

การใช้กลวิธีการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ
(Picture Decoding) เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ
จังหวัดสงขลา

Using Peer Assist Learning Strategies Combined with Picture Decoding
Game for Enhancing Students' Ability to Memorize English Vocabulary of
Mathayomsuksa 1 Students at Navamindarajudis Thaksin School,
Songkhla

Received : 2023-10-19

Revised : 2024-04-30

Accepted : 2024-09-02

อังศุมาลิน คงชล¹

Aungsumalin Khongchon¹

Aungsumalin2012@gmail.com

ณัฐนันท์ ทองมาก²

Natthanan Thongmak²

อุราภรณ์ มหารงค์³

Uraporn Maharong³

นิธิกร ธรรมชั้น⁴

Nitikorn Thammakhan⁴

พูลเกียรติ มงคลสวัสดิ์⁵

Poonkeat Mongkonsawasd⁵

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษร่วมกับการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน
พร้อมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน
ร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยการสอนแบบเพื่อนช่วย
เพื่อนพร้อมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ โดยกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 4
จำนวน 36 คน ในส่วนของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ความคงทนในการจดจำคำศัพท์
ภาษาอังกฤษ แผนการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ และแบบประเมินความพึง
พอใจการจัดจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้คำนวณ

¹ นิสิต กศ.บ.ภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

Students, English major, Faculty of Education, Thaksin University

² ดร.อาจารย์ ภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

Ed. D, English Lecturer, Faculty of Education, Thaksin University

³ ครูพี่เลี้ยงกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ

Mentor teacher, Department of Foreign Language, Navamindarajudis Thaksin School

⁴ อาจารย์ ภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

M. Ed. English, Faculty of Education, Thaksin University

⁵ ดร. อาจารย์ เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

Ph. D. Technology and Educational Communication, Faculty of Education, Thaksin University

เป็น ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า t-test แบบไม่เป็นอิสระ (t-test dependent) และการวิเคราะห์ ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 60/60 โดยใช้สูตร E1/E2 ผลวิจัยพบว่า 1) การใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการเรียน แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ มีค่าประสิทธิภาพที่ค่าเท่ากับ 80/79.7 ซึ่งประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเรียนสูงกว่าก่อนเรียน การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 3) ผู้เรียนมีความ พึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนา ความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับมาก

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน, เกมถอดรหัสภาพ, ความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

Abstract

This research aimed to 1) develop English vocabulary recognition with peer-assisted teaching combined with picture decoding games. 2) compare academic achievement before and after using peer assist teaching combined with picture decoding games. 3) study student satisfaction with learning management through peer-assisted teaching combined with picture decoding games. This research sample consists of 36 from Matthayomsuksa 1/4. The research tools include A test to measure the retention of English vocabulary, peer-assist teaching combined with picture decoding games lesson plans, and an assessment of student satisfaction. The data analysis involved calculating means, standard deviations, dependent t-tests, and evaluating effectiveness based on a criterion of 60/60 using the E1/E2 formula.

The research results were as follows: 1) using the lesson plans through using peer-assisted teaching combined with picture decoding games to develop the ability and durability to remember English vocabulary. It has an efficiency value of 80/79.7, which is equal to the specified criteria of 80/80. 2) achievement in memorizing English vocabulary of the target group students was higher achievement after learning than before learning through peer assistance combined with picture decoding games with statistical significance at the .05 level. 3) the students were satisfied at a high level with peer assist learning strategies combined with picture decoding games for enhancing students' ability to memorize English vocabulary.

Keywords: Peer-assisted, Picture decoding games, Students' ability to memorize English vocabulary

บทนำ

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษหรือภาษาใหม่ใดๆ ความรู้ในเรื่องคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างมาก การจดจำคำศัพท์ได้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษาที่สองเพราะคำศัพท์มีบทบาทที่สำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนในชั้นเรียน บทเรียนในชั้นเรียนโดยส่วนใหญ่จะมีการเรียนรู้คำศัพท์เป็นฐานในบทเรียนนั้นๆประกอบอยู่ ทั้งนี้เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนภาษาและเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนซึ่งจะสามารถช่วยให้การสื่อสารภาษาอังกฤษนั้นมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้หากผู้เรียนจดจำคำศัพท์และความหมายได้ไม่เพียงพอผู้เรียนก็จะไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาที่เรียนหรือข้อสอบได้ แม้ว่าจะเข้าใจไวยากรณ์มากเพียงใดก็ตาม การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเกี่ยวกับความสามารถในการจดจำคำศัพท์จึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ เนื่องด้วยคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ (อรอุมา เพชรนุ้ย, 2560) อีกทั้งแอลเลนและวอลเลต(2562) กล่าวว่า คำศัพท์ถือเป็นความรู้พื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการเรียนภาษา ถ้าหากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์ไม่มากพอหรือจดจำคำศัพท์ไม่ได้จะส่งผลให้เกิดความไม่เข้าใจในภาษาและไม่สามารถสื่อสารภาษานั้นได้ ซึ่งการเรียนรู้คำศัพท์และความสามารถในการใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในการใช้ภาษาอังกฤษตามโครงสร้างของหลักการภาษาควบคู่กับความหมายของคำศัพท์นั้น

