

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ที่เรียนโดยใช้เกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพ ของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ให้ได้ตามเกณฑ์ 75/ 75 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรีก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) เพื่อศึกษาความ คงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรีก่อนและ หลังการเรียน หลังจากเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 4) เพื่อศึกษาความ คิดเห็น ของ นักศึกษาที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เฉพาะนักศึกษาที่ลงทะเบียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 25 60 ในรายวิชา ภาษาอังกฤษสำหรับครูจำนวน 6 ห้องเรียน 175 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เฉพาะนักศึกษาที่ลงทะเบียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 25 60 ในรายวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับครูจำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ที่ใช้ห้องเรียน เป็นหน่วยการสุ่มโดยวิธีจับฉลาก

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ตัวแปรตาม คือ

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.2 ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.3 ความคิดเห็นของนัก ศึกษา ที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้ เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ

3. ระยะเวลา

ระยะเวลาในการทดลองใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ คือ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 25 60 เป็นระยะเวลา 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม ทั้งนี้รวมเวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน

4. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) รูปแบบการทดลองกลุ่มเดียว (One-group Pretest Posttest Design) (บำรุง ไตรรัตน์ 2534 : 29-31) ซึ่งมีรูปแบบดังนี้

ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
T1	X	T2

T1 แทน การทดสอบก่อนการใช้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

X แทน การใช้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

T2 แทน การทดสอบหลังการใช้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

5.1 แบบสอบถามความรู้ด้านคำศัพท์

5.2 แผนการสอนคำศัพท์ทั้งหมด 7 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง

5.3 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์

5.4 แบบสอบถามความคิดเห็นของ นักศึกษา ที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้ เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ จำนวน 15 ข้อ โดยแยกวัดระดับความคิดเห็นเป็นรายด้าน ดังนี้ ด้านรูปแบบ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรม และด้านประโยชน์จากการเรียนรู้

การสร้างและพัฒนาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

5.1 แบบสอบถามความรู้ด้านคำศัพท์

แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจ และให้นักศึกษาประเมินตนเองว่า คำศัพท์คำใดบ้างเป็นคำศัพท์ใหม่สำหรับนักศึกษา และเพื่อคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้ด้านคำศัพท์เท่าเทียมกัน แบบสอบถามประกอบด้วยรายการคำศัพท์ทั้งหมด 150 คำ ที่ปรากฏในหนังสือ English for Teachers ซึ่งเป็นหนังสือที่ใช้เป็นแบบเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2560 มหาวิทยาลัยราชภัฏ ธนบุรี โดยให้นักศึกษาระบุความรู้ของตนเองเกี่ยวกับคำศัพท์แต่ละคำว่า ตนเอง รู้แล้ว ไม่แน่ใจ หรือไม่รู้เลย ซึ่งคำศัพท์ที่เป็นเป้าหมายของการวิจัยจะเป็นคำศัพท์ที่นักศึกษาระบุว่าตนเองไม่รู้จักคำศัพท์นั้นๆเลย เพื่อให้เป็นที่แน่ใจว่านักศึกษาเริ่มเรียนโดยใช้เกมจากคำศัพท์ที่ตนเองไม่ทราบมาก่อน เพื่อไม่ให้เกิดตัวแปรแทรกซ้อน ด้วยวิธีการนี้ผู้วิจัยจึงสามารถเลือกคำศัพท์ที่นักศึกษาไม่รู้จักเลยตรงกันมากที่สุด จนได้คำศัพท์ใหม่ที่จะนำมาใช้สอนในงานวิจัยนี้จำนวนทั้งสิ้น 105 คำ

