



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 14
"Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward 2021"
วันพุธที่ 18 สิงหาคม 2564

การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถ
และความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนในเครือข่ายไผ่สีทอง อำเภอบำเหน็จ จังหวัดสตูล
Learning Using the 2W3P together with Games for Develop Abilities and
Retentions of English Vocabulary for Prathomsuksa 6 Students
Paiseethong Group Tha-pae Satun

นุสรยา ยาบ่า¹, ดร.ชุติมา ทศโร², ดร.นงนภัสส์ มากชูชิต³

^{1,2,3}นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนและหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองสองปาก จำนวน 1 ห้อง มีนักเรียน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้ และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบแบบไม่อิสระต่อกัน (t-test dependent) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนโดยการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน มีคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 16.20 คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 27.30 และจากการทดสอบด้วยสถิติ t-test ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่เรียนโดยการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน มีคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 27.30 คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์เท่ากับ 27.37 และจากการทดสอบด้วยสถิติ t-test ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนและหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P, เกมประกอบการสอน, ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์, ความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 14
"Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward 2021"
วันพุธที่ 18 สิงหาคม 2564

Abstract

The purpose of this research were 1) to make a comparison English vocabulary learning abilities of Prathomsuksa 6 students before and after learning under the use 2W3P together with games. 2) to make a comparison English vocabulary learning retentions of Prathomsuksa 6 students after and after 2 weeks learning under the use 2W3P together with games and 3) to study satisfaction of Prathomsuksa 6 students after learning under the use 2W3P together with games. The research sample consisted of 30 Prathomsuksa 6 students one classroom at Ban Klongsongpak School. The sample was selected by simple random sampling technique. The research instruments were lesson plans, learning abilities test, learning retentions test and satisfaction questionnaires. The statistics in this research were analyzed by using means, standard deviation and Dependent t-test. The result of the research were as follows: 1) The students who learning under the use 2W3P together with games had the mean score of pre-test was 16.20 and the mean score of post-test was 27.30. Additionally from T-test results student's learning achievement levels of post-test was higher than learning achievement levels of pre-test at .05 statistically significant level. 2) The students who learning under the use 2W3P together with games had the mean score of post-test was 27.30 and the mean score of after post-test 2 weeks was 27.37. Additionally from T-test results student's learning achievement levels of post-test and after post-test 2 weeks was not different. 3) The Prathomsuksa 6 students had satisfaction toward learning under the use 2W3P together with games. The mean score was 4.52 which was the highest satisfaction level.

Keywords: 2W3P Learning, Instruction Game, Vocabulary learning's ability, Vocabulary Learning's retention

บทนำ

การศึกษาเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาคนและประเทศให้มีความเจริญรุ่งเรืองก้าวหน้า ซึ่งสังคมไทยในปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง มีหลากหลายรูปแบบให้คนในสังคมได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองอย่างรวดเร็วโดยการนำเทคโนโลยีเข้ามาพัฒนาแบบการจัดการศึกษาให้สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาเพื่อให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันทั่วโลก เป็นภาษาที่สองที่คนในสังคมไทยควรจะต้องศึกษาและเห็นคุณค่าในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้สามารถสื่อสารกับชาวต่างชาติได้ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารในด้านการศึกษาหรือการประกอบอาชีพ ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญและมีความจำเป็นในชีวิตประจำวันของคนในสังคมไทย



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 14
"Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward 2021"
วันพุธที่ 18 สิงหาคม 2564

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) กล่าวถึงการเรียนการสอนภาษาอังกฤษไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความคาดหวังว่าเมื่อผู้เรียนเรียนภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศสามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ในการแสวงหาความรู้ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันเป็นการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นสาระสำคัญทางด้านภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยผู้เรียนต้องมีทักษะสำคัญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร 4 ทักษะ คือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน สิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะเหล่านี้ได้ คือ ผู้เรียนต้องมีความรู้และความจำเกี่ยวกับคำศัพท์เพื่อเป็นพื้นฐานให้ผู้เรียนมีทักษะที่ดีในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับ อีมาพร สลุงสุข (2556, บทนำ) ที่กล่าวว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสิ่งสำคัญที่สุดคือคำศัพท์ที่ใช้ในการศึกษา เพราะถ้าหากผู้เรียนไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์หรือไม่เข้าใจคำศัพท์แล้วก็จะทำให้ไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาที่อ่านซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้ทักษะในด้านอื่น ๆ ด้วย เพราะคำศัพท์เป็นส่วนสำคัญในการสื่อสาร ซึ่งการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์และจำคำศัพท์ได้นั้นถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่สามารถทำให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคหรือในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้