ในอีกประเด็นหนึ่งคือการจัดการเรียนรู้โดยไม่ทิ้งผู้เรียนให้เรียนรู้ด้วยตนเองเพียงอย่างเดียว ในทางกลับกันครูผู้สอนหยาบยกรกระบวนการเรียนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน(Peer teaching) เป็นอีกหนึ่งกระบวนการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนที่มีทั้งผู้เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อนได้เรียนรู้ไปพร้อมๆกันผ่านเนื่องจากกระบวนการเรียนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนนั้นเป็นวิธีการในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ ด้วยตนเองโดยได้รับความช่วยเหลือจากครูหรือผู้ที่มีความสามารถมากกว่า อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริม ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญา แลกเปลี่ยนความคิด มุมมองในประเด็นที่ผู้สอนกำหนดเพื่อเชื่อมโยงความรู้ ความคิด และประสบการณ์ เพื่อหาข้อสรุปจากการศึกษากลุ่ม (อภิชัย ฉิมทัฬห, 2562) ยิ่งไปกว่านั้นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีแนวคิดในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมและกระตุ้นกระบวนการทางความคิดให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย ช่วยให้เกิดจิตสำนึกที่ดีขึ้น และเป็นการฝึกทักษะทางการใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. พัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษร่วมกับการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนพร้อมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนพร้อมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ
3. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการจัดการเรียนรู้โดยการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนพร้อมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพเพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการดำเนินงานวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 4 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ ก่อนและหลังการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ

ประชากร

ประชากรในการทำวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวนทั้งหมด 439 คน ห้องละ 36-38 คน โดย ประชากรเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานและรายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม

กลุ่มทดลอง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 4 ในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ จำนวน 36 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เนื่องจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 4 เป็นห้อง ที่ผู้เรียนมีความสามารถหลากหลายตั้งแต่ เก่ง ปานกลาง และอ่อน สอดคล้องกับการใช้กลวิธีการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

ระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ระยะเวลาที่ใช้ในการทำวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ระหว่างเดือนธันวาคม 2566 ถึง มกราคม 2567 จำนวน 6 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ การใช้กลวิธีการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่

1. การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ
2. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ
3. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วยเครื่องมือจำนวน 3 ชุด ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น ประกอบไปด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 4 ในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน จำนวน 4 แผน เรื่อง Families, Great Animals, Weather & Clothes แผนละ 3 ชั่วโมง ใช้เวลาทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยเป็นข้อสอบที่ใช้ในการทดสอบผู้เรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ
3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับผู้เรียน 1 ฉบับ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยดำเนินการตามลำดับต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 ข้อ เพื่อทดสอบก่อนจะใช้การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพกับนักเรียนกลุ่มทดลอง โดยใช้เวลาทดสอบ 1 คาบ ในสัปดาห์ที่ 9 ของภาคเรียน

2. ชี้แจงให้กลุ่มทดลองทราบถึงกติกา และวิธีการเรียนด้วยกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อให้กลุ่มทดลองปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง ในสัปดาห์ที่ 8 ของภาคเรียน

3. ดำเนินการทดลองโดยการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้ เกมถอดรหัสภาพ ในการสอนคำศัพท์บทที่ 4 บทที่ 5 และบทที่ 6 อ้างอิงจากหนังสือ Spark 1 ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ใช้เวลา 12 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของนักเรียน ขณะที่ นักเรียนศึกษาโดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้แต่ละคาบ ก่อนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน ในสัปดาห์ที่ 9-13 ของภาคเรียน

4. หลังจากดำเนินการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนตามแผนที่วางไว้ นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการจดจำ คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มาทดสอบกับกลุ่มทดลอง บันทึกคะแนนเป็น คะแนนหลังเรียน จำนวน 1 คาบ

5. นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 มาวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วย เพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ ตามเกณฑ์

