



รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

การใช้ชุดอัครรรย์ค่านามเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของ
ค่านามของนักเรียนระดับชั้นปวช.1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน

วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

โดย

นางสาวนุรชฎา เจ๊ะอามะ

ตำแหน่งครูผู้ช่วย

ภาควิชาสามัญ - สัมพันธ์

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา สถาบันการอาชีวศึกษาภาคใต้ 3
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

- ชื่อผู้วิจัย** : นางสาวนุรชฎา เจ๊ะอามะ
- ชื่อเรื่อง** : การใช้ชุดอัตรรรยค่านามเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามของนักเรียนระดับชั้นปวช. 1 แผนกวิชาการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
- ภาควิชา** : สามัญ - สัมพันธ์
- ปีการศึกษา** : 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการใช้ชุดอัตรรรยค่านามเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามของนักเรียนระดับชั้นปวช. 1 แผนกวิชาการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา (2) เพื่อความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัตรรรยค่านาม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ (1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของค่านาม (2) เกมบัตรคำชนิดค่านาม (3) แอปพลิเคชัน plickers (4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของค่านาม (5) แบบสอบถามความพึงต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัตรรรยค่านาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ และสถิติทดสอบที่แบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระจากกัน (Paired-samples t test)

ผลการศึกษาพบว่า คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 45.42% คะแนนความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัตรรรยค่านาม เรื่องชนิดของค่านาม สำหรับนักเรียน นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ. 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องชนิดของค่านาม โดยใช้ชุดอัตรรรยค่านาม สำหรับนักเรียน นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ. 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน เรื่องชนิดของค่านาม โดยใช้ชุดอัตรรรยค่านามประกอบการจัดการเรียนรู้

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษางานวิจัยในครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยการให้โอกาสของผู้บริหารวิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้ความรู้ ความคิด ให้คำแนะนำ คำปรึกษาตลอดจนการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ เป็นอย่างดี จนการศึกษาวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณคณะผู้บริหาร คณะครูและนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ที่ได้ให้ความร่วมมือ และอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดียิ่งในการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยในครั้งนี้

และที่สำคัญงานวิจัยครั้งนี้จะไม่สำเร็จล่วงไปได้ ถ้าไม่ได้รับคำแนะนำและความช่วยเหลือ จากเพื่อนร่วมงานในการทำวิจัยตลอดมาจนกระทั่งงานวิจัยครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์

นางสาวนุรฮูดา เจ๊ะอามะ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
สมมติฐานการวิจัย.....	2
ขอบเขตของการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
เอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	6
งานการวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	15
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
แบบแผนการวิจัย.....	19
ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง.....	19
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	19
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ.....	23
การดำเนินการวิจัย/การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	23
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	25
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	29
บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย.....	35
อภิปรายผล.....	35
ข้อเสนอแนะ.....	39
บรรณานุกรม.....	40
ภาคผนวก.....	42
ประวัติผู้วิจัย.....	22

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 มีการปฏิรูปการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ที่จะส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ทั้ง ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ความสามารถในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมบนพื้นฐานของเหตุและผล เพื่อให้ผู้เรียนดำรงอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

ในสังคมไทยปัจจุบันความสุขของคนส่วนใหญ่ที่มองเห็นเป็นรูปธรรมอย่างมากคือ ความก้าวหน้าของสิ่งที่เรียกว่าวัตุนิยม ซึ่งหมายรวมถึงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่ได้มอบประโยชน์แก่คนในสังคมทั้งความสะดวกสบาย ความรวดเร็ว และความมีมาตรฐานที่เป็นสากล โดยเฉพาะเทคโนโลยีที่ใช้ในการสื่อสารของคนในสังคมเราจะพบว่าคนในสังคมปัจจุบันมีความสุขอย่างมากในการสื่อสารแม้จะมีความห่างไกลทางระยะทางแต่ไม่ใช่อุปสรรคในการสื่อสารและการส่งข่าวให้แกกันได้ หรือที่เรียกว่าเป็นสื่อสารที่ไร้พรมแดน ในการสื่อสาร ภาษาถือเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในการดำเนินถึง เนื่องจากภาษาถือเป็นพื้นฐานที่ใช้ในการสื่อสารของคนในสังคม คนทุกอาชีพล้วนใช้ภาษาในการสื่อสารแทบทั้งสิ้น ดังนั้นผู้ที่เข้าใจภาษาได้ดี ผู้ที่รู้จักเรียนรู้คำศัพท์ที่หลากหลายทั้งที่เป็นคำศัพท์ที่มีอยู่ในภาษาเป็นเวลานาน หรือคำศัพท์ที่เพิ่งเกิดขึ้นใหม่ รวมไปถึงการเข้าถึงความหมายที่แท้จริงของศัพท์นั้นจะทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นทั้งที่เป็นการสื่อสารผ่านทางเทคโนโลยีและการสื่อสารแบบพบปะหรือเผชิญหน้ากันก็ตาม เพราะสิ่งมหัศจรรย์ของคำศัพท์นั้น คือเราสามารถสร้างประโยคในภาษาได้ไม่สิ้นสุด และยังสามารถสะท้อนศิลปะในการพูดของผู้พูดได้อีกด้วย

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติที่มีความสำคัญต่อคนไทยเป็นอย่างยิ่ง ดังพระราชดำรัสในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ที่ว่า “...ประเทศไทยนั้นมีภาษาของเราเอง ซึ่งต้องหวงแหน...เราโชคดีที่มีภาษาของตนเองแต่โบราณกาลจึงสมควรอย่างยิ่งที่จะรักษาไว้” (2505 : 201)

เช่นเดียวกัน วรณี โสมประยูร (2534 : 28) ได้กล่าวถึงภาษาไทยมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของคนไทยในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมประจำชาติและยังเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญ เป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างเอกภาพของชาติทำให้เกิดความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันตลอดจนเป็นเครื่องมือที่ใช้พัฒนาคนในชาติ เพราะการศึกษาเล่าเรียนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการถ่ายทอดความคิด ศิลปวิทยาการล้วนต้องใช้ภาษาทั้งสิ้น ดังนั้น ภารกิจของการศึกษาประการหนึ่งก็คือการสอนภาษาไทยให้คนในชาติสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพและใช้ภาษาไทยเพื่อการพัฒนา

ความรู้ความสามารถของตนเอง และสามารถสืบทอดมรดกทางภาษาซึ่งเป็นวัฒนธรรมของชาติ มีความชื่นชมที่จะใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องและมีเจตนาที่ดีต่อภาษาไทย

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่ยังคงใช้วิธีการสอนแบบเดิม โดยเน้นผู้สอนเป็นสำคัญ เมื่อบทบาทในชั้นเรียนเป็นของผู้สอน ทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน ไม่สามารถรับรู้ถึงความสำคัญของบทเรียนภาษาไทยได้ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมคำนาม ประกอบด้วย เกมบัตรคำ แอปพลิเคชัน plickers ประกอบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวซึ่งจะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีบทบาทมากกว่าผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ ผลที่ตามมาของการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวจะทำให้สามารถสร้างความน่าสนใจ สนุกสนาน บรรยากาศที่ผ่อนคลาย และผู้เรียนได้รับความรู้ในแต่ละบทที่สอนได้อย่างครบถ้วน ความรู้เหล่านั้นสามารถตกผลึก และจดจำเนื้อหาได้เป็นระยะเวลานานยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำนามของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมคำนาม

สมมติฐานการวิจัย

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนโดยใช้เกม ของยิ่งเจริญ บุญยัง (2556) ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไป วิชา บัญชีเบื้องต้น 2 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) วิทยาลัยอาชีวศึกษาดุสิตพัฒนชุกยภาพ โดยมีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เรื่อง การบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไป (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างการจัดการเรียนการสอนรูปแบบปกติกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา และ (3) เพื่อวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา เรื่อง การบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไป ผลการศึกษาพบว่า (1) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษามีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 (2) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก เช่นเดียวกัน อัญชลี สวัสดิ์โสภณ ศึกษาเรื่อง ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกหัดการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดวัฒนารังษี มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลัง

เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกหัดทักษะการอ่านคำศัพท์ ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกหัดทักษะการอ่านคำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบัตรคำ ของวรรณจันทรวงศ์ ศึกษาเรื่อง การใช้เกมบัตรคำเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์การศึกษา เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การใช้เกมบัตรคำเพื่อพัฒนาการเขียนคำคล้องจอง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษา การศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การใช้เกมบัตรคำเพื่อพัฒนาการเขียนมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์เมื่อผู้วิจัยทำการจัดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ด้วยเกมบัตรคำจะมีค่าสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนการเรียน เช่นเดียวกัน ธนิตา วัชรพิชิตชัย (2555) ได้ศึกษา เรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ มีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ ก่อนและหลังการทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน และนักเรียนที่สอนด้วยเกม และบัตรคำศัพท์ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

จากผลงานวิจัยที่ผ่านมาจะเห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เช่น เกมการศึกษา เกมบัตรคำ เป็นต้น สามารถทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหา เนื่องจากผู้เรียนได้เรียนรู้ในรูปแบบของเกมได้ ผู้เรียนเกิดความรู้สึกพึงพอใจ สนุกสนานกับเกมที่ครูได้จัดขึ้น ซึ่งมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ผู้สอนจัดขึ้น ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น คณะผู้วิจัยสนใจนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัจฉริยะค่านามที่มีเกมบัตรคำประกอบการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเมืองปัตตานี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น คณะผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานวิจัยดังนี้

1. หลังการใช้ชุดอัจฉริยะค่านามจะสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามได้สูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัจฉริยะอยู่ในระดับมาก