5.2 แผนการสอนคำศัพท์

ในการวิจัยครั้งนี้ คำศัพท์ที่เป็นเป้าหมายการสอนเป็นคำศัพท์ที่นักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างไม่เคยรู้จักมาก่อนทั้งสิ้น 105 คำ ที่ปรากฏในหนังสือ English for Teachers คำศัพท์ใหม่จำนวน 105 คำนี้ ได้มาจากการสอบถามความรู้ด้านคำศัพท์ของนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง แผนการสอนครอบคลุมวัตถุประสงค์สามประการ คือ ผู้เรียนสามารถสะกดคำ รู้ความหมายของคำ และนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ และในด้านวิธีการสอน ประกอบด้วยสามขั้นตอนหลัก คือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (presentation) ขั้นฝึก (practice) และขั้นนำไปใช้ (production) โดยแผนการสอนสำหรับกลุ่มตัวอย่างใช้เกมในทุกขั้นตอนของการสอน

ตารางที่ 1 แผนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ขั้นตอนการสอน	วัตถุประสงค์	วิธีการสอน
1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน	1. การสะกดคำ 2. การรู้ความหมายของคำ	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. ชี้นำฝึก	1. การสะกดคำ 2. การรู้ความหมายของคำ 3. การนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. ชี้นำไปใช้	1. การนำคำศัพท์ไปใช้เพื่อการสื่อสาร	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนต่อไปนี้

5.2.1 ศึกษา คำอธิบายรายวิชา จุดประสงค์การเรียนรู้ จุดประสงค์ปลายทางและจุดประสงค์นำทางสำหรับแบบฝึกพัฒนาคำศัพท์ จากตารางกำหนดเนื้อหา ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอน

5.2.2 ศึกษาตารางกำหนดลักษณะของเกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ เนื้อหาและกิจกรรมที่กำหนดในตาราง

3.3 ศึกษาหลักการและวิธีการสอนคำศัพท์จากนักการศึกษาหลายท่าน Finocchiaro (1989: 108-109) Nagy et al. (1989: 262-279) Sternberge, Powell (1983) Gordon Lewia (1999: 68-123 ; Denelle Godek 2000 ; Jamina Thomposon 2000 ; Matha Guerero 2000 ; Nancy Bosziak 2000) Eugenia Shaver (2002) Peter Watcyn-Jones (2002 : 2-16) Anneete Barnes et al. (2002: 6-8) เสจี่ยม โตรัตน์ (2534: 24-25) ซึ่งได้ให้ความสำคัญกับการสอนคำศัพท์และได้เสนอหลักการในการสอนศัพท์ที่สามารถสรุปหลักการสอนโดยที่ผู้วิจัยได้ยึดเป็นแนวทางในการวิจัยครั้งนี้ คือ

1. นักศึกษาที่ได้ฝึกใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ เพื่อการสื่อสาร โดยจัดกิจกรรมเสริมทักษะให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์อย่างมีความหมายจะได้ฝึกครบทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

2. ครูคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างคำศัพท์ที่สอน ประสบการณ์และความรู้พื้นฐานของนักศึกษา

3. มีวิธีการนำเสนอคำศัพท์ที่หลากหลาย
4. นักศึกษาทุกคนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
5. เป็นการเรียนการสอนในบริบท

5.2.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 7 แผน ใช้เวลาในการสอน 2 ชั่วโมงต่อ 1 แผนการเรียนรู้ ระยะเวลา 7 สัปดาห์ ซึ่งในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย

1. สาระสำคัญ
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
3. เนื้อหา
4. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (presentation)
5. ขั้นฝึก (practice)
6. ขั้นนำไปใช้ (production)
7. สื่อการเรียนการสอน
8. การประเมินผล

5.2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษทั้ง 3 ท่านตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ด้านความครอบคลุมของแผนการจัดการเรียนรู้ต่อเนื้อหา

5.2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยระหว่าง 0.5-1.00 ไปปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปใช้ในการทดลองครั้งต่อไป

