

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้วิชา
ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่3โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา A Study Characteristics
The Development of Learning Achievement and Learning Behavior by
Active Learning Management for Primary 3 Students at Demonstration
School of Suan Sunandha Rajabhat University

ณัฐนิชา ทนะไชย

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Email: natnicha.th@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 107 คน ซึ่งเป็นกลุ่มเดียวกัน โดยจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย () และหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน () สรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. จากผลการวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.5 คิดเป็นร้อยละ 81.44 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.40 คิดเป็นร้อยละ 44.69 ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเท่ากับ 11.09 คิดเป็นร้อยละ 36.97 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning สามารถส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น แสดงให้เห็นว่าการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning สามารถส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น

2. จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หลังการใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning วิชาภาษาอังกฤษ พบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.90 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงจากมากไปหาน้อย พบว่า ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง ผู้เรียนมีสมาธิจดจ่อในการเรียน และ ผู้เรียนทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนรู้มา ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 3.92 ผู้เรียนแยกแยะสิ่งที่ไม่ควรปฏิบัติและไม่ควรปฏิบัติ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 3.94 ผู้เรียนมีการเอาใจใส่ต่อสิ่งที่เรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 3.96

ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ เดชดน้อย จุ้ยชุมและคณะ (2558) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องทักษะการคิด ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการทำงาน ทำงานเป็นกลุ่ม การแสดงความคิดเห็น การแสดงออกเพื่อสะท้อนความคิดเห็นร่วมกัน คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน

คำสำคัญ : การพัฒนา / ผลสัมฤทธิ์ / การเรียนรู้แบบเชิงรุก

The Development of Learning Achievement and Learning Behavior by Active Learning Management for Primary 3 Students at Demonstration School of Suan Sunandha Rajabhat University

Natnicha Thanachai^{1*}

¹ Demonstration school of Suan Sunandha Rajabhat University
1 U-thong Nok Road, Dusit, Bangkok, Thailand.
Email: Natnicha.th@ssru.ac.th

ABSTRACT

Development of learning achievement and learning behaviors by learning English by means of active learning for Prathomsuksa 3 students at the Demonstration School of Suan Sunandha Rajabhat University. The population and samples used in this research were

Prathomsuksa 3 students at the Demonstration School of Suan Sunandha Rajabhat University. by using a learning management model with the Active Learning process In the academic year 2021, there were 107 students in the same group. by group sampling The tools used to collect information include: pre-study test test after class and the student satisfaction questionnaire Analyze the data using a packaged program. The statistics for data analysis were percentage (%), mean () and standard deviation (). The results of the research were summarized as follows.

1. Based on the research findings on the development of learning achievement and learning behavior in English subjects by Active Learning for Prathomsuksa 3 students at the Demonstration School of Suan Sunandha Rajabhat University. The mean achievement after school was 24.5% or 81.44 % achievement higher than pre-school achievement The mean was 13.40, representing 44.69%, which the learning achievement after school was higher than before. The average was higher than 11.09, representing 36.97%, indicating that Using a learning management model with an active learning process can result in higher student achievement. It has been shown that using an active learning management model can result in better student achievement.

2. From the results of the data analysis of the satisfaction questionnaire on learning activities after the use of learning management with the Active Learning process in English subjects, it was found that the satisfaction with the learning management by the Active Learning process by The overall picture is at a high level. Overall, it was at a high level with an average of 3.90. When considering each aspect in descending order, it was found that the learners had self-discipline. Learners are focused on learning and learners review the content they have learned The overall picture was at the highest level, with an average of 3.92. Learners distinguished what should be done and what should not be done. Overall, it was at the highest level, with an average of 3.94. Learners were attentive to what they learned. Overall, it was at the highest level with an average of 3.96.