อีกทั้งการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์และจำคำศัพท์ได้นั้น ครูผู้สอนต้องมีสื่อประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขสนุกสนาน และทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน สามารถสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี โดย ญัฐวราพร เปลี่ยนปราง (2558, บทนำ) กล่าวว่า เกมประกอบการสอนมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้นและหากครูผู้สอนสามารถเลือกสรรหรือดัดแปลงให้เกมนั้นมีความเหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของนักเรียนโดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ แบบประโยคที่ใช้ ตลอดจนวิธีการในการเล่นที่สนุกสนานเหมาะสมและมีความน่าสนใจ ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาจึงควรที่จะได้ตระหนักถึงความสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนเป็นอย่างมาก ดังที่ ปราโมทย์ บุญมุสิก (2541, น. 68) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและการสอนแบบใช้คู่มือครู ปรากฏว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่สอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การใช้เกมประกอบการสอนจึงสามารถทำให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีความสุขและทำให้ผู้เรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคหรือในทักษะด้านต่าง ๆ เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารได้

การเรียนรู้คำศัพท์และนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคเพื่อการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพนั้นจะต้องมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ดี มีลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม เนื่องจากผู้สอนต้องมีการวางแผนเตรียมการสอนให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและมีประสิทธิภาพสูงสุดในการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียน ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารที่สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ประภาศิริ จิตต่ออารี (2547, น. 116) ที่กล่าวว่าการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้สอดคล้องกับสไตล์การเรียนรู้ของนักเรียน



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 14
"Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward 2021"
วันพุธที่ 18 สิงหาคม 2564

ประณศศึกษาตอนปลาย พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ใช้ในการฟังและการอ่านโดยฝึกปฏิบัติตามขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมีการนำเข้าสู่บทเรียน เช่น กิจกรรมเพลง เกม ก่อนขึ้นนำเสนอเนื้อหา ขั้นฝึกปฏิบัติฝึกทักษะการฟังและอ่านออกเสียงตามครู การแสดงท่าทางประกอบ การแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์จำลองซึ่งอยู่ในขั้นสุดท้ายเป็นกิจกรรมที่นักเรียนจำนวนมากชอบและเกิดการเรียนรู้ได้ดี และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฤชงค์ มัชฌิโม (2559, บทคัดย่อ) ในการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เทคนิคการสะกดคำร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ค่าดัชนีประสิทธิผลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสะกดคำภาษาอังกฤษร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

จากการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไม่บรรลุเป้าหมายของหลักสูตรที่กำหนดไว้ เนื่องจากคะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์จากการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2561 ในรายวิชาภาษาอังกฤษมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละไม่ถึง 50.00 ซึ่งสาเหตุสำคัญประการหนึ่งคือผู้เรียนไม่สามารถจำคำศัพท์และนำคำศัพท์ไปใช้ได้ ผู้วิจัยจึงนำปัญหาที่เกิดขึ้นมาศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนในการพัฒนาความสามารถและความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P น่าจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น และมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน สร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้และความคงทนในการจดจำคำศัพท์ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนและหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 14
"Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward 2021"
วันพุธที่ 18 สิงหาคม 2564

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในเครือข่ายไผ่สีทอง อำเภอท่าแพ จังหวัดสตูล สำนักงานการศึกษาประถมศึกษาสตูล มีจำนวน 9 โรงเรียนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวนทั้งหมด 207 คน

2. ขอบเขตตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น คือ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน

2.2 ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน

3. ขอบเขตเวลา

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง รวมระยะเวลาในการทดลอง 16 ชั่วโมง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยโดยจำแนกตามระเบียบวิธีวิจัยแบบเชิงทดลอง (Experimental Research) เรื่องการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. ขั้นตอนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนจำนวน 30 คน เป็นนักเรียนโรงเรียนบ้านคลองสองปากที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 มีการออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน หลังเรียน และหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน โดยศึกษาเอกสารต่าง ๆ หนังสือบทความและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการดำเนินการวิจัย ตรวจสอบความเรียบร้อยของเครื่องมือในการวิจัย นำไปวิเคราะห์เพื่อหาค่าสถิติสำหรับการใช้เพื่อดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีวิธีดำเนินการดังนี้

3.1 จัดปฐมนิเทศชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทราบ

3.2 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.3 ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน จำนวน 8 สัปดาห์ 16 ชั่วโมง



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 14
 "Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward 2021"
 วันพุธที่ 18 สิงหาคม 2564

3.4 ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.5 ดำเนินการทดสอบหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แต่สลับตัวเลือกตอบ

3.6 ดำเนินการประเมินความพึงพอใจโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน

3.7 รวบรวมข้อมูลนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไปวิเคราะห์ข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน หลังเรียน และหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ มีวิธีการคือ หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนจากแบบทดสอบ และเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียน และหลังเรียนกับหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ โดยใช้สถิติการทดสอบแบบไม่อิสระต่อกัน (t-test dependent)

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลของแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีวิธีการคือ หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนจากแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยไว้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ได้ผลดังตารางที่ 1 ดังนี้

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	t
ก่อนเรียน	30	16.20	17.82	17.69*
หลังเรียน	30	27.30	4.15	

*p < .05

จากตารางที่ 1 จะเห็นว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน คะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน เท่ากับ 16.20



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 14
 "Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward 2021"
 วันพุธที่ 18 สิงหาคม 2564

และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 17.82 ส่วนคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน เท่ากับ 27.30 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.15 เมื่อนำผลมาเปรียบเทียบกันโดยใช้การทดสอบแบบไม่อิสระต่อกัน (Dependent Samples t) พบว่า คะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าสมมติฐานของการวิจัยข้อ 1 ได้รับการยอมรับ

2. ผลการเปรียบเทียบความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนและหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ ได้ผลดังตารางที่ 2 ดังนี้

การทดสอบ	n	$\bar{x}$	S.D.	t
หลังเรียน	30	27.30	4.15	0.53*
หลังเรียน 2 สัปดาห์	30	27.37	3.83	

*p < .05

จากตารางที่ 2 จะเห็นว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน คะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน เท่ากับ 27.30 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.15 ส่วนคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน 2 สัปดาห์ เท่ากับ 27.37 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.83 เมื่อนำผลมาเปรียบเทียบกันโดยใช้การทดสอบแบบไม่อิสระต่อกัน (Dependent Samples t) พบว่า คะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนและหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน แสดงว่าสมมติฐานของการวิจัยข้อ 2 ได้รับการยอมรับ

3. ผลความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอน โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.52, S.D. = 0.09)

อภิปรายผล

จากการศึกษาการพัฒนาความสามารถและความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. นักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 14
"Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward 2021"
วันพุธที่ 18 สิงหาคม 2564

หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เป็นขั้นตอนโดยมีการสร้างแรงจูงใจ ป้อนข้อมูล ผูก นำไปใช้และสรุปผล ซึ่งเป็นลำดับกระบวนการสอนที่มีความชัดเจนและเป็นขั้นตอนที่เหมาะสมต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐพร พรหมวัง (2562, น. 157) ที่กล่าวว่า นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนทักษะการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษโดยใช้ Activity-Based Learning ร่วมกับ 2W3P และทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำ ส่งผลต่อความสามารถในการฟัง-พูด เจตคติ และความมั่นใจในตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อันเนื่องมาจาก 2W3P ที่มีกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ

1.1 นักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน เป็นกระบวนการที่ผู้สอนนำเกมมาใช้ร่วมกับการสอนตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ เป็นการพัฒนาร่างกายและสติปัญญาของผู้เรียนและเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการใช้เกมอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน จึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อารณศิริ พลรักษา (2561, น. 80) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชิงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนได้เรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นส่งผลให้มีการจัดการเรียนรู้ที่ตรงตามเนื้อหาและวัตถุประสงค์ ช่วยพัฒนาความรู้ความสามารถของนักเรียนทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็ว ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน

2. นักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนและหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนและมีกระบวนการในการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P และผู้เรียนได้ผ่านการเรียนรู้คำศัพท์จากการใช้เกมประกอบการสอน ซึ่งหลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนแล้วเมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์ พบว่า ผู้เรียนยังคงจำคำศัพท์ได้อยู่เนื่องจากเกมเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Houston et al. และคณะ (1983, pp. 214-215) ที่ได้เสนอวิธีการทดสอบความคงทนจากการเรียนซ้ำ (relearning) โดยให้นักเรียนฝึกบทเรียนในช่วงเวลาหนึ่งแล้วกลับมาฝึกซ้ำอีก เนื่องจากการจำคำศัพท์ได้จะต้องมีการกระตุ้นการใช้คำศัพท์ 5 ถึง 16 ครั้ง ในกิจกรรมหรือบทความต่าง ๆ ดังที่ กนกวรรณ รอดคุ้ม และคณะ (2559, p. 8) ได้ศึกษา ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนกับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียน 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน แสดงว่านักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ





วันพุธที่ 18 สิงหาคม 2564

- ...
- 62



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 14
"Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward 2021"
วันพุธที่ 18 สิงหาคม 2564

อาภรณ์ศิริ พลรักษา. (2561). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3. ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ภาษาอังกฤษศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

Houston J.P., et al. (1983). *Invitation to Psychology*. U.S.A.: Academic Press.