5.2.6 นำแผนการเรียนรู้ไปปรับปรุงแก้ไข แล้วนำแผนการจัดการเรียนรู้มาทดลองใช้ ร่วมกับการทดลองหาประสิทธิภาพของเกมในขั้นทดลองกลุ่มย่อย และขั้นทดลองภาคสนาม จากนั้นปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งก่อนนำไปใช้จริง สำหรับเกมที่บรรจุอยู่ในแผนการสอนคำศัพท์นั้น ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกโดยอ้างอิงนักวิชาการหลายท่าน (Byre & Rixon, 1982; Hadfield, 1990; Kerr, 1997; Lee, 1979; Richards et al., 1985; Rodgers, 1981; Wright et al., 1983) โดยเกมการสอนคำศัพท์ มีทั้งหมดจำนวน 14 เกม คือ เกมส่งซองบัตรคำ เกมทายคำศัพท์ เกมแข่งขันจ่ายตลาด เกมกระชิบ เกมเก้าอี้ เกมทำเรียง เกมจับคู่ เกมสร้างคำ เกมสร้างประโยคจากภาพ เกมค้นหาบัตรคำ เกมถามหาคู่ เกม “1 ตัวอักษร” เกมต่อภาพ และเกมทำนายวันที่ และเกมเหล่านี้ถูกบรรจุอยู่ในขั้นตอนการสอน ของแผนการสอนคำศัพท์สำหรับกลุ่มตัวอย่าง ดังแสดงในตารางที่ 2

แผนการสอน	คำศัพท์เป้าหมาย	ขั้นตอนการสอนคำศัพท์/วัตถุประสงค์				
		ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	ขั้นฝึก			ชั้นนำไปใช้
		การสะกดคำและการรู้ความหมายของคำ	การรู้ความหมายของคำศัพท์	การสะกดคำ	การนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค	การนำคำศัพท์ไปใช้เพื่อการสื่อสาร
1.Family	1) mother-in-law 2) father-in-law 3) cousin 4) sister-in-law 5) nephew 6) niece 7) brother-in-law 8) ex-wife 9) ex-husband 10) stepmother 11) stepfather 12) half-brother 13) stepson 14) half-sister 15) stepdaughter	เกมค้นหาบัตรคำ เกมจับคู่	เกมทายคำศัพท์	เกมสร้างคำ	เกมถามทาคู่	เกมเก้าอี้
2.Food	1) beverage 2) appetizer 3) desserts 4) cuttlefish 5) roast chicken 6) spinach 7) scallop 8) lemonade 9) nutrition 10) energy 11) minerals 12) radish 13) sticky rice 14) cauliflower 15) ginger	เกมส่งของบัตรคำ	เกมทายคำศัพท์	เกมแข่งขันจ่ายตลาด	เกมกระซิบ	เกมเก้าอี้ เกมทำเรียง
3.Technology	1) laptop 2) headphone 3) camcorder 4) digital camera 5) scanner 6) hair dryer 7) coffee maker 8) dishwasher 9) oven 10) blender 11) washing machine 12) stove 13) refrigerator 14) freezer 15) rice cooker	เกมต่อภาพ	เกมทายคำศัพท์	เกมสร้างคำ	เกมถามทาคู่	เกมทำเรียง

แผนการ สอน	คำศัพท์เป้าหมาย	ขั้นตอนการสอนคำศัพท์/วัตถุประสงค์				
		ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	ขั้นฝึก			ชั้นนำไปใช้
		การสะกดคำและการ รู้ความหมายของคำ	การรู้ ความหมายของ คำศัพท์	การสะกดคำ	การนำคำศัพท์ ไปใช้ในประโยค	การนำคำศัพท์ไปใช้ เพื่อการสื่อสาร
4. Feeling	1) incredible 2) terrific 3) wonderful 4) fantastic 5) bored 6) attraction 7) interested 8) excited 9) relaxed 10) aggressive 11) awful 12) horrible 13) terrible 14) disappointed 15) embarrassed	เกมค้นหาบัตรคำ	เกมทายคำศัพท์	เกมสร้างคำ	เกมสร้าง ประโยคจาก ภาพ	เกมถามหาคู่ เกมกระซิบ
5. Personality	1) adventurous 2) competitive 3) dependable 4) ambitious 5) creative 6) sociable 7) forgetful 8) short-tempered 9) easygoing 10) energetic 11) bossy 12) outstanding 13) generous 14) greedy 15) absent-minded	เกมส่งของบัตรคำ	เกมทายคำศัพท์	เกมแข่งขัน จ่ายตลาด	เกมสร้าง ประโยคจาก ภาพ	เกมเก้าอี้ เกมทำเรียง
6. Appearances	1) wavy hair 2) curly hair 3) 4) beard 5) chubby 6) pony tail 7) mustache 8) straight hair 9) skinny 10) overweight 11) well-built 12) freckles 13) pimples 14) middle-aged 15) wrinkles	เกม“1 ตัวอักษร”	เกมทายคำศัพท์	เกมแข่งขัน จ่ายตลาด	เกมทำเรียง	เกมถามหาคู่