This is consistent with the research of Dejdana Juichum and colleagues (2015). A comparative study of learning achievement in thinking skills. Through participatory learning, research results showed that students were able to work work in groups comment Expression to reflect common opinions Post-study achievement scores higher than before

Keyword: Development / achievement / Active Learning

บทนำ

ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์และสาขาศึกษาศาสตร์ (หลักสูตรสี่ปี) พ.ศ. 2562 ได้อธิบายถึงลักษณะของสาขาครุศาสตร์และสาขาศึกษาศาสตร์เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยการเตรียมความพร้อมและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาก่อนประจำการและส่งเสริมการพัฒนาครูประจำการและนอกประจำการให้มีความรู้และมีสมรรถนะ ทางวิชาชีพ เป็นผู้ยึดมั่นในค่านิยม อุทิศการณ มีจิตวิญญาณความเป็นครู และสมรรถนะทางวิชาชีพครู (กระทรวงศึกษาธิการ. 2562, น. 2) และรัฐบาลได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี โดยเน้นเป้าหมายการสร้างนวัตกรรม และได้กำหนดคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ 6 ลักษณะ ได้แก่ 1)มีค่านิยมร่วม 2)เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม ยึดมั่นในวิชาชีพครู 3) เป็นผู้เรียนรู้และฉลาดรู้และมีปัญญา 4) เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม 5) เป็นผู้มีความสามารถสูงในการจัดการเรียนรู้ และ 6) เป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง (กระทรวงศึกษาธิการ. 2562. น. 2-3) และได้กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ในสาขาวิชาคณิตศาสตร์ โดยผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เนื้อหาสาระคณิตศาสตร์ และโครงสร้างนามธรรมที่ถูกกำหนดขึ้นผ่านทางกลุ่มของสัจพจน์ซึ่งมีการให้เหตุผลที่แน่นอนโดยใช้ตรรกศาสตร์สัญลักษณ์ และสัญกรณ์คณิตศาสตร์ รูปแบบและโครงสร้างการเปลี่ยนแปลงและปริภูมิ มุ่งองค์ความรู้ที่เป็นสากลเทียบเท่านานาชาติ สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางคณิตศาสตร์กับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้าด้วยกันอีกทั้งเชื่อมโยงความรู้และกระบวนการเรียนรู้โดยให้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาความคิด สามารถออกแบบและจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ การผลิตและใช้สื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ การวิจัยเพื่อแก้ปัญหาพัฒนาผู้เรียน และการประเมินผลการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สามารถทำวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คณิตศาสตร์และพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเป็นผู้ร่วมสร้างนวัตกรรมทางคณิตศาสตร์ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2562. น. 20)

มาตรฐานความรู้วิชาชีพครูของคุรุสภาประกอบด้วยมาตรฐาน 3 ด้าน ได้แก่ มาตรฐานความรู้และประสบการณ์วิชาชีพ มาตรฐานการปฏิบัติงาน และมาตรฐานการปฏิบัติตน และจากกรอบมาตรฐานความรู้วิชาชีพครู และสมรรถนะ (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2562. น. 10) พบว่าสิ่งที่สอดคล้องและมีความสำคัญร่วมกันระหว่างกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี กรอบมาตรฐานความรู้วิชาชีพครู และแผนยุทธศาสตร์แห่งชาติ 20 ปี ได้แก่ ความรู้ความชำนาญในเนื้อหาความรู้ความสามารถด้านการจัดการเรียนการสอน และความสามารถด้านการสร้างนวัตกรรม ซึ่ง 3 ด้านนี้เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเกิดขึ้นกับนักศึกษาครูเพื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอนในอนาคต

การจัดการเรียนการสอนให้นักศึกษามีคุณลักษณะการเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรมนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง จึงส่งผลให้อาจารย์ผู้สอนมีการปรับเปลี่ยนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ โดยอาจารย์ผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษา เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะการเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม และสามารถสร้างนวัตกรรมได้อย่างสร้างสรรค์สร้างนวัตกรรม นั่นคือการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ซึ่งสอดคล้องกับสภาพ พงศพิศกุล (2558) ที่กล่าวว่า Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา constructivism ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชาเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีผู้สอนเป็นผู้แนะนำกระตุ้นหรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นโดยกระบวนการคิดขั้นสูงกล่าวคือผู้เรียนมีการวิเคราะห์สังเคราะห์และการประเมิน

