสามารถ คือ คนเก่งแต่ละกลุ่มไปรวมกัน ส่วนคนอ่อนก็ไปรวมกับคนอ่อนของกลุ่มอื่น กลุ่มใหม่ที่รวมกันจะเรียกว่ากลุ่มแข่งขัน กำหนดให้มีสมาชิกกลุ่มละ 4 คน 4) สมาชิกในกลุ่มแข่งขันเริ่มแข่งขัน และ 5) เมื่อแข่งขันเสร็จแล้ว สมาชิกกลุ่มกลับไปกลุ่มบ้านของเรา แล้วนำคะแนนที่แต่ละคนได้รับรวมเป็นคะแนนของกลุ่ม และนำแนวคิดเกี่ยวกับการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ของ ญัตฐา ผิวมา (2564) ที่กล่าวว่า ครูผู้สอนสามารถนำเกมเข้ามาบูรณาการในการเรียนการสอนทั้งในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และขั้นการประเมินผล ซึ่งเกมจะเป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้สนุกสนาน มีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเกม Quizalize มาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนที่ 4 คือ สมาชิกในกลุ่มแข่งขันเริ่มแข่งขัน แสดงดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค) แผนกการตลาดที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 5 ห้อง รวม 217 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง BMK.2/5 วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค) แผนกการตลาดที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 40 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ใช้เวลาทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 3 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง

เนื้อหา เป็นเนื้อหาที่พัฒนาจากมาจากรายวิชาการขายออนไลน์ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาการตลาด หน่วยที่ 1 หลักการขายออนไลน์ แบ่งเป็น 3 เรื่อง เรื่องละ 3 ชั้วโมง รวม 6 ชั้วโมง ดังนี้

- 1) เรื่องที่ 1 วิธีการจัดการหน้าร้านออนไลน์
- 2) เรื่องที่ 2 การเลือกสินค้าเพื่อจำหน่ายบนร้านค้าออนไลน์

ตัวแปรที่ศึกษา

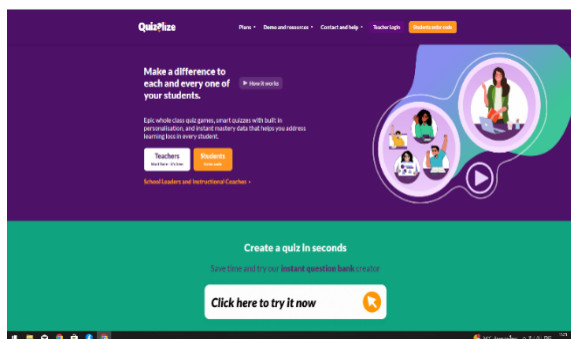
ตัวแปรอิสระ คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วย หลักการขายออนไลน์

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

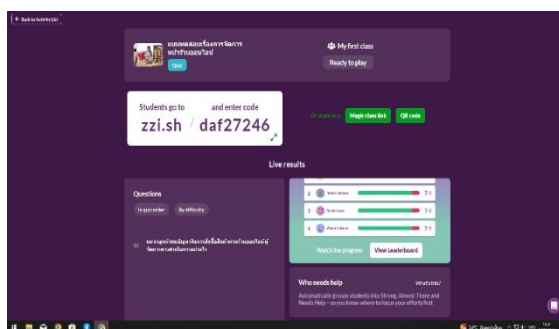
แบบแผนการทดลอง ใช้แบบแผนการทดลองขั้นต้น (Pre-experimental research design) แบบกลุ่มเดียวประเมินก่อน – หลังการทดลอง (One Group Pretest – Posttest Design)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม หน่วยที่ 1 หลักการขายออนไลน์ จำนวน 2 แผน มีผลการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่า ภาพรวมแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.89 ระดับเหมาะสมมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง วิธีการจัดการหน้าร้านออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 ระดับเหมาะสมมาก และแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเลือกสินค้าเพื่อจำหน่ายบนร้านค้าออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69 ระดับเหมาะสมมาก ซึ่งในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะใช้เกมการจัดระบบหน้าร้านออนไลน์ ที่ผู้วิจัยสร้างจากเว็บไซต์ Quizalize ภาพรวมของเกมการจัดระบบหน้าร้านออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.54 ระดับเหมาะสมมาก ประกอบด้วย 2 ด้าน แต่ละด้านมีผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อเกม ดังนี้ ด้านที่ 1 เทคนิคการจัดหน้าร้านสุดปัง มุ่งเน้นการสร้างความเข้าใจถึงวิธีการจัดการหน้าร้านออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56 ระดับเหมาะสมมาก และด้านที่ 2 มือใหม่หัดขาย มุ่งเน้นการสร้างความเข้าใจในการเลือกสินค้าเพื่อจำหน่ายบนร้านค้าออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.53 ระดับเหมาะสมมาก แสดงดังภาพ 2 - 3