แผนการสอน	คำศัพท์เป้าหมาย	ขั้นตอนการสอนคำศัพท์/วัตถุประสงค์				
		ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	ขั้นฝึก			ชั้นนำไปใช้
		การสะกดคำและการรู้ความหมายของคำ	การรู้ความหมายของคำศัพท์	การสะกดคำ	การนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค	การนำคำศัพท์ไปใช้เพื่อการสื่อสาร
7. Weather	1) foggy 2) hailstorm 3) hazy 4) humidity 5) thunderstorm 6) drought 7) overcast 8) humid 9) drizzling 10) lightning 11) chilly 12) boiling hot 13) blizzard 14) breeze 15) muggy	เกมค้นหาบัตรคำ	เกมทายคำศัพท์	เกมสร้างคำ	เกมสร้างประโยคจากภาพ	เกมถามหาคู่ เกมกระซิบ

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

5.3 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์นี้จะนำมาใช้ทดสอบผู้เรียนสามครั้งด้วยกัน โดยครั้งแรกเป็นการทดสอบผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ และครั้งที่สองเป็นการทดสอบผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์หลังเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ และครั้งที่สามเป็นการทดสอบผู้เรียนด้านความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ให้ครอบคลุมคำศัพท์ ซึ่ง แบบทดสอบนี้มีจำนวน 100 ข้อ ซึ่งแบ่งออกเป็นสามตอนคือ 1) แบบทดสอบสะกดคำศัพท์แบบปรนัย จำนวน 35 ข้อ 2) แบบทดสอบความหมายของแบบอัตนัย จำนวน 35 ข้อ และ 3) แบบทดสอบการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ รายละเอียดการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้มีดังต่อไปนี้

1 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบภาษาอังกฤษ จำนวน 150 ข้อ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางการสอน ภาษาอังกฤษจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และความถูกต้องทางภาษา จากนั้นนำค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยตั้งแต่ 0.5-1.00 ไปปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2 นำแบบทดสอบภาษาอังกฤษ ที่สร้างขึ้น เสนอต่อไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษา 1 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องของภาษา

3 นำแบบทดสอบภาษาอังกฤษที่ได้รับปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปทดลองใช้กับนัก ศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน โดย แจกแบบทดสอบคร่าวๆ และให้เวลานักศึกษาทำแบบทดสอบ ตอนละ 30 นาที เมื่อนักศึกษาทำแบบทดสอบตอนที่ 1 เสร็จแล้ว กรรมการจะเก็บแบบทดสอบตอนที่ 1 และแจกแบบทดสอบตอนที่ 2 เมื่อหมดเวลาจึงเก็บ แล้วแจกแบบทดสอบตอนที่ 3 ตามลำดับ รวมเวลาที่ใช้ในการสอบ 90 นาที

4 ผู้วิจัยรวบรวมคะแนนสอบ จากนั้น นำคะแนนแบบทดสอบ ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 คน หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบตามสูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) สูตรที่ 20 (KR-20) (บุญชม ศรีสะอาด, 2549 : 88) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82

5 ผู้วิจัยวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก และค่าความยากง่ายของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยใช้โปรแกรม SPSS จากนั้นพิจารณาข้อสอบตามเกณฑ์การเลือกข้อสอบซึ่งควรมีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 2.20-0.80 และควรมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์พบว่าข้อสอบจำนวน 125 ข้อ อยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม

