

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรูปแบบ On Hand รายวิชาสังคมศึกษา
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบ้านอ้อ (บ้านอ้อวิทยาการ)
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

A study on the academic achievement of 4th-grade students in
Social Studies through the On-Hand learning model at Wat Ban Ao
School (Ban Ao Wittayakan), Phra Nakhon Si Ayutthaya Province.

เสาวลักษณ์ พัฒนอาชา¹ และ พระมหาสามารถ ฐานิสโร²

Saowalak Pattanaarcha¹ and PhramahaSamart Thanissaro²

^{1,2}สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

^{1,2}Program in Teaching Social Studies, Faculty of Education, Mahamakut Buddhist University

Corresponding author, e-mail: ¹saowalak.pha@student.mbu.ac.th

²samartarjkonk@gmail.com

Received: February 10, 2024; Revised: October 28, 2024; Accepted: October 28, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรูปแบบ On Hand รายวิชาสังคมศึกษา ก่อนเรียน-หลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ ใบงาน ที่ได้จากการศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบ้านอ้อ (บ้านอ้อวิทยาการ) จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน t-test

ผลการวิจัยพบว่า ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรูปแบบ On Hand พบว่า คะแนนจากการทำใบงานที่เป็นแบบทดสอบ ค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ ก่อนเรียน คือ 89.44% และ หลังเรียน คือ 94.72% และมีค่าพัฒนาความสามารถด้านการเรียนรู้ค่าศัพท์คิดเป็นร้อยละ 59.17 แสดงว่าประสิทธิภาพของกระบวนการสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบ้านอ้อ (บ้านอ้อวิทยาการ) โดยมีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่า

ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยมีค่าวิกฤต (t) เท่ากับ 18.2

คำสำคัญ: การแก้ปัญหา, การเรียน On Hand, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

This quantitative research aims to 1) To study, analyze, and compare the academic achievement in the On-Hand learning model in Social Studies before and after learning. The research tools used include lesson plans, worksheets, multiple-choice tests (4 options), and an academic achievement test (4-option multiple-choice). The sample group consisted of 24 fourth-grade students from Wat Ban Ao School (Ban Ao Wittayakan). Statistical methods employed were Mean, Standard Deviation (S.D.), Percentage, and t-test for comparing academic achievement.

The findings revealed that : the analysis of learning achievement using the On Hand model showed that the average test score was 89.44% before learning and 94.72% after learning. Vocabulary learning ability improved by 59.17%, indicating that the effectiveness of the process surpassed the set 80/80 benchmark. Additionally, the learning achievement in Social Studies among fourth-grade students at Wat Ban Ao School (Ban Ao Wittayakarn) showed a statistically significant increase in post-learning average scores compared to pre-learning scores at a .05 significance level, with a critical t-value of 18.2, supporting the research hypothesis.

Keywords : Problem-solving, On-Hand learning, Academic achievement

บทนำ

เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 ที่กำลังแพร่ระบาดอย่างหนักในปัจจุบัน ซึ่งมีผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้กระทรวงศึกษาธิการได้ให้สถานศึกษาในสังกัดและในกำกับดูแลเปิดเรียนด้วยเหตุพิเศษพร้อมทั้งกำหนดแนวทางแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่ไม่สามารถเปิดเรียนได้ตามปกติ ดังนั้นโรงเรียนวัดบ้านอ้อ (บ้านอ้อวิทยาการ) จังหวัดพระนครศรีอยุธยาจึงระดมความคิดปรึกษาคณะกรรมการสถานศึกษา ครูบุคลากรทาง การศึกษาที่เกี่ยวข้อง เพื่อหาแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในกรณีที่ไม่สามารถเปิดเรียนได้ตามปกติขึ้น เพื่อความปลอดภัยของนักเรียน ผู้ปกครอง และบุคลากร ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เป็นไปตามแนวทางการปฏิบัติตามศูนย์บริหารสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) (สำนักความสัมพันธ์ต่างประเทศ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2563)

ซึ่งโรงเรียนวัดบ้านอ้อ (บ้านอ้อวิทยาการ) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในช่วงปิดเรียนด้วยเหตุพิเศษ ดังรูปแบบดังนี้