ภาพ 2 เกมการจัดระบบหน้าร้านออนไลน์ ด้านที่ 1 เทคนิคการจัดหน้าร้านสุดปัง



ภาพ 3 เกมการจัดระบบหน้าร้านออนไลน์ ด้านที่ 2 มือใหม่หัดขาย

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยที่ 1 หลักการขายออนไลน์ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีผลการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 และมีผลการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบโดยการวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 ซึ่งแบบทดสอบดังกล่าวมีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.40 – 0.80 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.39 – 0.66 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

3. แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม มีลักษณะคำตอบเป็นมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ประกอบด้วยรายการประเมิน 5 รายการ ได้แก่ 1) มีการกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ 2) การรู้จัดหน้าที่ตนเอง มีบทบาทผู้นำและสมาชิก 3) ให้ความร่วมมือ ฟังพินิจและช่วยเหลือผู้อื่นในการทำงาน 4) มีการสื่อสารกับเพื่อนนักเรียน/ครูอย่างเหมาะสม และ 5) ยอมรับคำติชมผู้อื่น มีการปรึกษาหารือและปรับตัวเข้าหากัน มีผลการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ซึ่งผู้วิจัยกำหนดช่วงคะแนนการวัดผลพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม ตามระดับคุณภาพที่กำหนดในเอกสารหลักสูตรของวิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00	พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50	พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับดี
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับพอใช้
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับปรับปรุง
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับควรปรับปรุง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขออนุญาตผู้บริหาร และขอความร่วมมือกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
2. เตรียมสถานที่ และอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งชี้แจงให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนแบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม

3. ดำเนินการทดลอง หน่วยที่ 1 หลักการขายออนไลน์ โดยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pretest) จากนั้นผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 2 แผน ใช้เวลาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- 3.1) จัดนักเรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ เรียกว่ากลุ่มบ้านของเรา
- 3.2) สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา ได้รับเนื้อหาสาระ และศึกษาเนื้อหาสาระร่วมกัน
- 3.3) สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราแยกย้ายกันเป็นตัวแทนกลุ่มไปแข่งขันกับกลุ่มอื่นโดยจัดกลุ่มแข่งขันตามความสามารถ กลุ่มใหม่ที่รวมกันจะเรียกว่ากลุ่มแข่งขัน
- 3.4) สมาชิกในกลุ่มแข่งขันเริ่มแข่งขันเล่นการจัดระบบหน้าร้านออนไลน์ โดยนักเรียนเล่นผ่านเว็บไซต์ Quizalize
- 3.5) เมื่อแข่งขันเสร็จแล้ว สมาชิกกลุ่มกลับไปกลุ่มบ้านของเรา แล้วนำคะแนนที่แต่ละคนได้รับรวมเป็นคะแนนของกลุ่ม

4. เมื่อเรียนเสร็จสิ้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Posttest) พร้อมทั้งผู้วิจัยประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักเรียน

5. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน และการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วย หลักการขายออนไลน์ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิเคราะห์โดยใช้สถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระจากกัน (t-test for Dependent Samples)
2. การศึกษาระดับพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วย หลักการขายออนไลน์ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 แสดงดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D. _D	t	p
ก่อนเรียน	40	14.10	4.17	3.85	2.80	8.71*	0.0000
หลังเรียน	40	17.95	2.33				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 พบว่า ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.10 คะแนน และ 17.95 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียน ($\bar{X} = 17.95$, S.D.= 2.33) ของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 14.10$, S.D.= 4.17) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 แสดงดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรม
1. มีการกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์	4.35	0.70	ดี
2. รู้จักหน้าที่ตนเอง มีบทบาทผู้นำและสมาชิก	4.03	0.83	ดี
3. ให้ความร่วมมือฟังพินิจและช่วยเหลือผู้อื่นในการทำงาน	4.03	0.77	ดี
4. มีการสื่อสารกับเพื่อนนักเรียน/ครูอย่างเหมาะสม	4.15	0.77	ดี
5. ยอมรับคำติชมผู้อื่น มีการปรึกษาหารือและปรับตัวเข้าหากัน	4.05	0.81	ดี
รวม	4.12	0.78	ดี

จากตาราง 2 พบว่า ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize นั้นนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม ภาพรวมระดับดี ($\bar{X} = 4.12$, S.D.= 0.78) โดยมีค่าเฉลี่ย

พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมสูงสุดในเรื่อง มีการกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ ระดับดี ($\bar{X} = 4.35$, S.D.= 0.70) รองลงมา มีการสื่อสารกับเพื่อนนักเรียน/ครูอย่างเหมาะสม ระดับดี ($\bar{X} = 4.15$, S.D.= 0.77) ยอมรับคำติชมผู้อื่น มีการปรึกษาหารือและปรับตัวเข้าหากัน ระดับดี ($\bar{X} = 4.05$, S.D.= 0.81) รู้จักหน้าที่ตนเอง มีบทบาทผู้นำและสมาชิก ระดับดี ($\bar{X} = 4.03$, S.D.= 0.83) และค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมต่ำสุด คือ การให้ความร่วมมือพึ่งพาอาศัย และช่วยเหลือผู้อื่นในการทำงาน ระดับดี $\bar{X} = 4.03$, S.D.= 0.77) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ($\bar{X} = 17.95$, S.D.= 2.33) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 14.10$,S.D. = 4.17) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize มีคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม ภาพรวมระดับดี ($\bar{X} = 4.12$, S.D.= 0.78) มีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมสูงสุดในเรื่อง มีการกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ ระดับดี ($\bar{X} = 4.35$, S.D.= 0.70) และค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมต่ำสุดในเรื่อง การให้ความร่วมมือพึ่งพาอาศัย และช่วยเหลือผู้อื่นในการทำงาน ระดับดี $\bar{X} = 4.03$, S.D.= 0.77)

อภิปรายผล

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขัน (Team Games Tournament : TGT) ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนในครั้งนี้ เป็นการวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้นักเรียนอยากเรียนเพิ่มขึ้นด้วยการแข่งขันเกม เน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม มีจัดกลุ่มแบบละความสามารถ สมาชิกทุกคนจะรับผิดชอบงานร่วมกัน โดยนักเรียนจะได้ทบทวนบทเรียนกันภายในกลุ่ม และทำการแข่งขันตอบคำถามภายใต้เวลาที่กำหนดในเกม Quizalize ร่วมกับนักเรียนกลุ่มอื่น ซึ่งทีมที่ได้คะแนนรวมสูงสุดจะได้รับรางวัล เพื่อให้กลุ่มเป็นฝ่ายชนะนักเรียนในกลุ่มจึงต้องร่วมมือให้บรรลุผลสำเร็จร่วมกัน สอดคล้องกับที่ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2552) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการเรียนที่มีเทคนิควิธีการหลากหลาย เน้นการช่วยเหลือร่วมกันคิดแก้ปัญหา นั่นคือ ให้นักเรียนได้ลงมือกระทำด้วยตนเองจนเกิดความรู้ความเข้าใจ ซึ่งมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา เพราะนักเรียนได้มีการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว จะทำให้เกิดความคิดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่เป็นรูปธรรม และมีการพัฒนาต่อไปเรื่อยๆ จนสามารถคิดในสิ่งที่ป็นนามธรรมได้ อีกทั้ง เมื่อนำสื่อเกมการศึกษาที่สร้างจากเทคโนโลยีสมัยใหม่โดยเฉพาะ Quizalize มาเป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนและสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองได้เป็นอย่างดี ลักษณะเด่น