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ระดับชั้น ปวช. 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ผู้วิจัยได้นำการจัดการเรียนรู้โดยการใช้ชุดอัจฉริยะค่านามเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านาม รายวิชาการพูดภาษาไทยในงานอาชีพ เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่มีความสนุกสนานและได้ความรู้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัจฉริยะค่านาม

ประกอบด้วย เกมบัตรคำ แอปพลิเคชัน plickers การใช้เกมบัตรคำจะมุ่งพัฒนาผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ฝึกทักษะการคิด ฝึกความกล้าแสดงออก การมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกกลุ่ม และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของกันและกัน ทำให้เกิดการยอมรับในกลุ่ม ส่วนแอปพลิเคชัน plickers เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้เทคโนโลยีในการตรวจคำตอบด้วยวิธีการสแกนบาร์โค้ดคำตอบที่นักเรียนตอบ ซึ่งครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการตรวจคำตอบ ทำให้บรรยากาศการเรียนการสอนมีความสนุกสนาน นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นในสภาพแวดล้อมของการจัดการเรียนรู้ของครู ทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อรายวิชาการพูดภาษาไทยในงานอาชีพ

สำหรับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะเจาะจงเฉพาะเนื้อหาเรื่องชนิดของคำนาม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งชนิดของคำนามจำแนกเป็น 5 ชนิด ได้แก่ สามานยนาม วิสามานยนาม สมุหนาม อาการนาม และลักษณนาม โดยผลสัมฤทธิ์ทางเรียนในการจำแนกชนิดของคำนามวัดได้ด้วยแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ส่วนความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัครรรยคำนาม วัดโดยใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดในการทำวิจัยในครั้งนี้ มีตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัครรรยคำนาม ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ในการจำแนกชนิดของคำนาม และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัครรรยคำนาม

ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม
- ชุดอัครรรยคำนาม	- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำนาม - ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัครรรยคำนาม

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ชุดอัจฉริยะคำนาม หมายถึง ชุดการสอนชนิดของคำนาม ที่ประกอบไปด้วย แผนการจัดการเรียนรู้, power point, เกมบัตรคำ, แอปพลิเคชัน plickers
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำนาม หมายถึง คะแนนของผู้เรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบทางการเรียนเรื่องชนิดของคำนามที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ครอบคลุมเนื้อหาเรื่องชนิดของคำนามทั้ง 5 ชนิด ในระดับชั้น ปวช. 1
3. ความพึงพอใจ หมายถึง ความคิดเห็น หรือความรู้สึกส่วนบุคคลของผู้เรียนต่อการเรียนโดยใช้ชุดอัจฉริยะคำนาม อันเกิดจากที่ผู้เรียนได้เปรียบเทียบความต้องการของตนเองกับประสบการณ์หรือสิ่งที่ได้รับจากการเรียนด้วย โดยวัดจากแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ของการวิจัยในครั้งนี้ทำให้ทราบว่าจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดอัจฉริยะคำนามสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้มากน้อยเพียงใด ซึ่งจะเป็นแนวทางแก่ครูผู้สอนที่จะสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในทางการสอนรายวิชาการพูดภาษาไทยในงานอาชีพ เพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการดำเนินการวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
 - 1.1 ความหมายของเกม
 - 1.2 ประเภทของเกม
 - 1.3 จุดมุ่งหมายของเกม
 - 1.4 หลักการในการเลือกเกม
 - 1.5 ประโยชน์ของเกม
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชัน plickers
 - 2.1 ความหมายแอปพลิเคชัน plickers
 - 2.2 วิธีใช้แอปพลิเคชัน plickers
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.2 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.3 ลักษณะของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. ความพึงพอใจ
 - 4.1 ความหมายของความพึงพอใจ
 - 4.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

1.1 ความหมายของเกม

เกม ความหมายตามพจนานุกรมไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายว่า เกมหมายถึง “การแข่งขันที่มีกติกาที่กำหนด” การละเล่นเพื่อความสนุกสนาน

ส่วนคำว่า เกมการศึกษา พิริยพงศ์ เตชะศิริยีนง(2552 : 30) ได้ให้ความหมายว่าเป็นเกมที่เน้นกิจกรรมการเล่นโดยมีครูและกติกาที่ช่วยพัฒนาความคิดเป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีกระบวนการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะความ

พร้อมทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจสังคม และสติปัญญา เพื่อตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียน

1.2 ประเภทของเกม

จากการนิยามความหมายในข้างต้น สามารถแบ่งประเภทของเกมออกได้เป็น 6 ประเภทตามที่โคลัมบัส (Kolumbus.1979:141-149 อ้างถึงใน สุทธิรัตน์ คุ่ยสวัสดิ์, 2547) ได้แบ่งไว้ คือ

1. เกมฝึกการกระทำคือการที่เด็กนำของเล่นต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กพัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างการใช้มือและสายตา เช่น การร้อยลูกปัด ตัดกระดาษ กรอกน้ำใส่ขวด
2. เกมการศึกษา คือเกมที่พัฒนาการคิดของเด็กให้เด็กได้คิดหาเหตุผลจากการเล่น เช่น การจับคู่สิ่งของหรือภาพ การเล่นเกมโดมิโนการเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง
3. เกมฝึกทักษะทางร่างกายหรือเกมพลศึกษา มีมากมายหลายอย่างซึ่งรวมทั้งการฝึกกายบริหารประจำวันง่ายๆ ของเด็กด้วย เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมวิ่งไล่จับ เกมทำตามคำสั่ง เกมซ่อนหา
4. เกมฝึกทักษะภาษา เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการและการใช้คำพูดโดยไม่ต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ใด ๆ เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมตะลือกตุ๊กตัก
5. เกมทายบัตรเป็นบัตรที่ครูทำขึ้นช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือน ความต่าง ฝึกความจำ และเสริมทักษะอื่น ๆ
6. เกมพิเศษ เป็นเกมที่ครูอาจจัดให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราวเช่น เกมหาสิ่งของ เกมหาลายแทง เป็นต้น

1.3 จุดมุ่งหมายของเกม

จุดมุ่งหมายของเกมจะมีความแตกต่างกันไป ซึ่งในบทวิจัยนี้ผู้วิจัยขอกกล่าวถึงจุดมุ่งหมายของเกมการศึกษาเป็นสำคัญ เนื่องจากในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำเกมเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้ดีขึ้นซึ่งจุดมุ่งหมายของการศึกษา (สุทธิรัตน์ คุ่ยสวัสดิ์, 2547 : 56) ได้มีการแจกแจงออกเป็นข้อ ๆ ดังนี้

1. รู้จักสังเกตเปรียบเทียบและจำแนก
2. ส่งเสริมการคิดหาเหตุผลและตัดสินใจแก้ปัญหา
3. ส่งเสริมพัฒนากล้ามเนื้อเล็กและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
4. ส่งเสริมการเล่นร่วมกัน
5. เพื่อให้มีความกล้าในการแสดงออก กล้าพูด กล้าคิด กล้าเขียน ตลอดจนฝึกการใช้กล้ามเนื้อมือและสายตา
6. ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจนักกีฬา

อย่างที่เราทราบกันดีว่าโดยพื้นฐานของเกมนั้นสามารถสร้างความสนุกสนานแก่ผู้เล่นได้ เพราะขณะการเล่นเกมนั้นผู้เล่นจะมีความรู้สึกตื่นเต้น ความต้องการเอาชนะ ซึ่งเป็นอารมณ์พื้นฐานของมนุษย์ แต่ใช้ว่าประโยชน์ของเกมสามารถตอบสนองทางด้านอารมณ์ของมนุษย์แค่เพียงเท่านั้น แต่เกมยังสามารถมอบประโยชน์อีกด้วย

1.4 หลักการในการเลือกเกม

จรินทร์ ธาณีรัตน์ (2524: 5 อ้างถึงใน พิริยพงศ์ เตชะศิริยีนง, 2552 : 33) กล่าวถึงหลักการเลือกเกมว่ามีข้อควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้ ได้แก่

1. ความเหมาะสมกับเพศและวัย
2. เหมาะสมกับเวลา ไม่สั้นหรือยาวเกินไป
3. เหมาะสมกับสถานที่ที่มีอยู่แล้ว
4. เหมาะสมกับจำนวนผู้ร่วมกิจกรรม
5. ควรเป็นเกมที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านทักษะในด้านต่าง ๆ
6. ควรเป็นเกมที่ช่วยให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน
7. เป็นเกมที่มีความปลอดภัยในการร่วมกิจกรรม

จากหลักการพิจารณาในข้างต้นผู้วิจัยเห็นด้วยกับข้อคำนึงหรือหลักการต่าง ๆ เป็นอย่างยิ่งเนื่องจากข้อคำนึงทุกข้อมีผลกับประสิทธิภาพที่จะได้รับจากการใช้เกม ในการวิจัยเล่มนี้เป็นการศึกษาทางการศึกษาซึ่งผู้วิจัยมองว่ายังขาดอีกสิ่งหนึ่งที่เราควรมี คือ การคำนึงถึง “เนื้อหาที่เรียน” ในการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนการสอนนั้นเนื้อหาที่เรียนจะต้องมีการความสัมพันธ์กับเกมด้วย ในการคำนึงถึงเนื้อหาที่เรียนนั้นจะสามารถเป็นตัวกำหนดการเลือกเล่นเกมประเภทต่าง ๆ ได้อย่างมีความเหมาะสม ซึ่งจะทำให้ประสิทธิผลในการสอนนั้นมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

1.5 ประโยชน์ของเกม

อัจฉรา ชิวพันธุ์ (2536 : 27) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมดังนี้

