

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนของการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพ (Pop Up)
วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

Learning Achievements of English Vocabulary Learning and
Retention by Active Learning Activities through Pop Up Media of
Prathomasuksa 2 Students

¹สุกัลยา แก้วมณี Sukalaya Keawmune

²ชุตินา ทศโร Chutima Thutsaro

³อริสรา บุญรัตน์ Arisra Boonrat

^{1,2,3}คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

^{1,2,3}Faculty of Education and Liberal Arts, Hatyai University

¹Corresponding author, e-mail: sukalaya.kea014@hu.ac.th

Received January 19, 2024; Revised September 27, 2024; Accepted: September 28, 2024



บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุกร่วมกับสื่อป๊อปอัพ 2) เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนและหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุกร่วมกับสื่อป๊อปอัพ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุกร่วมกับสื่อป๊อปอัพ ระเบียบการวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อประดู่ จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มโดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม Cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบทดสอบความคงทนของการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 4)แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบแบบไม่อิสระต่อกัน (t-test dependent) ผลการวิจัยพบว่า 1)นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุกร่วมกับสื่อป๊อปอัพ วิชาภาษาอังกฤษ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2)นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุกร่วมกับสื่อป๊อปอัพ วิชาภาษาอังกฤษ มีความคงทนการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังผ่านไป 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน 3)นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการ



เรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุกพร้อมกับสื่อป๊อปอัพ โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 96.25

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; ความคงทนของการจำคำศัพท์; การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก; สื่อป๊อปอัพ

Abstract

The purpose of this research is to 1) To compare the learning achievement of English vocabulary recognition after school by managing learning with proactive activities together with pop-up media of Prathomasuksa 2 students. 2) To compare the persistence of learning English vocabulary of Prathomasuksa 2 students by managing learning with proactive activities together with pop-up media after school and after 2 weeks. 3) To study satisfaction with learning, management, learning by managing, learning with proactive activities of Prathomasuksa 2 students. The sample groups used in the research are Prathomasuksa 2 students at Chimchonbanbropradu School total 24 people, which are obtained from Group randomization using schools as random units (Cluster random sampling). The research instruments used were: 1) Learning management plan. 2) Learning achievement test. 3) Endurance test of English vocabulary learning. 4) Satisfaction assessment the statistics used in the analysis are the average deviation. The standard of non-independent testing (t-test dependent). The research findings were as follows: 1) The students who receive proactive learning by Active Learning activities through Pop Up media English subjects Learning achievements of English Vocabulary Learning post-test was higher than pre-test at .05 statistically significant level. 2) The students who receive proactive learning by Active Learning activities through Pop Up media English subjects has English vocabulary learning's retentions of post-test and post-test 2 weeks was no different. 3) The Prathomsuksa 2 students had satisfaction toward learning by Active Learning activities through Pop Up media was the highest satisfaction level.

Keywords: Learning Achievements; Vocabulary learning's Retention; Active Learning; Pop up

บทนำ

กระทรวงศึกษาธิการ กล่าวถึงการเรียนการสอนภาษาอังกฤษไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความคาดหวังว่า เมื่อผู้เรียนเรียนภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศสามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ในการแสวงหาความรู้ประกอบอาชีพและศึกษาต่อใน

ระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันเป็นการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นสาระสำคัญทางด้านภาษาเพื่อการสื่อสาร (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยผู้เรียนต้องมีทักษะสำคัญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร 4 ทักษะ คือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน สิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะเหล่านี้ได้คือ ผู้เรียนต้องมีความรู้และความจำเกี่ยวกับคำศัพท์เพื่อเป็นพื้นฐานให้ผู้เรียนมีทักษะที่ดีในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ดังที่วรรณพร ศิลาขาว กล่าวว่า การสอนคำศัพท์มีความจำเป็นมากในการ เรียนรู้ภาษา เพราะคำศัพท์จะเป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการ เขียน ทั้งนี้เพราะคำศัพท์เป็นหน่วยหนึ่งในโครงสร้างของภาษาที่เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาที่ ผู้เรียนจะนำมาสร้างเป็นวลีหรือประโยคในการพูดหรือเขียน และการฟังหรืออ่านนั้นคำศัพท์จะเป็น ส่วนประกอบของข้อความที่สื่อสาร (วรรณพร ศิลาขาว, 2538)