ค่าจากสิ่งที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ (2557) ได้อธิบายว่ากิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเข้าเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมนั้นๆ การสัมมนา การใช้การแก้ปัญหา การสอนกลุ่มย่อยแบบไม่เป็นทางการ การสำรวจข้อมูล การทดลอง การแก้ไขปัญหากรณีศึกษา การอภิปราย

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนนักศึกษาครูสาขาวิชาคณิตศาสตร์จึงมีความสนใจในการศึกษาการสร้างคุณลักษณะการเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เพื่อให้ศึกษามีคุณลักษณะการเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรมตลอดจนสร้างนวัตกรรมในการสอนคณิตศาสตร์ได้อย่างสร้างสรรค์ต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วิชาภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วิชาภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)

สมมติฐาน

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) มีพฤติกรรมการเรียนรู้ในระดับมากขึ้น
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) วิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในระดับพึงพอใจมากมากขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยมีรายละเอียดของวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทามี จำนวน 107 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทามี ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ฉบับ และแบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ 1 ฉบับ

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษนั้นเป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ รวม 30 คะแนน ใช้เวลา 50 นาที มีขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบ ดังนี้

1.1 ศึกษาคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษตามหลักสูตร

1.2 ศึกษาตำรา เอกสาร วิชาภาษาอังกฤษ

1.3 สร้างตารางวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ

1.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็นแบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยสร้างให้มีความสอดคล้องกับตารางวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วนำแบบทดสอบเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญแล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.5 แก้ไขแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามคำแนะนำ

1.6 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนคณิตศาสตร์และด้านการวัดและประเมินผลเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ รวมถึงความครอบคลุมของคำถาม โดยพิจารณาการค่า IOC (Index of Objective Congruence) ซึ่งข้อสอบที่ดีควรมีค่า IOC ของแต่ละข้อไม่น้อยกว่า 0.5 (เวชฤทธิ์ อังกะภักทรขจร, 2555, 160)

โดยใช้หลักเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้

คะแนน +1 สำหรับข้อสอบที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

คะแนน 0 สำหรับข้อสอบที่ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

คะแนน -1 สำหรับข้อสอบที่ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

1.7 แก้ไขแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ แบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือกทั้ง 30 ข้อ ตามข้อเสนอแนะจากนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจพิจารณาอีกครั้ง เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเรียบร้อย

1.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้วไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 28 คน และเคยเรียนเรื่อง ความน่าจะเป็น เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบ

1.9 ตรวจให้คะแนนแบบทดสอบที่นักศึกษาทำ

1.10 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สมบูรณ์ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2.แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้

3.แผนการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) จำนวน 8 แผน

การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพ

1. แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

มีขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพ ดังนี้

1.1 ศึกษาจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชา และจุดประสงค์การเรียนรู้วิชา

ภาษาอังกฤษจากหนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และหนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หนังสือ family and friends ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.2 ศึกษารายละเอียดของคำศัพท์จากหลักสูตรขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาธรรมาภิบาลสวนสุนันทา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3 ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน หลักการ แนวคิด และองค์ประกอบเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ทักษะการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จากเอกสาร บทความวิจัย และงานวิจัย เพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการกำหนดโครงสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.4 การจัดการเรียนการสอน สร้างแผนการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก Active Learning ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ดังนี้

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity - Based Learning) ประกอบด้วย

- กิจกรรมแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)
- กิจกรรมเขียนข้อความสั้นๆ (One-minute Paper)
- กิจกรรม คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน (think-pair-share)
- กิจกรรม การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)

- กิจกรรม ระดมความคิด (Brainstorming)
- กิจกรรมออกแบบการเขียนแผนจัดประสบการณ์
- กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมแรงร่วมใจ (Collaborative learning group) (สะท้อนคิด)