1. ก่อให้เกิดการพัฒนาความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
3. เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน
4. ช่วยให้ได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
5. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กมากยิ่งขึ้น
6. ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักปฏิบัติตามกฎระเบียบที่วางไว้
8. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน

9. ช่วยเป็นแรงจูงใจ และสร้างความสนใจของเด็ก

10. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน

จะเห็นได้ว่าประโยชน์ของเกมมีมากมาย ครอบคลุมทุกด้านทั้งอารมณ์ สังคม และสติปัญญา ดังนั้นเมื่อเป็นเช่นนี้แล้วผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ดีขึ้น โดยที่ผู้เรียนสามารถรู้สึกสนุกพร้อมทั้งได้ความรู้ในการเล่นไปด้วย

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชัน plickers

2.1 ความหมายแอปพลิเคชัน

Plickers เป็นแอปพลิเคชัน ที่ใช้สแกน AR Code เพื่อเพิ่มความเร็วและง่ายในการเก็บข้อมูลในห้องเรียน โดยนักเรียนจะมีกระดาษของตัวเองคนละใบที่มี ID ใช้ตอบคำถาม A, B, C, D ได้ เวลาครูเช็คชื่อหรือถามคำถามเพื่อเก็บคะแนน ก็แค่ให้นักเรียนชูกระดาษแผ่นนั้นขึ้นมา แล้วครูก็แค่เปิดแอปพลิเคชัน สแกน ก็จะได้เห็นคำตอบแบบเรียลไทม์บนหน้าจอได้เลย และแอปพลิเคชัน ก็จะได้เก็บไว้เป็นสถิติได้ด้วย (THANISARA GG RUANGDEJ, 2017)

2.2 วิธีใช้แอปพลิเคชัน plickers

การใช้งานโปรแกรม Plickers ดังนี้

1. การลงทะเบียนและเปิดใช้งาน plickers

1.1 โดยเข้าไปที่ <http://plickers.com> จากนั้นกดปุ่ม Sign up

1.2 กรอกข้อมูลให้ครบถ้วน แล้วกดปุ่ม sign up

2. การสร้างห้องเรียน และการเพิ่มชื่อนักเรียน

2.1 สร้างห้องเรียนโดยเลือกที่ tab ชื่อ classes

2.2 กดปุ่ม Add new class

3. กรอกข้อมูลห้องเรียน ประกอบด้วย

3.1 ชื่อห้องเรียน

3.2 ระดับชั้น

3.3 ชื่อวิชา

3.4 เลือกสีประจำห้องเรียน

เมื่อกรอกข้อมูลครบ กดปุ่ม save

4. เลือกห้องเรียนที่ต้องการเพิ่มชื่อนักเรียน

5. การเพิ่มชื่อทำได้ 2 แบบ คือ

5.1 เพิ่มทีละชื่อโดย กรอกชื่อ – นามสกุล ของนักเรียน ในช่อง Enter Student Name แล้วกด Enter ที่ Keyboard

5.2 เพิ่มทีละหลาย ๆ ชื่อ โดยกดปุ่ม Add Roster จากนั้นคัดลอกรายชื่อักเรียนมาวางในช่อง แล้วกดปุ่ม Save

6. การสร้างแบบทดสอบ ทำได้ดังนี้

6.1 เลือก Tab ที่ชื่อ Library

6.2 คลิกปุ่ม New Question

จะปรากฏหน้าต่าง New Question

1. กรอกคำถาม สามารถแทรกรูปภาพประกอบได้
2. เลือกรูปแบบของคำถาม
3. กรอกตัวเลือกของคำตอบ
4. เลือกตัวเลือกที่ถูกต้อง โดยคลิกเครื่องหมายถูกด้านหลังตัวเลือก
5. กดปุ่ม Save and create new เพื่อเพิ่มคำถามข้อต่อไป หากเป็นข้อสุดท้ายให้กดปุ่ม

Save

7. การนำไปใช้งาน ทำได้ดังนี้

7.1 เลือก Tab ที่ชื่อ Library

7.2 กดปุ่ม Add to Queue เพื่อเพิ่มคำถามเข้าไปในห้องเรียน

7.3 เลือกห้องเรียนที่ต้องการ

คำถามจะไปปรากฏอยู่ในห้องเรียนทางด้านขวาของหน้าจอ

7.4 เลือก Tab ที่ชื่อ Live View เพื่อใช้งาน

7.5 ให้ครูเปิดแอปพลิเคชันในมือถือ จากนั้นเข้าสู่ระบบโดยใช้อีเมลและรหัสผ่านของตนเอง

7.6 เลือกห้องเรียนที่จะทำการใช้งาน

7.7 จะปรากฏคำถามของจากนั้นให้กดปุ่ม Scan เพื่อตรวจคำตอบจากการ์ด QR ที่ให้แจกให้นักเรียน

8. ดาวน์โหลด Plickers cards ได้ดังนี้

8.1 เข้าเว็บไซต์ <https://www.plickers.com> เลือก Tab ที่ชื่อ Cards

8.2 เลือกดาวน์โหลดการ์ดในรูปแบบที่ต้องการ

1. Standard set มีการ์ดจำนวน 40 ใบ
2. Expanded set มีการ์ดจำนวน 63 ใบ
3. Large Font set มีการ์ดจำนวน 40 ใบ
4. Large Cards set มีการ์ดจำนวน 40 ใบ

5. Large Cards Expanded set มีการ์ดจำนวน 63 ใบ

9. ดาวน์โหลดแอปพลิเคชันนี้ได้โดย

9.1 เข้าเว็บไซต์ <https://www.plickers.com> เลื่อนหน้าจอลงมาจะ

9.2 ปรากฏปุ่ม Download on the AppStore สำหรับโหลดแอปพลิเคชันในไอโฟน

9.3 ปรากฏปุ่ม ANDROID APP ON Google play สำหรับโหลดแอปพลิเคชันในระบบแอนดรอยด์

2.3 ข้อดีและข้อจำกัดของแอปพลิเคชัน plickers

ข้อดี โปรแกรม Plickers

1. สามารถสร้างโพลเดอร์เก็บไฟล์คำถามโดยแบ่งรายวิชาได้
2. สามารถรอกชื่อนักเรียน โดยแบ่งตามรายวิชาได้
3. นักเรียน ไม่จำเป็นต้องมีอินเทอร์เน็ต แคมีแผ่น QR code คำตอบ
3. สามารถวัดผลความรู้ของนักเรียน ได้
4. นักเรียน มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากกว่าเดิม
5. สามารถดาวน์โหลดผลคะแนนของนักเรียนได้

ข้อเสีย โปรแกรม Plickers

1. ระบบไม่ได้ตรวจคำตอบให้ ทำให้ครูเสียเวลาในการตรวจคำตอบ

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สาคร ธรรมศักดิ์ อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน (2555 : 25) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ คุณลักษณะและความสามารถของบุคคล อันเกิดจากการสอน การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์

สนทยา เขมวีรัตน์ อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน (2555 : 26) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความสามารถของบุคคล อันได้จากการเรียนรู้ และความสามารถในการนำไปใช้แก้ปัญหา และศึกษาต่อไปได้ ซึ่งสามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือทางจิตวิทยา หรือแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทั่วไป

จันทิมา เมยประโคน (2555 : 26) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถทางการเรียนของแต่ละบุคคลที่ประเมินจากการทำแบบทดสอบ หรือทำงานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งสามารถวัดได้ ทั้งด้านทักษะปฏิบัติ โดยการใช้แบบทดสอบภาคปฏิบัติ และการวัดทางด้านเนื้อหา โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นคุณลักษณะและความสามารถของบุคคล ที่ประเมินจากการทำแบบทดสอบ หรือการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

3.2 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

อารีย์ คงสวัสดิ์ อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน 2555: 27 กล่าวถึง องค์ประกอบที่ทำให้เกิดผลกระทบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ด้านคุณลักษณะการจัดระบบในโรงเรียน ตัวแปรด้านนี้จะประกอบไปด้วยขนาดของโรงเรียน อัตราส่วนของนักเรียนต่อครู นักเรียนต่อห้อง นักเรียนเหล่านี้มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. ด้านคุณลักษณะของคุณครู ตัวแปรต้นคุณลักษณะของครู ประกอบด้วย อายุ วุฒิครู ประสบการณ์ของครู ความเอาใจใส่ในหน้าที่ ตัวแปรเหล่านี้ล้วนมีความสัมพันธ์ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งสิ้น

3. ด้านคุณลักษณะของนักเรียน ประกอบด้วย ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับการเรียน สมาชิกในครอบครัว ความพร้อม ทัศนคติเกี่ยวกับการเรียนการสอน ตัวแปรเหล่านี้มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4. ด้านภูมิหลังทางเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อมของนักเรียน การศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสภาพทางเศรษฐกิจ สังคมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Anastasi อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน 2555: 27 กล่าวว่า การที่นักเรียนจะเรียนสำเร็จ หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบใหญ่ 2 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านสติปัญญา กับองค์ประกอบด้านที่ไม่ใช่สติปัญญา ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน

3.3 ลักษณะของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพศาล หวังพานิช อ้างถึงใน บุษกร พรหมหล้าวรรณ ได้แบ่งการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดมุ่งหมาย และลักษณะวิชาที่สอน ซึ่งสามารถวัดได้ 2 แบบ คือ

1. การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติหรือทักษะของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถ

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหา อันเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถวัดได้โดยใช้ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์

สรุปได้ว่า การศึกษาถึงพัฒนาการของผู้เรียนสามารถวัดได้จากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประกอบด้วยการวัดภาคปฏิบัติ และทฤษฎี ทั้งนี้ลักษณะของการวัดจะต้องขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของเนื้อหาด้วย