นอกจากนั้น กระทรวงศึกษาธิการ ยังมีนโยบายเกี่ยวกับการจัดส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษไว้ในหลักสูตรฯ เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการสื่อสารอย่างกว้างขวาง โดยพบว่าข้อมูลข่าวสารจากสื่อประเภทต่างๆ ในปัจจุบันมากกว่าร้อยละ 90 ใช้ภาษาอังกฤษ (กรรณิการ์ ผิวอ่อนดี, 2545) ดังนั้นการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศในประเทศไทยนั้น เมื่อเปรียบเทียบความสำคัญของทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน จะพบว่า การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญกว่าทักษะอื่นๆ เพราะทักษะการอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญของการแสวงหาความรู้เพื่อนำไป ประยุกต์ใช้ในการศึกษา การเจรจาต่อรอง และเพื่อการแข่งขันทางการประกอบอาชีพ (วิสาข์ จิตวัตร, 2543)

การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ ในโรงเรียนศูนย์เครือข่าย ตำบลวัดจันทร์ อำเภอสงขลียง จังหวัดสงขลา ได้แก่ โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อประดู่ โรงเรียนวัดจันทร์ โรงเรียนวัดบ่อแดง โรงเรียนวัดท่าหิน โรงเรียนบ้านวัดใหม่ โรงเรียนวัดผาสูกาวาส โรงเรียนวัดโพธิ์กลาง โรงเรียนวัดห้วยลาด ซึ่งโรงเรียนอำเภอสงขลียง จังหวัดสงขลา ไม่สามารถบรรลุเป้าหมายของหลักสูตรที่วางไว้ เนื่องจากคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการทดสอบแห่งชาติ ชั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564 สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ สทศ. (2564) รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ (Ordinary National Education Test: O-NET) ในระดับประเทศไทยได้คะแนนเฉลี่ย 39.22 คะแนน ในระดับโรงเรียนสำนักงานเขตพื้นที่ชั้นพื้นฐาน (สพฐ) ได้คะแนนเฉลี่ย 35.46 คะแนน ในระดับภาคใต้ได้คะแนนเฉลี่ย 37.31 คะแนน ในระดับจังหวัดสงขลาได้คะแนนเฉลี่ย 39.21 คะแนน ในระดับเครือข่ายได้คะแนนเฉลี่ย 38.27 คะแนน และในระดับโรงเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 36.88 คะแนน ซึ่งจากเป้าหมายหลักสูตรที่กำหนดไว้คือในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ต้องได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 50.00 คะแนนขึ้นไป ซึ่งสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ไม่บรรลุเป้าหมายของหลักสูตรคือนักเรียนไม่สามารถจำคำศัพท์และนำคำศัพท์มาใช้ได้



จากสภาพปัญหาและความสำคัญดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนของการจำคำศัพท์ โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์และความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อประดู่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 โดยใช้กิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพในการจัดการเรียนการสอน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุกร่วมกับสื่อป๊อปอัพ
2. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนและหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุกร่วมกับ สื่อป๊อปอัพ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ต่อการเรียนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุกร่วมกับสื่อป๊อปอัพ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนของการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เก็บข้อมูลโดยแบบทดสอบ เรื่อง All About Me เพื่อเปรียบเทียบข้อมูลก่อนเรียนและหลังเรียน และหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ ดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนศูนย์เครือข่าย ตำบลวัดจันทร์ อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา ได้แก่ โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อประดู่ โรงเรียนวัดจันทร์ โรงเรียนวัดบ่อแดง โรงเรียนวัดท่าหิน โรงเรียนบ้านวัดใหม่ โรงเรียนวัดผาสูกาวาส โรงเรียนวัดโพธิ์กลาง โรงเรียนวัดห้วยลาด ซึ่งโรงเรียนอำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา จำนวน 144 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อประดู่ อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มโดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม (Cluster random sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพของเครื่องมือ มีดังนี้