ตารางที่ 3 ตารางแสดงเรื่องที่สอน คำศัพท์ และชื่อเกม ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	หมวดหมู่คำศัพท์	กิจกรรม
1	1	Occupations	policeman, waiter, chef taxi driver, firefighter	กิจกรรมแสดง บทบาทสมมุติ (Role Play)
2	2	Occupations	reporter, engineer scientist, dentist, mechanic	กิจกรรมแสดง บทบาทสมมุติ (Role Play)
3	3	Fruits	peach, watermelon, orange, blueberry, pineapple	กิจกรรม คิด-จับคู่- แลกเปลี่ยน (think- pair-share)
4	4	Fruits	lemon, mango, pear, avocado, strawberry	กิจกรรม คิด-จับคู่- แลกเปลี่ยน (think- pair-share)
5	5	Places	fire station, super station, bank market, post office, police	กิจกรรมเขียน ข้อความสั้นๆ (One- minute Paper)
6	6	Places	restaurant, clothes shop hospital, park, library	กิจกรรม การ อภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)

7	7	Sports	bowling, snowboarding, surfing, skiing, climbing	กิจกรรมออกแบบการเขียนแผนจัดประสบการณ์
8	8	Sports	cycling, skateboarding, swimming, fishing, jogging	กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมแรงร่วมใจ (Collaborative learning group) (สะท้อนคิด)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมประกอบการสอน ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียม ครูเตรียมเกมให้เหมาะกับจุดมุ่งหมาย และเนื้อหาที่เรียน เหมาะสมกับวัย ศึกษาวีธีการเล่น เตรียมห้องเรียนและอุปกรณ์การเล่นให้เหมาะสม

2. ขั้นนำ เป็นขั้นที่ผู้วิจัยนำเข้าสู่บทเรียน เช่นครูทบทวนเนื้อเรื่องที่สอนด้วยการซักถาม หรืออาจจะใช้เกมหรือสื่อการสอนประกอบเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรื่องที่กำลังจะเรียน

3. ขั้นดำเนินกิจกรรม ครูอธิบายวีธีการเล่น ขั้นตอนและกติกาการเล่นให้เด็กเข้าใจ กำหนดจำนวนผู้เล่น วิธีการแข่งขันที่เหมาะสม ให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ครูสังเกต และคอยดูแลการเล่นของนักเรียนตลอดเวลา

4. ขั้นสรุปผล ขั้นตอนที่ผู้วิจัยและนักเรียน ช่วยกันสรุปบทเรียนที่ได้จากการเล่นเกม เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ในเนื้อเรื่องที่ได้เรียนรู้แล้ว

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content-Validity) และนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index-of-Item-Objective-Congruence: IOC) นำผลจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณ ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2544, น.117) ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- +1 หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดที่ระบุไว้จริง
- 0 หมายถึง ถ้าไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดที่ระบุไว้
- 1 หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดที่ระบุไว้

1.6 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยปรับปรุงแก้ไขให้กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และการประเมินผล

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญอีกครั้งโดยได้ค่า IOC ระหว่าง 0.67-1.00

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญไปใช้ในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยเตรียมนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
2. ชี้แจงให้กลุ่มตัวอย่างทราบถึงวิธีการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติได้ถูกต้อง
3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
4. เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) จนครบตามแผนที่ได้กำหนดไว้แล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษจากนั้นตรวจให้คะแนนการทำแบบทดสอบ แล้วบันทึกผลคะแนนไว้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล
5. นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไปวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ และสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ในการวิจัยครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับดังนี้

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. หาค่าสถิติที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ ค่าดัชนีความสอดคล้อง
3. หาค่าสถิติทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ การทดสอบค่าที (one sample t-test)

สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้สถิติการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

สถิติพื้นฐาน

1.1 ร้อยละ (Percentage)

1.2 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean)

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation: S.D.)

สถิติที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

2.1 หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

การทดสอบค่าที (one sample t-test) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)

ผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

% แทน ค่าร้อยละ

\bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย

S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning
2. วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการเรียนรู้โดย การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล ได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังการเรียน ของนักเรียนที่เรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning วิชาภาษาอังกฤษ ตารางที่ 1 ตารางที่ 4.1 แสดงผลคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning วิชาภาษาอังกฤษ