- On Demand
- On Line
- On hand

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นสมควรว่าในการจัดกิจกรรมแบบ New Normal นี้ ผู้ปกครองเป็นผู้สำคัญที่สุดในการขับเคลื่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน เปลี่ยนบทบาทจากพ่อ-แม่ เป็นครู ในวันที่ลูกต้อง เรียนที่บ้าน จึงกำหนด และออกแบบหน่วยการเรียนรู้ของรายวิชาที่ตนเองสอน เพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้ครอบคลุมตัวชี้วัดที่ควรรู้ตามหลักสูตร โดยออกแบบนวัตกรรม สายใยแห่งรักพุ่มพักความสำเร็จผ่านแนวการสอน Home Based – Learning เปลี่ยนพ่อแม่เป็นโค้ช

การจัดการเรียนการสอนแบบ (On-Hand) ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบวิธีการสอน Home Based Learning บทบาทผู้ปกครองในวันที่ลูกต้องเรียนแบบ Homemade ที่บ้านเพื่อป้องกันการแพร่ระบาดโควิด นักเรียนทุกช่วงวัยต้องเรียนที่บ้านโดยมีผู้ปกครองเป็นคุณครู หลักการเรียนรู้แบบ Home Based Learning ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ บ้านโดยอาศัยความร่วมมือของโรงเรียนและครอบครัว จึงเป็นแนวทางสำคัญอย่างยิ่งในการปรับตัวให้เข้ากับ สถานการณ์โควิด-19 และนอกจากนี้ข้าพเจ้า ศึกษานวัตกรรมการโค้ชเพื่อเสริมสร้าง Growth mindset ของ ผู้เรียน ของ รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อศึกษาแนว ทางการโค้ชเพื่อพัฒนา Growth mindset ของ ผู้เรียนและจากแนวคิด Growth mindset เป็นความเชื่อของ บุคคลที่มีต่อตนเองว่าสามารถพัฒนา ศักยภาพด้านต่าง ๆ ได้ หากใช้ความมุ่งมั่นพยายามอย่างเพียงพอ จึงเชื่อว่า พ่อ-แม่ ผู้ปกครองทุกคนสามารถเปลี่ยนบทบาทตนเองเป็นครูได้ ส่งผลต่อพฤติกรรมจัดการเรียนรู้ พฤติกรรมการโค้ช และ

ส่งผลต่อไปยังการรับรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน โดยอาศัยหลักพีระมิดแห่งความสุข (อรชุนา แซ่ลิ้ม, 2564)

ดังนั้นสถานศึกษาและผู้จัดกระบวนการเรียนรู้โดยมุ่งเน้นการฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการการเผชิญสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้จาก สถานการณ์แพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด - 19 ทำให้การจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ต้องดัดแปลงการจัดการเรียนแบบ face to face ในห้องเรียนปรับเปลี่ยนมาเป็นการเรียนการสอนแบบออนไลน์ตามนโยบายของรัฐบาล และนโยบายของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ซึ่งการปรับเปลี่ยนดังกล่าวเป็นการปรับเปลี่ยนกะทันหัน ครูและนักเรียนบางส่วนยังไม่ทันตั้งรับหรือได้เรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์แบบเต็มรูปแบบที่เพียงพอ ซึ่งอาจจะทำให้การจัดการเรียนการสอน ออนไลน์เกิดปัญหาหรือไม่มีประสิทธิภาพและ ประสิทธิภาพเพียงพอ

ดังนั้นผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนจึงมีความสนใจที่จะทำวิจัย เรื่องศึกษาการแก้ปัญหาการเรียน On Hand รายวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบ้านอ้อ (บ้านอ้อวิทยาคาร) จังหวัด พระนครศรีอยุธยา เพื่อแก้ปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด - 19 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อนำสารสนเทศ ที่ได้มาพัฒนาการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพประสิทธิผลมากยิ่งขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในการแก้ปัญหาการเรียน On Hand รายวิชาสังคมศึกษา ก่อนเรียน-หลังเรียน