ของเกม Quizalize เป็นเกม (Game-Like Features) มีระบบคะแนน (Scoring System) นักเรียนจะได้รับคะแนนจากการตอบคำถามถูกต้องและเร็ว มี Leaderboard แสดงอันดับคะแนนแบบเรียลไทม์ทั้งในระดับบุคคลและทีม สร้างคำถามเองได้ หรือเลือกจากคลังคำถามที่มีอยู่แล้ว เชื่อมโยงกับการสอนเชิงรุก (Active Learning) (OpenAI, 2025) สอดคล้องกับแนวคิดของ ญัณฐา ผิวมา (2564) ที่กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้สนุกสนาน มีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น ช่วยพัฒนานักเรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ช่วยให้มี ความคงทนของความรู้ได้ดีกว่าหรือเท่ากับการสอนปกติ และนักเรียนจดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สมฤดี วงษาแจ่ม และ รุ่งโรจน์ พงศ์กิจวิทุร (2560) ที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้เรื่องลอจิกเกตพื้นฐานมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 2.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.67 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 4.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.56 โดยมีคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียน ด้วยเหตุผลที่เกมการเรียนรู้เรื่องลอจิกเกตพื้นฐาน มีลักษณะเป็นการแข่งขันกับเวลาเพื่อให้ได้คะแนน มีปุ่มช่วยเหลือในการเพิ่มเวลา ปุ่มช่วยเหลือใบ้คำตอบที่จะปรากฏสัญลักษณ์ดาวในข้อที่ถูกต้อง และปุ่มกล่องความช่วยเหลือจะแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับวงจรลอจิกเกตที่เป็นข้อสรุป ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนานเพลิดเพลิน และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize มีคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม ภาพรวมระดับดี ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากนักเรียนได้เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize ซึ่งมีกระบวนการที่ช่วยพัฒนาพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม จึงส่งผลให้นักเรียนได้ฝึกฝนการกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกันในทีม เกิดการสื่อสารกับเพื่อนนักเรียนหรือครู มีการยอมรับคำติชมผู้อื่น การรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง และพึ่งพาช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในทีม จึงเหมาะสมกับการนำมาพัฒนาพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักเรียน สอดคล้องกับ พิมพันธ์ เชะคุปต์ (2544) ที่กล่าวว่า จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขัน (TGT) เป็นการพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น เป้าหมายที่สำคัญ คือ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ มีทักษะการร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สิ่งนี้เป็นทักษะที่สำคัญของสังคมที่คนเราต้องทำงานร่วมกันภายใต้ระบบที่ทุกคนต่างต้องพึ่งพาซึ่งกันและกัน และฝึกให้นักเรียนรู้จักปรับตัว เพื่อให้สามารถทำงานในสังคมภายใต้ความกดดันได้อย่างมีความสุข นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขัน (Teams-Games Tournaments: TGT) ร่วมกับเกม Quizalize ช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม โดย TGT เน้นให้นักเรียนได้พูดคุย แบ่งปัน และช่วยเหลือกัน ส่วน Quizalize สามารถใช้สร้างเกมแข่งขันแบบเรียลไทม์ ช่วยให้การ ทำงานเป็นทีมมีความเข้าใจ และมีเป้าหมายร่วมกันที่ชัดเจน (OpenAI, 2025) สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ สุธิรา สิงห์สุวรรณ (2564) ที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มีคะแนนพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมเพิ่มขึ้น โดยครั้งที่ 1 ได้ 29 คะแนน ครั้งที่ 2 ได้ 36 คะแนน และครั้งที่ 3 ได้ 42 คะแนน เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีให้นักเรียนได้เล่นเกมการทำงานเป็นทีมระหว่างเรียน ทำให้นักเรียนเกิด