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บุญชม ศรีสะอาด อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน (2555:30) ได้เสนอลักษณะของเครื่องมือที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบอิงเกณฑ์ หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม มีคะแนนจุดตัดหรือคะแนนเกณฑ์สำหรับตัดสินว่าผู้สอบมีความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่

2. แบบทดสอบอิงกลุ่ม หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งสร้างเพื่อให้วัดครอบคลุมหลักสูตร จึงสร้างตามความเก่งอ่อนได้ดี เป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบประเภทนี้

ลิวินและอังคณา สายยศ อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน (2555:30-31) ได้แบ่งไว้ 2 พวก คือ

1. แบบทดสอบของครู หมายถึง ชุดของคำถามที่ครูสร้างขึ้นซึ่งเป็นข้อคำถามที่เกี่ยวข้องกับความรู้ที่นักเรียนได้เรียนในห้องเรียน

2. แบบทดสอบมาตรฐาน หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขา หรือจากครูที่สอนวิชานั้น ๆ แต่ผ่านการทดลองหาคุณภาพหลายครั้งจนกระทั่งมีคุณภาพดีพอสรุปได้ว่า เครื่องมือที่ใช้ในการวัด ประกอบด้วย แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น และแบบทดสอบมาตรฐาน โดยใช้วิธีการทดสอบแบบอิงเกณฑ์หรืออิงกลุ่ม

4. ความพึงพอใจ

4.1 ความหมายของความพึงพอใจ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542: 775) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจ หมายถึง พอใจ ชอบใจ

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน (2555: 37) และคนอื่น ๆ กล่าวว่า ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นได้กับใครนั้นต้องมีสาเหตุที่สำคัญก่อให้เกิดผล สาเหตุนั้นก็คือการจูงใจ เพราะการจูงใจเป็นสิ่งเร้าและความพยายามที่ตอบสนองความต้องการ ดังนั้นความพึงพอใจนั้นเป็นความพอใจเมื่อความต้องการได้รับการตอบสนอง

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ คือ ความพอใจ ชอบใจ ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับสาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดผล สาเหตุนั้นก็คือการจูงใจ หากสาเหตุที่เกิดขึ้นสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้ ผลที่ตามมา คือผู้เรียนเกิดความพึงพอใจต่อสิ่ง ๆ นั้นด้วย

4.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

จากแนวคิดของ เซเลสนิค (Zalesnich) สรุปได้ว่า ความพึงพอใจเกิดจากการตอบสนองความต้องการของบุคคล ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 อย่างดังนี้

1. ความต้องการภายนอก หรือความต้องการทางกายภาพ เช่น ความสะอาดสบาย ในสถานที่ทำงาน ความมั่นคงในหน้าที่การงาน เป็นต้น

2. ความต้องการภายใน หรือความต้องการทางด้านจิตใจ เช่น ความเป็นเพื่อน การเป็นที่ยอมรับและไว้วางใจจากผู้ร่วมงาน เป็นต้น

Herzberg อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน (2555: 38-39) ได้สรุปว่า คนเรามีความต้องการที่จะแยกออกจากกันโดยอิสระอยู่ 2 ประเภท แต่ละประเภทมีผลต่อพฤติกรรมของคนในทางที่ต่างกันคือ เมื่อคนรู้สึกไม่พอใจในงาน เขาจะมองในเรื่องสภาพแวดล้อมของงานที่เขาทำ และเมื่อเขารู้สึกพอใจในงานเขาจะมองเรื่องงานที่เขาทำ

Herzberg มีความเห็นว่าสิ่งที่ตรงกันข้ามความพึงพอใจ ไม่ใช่ความพอใจที่เชื่อกัน ตั้งแต่ดั้งเดิม การขจัดสิ่งที่ทำให้เกิดความไม่พอใจขึ้นแทนที่ เป็นเพียงแต่ทำให้เป็น กลาง ก็คือ ยังยินดีที่จะทำงานต่อไปอย่างเดิมเท่านั้น เขาให้ความเห็นว่าสิ่งที่ตรงกันข้ามกับความพอใจ คือความไม่พอใจ และสิ่งที่ตรงกันข้ามกับความไม่พอใจคือความพอใจ

แนวคิดของ Herzberg นี้แยกสิ่งที่ทำให้เกิดความพอใจกับสิ่งที่เกิดความไม่พอใจ ในการแยกออกจากกันอย่างเห็นได้ชัดเจน การลดสิ่งที่ทำให้ไม่พอใจทำให้เกิดความสงบในองค์กรได้ และอาจสร้างแรงจูงใจได้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น ไม่ใช่สิ่งจูงใจโดยตรง ปัจจัยทั้ง 2 กลุ่มมีดังนี้

ปัจจัยภายนอก

1. นโยบายและการบริหารงาน
2. วิธีการบังคับบัญชา
3. สภาพการทำงาน
4. ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในองค์กร
5. ค่าจ้าง สถานภาพ และความปลอดภัย

ปัจจัยภายใน

1. ความสำเร็จในการทำงาน
2. การยอมรับนับถือ
3. งานที่ท้าทาย
4. ความรับผิดชอบ
5. ความก้าวหน้า
6. ความเจริญเติบโตขององค์กร

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจเกิดจากการตอบสนองความต้องการของบุคคล ด้านความต้องการภายนอก และความต้องการภายใน หากสิ่งเร้าเกิดการตอบสนองความพึงพอใจจะเกิดขึ้นในตัวผู้เรียน

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นักการศึกษาหลายท่านได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ผู้วิจัยได้รวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องไว้ดังต่อไปนี้

ศิริวรรณ เยียระยงค์ (2541) ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการศึกษา และการสอนตามคู่มือครู การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนตามคู่มือครู 2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการสอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนตามคู่มือครู ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 76 คนของโรงเรียนเทศบาล 2 วัดเสนาหา (สมัครพลผดุง) อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 38 คน กลุ่มควบคุม 38 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการสอนที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนตามคู่มือครู แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนโดยการใช้คู่มือครู สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) การทดสอบค่าที (t-test) แบบ Independent และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและวิธีการสอนตามคู่มือครูแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่านักเรียนที่สอนตามคู่มือครู 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เห็นด้วยมากกับการสอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนโดยการใช้คู่มือครู โดยเห็นด้วยมากเป็นลำดับที่ 1 คือ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาเห็นด้วยมากคิดเป็นร้อยละ 79.45 และนักเรียนที่สอนโดยใช้การสอนตามคู่มือครูเห็นด้วยมากคิดเป็นร้อยละ 68.40 รองลงมาคือด้านประโยชน์และการนำไปใช้ และด้านบรรยากาศในการเรียนการสอน นักเรียนที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาเห็นด้วยมากคิดเป็นร้อยละ 67.32 และ 75.00 นักเรียนที่สอนโดยใช้การสอนตามคู่มือครูเห็นด้วยมากคิดเป็นร้อยละ 67.54 และ 63.82 ตามลำดับ

สุทธิรัตน์ คู่ยสวัสดิ์ (2547) ศึกษาการเปรียบเทียบความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยการจัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์แบบปกติ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดเกมการศึกษาความพร้อมด้านการอ่าน สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียน ที่จัดประสบการณ์โดยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์แบบปกติ 3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการปฏิบัติของนักเรียน ที่จัดประสบการณ์โดย

ชุดเกมการศึกษาและจัดประสบการณ์แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนวัดใหญ่จอมปราสาท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน โดยกลุ่มทดลองจัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษา และกลุ่มควบคุมจัดประสบการณ์แบบปกติ ใช้เวลาจัดประสบการณ์จำนวน 20 คาบ ๆ ละ 30 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1. แผนการจัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษาด้านความพร้อมด้านการอ่าน 2. แบบประเมินความพร้อมด้านการอ่าน 3. แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติของนักเรียนที่จัดประสบการณ์โดยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์แบบปกติ 4. แบบบันทึกการแสดงความรู้สึกรักของนักเรียน ที่มีต่อการจัดประสบการณ์โดยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์แบบปกติ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ร้อยละ ,ค่าเฉลี่ย ,ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน , ค่า t-test แบบ Independent และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1. ชุดเกมการศึกษามีประสิทธิภาพ 78.47 / 89.51 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียนที่จัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์แบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 โดยกลุ่มที่จัดประสบการณ์ ด้วยชุดเกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการจัดประสบการณ์แบบปกติ 4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์โดยชุดเกมการศึกษาและการจัดประสบการณ์แบบปกติอยู่ในระดับมาก

อมรรัตน์ วารินกฤษ (2551) ศึกษาความสามารถทางการอ่านของนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยการสอนด้วยบัตรคำกับการสอนโดยใช้บัตรคำประกอบภาพ การวิจัยโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความแตกต่างในการสอนอ่านเด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน ระหว่างการสอนโดยใช้บัตรคำกับการสอนโดยใช้บัตรคำประกอบภาพ ตัวอย่างการวิจัยเป็นนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนวัดหันตรา (เวชสมานราษฎร์นุกูล) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา พระนครศรีอยุธยา เขต 1 จำนวน 10 คน ได้มาจากการเจาะจงจากการคัดกรองด้วยแบบทดสอบวัดภาวะบกพร่องทางการเรียนภาษาที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ในระดับใกล้เคียงกัน ในการทดสอบผู้ศึกษา แบ่งตัวอย่างการวิจัยออกเป็น 2 กลุ่ม โดยการจับฉลากกลุ่มละ 5 คน กลุ่มที่ 1 สอนโดยใช้บัตรคำ กลุ่มที่ 2 สอนโดยใช้บัตรคำประกอบภาพ ทำการทดลองแยกจากชั้นเรียนปกติ ทุกวันจันทร์ถึงวันศุกร์ครั้งละ 60 นาที ต่อเนื่องกันเป็นเวลา 6 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1. แผนการสอนโดยใช้บัตรคำ จำนวน 6 แผน 2. แผนการสอนโดยใช้บัตรประกอบภาพ จำนวน 6 แผน 3. แบบฝึกหัด 4. แบบทดสอบวัดการอ่านภาษาไทย วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยบัตรคำประกอบภาพมีความสามารถทางการอ่าน ($\bar{x} = 79.80$) สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยบัตรคำ ($\bar{x} = 77.60$)