สมมติฐานการวิจัย

1. การใช้สื่อการเรียนแบบ On Hand ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับ ประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

การดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการเรียน on hand รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบ้านอ้อ(บ้านอ้อวิทยาคาร) จังหวัด พระนครศรีอยุธยา ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบ้านอ้อ (บ้านอ้อวิทยาการ) ตำบลอมฤต อำเภอฟักไห้ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา รวม 1 ห้อง จำนวนนักเรียนทั้งหมด 24 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 กลุ่มตัวอย่างจะใช้ประชากรทั้งหมดเป็นกลุ่มตัวอย่างเนื่องจากมีจำนวนน้อย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ใบงาน ที่ได้จากการศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นข้อแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน

- เรื่องที่ 1 พระพุทธศาสนา
- เรื่องที่ 2 ศาสนาคริสต์
- เรื่องที่ 3 ศาสนาอิสลาม

2.2 ใบงาน สำหรับวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 3 เรื่อง เรื่องละ 10 ข้อ รวมข้อสอบทั้งหมด 3 เรื่อง 30 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน รวม 30 คะแนน ใช้ในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.1 วิเคราะห์ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้และควรรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2561 สำหรับการจัดการเรียนรู้ปีการศึกษา 2565 ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)

3.2 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องที่ 1 พระพุทธศาสนา เรื่องที่ 2 ศาสนาคริสต์ เรื่องที่ 3 ศาสนาอิสลาม จำนวน 3 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง

3.3 จัดทำใบงาน สำหรับวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ใช้ในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จากแผนการจัดการเรียนรู้

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบ On-Hand ในรายวิชาสังคมศึกษา ก่อนและหลังการเรียน โดยคำนวณค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ผ่านสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ t-test แบบ Dependent Samples

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ได้ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pre -test Post-test Design (เสริมพงศ์ วงมกลไย, 2548) มีรูปแบบการทดลองดังนี้

รูปแบบการทดลอง (One-Group Pre-test/Post-test Design)

กลุ่ม	Pre-test	Treatment	Post-test
ทดลอง	T_1	X	T_2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการทดลอง

T_1 หมายถึง การทดสอบก่อนการทดลอง (Pre-test)

X หมายถึง การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ใบงาน

T_2 หมายถึง การทดสอบหลังการทดลอง (Post-test)

2. หาค่าร้อยละ (Percentage) ใช้สูตร ศักรินทร์ สุวรรณโรจน์ และคณะ (2538)

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{X}{N} \times 100$$

เมื่อ X แทน คะแนนที่ได้
N แทน คะแนนเต็ม

3. หาค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนใช้สูตร ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2538)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

4. หาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คำนวณจากสูตร ต่อไปนี้

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

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนของนักเรียน (คนที่ 1, 2, 3)

$\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

N แทน จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

5. สูตรการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน t-test for แบบ dependent sample

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n - 1}}} \quad \text{เมื่อ } df = n - 1$$

เมื่อ t แทน การทดสอบก่อนและหลังการทดสอบ

D แทน ความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดสอบของนักเรียนแต่ละคน

D^2 แทน ความแตกต่างของคะแนนก่อนทดสอบและหลังทดสอบของนักเรียนแต่ละคน
ยกกำลังสอง

$\sum D$ แทน ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนก่อนทดสอบและหลังทดสอบ

$\sum D^2$ แทน ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนก่อนทดสอบและหลังทดสอบของ
นักเรียนแต่ละคนยกกำลังสอง

$(\sum D)^2$ แทน ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนก่อนทดสอบและหลังทดสอบของ
นักเรียนทุกคนยกกำลังสอง

n แทน จำนวนนักเรียน

6. หาค่าประสิทธิภาพ ใช้สูตร ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2537)

สูตรที่ 1

$$E_1 = \frac{\sum X}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum X$ แทน คะแนนรวมของแบบฝึกหัดหรืองาน

A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึก

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรูปแบบ On Hand รายวิชาสังคมศึกษาของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบ้านอ้อ (บ้านอ้อวิทยาคาร) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สรุปผล
วิจัยดังต่อไปนี้