6 นำข้อสอบที่วิเคราะห์แล้วมาปรับปรุงแก้ไข และเป็นแบบวัดระดับความรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เพื่อใช้ในการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) หลังเรียน (Post-test) และวัดความคงทนในการจำคำศัพท์ หลังจากนั้นจึงนำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแล้วไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย

5.4. แบบสอบถามความคิดเห็น

แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน แบ่งค่าระดับความคิดเห็น 5 ระดับ จำนวน 1 5 ข้อ โดยมีรายละเอียดขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.4.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น

5.4.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ใช้แนวการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นตามแนวทางการประเมินของ ปณพร สุวรรณไตรย์ (2539) Hutchinson และ Waters (1989) Nunan (1995) และ Best (1981) ได้แบบสอบถาม 15 ข้อ สอบถามข้อมูล 4 ด้าน คือ ด้านรูปแบบ (3 ข้อ) ด้านเนื้อหา (2 ข้อ) ด้านการจัดกิจกรรม (5 ข้อ) และด้านประโยชน์จากการเรียนรู้ (5 ข้อ) โดยแบ่งความคิดเห็นเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน 5	หมายถึง	นักศึกษามีความคิดเห็นต่อเกมระดับสูงที่สุด
ระดับคะแนน 4	หมายถึง	นักศึกษามีความคิดเห็นต่อเกมระดับสูง
ระดับคะแนน 3	หมายถึง	นักศึกษามีความคิดเห็นต่อเกมระดับปานกลาง
ระดับคะแนน 2	หมายถึง	นักศึกษามีความคิดเห็นต่อเกมระดับต่ำ
ระดับคะแนน 1	หมายถึง	นักศึกษามีความคิดเห็นต่อเกมระดับต่ำสุด

ในส่วนท้ายของแบบสอบถามจะมีช่องว่างให้นักเรียนเขียนข้อเสนอแนะ และ ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

5.4.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านเพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ด้านความถูกต้องของเนื้อหาและภาษา

5.4.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อกับ วัตถุประสงค์ของการวิจัยระหว่าง 0.5-1.00 ไปปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปใช้ในการทดลองครั้งต่อไป

5.4.5 นำแบบสอบถามความคิดเห็นไปทดลองใช้กับ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน ที่ทำการทดลองใช้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อดูความเข้าใจด้านภาษา

5.4.6 นำแบบสอบถามความคิดเห็นไปทดลองใช้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน โดยให้นักเรียนทำแบบสอบถามหลังจากที่ได้รับการ

สอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากนั้นจึงรวบรวมข้อบกพร่อง และข้อเสนอแนะของนักศึกษา เพื่อทำการปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถาม

5.4.7 นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แบบแอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach 1974: 161) ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.80

5.4.8 นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่ได้ปรับปรุงแก้ไข แล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงโดยให้นักศึกษาทำแบบทดสอบถามความคิดเห็นหลังจากที่นักศึกษาเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการทดลองภาคสนามและเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ดำเนินการในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ตามแผนการทดลองและขั้นตอนการเก็บข้อมูลดังแสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แผนการทดลองและการเก็บข้อมูล

กลุ่มตัวอย่าง	การดำเนินการเก็บข้อมูล			
ทดลอง	เรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 7 สัปดาห์	ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์และความคิดเห็นของนักศึกษา ที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	เว้นช่วง 2 สัปดาห์	ทดสอบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ซึ่งเป็นข้อสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียนแต่นำมาเรียงคำศัพท์ใหม่

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โดยใช้แผนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษจำนวน 7 แผน แต่ละแผนการสอนใช้เวลา 2 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง รวมเป็น 14 ชั่วโมง รวมระยะเวลา 7 สัปดาห์ ซึ่งได้ทำการทดลองในช่วงวันพุธช่วงบ่ายเวลา 13.00 น. – 15.00 น.