รมณียา สุธรรมจรรยา (2559) ศึกษาผลการใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนด้วยแอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษและการออกแบบ แอปพลิเคชัน 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ 3) แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการศึกษา พบว่า 1) แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าอยู่ในระดับมาก

พรทิพย์ วงศ์สินอุดม และศิวินิต อรรถวุฒิกุล (2559) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อช่วยเพื่อน ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดเพชรบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อช่วยเพื่อน ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดเพชรบุรี 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยแอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน 3) ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เมื่อเรียนด้วยแอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อช่วยเพื่อน ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดเพชรบุรี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อสอบถามผู้เชี่ยวชาญในการสร้างแอปพลิเคชัน 2) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน 3) แอปพลิเคชันบทเรียนคอมพิวเตอร์ 4) แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนร่วมกันแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ด้วยแอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อช่วยเพื่อน 5)

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา สุขศึกษาและพลศึกษา 6) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อแอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อช่วยเพื่อน ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันบทเรียนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับแบบเพื่อนช่วยเพื่อนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดเพชรบุรี มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.33/82.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 75/75 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวม การเรียนรู้ร่วมกันอยู่ในระดับดี 4) ผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วย แอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และแอปพลิเคชัน ข้างต้นพบว่า เมื่อมีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และแอปพลิเคชันประกอบการจัดการเรียนการสอน สามารถทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น อีกทั้งนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการดังกล่าวในระดับมาก ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะนำรูปแบบการสอนในลักษณะดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการทดลองสอนกับนักเรียน เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยชุดอัจฉริยะค่านาม

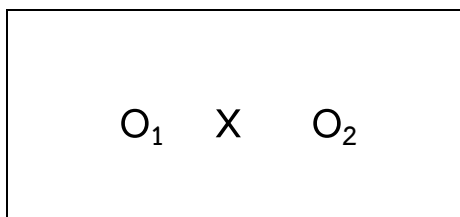
บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การใช้ชุดอัจฉริยะค่านามเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษา ยะลา มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษา ยะลา และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัจฉริยะค่านาม ในการดำเนินการวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลอง มีการกำหนดแบบแผนวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูลดังรายละเอียดต่อไปนี้

แบบแผนการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบกลุ่มเดียว คือ กลุ่มทดลองกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง ดังผังการทดลอง ดังนี้



เมื่อกำหนดให้

- O₁ หมายถึง ผลการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัจฉริยะค่านาม
- X หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัจฉริยะค่านาม
- O₂ หมายถึง ผลการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัจฉริยะค่านาม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษา ยะลา จำนวน 47 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษา ยะลา 1 ห้อง จำนวน 23 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบยกกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

- ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัจฉริยะค่านาม

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำนาม และความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัตรการย์คำนาม

เครื่องมือและการพัฒนาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ มี 2 ประเภท ได้แก่

1. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ได้แก่
 - 1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัตรการย์คำนาม
 - 1.2 Power point ชนิดของคำนาม
 - 1.3 แอปพลิเคชัน plickers
 - 1.4 เกมบัตรคำ
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลตัวแปรตาม ได้แก่
 - 2.1 แบบทดสอบก่อนและหลังในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำนาม โดยใช้ชุดอัตรการย์คำนามประกอบการจัดการเรียนรู้
 - 2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจ

ขั้นตอนในการสร้างและพัฒนาเครื่องมือมีดังนี้

- 1.1 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัตรการย์คำนาม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่คณะผู้วิจัยทำขึ้น ได้ให้อาจารย์ที่ปรึกษาในรายวิชาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมในเบื้องต้น จากนั้นให้ครูผู้ประสานในโรงเรียนตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมอีกครั้ง ผลปรากฏว่า แผนการจัดการเรียนมีคุณภาพสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนและสามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ได้โดยแผนการจัดการเรียนรู้นี้ดังกล่าวมีขั้นตอนในการสร้างดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 2. ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 3. ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนเมืองปัตตานี
 4. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม
 5. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำนาม เพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้
 6. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ชนิดของคำนามให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้
- 2.1 ขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำนาม

แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำนาม ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัศจรรย์คำนาม แบบทดสอบเป็นปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1. ศึกษาหนังสือเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำนาม ระดับชั้น ปวช. 1 และเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับเนื้อหาชนิดของคำนาม

2. ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

3. วิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

ค่าความตรงเชิงเนื้อหา (IOC)

การหาค่าความตรงเชิงเนื้อหาในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาเรียบร้อยแล้ว

ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ

ข้อ	ความยากง่าย	การแปลผล
1	0.739	ง่าย
2	0.217	ยาก
3	0.261	ยาก
4	0.261	ยาก
5	0.435	ค่อนข้างยาก
6	0.261	ยาก
7	0.391	ยาก
8	0.217	ยาก
9	0.174	ยากมาก
10	0.391	ยาก
11	0.217	ยาก
12	0.391	ยาก
13	0.087	ยากมาก
14	0.783	ง่าย
15	0.261	ยาก
16	0.261	ยาก
17	0.391	ยาก
18	0.435	ค่อนข้างยาก
19	0.174	ยากมาก

20

0.348

ยาก

จากการวิเคราะห์พบว่า ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบอยู่ในช่วง 0.174-0.783 จากการตรวจสอบค่าความยากง่ายของแบบทดสอบที่ดีควรอยู่ในช่วง 0.2-0.8 จะเห็นได้ว่าข้อสอบของผู้วิจัยใช้ทดสอบนักเรียนมีบางข้อไม่มีความเหมาะสม ผู้วิจัยจะดำเนินการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

ค่าอำนาจจำแนกแบบทดสอบ

ข้อ	ค่าอำนาจจำแนก	การแปลผล
1	0.667	ใช้ได้
2	0.106	ใช้ไม่ได้
3	0.273	ใช้ได้
4	0.197	ใช้ไม่ได้
5	0.470	ใช้ได้
6	0.364	ใช้ได้
7	0.288	ใช้ได้
8	0.455	ใช้ได้
9	0.106	ใช้ไม่ได้
10	0.636	ใช้ได้
11	0.364	ใช้ได้
12	0.303	ใช้ได้
13	0.182	ใช้ไม่ได้
14	0.242	ใช้ได้
15	0.106	ใช้ไม่ได้
16	0.364	ใช้ได้
17	0.030	ใช้ไม่ได้
18	0.288	ใช้ได้
19	0.015	ใช้ไม่ได้
20	0.288	ใช้ได้

จากการวิเคราะห์ ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบมีค่าอยู่ในช่วง 0.015 - 0.667 จากการตรวจสอบแบบทดสอบที่ดี ควรมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.2 ขึ้นไป จากการวิเคราะห์จากตาราง

ข้างต้นมีข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกน้อยกว่า 0.2 แสดงว่าข้อสอบบางข้อไม่สามารถจำแนกนักเรียนเก่งและอ่อนได้

ค่าความเชื่อมั่น KR20

ผลการวิเคราะห์แบบทดสอบพบว่า ค่าความเชื่อมั่นแบบ KR20 มีค่าเท่ากับ 0.447

2.2 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ มีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาตำรา เอกสารเกี่ยวกับความพึงพอใจ และสร้างแบบสอบถาม
2. นำแบบสอบถามเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม และสามารถนำเครื่องมือไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง
3. นำแบบสอบถามไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง
4. วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความพึงพอใจโดยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา มีค่าเท่ากับ 0.6662

สรุปผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือ	คุณภาพเครื่องมือ (ก่อนนำไปใช้)	คุณภาพเครื่องมือ (หลังนำไปทดลอง)
แผนการจัดการเรียนรู้โดย ใช้ชุดข้อจรรยาคนาม	ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา	-
แบบทดสอบ	หัวหน้าแผนก ตรวจสอบ ความเหมาะสมของข้อ คำถาม	1. ค่าความยากง่าย (0.174-0.783) 2. ค่าอำนาจจำแนก (0.015 - 0.667) 3. ความเชื่อมั่น KR20 (0.447)
แบบสอบถามความพึง พอใจ	หัวหน้าแผนก ตรวจสอบ ความเหมาะสมของข้อ คำถาม	ความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ 0.6662

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ (1) ขั้นตอนการทดลอง (2) ขั้นตอนการทดลอง (3) ขั้นตอนหลังการทดลอง ดังนี้

1. ขั้นตอนการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับตัวอย่างนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ผู้วิจัยได้ติดต่อขอความอนุเคราะห์จากแผนกการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา เพื่อให้นักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 จำนวน 23 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ โดยประสานงานผ่านหัวหน้าแผนกการบัญชี

1.2 คณะผู้วิจัยได้จัดเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอรรถรรักษ์คำนาม ประกอบด้วย เกมบัตรคำแอปพลิเคชัน plickers แผนการจัดการเรียนรู้ชนิดของคำนาม Power point ชนิดของคำนาม

2. ขั้นตอนการทดลอง

2.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล 4 คาบ ดังนี้

ชั่วโมงที่ 1 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนเรื่องคำนาม ไปทดสอบกับนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง แล้วบันทึกคะแนนกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับจากการทดสอบครั้งนี้เป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน (pretest)