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สร้างขึ้นพร้อมทั้งแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 1 ท่าน ด้านการสอนภาษาอังกฤษ 1 ท่าน และด้านวัดผล 1 ท่าน เพื่อประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประเมินคุณภาพของแผนการเรียนรู้ จำนวน 4 ด้าน ประกอบด้วยด้านเนื้อหา ด้านแบบฝึกหัด ด้านกิจกรรม และด้านการใช้ภาษา ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ซึ่งมีความเที่ยงตรงอยู่ในเกณฑ์ 0.50 -1.00 และในการวิจัยครั้งนี้ได้ค่าความตรงตั้งแต่ 0.60-1.00

ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้และนำค่าเฉลี่ยมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสม พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพ วิชาภาษาอังกฤษ มีความสอดคล้องเท่ากับ 4.32 (มีความเหมาะสม ระดับพึงพอใจมาก)

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษ เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง All about me ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ครอบคลุม เนื้อหา เรื่อง All about me ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพ ดังนี้

(1) ศึกษาทฤษฎี และวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

(2) วิเคราะห์หลักสูตร แผนการจัดการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

(3) สร้างแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก โดยให้ครอบคลุมเนื้อหา และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จำนวน 20 ข้อ

(4) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 1 ท่าน ด้านการสอนภาษาอังกฤษ 1 ท่าน และด้านวัดผล 1 ท่าน เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหาความเหมาะสมของภาษา และตรงตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังแล้ว นำไปปรับปรุง

(5) แล้วนำผลคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าความตรงโดยหาค่า IOC (Index of item objective congruence) และคัดเลือกข้อที่ค่าตั้งแต่ 0.50-1.00 และการวิจัยครั้งนี้ได้ค่าความตรงตั้งแต่ 0.67- 1.00 จึงสามารถนำมาจัดทำทำฉบับเพื่อทดลองใช้ต่อไป

(6) นำแบบทดสอบเรื่อง All about me ที่ได้รับการปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) ใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบ่อแดง (จอกประชานุกูล) อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 33 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและเคยเรียนเนื้อหามาแล้ว เพื่อวิเคราะห์หาข้อมูลของข้อสอบ ได้แก่ ความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบซึ่งในการวิจัยครั้งนี้มีค่าความเชื่อมั่น 1.04

3. แบบทดสอบความคงทนของการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษ เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง All about me ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ครอบคลุม เนื้อหา เรื่อง All about me ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

4. แบบประเมินแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 1 ท่าน ด้านการสอนภาษาอังกฤษ 1 ท่าน และด้านวัดผล 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงโดยพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามกับนิยามความพึงพอใจ จากนั้นคะแนนผลการพิจารณาความสอดคล้องไปหาความเที่ยงตรงโดยหาค่า IOC ที่มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป และจัดทำแบบประเมินความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล มีดังนี้

5.1 จัดปฐมนิเทศทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงวิธีการเรียน จุดประสงค์ใน การเรียน และวิธีการประเมินผลการเรียน



5.2. ผู้ศึกษาได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง All about me วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

5.3 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

5.4 ผู้วิจัยนำผลการทดลอง ข้อ 2.1 ข้อ2.3 และข้อ2.4 ไปวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าทางสถิติ

6.การวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

6.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียน เรื่อง All about me วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อทดสอบสมมติฐานในการศึกษา โดยใช้ t-test for Dependent Samples

6.2. เปรียบเทียบความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนและเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ โดยใช้ t-test for Dependent Samples

6.3. วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยนำข้อมูลไปหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แล้วนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด

ผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุกร่วมกับสื่อป๊อปอัพ วิชาภาษาอังกฤษ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบความคงทนของการจำคำศัพท์หลังการเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพ

คะแนน	N	X	S.D.	t	df	p
ก่อนเรียน	24	10.73	2.24	21.46	22	3.01
หลังเรียน	24	16.69	1.83			

*p<.05

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุกร่วมกับสื่อป๊อปอัพ วิชาภาษาอังกฤษ มีความคงทนการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังผ่านไป 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบความคงทนของการจำคำศัพท์หลังการเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพ

คะแนน	N	X	S.D.	t	df	p
หลังเรียน	24	16.69	1.83	2.91	22	0.008
หลังเรียน 2 สัปดาห์	24	17.04	1.61			

*p<.05

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพ วิชาภาษาอังกฤษ มีคะแนนเฉลี่ยของความคงทนทางการเรียนหลังเรียน เท่ากับ 16.90 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.83 ส่วนคะแนนเฉลี่ยของความคงทนทางการเรียนหลังเรียน 2 สัปดาห์ เท่ากับ 17.04 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.61 เมื่อนำผลมาเปรียบเทียบกับกันโดยใช้การทดลองแบบไม่อิสระต่อกัน (Dependent Samples test) พบว่า ความคงทนทางการเรียนหลังเรียนและหลังเรียน 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ .05

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุกร่วมกับสื่อป๊อปอัพ โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพ

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน				ค่าเฉลี่ย
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	
1.ด้านบรรยายภาคการเรียนรู้					
1.1 บรรยายภาคในการเรียนการสอนสนุกสนานและมีความสุข	83.33 (20 คน)	16.67 (4 คน)			4.83
1.2 นักเรียนมีความกล้าแสดงออก	79.17 (19 คน)	20.83 (5 คน)			4.79
1.3 นักเรียนมีอิสระในความกล้าแสดงออกอย่างมีระเบียบวินัยในชั้นเรียน	87.50 (21 คน)	12.50 (3 คน)			4.88
2.ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน					
2.1 นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน	91.67 (22 คน)	8.33 (2 คน)			4.92
2.2 ครูใช้ป๊อปอัพที่สอนทันสมัยน่าสนใจ	95.83 (23 คน)	4.17 (1 คน)			4.96
2.3 ครูใช้สื่อ ใบงาน แบบฝึก ประกอบการสอนที่หลากหลาย	79.17 (19 คน)	16.67 (4 คน)	4.17 (1 คน)		4.75
2.4 ครูให้นักเรียนทำงานร่วมกันทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคล	75.00 (18 คน)	25.00 (6 คน)			4.75
3.ด้านประโยชน์					
3.1 นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้	66.67 (16 คน)	25.00 (6 คน)	8.33 (2 คน)		4.58
3.2 นักเรียนสามารถสนทนากับเพื่อนได้อย่างง่าย	70.83 (17 คน)	29.17 (7 คน)			4.71



รายการประเมิน	มากที่สุด	คะแนนการประเมิน				ค่าเฉลี่ย
		มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก	
3.3 นักเรียนสามารถระบุ บอก คำศัพท์อย่าง ง่ายได้	95.83 (23 คน)	4.17 (1 คน)				4.96
รวม	82.50	16.25	1.25	0.00	0	4.81
ภาพรวม						96.25

จากตารางที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพ โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 96.25 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด ข้อที่ 2.2 ครูใช้ป๊อปอัพที่สอนทันสมัยน่าสนใจ และ ข้อที่ 3.3 นักเรียนสามารถระบุ บอก คำศัพท์อย่างง่ายได้ มีผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.96 นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน มีผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.92 ข้อที่ 2.1 นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.92

