



การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย

The Development of English Vocabulary Spelling Ability

by Using Activity-Based Learning for Grade 7 Students

at Kaennakhon Witthayalai School

ลักขิกา ไสยกิจ¹, อัมราภรณ์ หนูยอด², ปณัสนันท์ กิตติชัยเดชอนันต์³

E-mail: sb6180102121@lru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยนักเรียนร้อยละ 80 ต้องผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบการทดลองกลุ่มเดียว วัดครั้งเดียว กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 42 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 6 แผน และแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ วิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีนักเรียนผ่านเกณฑ์จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 โดยผลการทดสอบทั้งห้องมีคะแนนเฉลี่ย 26.36 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.87 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

คำสำคัญ: การเขียนสะกดคำศัพท์ กิจกรรมเป็นฐาน

Abstract

The purpose of this research was to develop English vocabulary spelling ability by using active-based learning for grade 7 students so that at least 80 percent of the group passed the prescribed passing criterion of 80 percent. Research methodology was the one-group posttest-only design. The sample group was the student of grade 7/9 consisted of 42 students at Kaennakhon Witthayalai School by using purposive sampling. The research instruments included lesson plan by using Activity-Based Learning about 6 plans and English vocabulary spelling test, 30 items. The data were statistically analyzed by average and percentage.

The result of this research showed that there were 35 students who passed the test with 83.33 percent. The average score was 26.36 or 87.87 percent which higher than the specified criteria.

Keywords: English vocabulary spelling, active-based learning

ความเป็นมาของปัญหา

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้าง ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์

¹ นักศึกษา หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ. 5 ปี) สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

² อาจารย์ประจำ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

³ ครู (วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ) โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย จังหวัดขอนแก่น



ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ความคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อ การสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต ดังนั้น ภาษาอังกฤษจึงถูกบรรจุในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาทุกระดับ ตั้งแต่ปฐมวัยไปจนถึงการศึกษาลดชีวิต สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2551)

ยิ่งไปกว่านั้น การที่จะใช้ภาษาอังกฤษได้นั้น ผู้เรียนต้องฝึกฝนทั้งทักษะการ ฟัง การฟัง การอ่าน และการเขียนโดยเชื่อมโยงกับการนำไปใช้ได้จริงและในทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษทั้งหมด ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่สำคัญอย่างหนึ่งต่อการเรียน ภาษาเพราะ การเขียนเป็นกระบวนการที่ต้อง ฝึกฝนอย่างมีระบบ ต้องหมั่นอดทนฝึกซ้อม ซึ่งการเขียนที่ดีนั้น ก็ไม่ใช่เรื่องง่ายสำหรับผู้ ที่เรียนวิชา ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ เพราะแม้แต่ตัวของเจ้าของภาษาเองนั้นก็พบว่าการเขียนยาก เนื่องมาจากการสะกด คำศัพท์นั้นๆ ไม่ถูกต้อง รู้ตัวอักษรแต่ประสมเป็นคำไม่ได้ แต่อย่างไรก็ตามการฝึกความสามารถด้านการเขียนก็ช่วยให้ตัวผู้เรียนพัฒนา ทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในด้านการอ่าน ด้านการฟัง และด้านการพูดได้ด้วย

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย ตำบล ในเมือง อำเภอเมือง ขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น ในการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนมีปัญหาด้านการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เช่น นักเรียนสะกดคำศัพท์ mother เป็น mather, father เป็น fater, และ grandmother เป็น granmother เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยพบปัญหา นี้ได้จากการตรวจงานเขียน และผลการสอบวัดความรู้ด้านการเขียนสะกดคำศัพท์ของนักเรียน แม้นักเรียนจะเข้าใจความหมายของ คำศัพท์ แต่นักเรียนบางคนยังขาดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งปัญหาที่กล่าวมาต้นสามารถส่งผลต่อ กระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนในด้านอื่นๆ ได้อีกด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของปัญหานี้และต้องการช่วยพัฒนาความสามารถ การเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนให้ดีขึ้น