ชั่วโมงที่ 2 เป็นการเฉลยคำตอบและใช้แอปพลิเคชัน plickers ในการตรวจสอบ

ชั่วโมงที่ 3 สอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอรรถรรักษ์คำนาม เป็นเวลา 1 คาบ

ชั่วโมงที่ 4 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบหลังเรียน และบันทึกผลการทดลองให้เป็นคะแนนหลังเรียน (Posttest) พร้อมทั้งให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอรรถรรักษ์คำนาม

3. ขั้นหลังการทดลอง

คณะผู้วิจัยตรวจให้คะแนนแบบทดสอบและตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของข้อมูล ในกรณีที่ข้อมูลผลการทดสอบของนักเรียนไม่ครบถ้วน คณะผู้วิจัยจะติดตามให้นักเรียนทดสอบเพิ่มเติม หลังจากนั้นได้จัดเตรียมบันทึกข้อมูลเพื่อจะวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย

1. การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการพูดภาษาไทยในงานอาชีพ เรื่องคำนามผู้วิจัยวิเคราะห์ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คะแนนพัฒนาการ และเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้สถิติทดสอบที่แบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples t-test)

2. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ชุดอรรถรรักษ์คำนาม โดยใช้เกมบัตรคำ โปรแกรมแอปพลิเคชัน plickers ผู้วิเคราะห์ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยเทียบกับเกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 -5.00 มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 -4.50	มีความพึงพอใจระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 -3.50	มีความพึงพอใจระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 -2.50	มีความพึงพอใจระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 -1.50	มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. สถิติที่ใช้วิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

- IOC

การหาการหาความตรงเชิงเนื้อหา หาได้โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับลักษณะพฤติกรรม
 $\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

- ความยากง่าย

ความยากง่าย หมายถึง คุณสมบัติของแบบทดสอบที่สามารถบอกได้ว่า คนส่วนใหญ่ ทำถูก หรือทำผิดมากน้อยเพียงใด

$$P = \frac{R_H + R_L}{N}$$

หรือ

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	H_R	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกในกลุ่มสูง
	L_R	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกในกลุ่มต่ำ
	R	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

- อำนาจจำแนก

$$r = \frac{R_H - R_L}{N_H} \quad \text{หรือ} \quad r = \frac{R_H - R_L}{N_L} \quad r = \frac{R_H}{N_H} - \frac{R_L}{N_L}$$

เมื่อ	R_H	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกในกลุ่มสูง
	R_L	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกในกลุ่มต่ำ
	N_H	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบในกลุ่มสูง
	N_L	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบในกลุ่มต่ำ

- ค่าความเชื่อมั่นแบบ KR 20

$$\text{จากสูตร} \quad r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{(\sum pq)}{s^2} \right\}$$

เมื่อ	K	แทน	จำนวนข้อของข้อสอบ
	P	แทน	สัดส่วนของคนทำถูกในแต่ละข้อ
	Q	แทน	สัดส่วนของคนทำผิดในแต่ละข้อ
	S_t^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)

$$\text{สูตร} \quad \bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ	x	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

2.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ	s	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	$(\sum x)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

2.3 ร้อยละ

$$\text{ร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนคำตอบทั้งหมด} \times 100}{\text{จำนวนผู้ตอบทั้งหมด}}$$

2.4 คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์

$$GS (\%) = \frac{(Y - X)}{(F - X)} \times 100$$

เมื่อ	GS%	คือ	คะแนนร้อยละของพัฒนาการผู้เรียน
	X	คือ	คะแนนทดสอบก่อนจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัศจรรย์คำถาม
	Y	คือ	คะแนนทดสอบหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัศจรรย์คำถาม
	F	คือ	คะแนนเต็ม

2.5 สถิติทดสอบที่แบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระจากกัน (Dependent Samples T Test)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

เมื่อ	t	แทน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t-distribution
	$\sum D$	แทน ผลรวมของความแตกต่างระหว่างคะแนนการทดสอบหลังก่อน และ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัศจรรย์ค่านาม
	N	แทน จำนวนนักเรียน
	$(\sum D)^2$	แทน ผลรวมกำลังสองของความแตกต่างระหว่างคะแนนการทดสอบ หลัง และก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัศจรรย์ค่านาม

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการใช้ชุดอัจฉริยะค่านามเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามของนักเรียน ระดับชั้น ปวช. 1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษา (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัจฉริยะค่านาม คณะผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลอง โดยออกแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ นักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา จำนวน 23 คน ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามก่อนและหลังการใช้ชุดอัจฉริยะค่านาม

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัจฉริยะค่านาม

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามก่อนและหลังการใช้ชุดอัจฉริยะค่านาม

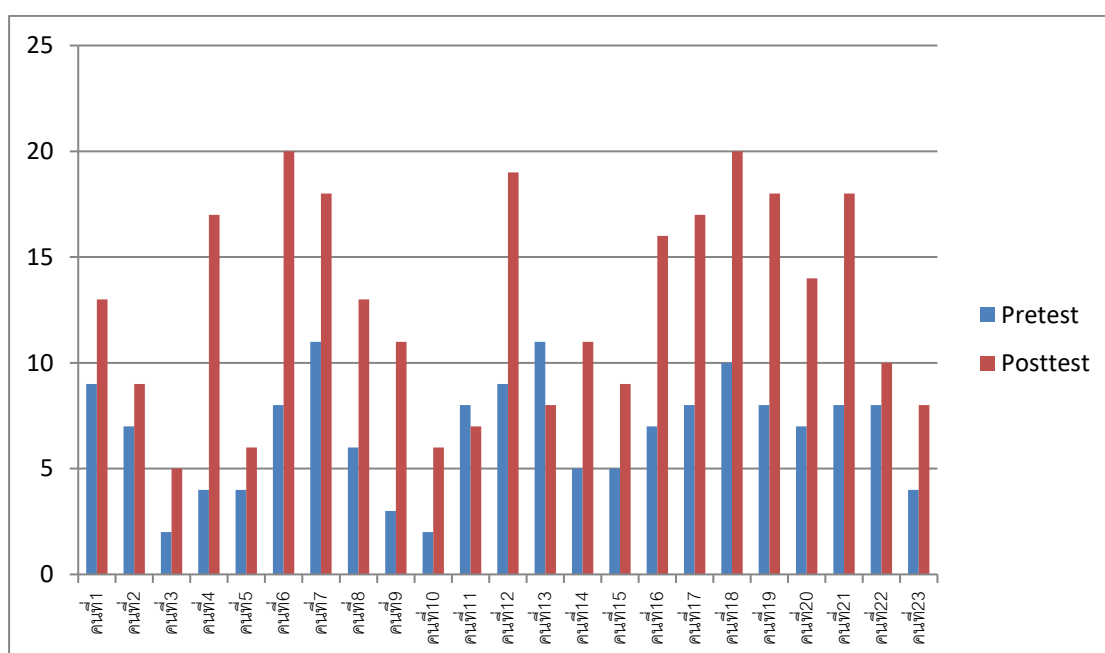
ในการวิเคราะห์ข้อมูลตอนที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ค่าสถิติเชิงบรรยายคะแนนทดสอบ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัจฉริยะค่านาม

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติเชิงบรรยายคะแนนสอบ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัจฉริยะค่านามของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

คะแนน	N	Min	Max	Range	Mean	S.D.
สอบ						
ก่อนเรียน	23	2	11	9	6.70	2.65
หลังเรียน	23	5	20	15	12.74	4.98

จากการวิเคราะห์ตารางที่ 1 พบว่า คะแนนก่อนเรียนของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 วิทยาลัย อาชีวศึกษายะลา มีค่าน้อยที่สุดเท่ากับ 2 คะแนน ค่ามากที่สุดเท่ากับ 11 คะแนน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.70 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.65 ส่วนคะแนนสอบหลังเรียนมีค่าน้อยที่สุดเท่ากับ 5 คะแนน ค่ามากที่สุดเท่ากับ 20 คะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.74 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.98

ภาพประกอบ 1 แผนภูมิแท่งแสดงคะแนนของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุด อัจฉริยะค่านาม



จากภาพประกอบ 1 แสดงคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัจฉริยะค่านาม จะเห็นได้ว่านักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แต่จะมีนักเรียน 2 คน (คนที่ 11 และ 13) ที่มีคะแนนการทดสอบหลังเรียนต่ำกว่าก่อนเรียน

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัจฉริยะ ค่านามของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษา ยะลา

คะแนนสอบ	n	M	SD	Paired Samples Test		t	df	Sig.
				M Different	SD			
ก่อนเรียน	23	6.70	2.65	7.83	4.14	7.00	22	.000
หลังเรียน	23	12.74	4.98					