ผลการวิจัยพบว่าทดสอบเพื่อการจัดการเรียนการสอนแบบ On Hand ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบ้านอ้อ (บ้านอ้อวิทยาคาร) เพิ่มขึ้นอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียน (26.38) สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน (9.08)
โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 3.93 และ 2.81 ตามลำดับ อีกทั้งคะแนนประสิทธิภาพการเรียนรู้โดยใช้
ใบงานมีค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ 80/80 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ โดยผลคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ
ก่อนเรียน เท่ากับ 89.44% และหลังเรียน เท่ากับ 94.72% ซึ่งแสดงถึงความสามารถในการพัฒนาการ
เรียนรู้และประสิทธิภาพของกระบวนการที่ดีกว่ามาตรฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง ศึกษาการแก้ปัญหาการเรียน On Hand รายวิชาสังคมศึกษาของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดวัดบ้านอ้อ (บ้านอ้อวิทยาคาร) ในครั้งนี้ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. พบว่า การใช้ใบงานที่ออกแบบมาอย่างมีประสิทธิภาพช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ผลการศึกษาประสิทธิภาพการเรียนรู้ด้วยใบงานของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 แสดงให้เห็นว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบฝึกคิดเป็นร้อยละ $E1 = 89.44$ และ $E2 = 94.72$ โดยระหว่างการฝึกในระหว่างเรียนมีค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละเท่ากับ 89.44 และคะแนนการทดสอบหลังเรียนเฉลี่ยเป็นร้อยละเท่ากับ 94.72 นอกจากนี้ ค่าพัฒนาความสามารถด้านการเรียนรู้การทำใบงานคิดเป็นร้อยละ 59.17 จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังการใช้ใบงาน พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.08 (ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.81) ในขณะที่คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 26.38 (ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.93) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าความสำคัญทางสถิติ (t) เท่ากับ 18.2 แสดงให้เห็นว่าการใช้ใบงานที่มีภาพประกอบและเนื้อหาที่ทันสมัยสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ดี ส่งผลให้นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ที่พัฒนาและเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนซึ่งแสดงถึงความสามารถในการพัฒนาการเรียนรู้ที่สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ด้วยใบงานนั้นค่อนข้างสูง เนื่องจากการวัดผลที่ใช้ระหว่างการฝึกฝนมีความชัดเจนและเหมาะสมกับนักเรียน ทำให้ค่าเฉลี่ยของผลการเรียนรู้ในระหว่างการฝึกสูงกว่าการทดสอบหลังเรียน สาเหตุนี้อาจมาจากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์สภาพปัญหาของผู้เรียนโดยใช้แนวคิดทางทฤษฎี หลักสูตร และหลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องมาออกแบบใบงานให้ตรงกับความต้องการของนักเรียน ใบงานเหล่านี้ยังประกอบด้วยภาพประกอบที่สามารถดึงดูดความสนใจและสร้างความเพลิดเพลินในกระบวนการเรียน ทำให้นักเรียนสามารถเลือกเวลาการเรียนรู้และทบทวนบทเรียนได้ตามต้องการ ซึ่งช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะด้านการอ่าน การพูด และการเขียนได้อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ การใช้ใบงานยังส่งเสริมหลักการการฝึกซ้ำตามทฤษฎีของธอร์นไดค์ (Edward Lee Thorndike) ที่เรียกว่า กฎแห่งการฝึกหัดหรือการกระทำซ้ำ (The Law of Exercise or Repetition) โดยทฤษฎีนี้ระบุว่า การกระทำซ้ำ ๆ หรือการฝึกฝนบ่อย ๆ จะช่วยให้บุคคลทำสิ่งนั้นได้ดีขึ้นเรื่อย ๆ ตรงกันข้าม การที่ไม่ได้ฝึกอย่างต่อเนื่องย่อมทำให้ไม่เกิดทักษะความชำนาญ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตติยากร วาปีกัง, ศศิพร พงศ์เพลินพิศ และสุชีรา มะหิเมือง (2563) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพกระบวนการ (E1) มีค่า 86.94 และประสิทธิภาพผลสัมฤทธิ์ (E2) มีค่า 84.38 ซึ่งสูงกว่าสมมติฐานที่กำหนดไว้ และค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการใช้