อภิปรายผลการวิจัย

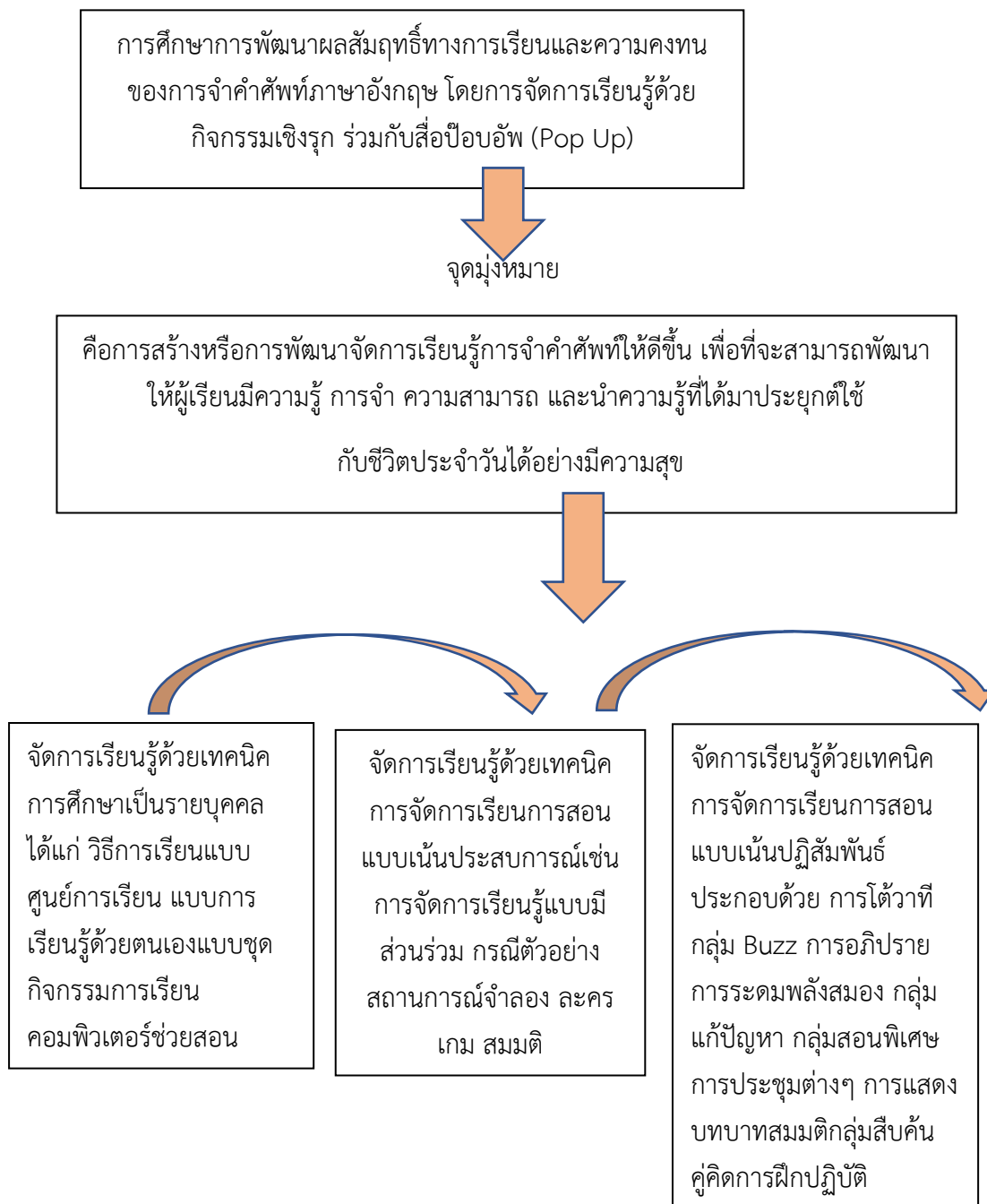
1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 10.73 และหลังเรียน เท่ากับ 16.69 ทั้งนี้เป็นเพราะว่าสื่อป๊อปอัพที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้น ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนและการเรียนให้ผ่อนคลายขึ้นได้ ทำให้ผู้เรียนสนุกสนานกับการเรียนการสอนได้มากขึ้น ไม่ซ้ำอยู่กับแค่การบรรยายของผู้สอนเพียงอย่างเดียวเท่านั้นที่สามารถกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดีผู้เรียนมีอารมณ์ร่วมและสนุกสนานได้มากขึ้น และช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเข้าใจตรงกันส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งนี้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนเลือกใช้เป็นการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุกนั้นมีความเหมาะสมกับผู้เรียนและส่งผลให้กิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็นแรงขับที่ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ในเนื้อหาวิชา ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการสร้างการทำงานเป็นทีมสร้างความแข็งแกร่งของเครือข่ายการเรียนรู้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเองทำให้เกิดการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมการเรียนรู้ให้สนุกสนานมีแบบเรียนรู้ที่หลากหลายเหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันในรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละคนทำให้การเรียนสนุกและสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่ต้นตอเสริมพลังทางบวกและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างมีชีวิตชีวาสามารถนำเนื้อหาที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติจริงและสื่อป๊อปอัพก็ช่วยสร้างความคงทนในการจดจำข้อมูลและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ซึ่งผลการศึกษาสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pinter ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษา กับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มทดลอง