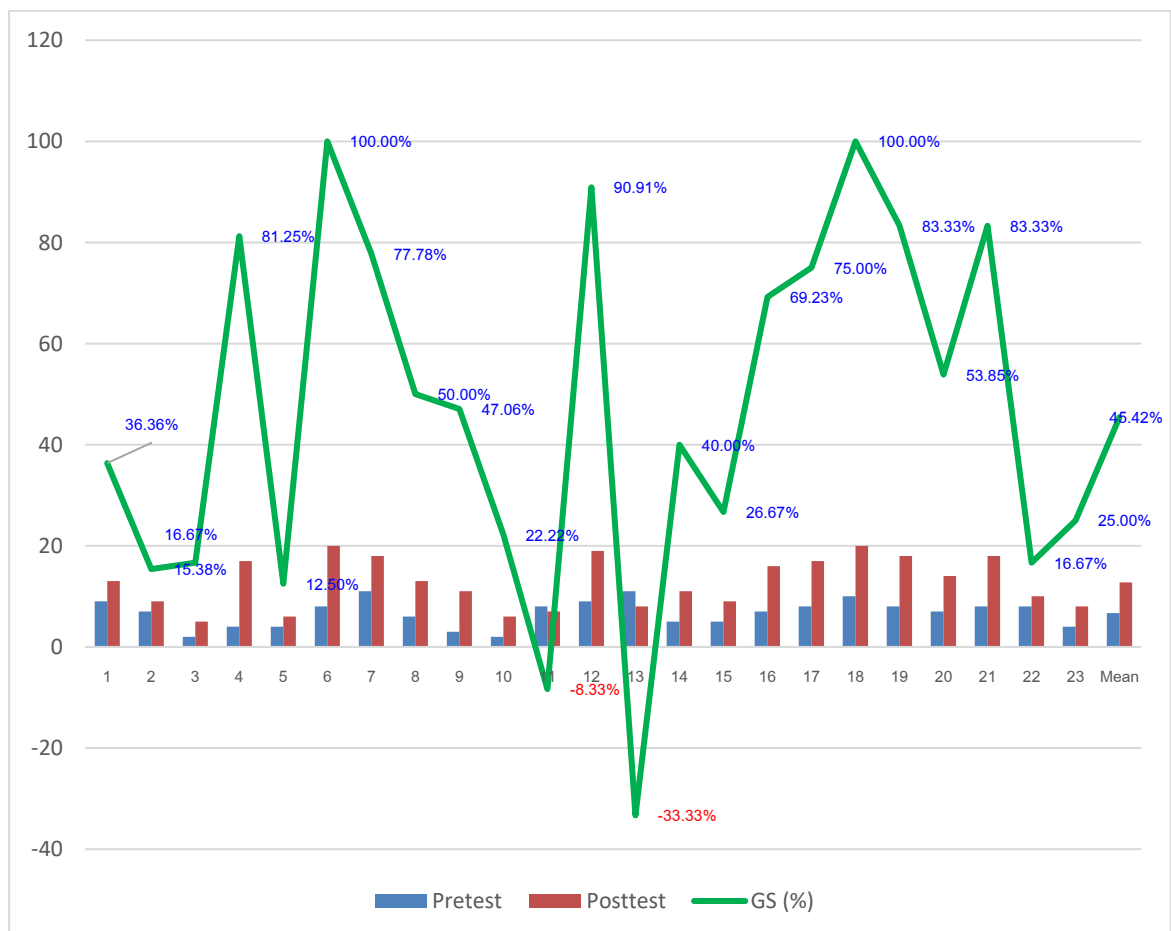
จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมคำนามมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 6.70 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.65 คะแนน คะแนนทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมคำนาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.74 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.98 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมคำนาม สามารถสรุปได้ว่า การใช้ชุดกิจกรรมคำนามเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำนามของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลาวิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ตารางแสดงคะแนนก่อนเรียน คะแนนหลังเรียน และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของนักเรียน

นักเรียน	Pretest	Posttest	คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (%)	ระดับพัฒนาการ
1	9	13	36.36%	ระดับกลาง
2	7	9	15.38%	ระดับต้น
3	2	5	16.67%	ระดับต้น
4	4	17	81.25%	ระดับสูงมาก
5	4	6	12.50%	ระดับต้น
6	8	20	100.00%	ระดับสูงมาก
7	11	18	77.78%	ระดับสูงมาก
8	6	13	50.00%	ระดับกลาง
9	3	11	47.06%	ระดับกลาง
10	2	6	22.22%	ระดับต้น
11	8	7	-8.33%	ถดถอย
12	9	19	90.91%	ระดับสูงมาก
13	11	8	-33.33%	ถดถอย
14	5	11	40.00%	ระดับกลาง
15	5	9	26.67%	ระดับกลาง
16	7	16	69.23%	ระดับสูง
17	8	17	75.00%	ระดับสูง

18	10	20	100.00%	ระดับสูงมาก
19	8	18	83.33%	ระดับสูงมาก
20	7	14	53.85%	ระดับสูง
21	8	18	83.33%	ระดับสูงมาก
22	8	10	16.67%	ระดับต้น
23	4	8	25.00%	ระดับต้น
เฉลี่ย	6.70	12.74	45.42%	ระดับกลาง

ภาพประกอบ 2 แผนภูมิแสดงคะแนนของนักเรียนก่อน หลัง และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัจฉริยะค่านาม



จากตารางที่ 3 และภาพประกอบ 2 พบว่า ก่อนเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.70 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.74 โดยส่วนใหญ่ นักเรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 45.42% ยกเว้น นักเรียนคนที่ 11 และ 13 มีพัฒนาการลดลง

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนต่อสัมพัทธ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมค่านาม

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมค่านาม

ประเด็นประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	M	S.D.	แปลผล
1. ครูมีการเตรียมการสอน (พิจารณาจากสื่อที่สอดอุปกรณ์ต่าง ๆ มีความพร้อม)	4.83	0.39	มาก
2. เนื้อหาที่สอนสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัยที่สุด	4.61	0.50	มาก
3. ครูใช้สื่อประกอบการสอนที่น่าสนใจที่สุด	4.78	0.42	มาก
4. กิจกรรมการเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนที่สุด	4.74	0.45	มาก
5. กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจที่สุด	4.78	0.60	มาก
6. ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม/ทีมที่สุด	4.74	0.54	มาก
7. ครูใช้คำถามถามนักเรียนบ่อย ๆ	4.22	0.80	มาก
8. ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน	4.35	0.71	มาก
9. ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหาที่สุด	4.57	0.59	มาก
10. ครูคอยกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัวในการเรียนเสมอ	4.43	0.73	มาก
11. ครูให้ความช่วยเหลือหรืออำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการเรียน	4.22	0.74	มาก

12. นักเรียนชอบกิจกรรมอัจฉริยะค่านาม ที่สุด	4.61	0.66	มาก
13. นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องชนิดของค่านามมากยิ่งขึ้น	4.48	0.67	มาก
14. นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข ที่สุด	4.61	0.72	มาก
15. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย	4.13	0.97	มาก
สรุปความพึงพอใจโดยภาพรวม ที่สุด	4.54	0.27	มาก

จากตารางพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัจฉริยะค่านามโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.54$) ได้แก่ เรื่องक्रमมีการเตรียมการสอน (พิจารณาจากสื่ออุปกรณ์ต่างๆ มีความพร้อม) และกลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดรองลงมา ได้แก่ นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้สื่อของครูประกอบการสอนที่มีความน่าสนใจ และกิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การใช้ชุดอัตรการรย์ค่านามเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษา (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัตรการรย์ค่านาม โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือชุดอัตรการรย์ค่านาม ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของค่านาม power point เรื่องค่านามเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน เกมบัตรคำ (ชนิดค่านาม) เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แอปพลิเคชัน plickers แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแบบทดสอบแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังนี้

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. คะแนนทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัตรการรย์ค่านามมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 6.70 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.65 คะแนน คะแนนทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัตรการรย์ค่านาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.74 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.98 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัตรการรย์ค่านาม สามารถสรุปได้ว่าการใช้ชุดอัตรการรย์ค่านามเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 45.42%
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัตรการรย์ค่านามโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (M= 4.54) ได้แก่ เรื่องครูมีการเตรียมการสอน (พิจารณาจากสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ มีความพร้อม) และกลุ่มมีค่าเฉลี่ยสูงสุดรองลงมา ได้แก่นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้สื่อของครูประกอบการสอนที่น่าสนใจ และกิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การใช้ชุดอัตรการรย์ค่านามเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 แผนกการบัญชีและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การจัดการเรียนโดยใช้ชุดอัตรการรย์ค่านามสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์การ

เรียนเรื่องชนิดของค่านามได้สูงขึ้น เห็นได้จากคะแนนของแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และจากการทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอรรถรรยาค่านามพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอรรถรรยาค่านามอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอรรถรรยาค่านามสามารถทำให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาเหล่านั้น ๆ อย่างแท้จริง เพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอรรถรรยาค่านาม ประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของค่านาม (2) power point เรื่องค่านามเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน (3) เกมบัตรคำ (ค่านาม) เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (4) แอปพลิเคชัน pickers ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ในสถานการณ์ที่มีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการแข่งขัน นักเรียนเกิด ความรู้สึกสนุกสนาน อีกทั้งการตรวจคำตอบด้วยวิธีการใหม่ ๆ โดยการใช้แอปพลิเคชัน pickers ทำให้นักเรียนรู้สึกตื่นเต้น สนุกสนานมากยิ่งขึ้น

จากผลการวิจัยที่ผ่านมา จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนการสอนโดยโดยใช้ชุดอรรถรรยาค่านาม ประกอบด้วยการใช้เกมประกอบการสอนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามได้สูงขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจการจัดการเรียนในรูปแบบของเกมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งจะสอดคล้องกับงานวิจัยของศิริวรรณ เที่ยระยงค์ (2541) ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนตามคู่มือครู การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนตามคู่มือครู 2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการสอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนตามคู่มือครู ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 76 คนของโรงเรียนเทศบาล 2 วัดเสนาหา (สมัครพลผดุง) อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 38 คน กลุ่มควบคุม 38 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการสอนที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนตามคู่มือครู แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนโดยใช้คู่มือครูสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) การทดสอบค่าที (t-test) แบบ Independent และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและวิธีการสอนตามคู่มือครูแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่านักเรียนที่สอนตามคู่มือครู 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เห็นด้วยมากกับการสอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนโดยการใช้คู่มือครู โดยเห็นด้วยมากเป็นลำดับที่ 1 คือ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนที่สอนโดยใช้