ลำดับ	การประเมินผล (เต็ม 30 คะแนน)				การพัฒนาผลการเรียน	
	ก่อนเรียน	ร้อยละ (%)	หลังเรียน	ร้อยละ (%)	คะแนน	ร้อยละ (%)
1	12	40	20	66.66	8	26.66
2	10	33.33	20	66.66	10	33.33
3	15	50	23	76.66	8	26.66
4	10	33.33	20	66.66	10	33.33
5	11	36.66	21	70	10	33.33
6	14	46.66	25	83.33	11	36.66
7	13	43.33	24	80	11	36.66
8	13	43.33	25	83.33	12	40
9	12	40	23	76.66	11	36.66
10	12	40	22	73.33	10	33.33
11	12	40	24	80	12	40
12	11	36.66	23	76.66	12	40
13	16	53.33	28	93.33	12	40

14	15	50	27	90	12	40
15	17	56.66	29	96.66	12	40
16	14	46.66	24	80	10	33.33
17	14	46.66	23	76.66	9	30
18	14	46.66	25	83.33	11	36.66
19	12	40	22	73.33	10	33.33
20	10	33.33	21	70	11	36.66
21	10	33.33	20	66.66	10	33.33
22	15	50	28	93.33	13	43.33
23	17	56.66	28	93.33	11	36.66
24	16	53.33	27	90	11	36.66
25	15	50	27	90	12	40
26	14	46.66	24	80	10	33.33
27	13	43.33	25	83.33	12	40
28	10	33.33	25	83.33	15	50
29	11	36.66	21	70	10	33.33
30	17	56.66	30	100	13	43.33
31	14	46.66	24	80	10	33.33
32	17	56.66	30	100	13	43.33
33	17	56.66	30	100	13	43.33
34	17	56.66	30	100	13	43.33
35	14	46.66	25	83.33	11	36.66
36	13	43.33	23	76.66	10	33.33
37	13	43.33	22	73.33	9	30

38	10	33.33	22	73.33	12	40
39	10	33.33	22	73.33	12	40
40	12	40	24	80	12	40
41	15	50	26	86.66	11	36.66
42	14	46.66	26	86.66	12	40
43	16	53.33	25	83.33	9	30
44	13	43.33	24	80	11	36.66
45	13	43.33	23	76.66	10	33.33
46	12	40	23	76.66	11	36.66
47	14	46.66	24	80	10	33.33
48	12	40	24	80	12	40
49	12	40	23	76.66	11	36.66
50	12	40	25	83.33	13	43.33
51	15	50	25	83.33	10	33.33
52	15	50	27	90	12	40
53	13	43.33	24	80	11	36.66
54	16	53.33	28	93.33	12	40
\bar{x}	13.40		24.5		11.09	

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.5 คิดเป็นร้อยละ 81.44 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.40 คิดเป็นร้อยละ 44.69 ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเท่ากับ 11.09 คิดเป็นร้อยละ

36.97 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning สามารถส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning วิชาภาษาอังกฤษ ตามตารางที่ 2

ตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning วิชาภาษาอังกฤษ

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. ผู้เรียนมีการเอาใจใส่ต่อสิ่งที่เรียน	3.96	0.19	มาก
2. ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง	3.92	0.26	มาก
3. ผู้เรียนส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด	3.83	0.37	มาก
4. ผู้เรียนมีสมาธิจดจ่อในการเรียน	3.92	0.26	มาก
5. ผู้เรียนใช้เหตุผลประกอบการตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ	3.92	0.26	มาก
6. ผู้เรียนแยกแยะสิ่งที่ควรปฏิบัติและไม่ควรปฏิบัติ	3.94	0.23	มาก
7. ผู้เรียนรู้จักการใช้สื่อและเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม	3.90	0.29	มาก
8. ผู้เรียนทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนรู้มา	3.92	0.26	มาก
9. ผู้เรียนสรุปใจความสำคัญและจดประเด็นสำคัญ	3.83	0.37	มาก
เฉลี่ยรวม	3.90	0.06	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning วิชาภาษาอังกฤษ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.90 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงจากมากไปหาน้อย พบว่า ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง ผู้เรียนมีสมาธิจดจ่อในการเรียน และ ผู้เรียนทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนรู้มา ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 3.92 ผู้เรียนแยกแยะสิ่งที่ควรปฏิบัติและไม่ควรปฏิบัติ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 3.94 ผู้เรียนมีการเอาใจใส่ต่อสิ่งที่เรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 3.96