หลังจากการเรียนการสอนทั้ง 7 สัปดาห์เสร็จสิ้นไปแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างทันที โดยผู้วิจัยมอบหน้าที่ให้กรรมการคุมสอบสามท่านจัดห้องสอบไว้แล้วดำเนินการให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์คราวละตอน ตอนละ 30 นาที รวมเวลา 90 นาที เมื่อทำแบบทดสอบตอนที่ 1 เสร็จแล้ว กรรมการจะเก็บข้อสอบตอนที่ 1 และแจกแบบทดสอบตอนที่ 2 เมื่อหมดเวลาจึงเก็บแบบทดสอบ แล้วแจกแบบทดสอบตอนที่ 3 ตามลำดับ จากนั้นผู้วิจัยรวบรวมผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูล และหลังจากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความคิดเห็น ของผู้เรียน ที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1.หาประสิทธิภาพของ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามเกณฑ์ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ 2520 : 135 – 138) จากสูตร E_1 / E_2 มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

75 ตัวแรก หมายถึง ผลรวมเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบประจำบทระหว่างใช้แบบฝึก โดยคิดเป็นร้อยละ 75

$$E_1 = \frac{(\sum X_i / N)}{A} \times 100$$

E_1 คือ ประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

$\sum X$ คือ คะแนนรวมของแบบทดสอบประจำบทระหว่างใช้แบบฝึก

X_i คือ คะแนนรวมของแบบทดสอบประจำบททุกบทของผู้เรียนคนที่ i

A คือ คะแนนเต็มของแบบทดสอบประจำบทรวมกัน

N คือ จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

75 ตัวหลัง หมายถึง ผลรวมเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดระดับความรู้คำศัพท์ หลังใช้แบบฝึกโดยคิดเป็นร้อยละ 75

$$E_2 = \frac{(\sum Fi / N) \times 100}{B}$$

E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลสอบวัดความสามารถในการใช้เกมคำศัพท์

$\sum F$ คือ คะแนนรวมของการทำแบบทดสอบวัดความเข้าใจคำศัพท์ หลังการใช้แบบฝึกของผู้เรียน

F_i คือ คะแนนทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนคนที่ i

B คือ คะแนนเต็มของแบบวัดระดับความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Posttest)

N คือ จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ของตัวอย่างก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้สถิติ t-test แบบ Dependent Samples

3. วิเคราะห์ระดับความคงทนในการจำคำศัพท์ของนักศึกษาหลังจากเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเปรียบเทียบค่าความแตกต่างของคะแนนระหว่างคะแนนสอบหลังเรียน (Posttest) และคะแนนสอบหลังเรียน 14 วัน (Atkinson and Shiffrin 1968 : 89 – 195 ; ชัยพร วิชชาวุธ 2525 : 288) โดยใช้สถิติ t-test แบบ Dependent Samples

4. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า โดยนำค่าระดับที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) นำไปแปลความหมาย ค่าระดับตามเกณฑ์ที่ปรับปรุงจากเกณฑ์ของเบสท์ (Best 1981: 184) ดังนี้

$1.00 \leq \bar{X} < 1.50$ หมายถึง นักศึกษามีความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับต่ำสุด

$1.50 \leq \bar{X} < 2.50$ หมายถึง นักศึกษามีความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับต่ำ