เกมการศึกษาเห็นด้วยมากคิดเป็นร้อยละ 79.45 และนักเรียนที่สอนโดยใช้การสอนตามคู่มือครูเห็นด้วยมากคิดเป็นร้อยละ 68.40 รองลงมาคือด้านประโยชน์และการนำไปใช้ และด้านบรรยากาศในการเรียนการสอน นักเรียนที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาเห็นด้วยมากคิดเป็นร้อยละ 67.32 และ 75.00 นักเรียนที่สอนโดยใช้การสอนตามคู่มือครูเห็นด้วยมากคิดเป็นร้อยละ 67.54 และ 63.82 ตามลำดับ เช่นเดียวกันอมรรรัตน์ วารินกฤษ (2551) ศึกษาความสามารถทางการอ่านของนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยการสอนด้วยบัตรคำกับการสอนด้วยบัตรคำกับการสอนด้วยบัตรคำประกอบภาพ การวิจัยโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความแตกต่างในการสอนอ่านเด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการอ่านระหว่างการสอนโดยใช้บัตรคำกับการสอนโดยใช้บัตรคำประกอบภาพ ตัวอย่างการวิจัยเป็นนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนวัดหันตรา (เวชสมานราษฎร์นุกูล) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 จำนวน 10 คน ได้มาจากการเจาะจงจากการคัดกรองด้วยแบบทดสอบวัดภาวะบกพร่องทางการเรียนภาษาที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ในระดับใกล้เคียงกัน ในการทดสอบผู้ศึกษา แบ่งตัวอย่างการวิจัยออกเป็น 2 กลุ่ม โดยการจับฉลากกลุ่มละ 5 คน กลุ่มที่ 1 สอนโดยใช้บัตรคำ กลุ่มที่ 2 สอนโดยใช้บัตรคำประกอบภาพ ทำการทดลองแยกจากชั้นเรียนปกติ ทุกวันจันทร์ถึงวันศุกร์ครั้งละ 60 นาที ต่อเนื่องกันเป็นเวลา 6 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1. แผนการสอนโดยใช้บัตรคำ จำนวน 6 แผน 2. แผนการสอนโดยใช้บัตรประกอบภาพ จำนวน 6 แผน 3. แบบฝึกหัด 4. แบบทดสอบวัดการอ่านภาษาไทย วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยบัตรคำประกอบภาพมีความสามารถทางการอ่าน ($\bar{x} = 79.80$) สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยบัตรคำ ($\bar{x} = 77.60$) นอกจากเกมประกอบการสอนการใช้แอปพลิเคชันสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างความพึงพอใจแก่ผู้เรียนได้อีกด้วย

การใช้แอปพลิเคชันสามารถในการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำนามสามารถสร้างความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนในระดับมากเช่นเดียวกัน ซึ่งจะสอดคล้องรมณียา สุธรรมจรรยา (2559) ศึกษาผลการใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนด้วยแอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ

และการออกแบบ แอปพลิเคชัน 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ 3) แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการศึกษาพบว่า 1) แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าอยู่ในระดับมาก

พรทิพย์ วงศ์สินอุดม และศิวินิต อรรถภูมิกุล (2559) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อช่วยเพื่อน ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดเพชรบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อช่วยเพื่อน ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดเพชรบุรี 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยแอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อช่วยเพื่อน 3) ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เมื่อเรียนด้วยแอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อช่วยเพื่อน ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดเพชรบุรี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อสอบถามผู้เชี่ยวชาญในการสร้างแอปพลิเคชัน 2) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อช่วยเพื่อน 3) แอปพลิเคชันบทเรียนคอมพิวเตอร์ 4) แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนร่วมกันแบบเพื่อนช่วยเพื่อนด้วยแอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อช่วยเพื่อน 5) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา สุขศึกษาและพลศึกษา 6) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อแอปพลิเคชันบทเรียนบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อช่วยเพื่อน ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันบทเรียนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับแบบเพื่อนช่วยเพื่อนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดเพชรบุรี มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.33/82.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 75/75 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โยภาพรวมการเรียนรู้ร่วมกันอยู่ในระดับดี 4) ผล

การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยแอปพลิเคชันบนคอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อช่วยเพื่อน โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมค่านามทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามของนักเรียนให้สูงขึ้น เนื่องจากชุดกิจกรรมค่านามจะประกอบด้วยสื่อการสอนที่หลากหลาย ดังนั้นหากจะมีการใช้ในการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนควรที่จะคำนึงปัจจัยด้านต่าง ๆ ของห้องเรียน เช่น อินเทอร์เน็ต สภาพแวดล้อมในห้องเรียน เป็นต้น การคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ นี้จะช่วยให้ผู้สอนสามารถใช้ชุดกิจกรรมค่านามได้ตรงตามสภาพของห้องเรียนได้เป็นอย่างดี

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมค่านามเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของค่านามของนักเรียนทั้งก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมค่านาม ซึ่งผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมค่านามสูงกว่าก่อนเรียน แต่ยังมีนักเรียนบางคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนต่ำกว่าก่อนเรียน เนื่องจากพฤติกรรมบางอย่างของนักเรียน เช่น ไม่ตั้งใจเรียน เดาคำตอบในการทำแบบทดสอบ เพื่อให้เสร็จเร็ว ๆ เป็นต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องควบคุมพฤติกรรมเหล่านี้ของนักเรียนให้ได้ เพื่อให้ผลการวิจัยได้ผลที่ถูกต้องมากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นแล้ว ผู้วิจัยขอเสนอแนะให้มีการเก็บข้อมูลในระหว่างการทดลอง โดยสังเกตพฤติกรรมตามสภาพจริงของผู้เรียน และควรมีการศึกษาตัวแปรอื่น ๆ เพิ่มเติม เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร การใช้สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ฯลฯ

บรรณานุกรม

- จันทิมา เมยประโคน. (2555). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชา ศิลปะ เรื่อง การสร้างสรรค์จากเศษวัสดุ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการ จัดการเรียนรู้แบบ 4MAT. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ โรดม).
- ธนิตา วัชรพิชิตชัย. (2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี).
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พรทิพย์ วงศ์สินอุดม และศิวินิต อรรถภูมิกุล. (2559). การพัฒนาแอปพลิเคชันแบบเรียนบน คอมพิวเตอร์พกพา ร่วมกับการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ร่วมกันของ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดเพชรบุรี. *Veridian E-Journal, Silpakorn University* 9(3): 588-601.
- พิริยพงศ์ เตชะศิริยีนง. (2552). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์ เรื่อง การให้เหตุผล. (สาร นิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- ยิ่งเจริญ บุญยัง. (2556). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์เรื่องการ บันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไปวิชาบัญชีเบื้องต้น 2 ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) วิทยาลัยอาชีวศึกษาดุสิตพัฒนชยการ.(วิจัยในชั้น เรียนบัญชีบัณฑิต, วิทยาลัยอาชีวศึกษาดุสิตพัฒนชยการ).
- รมณียา สุธรรมจรรยา. 2559. ผลการใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต วิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา ราชบุรี เขต 2 . *Veridian E-Journal, Silpakorn University* 9(2): 1030-1045.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

- วรรณิ โสมประยูร. (2527). *เอกสารประกอบการสอนมุ่งทักษะ 1 (ภาษาไทย) หน่วยที่ 9-15*.
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ศิริวรรณ เขียวระยงค์. (2547). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียน
สะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการศึกษาและ
การสอนตามคู่มือครู*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์. (2541). *การวิจัยธุรกิจ*. กรุงเทพฯ: A.N.การพิมพ์.
- สาคร ธรรมศักดิ์. (2541). *การสอนตามแนวสตรัคติวิซิมแบบร่วมมือที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ
ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. (ปริญญา
นิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- สุทธิรัตน์ คู่ยสวัสดิ์. (2547). *การเปรียบเทียบความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2
โดยการจัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์แบบปกติ*.
(วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- อมรรัตน์ วารินกัญ. (2551). *ความสามารถทางการอ่านของนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้
โดยการ สอนบัตรคำกับการสอนคำประกอบภาพ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร
มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- อารีย์ คงสวัสดิ์. (2544). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อในการเรียนคณิตศาสตร์ของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนคริน
ทรวิโรฒ).
- THANISARA GG RUANGDEJ. 2017. ห้องเรียน 4.0 แอปฯที่นำเทคโนโลยีไว้ในห้องเรียน.[เว็บไซต์].
สืบค้นจาก <https://thematter.co/byte/classroom-app/32535>

ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

- แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องอศจรรย์ค่านาม
- ตัวอย่างแบบทดสอบเรื่องชนิดของค่านาม
- ตัวอย่างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอศจรรย์ค่านาม

ภาคผนวก ข

Print out

- ผลการวิเคราะห์พัฒนาการสัมพัทธ์
- ผลการวิเคราะห์ ค่าความยากง่าย โดยใช้โปรแกรม TAP
- ผลการวิเคราะห์ ค่าอำนาจจำแนก โดยใช้โปรแกรม TAP
- ผลการวิเคราะห์ค่า SPSS
- ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดอัศจรรย์ค่านาม

ภาคผนวก ค

-รูปภาพประกอบการลงพื้นที่เก็บข้อมูล เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำนาม
ของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ สกุล : นางสาวนุรธิดา เจ๊ะอามะ

วันเดือนปีเกิด : 4 ธันวาคม 2566

สถานที่อยู่ปัจจุบัน : 81/9 ม. 1 ต. รุสะมิแล อ.เมือง จ.ปัตตานี

ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน : ครูผู้ช่วย

สถานที่ทำงานปัจจุบัน : วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

ประวัติการศึกษา :

พ.ศ. 2557 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี วุฒิ ศิลปศาสตรบัณฑิต
(ศึกษาศาสตร์)

ผลงานทางวิชาการ/ผลงานการศึกษาวิจัย

แหล่งเผยแพร่งานวิจัยในชั้นเรียน