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมอยู่ที่ 25.31 ซึ่งสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของทัศนีย์ จันตริยะ และคณะ (2564) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอน ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1. ผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 แสดงว่าการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนส่งเสริมให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น 2. การจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 83.78 ของนักเรียนทั้งหมด และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 16.21 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ครูควรมีการเตรียมความพร้อมด้านสื่อต่าง ๆ ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ดำเนินการจัดกิจกรรมไม่ติดขัดและสามารถดำเนินได้ตามขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ผู้วิจัยควรเพิ่มใบงานที่มีความหลากหลาย และต้องเป็นภาพที่ใช้ได้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนด้วย

1.3 ข้อเสนอแนะสำหรับครูผู้สอนกลุ่มเดียวกับผู้วิจัย คือ ควรศึกษาเครื่องมืออื่น ๆ ที่สามารถช่วยในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน เพื่อนำไปเพิ่มเติมในส่วนของกิจกรรมการสอนการทำใบงานและกิจกรรมเกี่ยวกับใบงาน เพื่อฝึกฝนหรือทบทวน ทั้งนี้ควรปรับขั้นตอนหรือกิจกรรมการเรียนการสอนให้เข้ากับบทเรียนของตนเอง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาและทดสอบการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบ On Hand กับวิชาอื่น เช่น วิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์ เพื่อประเมินว่าแนวทางนี้สามารถปรับใช้กับวิชาต่าง ๆ ได้หรือไม่ และมีประสิทธิภาพแตกต่างกันอย่างไร

2.2 ควรพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน เช่น การใช้ใบงานร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อวิเคราะห์ว่าสื่อที่หลากหลายจะช่วยเสริมประสิทธิภาพและความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียนได้มากขึ้นหรือไม่

2.3 ควรทำการศึกษาติดตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระยะยาว เพื่อดูว่าการเรียนรู้ในรูปแบบนี้มีผลต่อการพัฒนาทักษะและความรู้ของนักเรียนอย่างต่อเนื่องหรือไม่

บรรณานุกรม

- จันตียะ และคณะ. (2564). การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอนในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี*, 11(3), 91-97.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2537). “การทดสอบประสิทธิภาพชุดการสอน”. เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา หน่วยที่ 1-5. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- รัตติยากร วาปีกัง, ศศิพร พงศ์เพลินพิศ และสุชีรา มะหิเมือง. (2563). การพัฒนาความสามารถด้านการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนฤทธิธินรงค์รอน. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*, 15(18), 12-22.
- ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ศักรินทร์ สุวรรณโรจน์ และคณะ. (2536). *เส้นทางความก้าวหน้าของข้าราชการครู: คู่มือการจัดทำแผนการสอน*. กรุงเทพฯ : เอ็มพันธ์จำกัด.
- เสริมพงศ์ วงศ์กมลลาไสย. (2548) การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องหลวงตาพวง โดยใช้กิจกรรมกลุ่มแบบ Jigsaw และแผนผังความคิด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *การศึกษาค้นคว้าอิสระ (กศ.ม. หลักสูตรและการสอน)* : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สำนักความสัมพันธ์ต่างประเทศ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2563). *ปัญหาการระบาดของ COVID-19 ทำให้การศึกษาทั่วโลกหยุดชะงัก*. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <https://bic.moe.go.th/index.php/gallery/2021-08-29-21-34-25/2366-covid-19-19-3-2563> [25 ตุลาคม 2567]
- อรชума แซ่ลิ้ม. (2564). *แบบรายงานเสนอเพื่อพิจารณา คัดเลือกรูปแบบการสอน On-line "On-line เรียนตอนไหนก็ได้"*. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.phangngaedarea.go.th/site/wp-content/uploads/innovation2021/คุณภาพประจำตำบล/4.โรงเรียนบ้านบางม่วง.pdf> [25 ตุลาคม 2567].