อย่างไรก็ตามจากการศึกษาค้นคว้าเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยพบว่า การเรียนภาษาต่างประเทศ หากผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรม จะเป็น การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนจนก่อให้เกิดทักษะหรือความชำนาญในการเรียนรู้ภาษามากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนจัดการ เรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) นั่นคือการเอากิจกรรมเป็นที่ตั้ง เพื่อฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด ซึ่งการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีความสำคัญและเป็น ประโยชน์ต่อผู้เรียนดังต่อไปนี้ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านความรู้คิด กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียน เอง พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้แบบนี้มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็น ฝ่ายรับความรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบดั้งเดิม และมุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 (2558) จากงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้ศึกษา พบว่า มีนักวิจัยหลายท่านใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถการเขียน สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน ดังงานวิจัยของ กุหลาบ ปัญญาผ่องใส (2563) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถ การเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 15 (เวียงเก่าแสนภู วิทยาประชา) มีกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 จำนวน 25 คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 10.04 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.69 คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเท่ากับ 30.53 จาก คะแนนเต็ม 30 คะแนน แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นเมื่อได้รับการสอนโดยใช้เกม ศศธร ผาทอง (2564) ได้ ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม Word Search ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา มีกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 จำนวน 41 คน พบว่า การใช้เกม Word Search ประกอบการ สอนช่วยให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น โดยมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังนั้นก่อน เรียนคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.13 คะแนน หลังเรียนคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 23.97 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน กล่าวสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนโดยกิจกรรมเป็นฐาน เช่น การใช้เกมประกอบการจัดการเรียนการสอนสามารถช่วยพัฒนาความสามารถการ

เขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ พร้อมทั้งช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้การจัด การเรียนการสอนมีความ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ด้วยเหตุผลและความจำเป็นข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา การพัฒนาความสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย ตำบลในเมือง อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น โดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน ซึ่งกิจกรรมที่ผู้วิจัยเลือกนำมาประกอบการจัดการเรียนการสอน คือ เกม Word Search Puzzles ที่ผู้เรียนจะได้ ฝึกฝนการสะกดคำศัพท์ผ่านการค้นหาคำศัพท์ที่กำหนดให้ในตารางที่ประกอบด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษ เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้และฝึกปฏิบัติโดยใช้เกมสร้างสรรค์และน่าสนใจ เพื่อพัฒนาความสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยนักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป ซึ่งงานวิจัยนี้สามารถเป็นแนวทาง สำหรับครูในการออกแบบกิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และได้รูปแบบกิจกรรมในการพัฒนา ความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนต่อไปในอนาคต

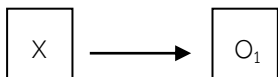
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลการพัฒนาความสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรม เป็นฐาน ซึ่งนักเรียนร้อยละ 80 ต้องผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประเภทของการวิจัย

รูปแบบของการวิจัยในครั้งนี้ ใช้รูปแบบการทดลองกลุ่มเดียว วัดครั้งเดียว (The One-Group Posttest-Only Design) Aek Phakiti (2014)



เมื่อกำหนด X หมายถึง กิจกรรมเป็นฐาน

O₁ หมายถึง ผลการทดสอบการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ

2.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย ตำบลในเมือง อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น ที่กำลังศึกษารายวิชาภาษาอังกฤษ 1 จำนวน 18 ห้อง รวมทั้งสิ้น 675 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย ตำบลในเมือง อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น ที่กำลังศึกษารายวิชาภาษาอังกฤษ 1 จำนวน 1 ห้อง รวมทั้งสิ้น 42 คน ที่มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยเลือกจากนักเรียนที่ผู้วิจัยสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ คือ

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 6 แผน โดยพบว่ามีค่าความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งแปลผลว่า ใช้ได้ ดังนี้

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 What is in a house?
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Where are things in a house?



- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Homes around the world.
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 What's in your house?
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Modes of Transportation
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 Your Routine

ซึ่งในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะใช้กิจกรรมฐานในการจัดกิจกรรม ซึ่งกิจกรรมที่ผู้วิจัยเลือกนำมาประกอบการจัดการเรียนการสอน คือ เกม Word Search Puzzles ที่ผู้เรียนจะได้ฝึกฝนการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการค้นหาคำศัพท์ที่กำหนดให้ในตารางที่ประกอบด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษ เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติโดยใช้เกมสร้างสรรค์และน่าสนใจ เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

3.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ โดยพบว่ามีค่าความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 มีค่าความยาก (P) อยู่ระหว่าง 0.71-0.79 มีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.43-0.57 และมีค่าความเชื่อมั่น สูตร KR-20 ทั้งฉบับเท่ากับ 1.03 ซึ่งแปลผลว่า ใช้ได้

ตัวอย่างแบบทดสอบ

- 1) ตู้ที่มีลิ้นชัก: s r d r e s e = dresser
- 2) ตู้เย็น: t r r r r o e f i a g e = refrigerator
- 3) อ่างสำหรับล้างจาน: n i s k = sink
- 4) โคมไฟ: l p a m = lamp
- 5) เมือง: y i c t = city

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย ตำบลในเมือง อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น ในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวนนักเรียน 42 คน

4.1 ผู้วิจัยคัดเลือกนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย ตำบลในเมือง อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น จำนวนนักเรียน 42 คน ในการเข้าร่วมการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

4.2 ผู้วิจัยปฐมนิเทศนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับของการวิจัยครั้งนี้

4.3 ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นระยะเวลา 3 สัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 6 คาบ

4.4 ผู้วิจัยทดสอบหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง

4.5 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมาหาค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละ แล้วเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์และหาค่าเฉลี่ยนักเรียนผ่านเกณฑ์จากการทำแบบทดสอบเพื่อวัดการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

5.2 วิเคราะห์ผลการทดสอบเพื่อวัดการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้งชั้นแล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย จังหวัดขอนแก่น ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลผลการทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9

กลุ่มตัวอย่าง (คน)	จำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์การทดสอบ		ผลการทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย
42	35	83.33	87.87	26.36

จากตารางที่ 1 จากการทดสอบกำหนดให้นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ต้องมีคะแนนตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไป และเกณฑ์จำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 พบว่า ผลการทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 จำนวน 42 คน ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่างนั้น มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 การทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้งห้องมีคะแนนเฉลี่ย 26.36 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.87 ดังนั้นความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้นักเรียนอย่างน้อยร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สรุปได้ว่าหลังจากการใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ทำให้นักเรียนสามารถจดจำการเขียนสะกดคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้นมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 1 การฝึกเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรม Word Search Puzzles

จากภาพที่ 1 นักเรียนทำกิจกรรม Word Search Puzzles เพื่อฝึกความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้องและแม่นยำ ผลคะแนนเฉลี่ยการทดสอบวัดการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 80 ขึ้นไป

อภิปรายผล

การใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 ช่วยให้นักเรียนมีความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ดีและแม่นยำ สามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง สามารถเรียงพยางค์ สระภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียน นักเรียนมากกว่าร้อยละ 80 ของจำนวนทั้งหมด มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมากกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด แสดงว่านักเรียนมีการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ดี เนื่องจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นการเรียนรู้เชิงรุก ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและมีส่วน