กระบวนการเรียนรู้ มีความกล้าแสดงออกในการซักถามเมื่อเกิดข้อสงสัย มีสัมพันธไมตรีที่ดีกับสมาชิกในกลุ่มและครูผู้สอน ทำให้มีความสุขสนุกสนานกับการทำกิจกรรมในการเรียนการสอน จึงส่งผลให้มีคะแนนเพิ่มขึ้นตามลำดับ ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับผลงานวิจัยของ ปริยพนธ์ ประทุมตรี (2562) ที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับสื่อสังคม มีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม ในระดับมาก ด้วยเหตุที่การนำเทคนิคทีมเกมแข่งขันมาใช้จะช่วยให้ นักเรียนมีทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีมเพิ่มขึ้น สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อบรรลุความสำเร็จในการเรียน มีการแบ่งบทบาทหน้าที่ที่ชัดเจน สร้างความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย และความรับผิดชอบต่อทีมของตนเอง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ดังนั้น ในระยะแรกของการจัดการเรียนรู้ครูผู้สอนควรให้แนวทางการค้นหาคำตอบที่หลากหลาย เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และประสบการณ์ที่เพียงพอต่อการนำไปใช้ในการเล่นเกมแข่งขัน

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า การให้ความร่วมมือพึ่งพาอาศัย และช่วยเหลือผู้อื่นในการทำงาน เป็นรายการพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมต่ำที่สุด ดังนั้น ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้นักเรียนยอมรับความสามารถของสมาชิกในกลุ่มแม้ว่ากลุ่มของตนเองเป็นฝ่ายแพ้ และสนับสนุนให้นักเรียนช่วยงานตามความสามารถของตนด้วยความทุ่มเทและเต็มใจ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาถึงการพัฒนาการเรียนรู้หลักการขายออนไลน์และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize ในเนื้อหาหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ ของรายวิชาการขายออนไลน์ เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize

2. ควรทำการศึกษาวิจัยแผนการจัดเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนหลายๆ วิทยาลัย เพื่อจะได้ข้อสรุปผลการวิจัยที่กว้างขวางยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). 80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ. แคนเน็กซ์อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.

- ณัฐภา ผิวมา. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยการบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์*, ฉบับพิเศษ (ครบรอบ 15 ปี มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์), 1-15.
- ทีศนา แคมมณี. (2566). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 26). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรภัทร บุญณรงค์. (2565, 26 มกราคม). *คู่มือการใช้งาน Quizlet*. <https://pubhtml5.com/omfj/kric/basic/>
- บงกชกร กุลพฤกษ์. (2560). ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์. [งานนิพนธ์ ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis)
- ปริญญ์ ประทุมตรี. (2562). *การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับสื่อสังคมระดับประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม*. [วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis)
- พิมพ์พันธ์ เชะคุปต์. (2544). *ตัวบ่งชี้ของการจัดการเรียนการสอนที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณวิชาการ.
- วรรณชัย วรรณสวัสดิ์, ไพโรจน์ สติยากร, และ พิสิฐ เมธากัทร. (2556). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมการสร้างสื่อการสอนประเภท สำหรับแผนจัดการเรียนรู้วิชาชีพ. *วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 23(1), 188-196.
- วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค). (2567). *รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา การขายออนไลน์ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ปีการศึกษา 2566*. ชลบุรี: ฝ่ายวิชาการ.
- สมฤดี วงษาแจ่ม, และ รุ่งโรจน์ พงศ์กิจวิทูร. (2560). ผลการใช้เกมการเรียนรู้เรื่องลอจิกเกตุพื้นฐานของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ. ใน *ดอกรัก มารอด (บ.ก.)*, ตามรอยพระยุคลบาท มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์กำแพงแสน. *การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 14* (1055-1066). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน.
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2562, 3 พฤษภาคม). *หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาการตลาด*. <https://bsq.vec.go.th/Portals/9/Course/20/2562/20200/20202v7.pdf>
- สุธิรา สิงห์สุวรรณ. (2564). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เรื่อง ออมไว้ไม่ขัดสน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. [วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis)
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2558). *วิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

OpenAI. (2025, April 24). Response from ChatGPT to a Question about The Importance of Integrating Collaborative Learning Techniques of Team-Games Tournaments (TGT) with Quizalize Game. *ChatGPT*. <http://chat.openai.com/>

OpenAI. (2025, April 24). Response from ChatGPT to a Question about Quizalize Game Features. *ChatGPT*. <http://chat.openai.com/>