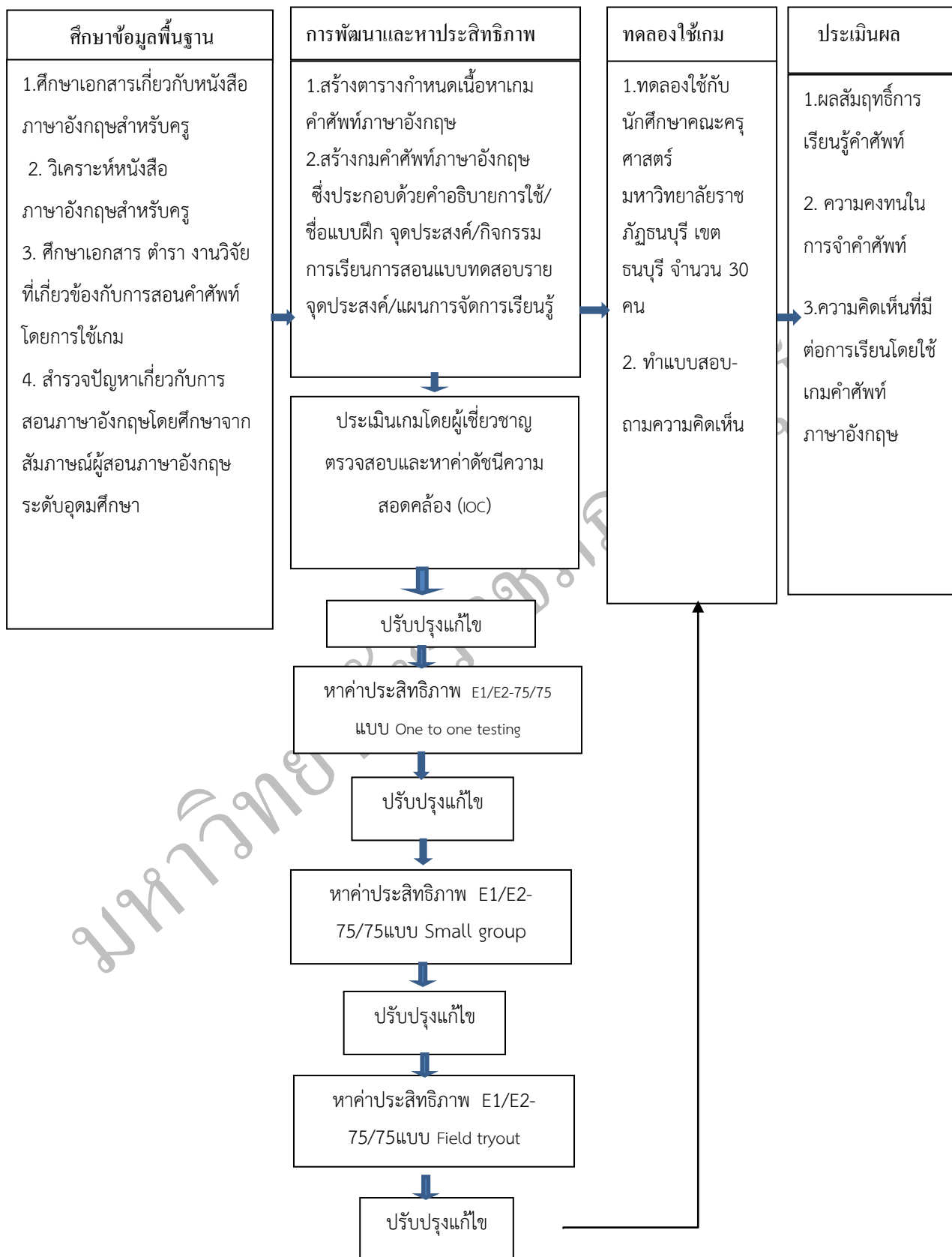
$2.50 \leq \bar{X} < 3.50$ หมายถึง นักศึกษามีความคิดเห็นต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อยู่ในปานกลาง

$3.50 \leq \bar{X} < 4.50$ หมายถึง นักศึกษามีความคิดเห็นต่อ เกมคำศัพท์
ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับสูง

$4.50 \leq \bar{X} \leq 5.00$ หมายถึง นักศึกษามีความคิดเห็นต่อ เกมคำศัพท์
ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับสูงที่สุด

จากการแปลความหมายค่าระดับคะแนนข้างต้น ความคิดเห็นที่ดี หมายถึง ค่าระดับ
ของความคิดเห็นเฉลี่ยอยู่ในระดับ $\bar{X} \geq 3.5$

จากวิธีการทำวิจัยในบทที่ 3 เรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ที่
เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษข้างต้น สามารถสรุปเป็นขั้นตอนดังนี้



ภาพประกอบที่ 3 สรุปรูปขั้นตอนการทำวิจัย