ร่วมในการเรียนรู้ โดยเอากิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อฝึกนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 (2558) ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การใช้กิจกรรมเป็นฐานสามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจมากขึ้น มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ให้ความร่วมมือในการเรียนเป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศศธร ผาทอง (2564) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม Word Search ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีรัตนวิทยามีกุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 จำนวน 41 คน พบว่า การใช้เกม Word Search ประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น โดยมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังนี้ ก่อนเรียนคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.13 คะแนน หลังเรียนคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 23.97 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน และงานวิจัยต่างประเทศของ Wahyu Nugroho และ Suprpto. (2560) ที่ได้ศึกษาเรื่อง ประสิทธิภาพของการใช้เกม Picture Crossword Puzzle ในการสอนคำศัพท์ มีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของ SMPN 2 Patebon พบว่า ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย คือ 68.44 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น คือ 81.25 แสดงให้เห็นว่า เกม Picture Crossword Puzzle ในการสอนคำศัพท์มีความประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก นอกจากนั้นยังส่งผล ให้นักเรียนมีผลตอบรับในเชิงบวกต่อเกมซึ่งมีความน่าสนใจ

กล่าวสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสามารถพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องมาจากการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) เป็นการสอนที่มีการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้นักเรียนได้เรียนรู้การฝึกเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุข มีความแม่นยำ เกิดความมั่นใจและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Harfield, Davies, Hede, Panko และ Kenley (อ้างใน ปิยะนุช แจ่มหม้อ, 2563) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานส่งเสริมการเข้าร่วมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นในประสบการณ์การเรียนรู้มากกว่าการนั่งเรียนบรรยาย กิจกรรม การเรียนรู้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน ที่ช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงองค์ความรู้ไปสู่ความรู้ส่วนบุคคลนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย จังหวัดขอนแก่น สามารถสรุปผลได้ดังนี้

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานช่วยให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้องและแม่นยำ จากการทดลองใช้แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่า มีนักเรียนผ่านเกณฑ์จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 โดยผลการทดสอบทั้งห้องมีคะแนนเฉลี่ย 26.36 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.87 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่าการใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีและมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ในการใช้กิจกรรมประกอบการสอน ครูควรชี้แจงกับนักเรียนถึงจุดมุ่งหมายของกิจกรรมว่า เป็นการฝึกลงมือปฏิบัติ เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์และเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น
2. ในขั้นการทำกิจกรรม Word Search Puzzles เพื่อฝึกการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ควรจับเวลาในการทำ เพื่อให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำมากยิ่งขึ้น
3. ในขั้นทบทวนคำศัพท์ ควรใช้กิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกสะกดคำศัพท์อีกครั้ง และควรเพิ่มการสุ่มถามรายบุคคล เช่น Hangman Missing letter เป็นต้น



4. ครูควรเลือกใช้กิจกรรมในการสอนที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น เพื่อกระตุ้นและให้เกิดความสนใจในการจัดการเรียนการสอน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ครูควรทำการศึกษา ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ เพื่อศึกษาการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
2. ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ดังนั้นการวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยอาจใช้กิจกรรมเป็นฐานประกอบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะอื่นๆ ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กุลลาบ ปัญญาพองใส. (2563). การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 15 (เวียงเก่าแสนภูวิทยาประชาต). RPG.15 School. <https://web.rpg15.ac.th/super/modules/adviser/file_upload/> (สืบค้นเมื่อวันที่ 10 สิงหาคม).
- ปิยะนุช แจ่มหม้อ. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์. <<http://www.edu.nu.ac.th/th/news/docs/>> (สืบค้นเมื่อวันที่ 10 สิงหาคม).
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. <<https://drive.google.com/file/d/0B9t56k6dmUe5a1I/>> (สืบค้นเมื่อวันที่ 10 สิงหาคม).
- ศศธร ผาทอง. (2564). การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม Word Search ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา. E-SCHOOL V.1.0. <https://www.kroobannok.com/board_view.php> (สืบค้นเมื่อวันที่ 10 สิงหาคม).
- Aek Phakiti. (2014). **Experimental research methods in language learning**. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/Experimental_research_methods_in_language_learning> (สืบค้นเมื่อวันที่ 27 ธันวาคม).
- Wahyu Nugroho และ Suprpto. (2560). **The Effectiveness of Picture Crossword Puzzle Game in Teaching Vocabulary**. UNNES. <<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/elt/>> (สืบค้นเมื่อวันที่ 27 ธันวาคม).