สอนโดยใช้ตามการศึกษา กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้ตำราเรียน ภายหลังการทดลอง 3 สัปดาห์ ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนตามตำรา (Pinter, 1997) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Nowalk ได้ศึกษาเรื่องเกมเพื่อสร้างกรอบการศึกษา ผลการศึกษาพบว่า เกมนี้สามารถเรียกความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังเป็นที่ยอมรับของนักการศึกษาที่สนใจอีกด้วย (Nowalk, 2006)

2. ความคงทนของการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพ วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ มีคะแนนเฉลี่ยของความคงทนของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนและหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p < .05$) ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอน การจัดกระบวนการในการเรียนรู้ที่ชัดเจนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อป๊อปอัพ โดยใช้กระบวนการสอน 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นนำ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ส่งเสริมความสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ระลึกถึงความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เรื่องใหม่ ซึ่งเก็บไว้ในความจำระยะยาวนำกลับมาสู่ความจำทำงานเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเรียนรู้เรื่องใหม่ 2) ขั้นสอน มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้ดึงเอาความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้สิ่งใหม่นำออกมาใช้สร้างความรู้ ความเข้าใจกับสารสนเทศใหม่ที่ได้รับ โดยผู้วิจัยได้สอนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพ เรื่อง All about me เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์และสนุกสนาน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถจำคำศัพท์ได้อย่างรวดเร็ว จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีความคงทนในการจำคำศัพท์ 3) ขั้นสรุป เพื่อให้ผู้เรียนได้สรุป และทบทวนความรู้ที่ได้รับว่าเพิ่มขึ้นจากเดิมหรือไม่อย่างไร จะนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างไร 4) ขั้นประเมินผล เพื่อให้ผู้สอนรู้ว่าผู้เรียนเกิดผลการเรียนรู้ตามที่คาดหวังไว้ และเป็นข้อมูลในการจัดการเรียนการสอนเพื่อซ่อมเสริมหรือดำเนินการปรับปรุงแก้ไข

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพ วิชาภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ผู้สอนใช้การจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมเชิงรุก และใช้สื่อเป็นตัวกลางในการเรียนการสอนในขณะเรียนอาจทำให้ผู้เรียนมีความสนใจมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมทำกิจกรรมกับผู้สอนในขณะเรียนด้วย ผู้เรียนจึงมีแรงกระตุ้นที่ทำให้อยากเรียนในวิชานี้และเรื่องนี้น่ามากขึ้น ส่งผลให้เกิดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจุฑาทิพย์ กฐินทอง และคณะ ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัย พบว่า 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับ มากที่สุด (จุฑาทิพย์ กฐินทอง และคณะ, 2565)

องค์ความรู้ใหม่



บทสรุป

นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป๊อปอัพ วิชาภาษาอังกฤษ คะแนนเฉลี่ยของความคงทนทางการเรียนก่อนเรียน เท่ากับ 10.73 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.24 ส่วนคะแนนเฉลี่ยของความคงทนทางการเรียนหลังเรียน เท่ากับ 16.69 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.83 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้หลังจากการจัดการเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์และทำการทดสอบผู้เรียนในความคงทนของการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยของ

ความคงทนทางการเรียนหลังเรียน 2 สัปดาห์เท่ากับ 17.04 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.61 ซึ่งผลการศึกษาเป็นเช่นนี้เนื่องจากสื่อ ป็อบอัพที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้น ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนและการเรียนให้ผ่อนคลายขึ้นได้ ทำให้ผู้เรียนสนุกสนานกับการเรียนการสอนได้มากขึ้น ไม่ซ้ำอยู่กับแค่การบรรยายของผู้สอนเพียงอย่างเดียวเท่านั้นยังสามารถกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดีผู้เรียนมีอารมณ์ร่วมและสนุกสนานได้มากขึ้น และช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเข้าใจตรงกันส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเชิงรุก ร่วมกับสื่อป็อบอัพ ซึ่งในแต่ละขั้นตอนครูผู้สอนควรมีการเตรียมสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ ที่ใช้ในการ จัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสมเพื่อให้พร้อมเพื่อความสะดวก และควรมีจำนวนของป็อบอัพเพียงพอให้กับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาในการเล่นเกมได้อย่างเหมาะสม และครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

1.2 ในการสอนควรจัดกิจกรรมเสริมสร้างแรงบันดาลใจและดึงดูดความสนใจของนักเรียน เช่น การแจกของรางวัล เป็นต้น เพื่อมุ่งเน้นความคงทน รวมทั้งควรจัดกิจกรรมฝึกให้นักเรียนได้มีการทำงานร่วมกันบ่อยขึ้น รู้จักการคิด และวิเคราะห์คำศัพท์ และอาจจะเพิ่มเติมความหมาย ซึ่งจะช่วยให้การเรียนการสอนคำศัพท์มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นและเกิดการจดจำจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้มากยิ่งขึ้น ในหน่วยงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

2.1 ควรนำวิธีการสอนแบบเชิงรุก ร่วมกับสื่อป็อบอัพ จัดการเรียนการสอนในรายวิชา ภาษาอังกฤษ แก่ผู้เรียน ในระดับชั้น อื่นๆ เช่น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อทำการเก็บข้อมูลและนำมาเปรียบเทียบผลการศึกษาต่อไป

2.2 ควรนำวิธีการสอนแบบเชิงรุก ร่วมกับสื่อป็อบอัพ ใช้จัดการเรียนการสอนในการพัฒนาด้าน ทักษะการคิด หรือทักษะอื่นๆ ในรายวิชาอื่นๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สูงขึ้น

2.3 ควรนำวิธีการสอนแบบเชิงรุก ร่วมกับวิธีการสอนอื่นๆนอกจากการสอนร่วมกับสื่อป็อบอัพ อาทิ เทคนิคการเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ความคงทนให้ผู้เรียนสูงขึ้น'

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ศุภสภา ลาดพร้าว.
- กรรณิการ์ ผิวอ่อนดี. (2545). การสอนภาษาอังกฤษยุคใหม่ไม่ยากอย่างที่คิด. *วารสารทางวิชาการเทคโนโลยี-ทัพบก*, 5(7): 156-164.



- จุฑาทิพย์ กลิ่นทอง และคณะ. (2565). *เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ปรินญาณิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.*
- วรรณพร ศิลาขาว. (2538). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.*
- วิสาข์ จิตวัตร. (2543). *การสอนอ่านภาษาอังกฤษ (Teaching English Reading Comprehension). (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.*
- Nowalk, T.J. (2006). *An exploration into speaking activity of a Chinese English bilingual child dissertation.* Retrieved [05 May 2023] from: <http://Mechworks lib vt edu>.
- Pinter, D.K. (August 1997). "The Effects of an Academic Games on the Spelling Achievement of the Third Grades". *Dissertation Abstracts International*, (2): 710-A.