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยใช้วิธีการดำเนินการวิจัยในลักษณะของการวิจัยในชั้นเรียน ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวสอบ ก่อน-หลัง (The One Group Pretest – Posttest Design) ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยนำเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 4 ในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน จำนวน 4 แผน เรื่อง Families, Great Animals, Weather & Clothes แผนละ 3 ชั่วโมง ใช้เวลาทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยเป็นข้อสอบที่ใช้ในการทดสอบผู้เรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อน ช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ 3) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับ ผู้เรียน 1 ฉบับ เพื่อเป็นการตอบวัตถุประสงค์ และคำถามการวิจัย ผู้วิจัยขอเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตารางที่ 1: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบการจัดการเรียนการสอนแบบเพื่อนช่วย1เพื่อนร่วมกับ การถอดรหัสภาพเพื่อพัฒนาและสร้างความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	t	df	Sig
ก่อนเรียน	36	20	7.06	3.59	13.05	32	0.00
หลังเรียน	36	20	15.94	2.45			

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้เพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกม ถอดรหัสภาพ มีผลปรากฏดังนี้ คะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนจัดการจัดการเรียนรู้ เพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X} = 7.06$ S.D. = 3.59 และคะแนนเฉลี่ยหลังจัดการ จัดการเรียนรู้เพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X} = 15.94$ S.D. = 2.45 จากการ ทดลองความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ t-test dependent ผลการแจกแจง t มีค่าเท่ากับ 13.05 ($p < 0.05$) จากค่าสถิติดังกล่าวแสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้เพื่อน

ช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 : ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

E1/E2	n	A	B	คะแนนรวมการสอบเก็บคะแนน ($\sum Xi$)	คะแนนรวม Post-test ($\sum Yi$)
	36	20	20	577	574
$E1 = \frac{\sum Xi}{N} \times 100$	80.13				
$E2 = \frac{\sum Yi}{N} \times 100$	79.72				

จากตารางที่ 2 พบว่า การหาค่าประสิทธิภาพของการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 4 จำนวน 36 คน คะแนนเต็มของการสอบเก็บคะแนนเท่ากับ 20 คะแนน และคะแนนรวมของการสอบเก็บคะแนนของผู้เรียนเท่ากับ 577 คะแนน คะแนนเต็มของการสอบหลังเรียนเท่ากับ 20 คะแนน และคะแนนรวมของผลสอบหลังเรียนของผู้เรียนเท่ากับ 574 คะแนน โดยมีจำนวนนักเรียนรวม 36 คน และจากสูตรการคำนวณการหาค่าประสิทธิภาพการสอบเก็บคะแนน คะแนน E1 ได้เท่ากับ 80.13 และ E2 ได้เท่ากับ 79.7 จึงสามารถสรุปได้ว่า ประสิทธิภาพของการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ซึ่ง E1/E2 ได้เกณฑ์เท่ากับ 80.13/79.7 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่สอง (กำหนดการคลาดเคลื่อนไม่เกิน 0.5)

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพเพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในตอนต้นที่ 1 คือ ข้อมูลส่วนตัวผู้ตอบแบบสอบถามมีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 36 คน แบ่งเป็นเพศชาย 12 คน คิดเป็น 33.3% และเพศหญิง 24 คน คิดเป็น 66.7% และเป็นนักเรียนห้อง ม.1/4 ทั้งสิ้น 36 คน คิดเป็น 100% และตอนที่ 2 ข้อคำถามแบบประเมินความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในแต่ละข้อมี 5 ระดับ ดังนี้
5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด 4 หมายถึง พึงพอใจมาก 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

ตารางที่ 3: ข้อคำถามแบบประเมินความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ข้อที่	คำถาม	จำนวน (N)	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	แปรผล
	ด้านครูผู้สอน				
1.	ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพให้นักเรียนเข้าใจอย่างชัดเจน	36	4.89	0.15	มากที่สุด
2.	ครูจัดแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยละความสามารถและเพศชาย-หญิงอย่างเหมาะสม	36	4.44	0.75	มาก
3.	ครูคอยให้คำปรึกษา แนะนำ และดูแลนักเรียนในการเรียนรู้ อย่างทั่วถึง	36	4.25	2.02	มาก
4.	ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	36	4.67	0.39	มากที่สุด
5.	ครูให้การเสริมแรงทางบวกแก่นักเรียนขณะจัดการเรียนรู้อยู่เสมอ ๆ	36	4.64	0.40	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ยด้านครูผู้สอน	-	4.58	0.74	พึงพอใจมากที่สุด
	ด้านเนื้อหา				
6.	ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน	36	4.67	0.39	มากที่สุด
7.	เนื้อหา ภาษา รูปแบบตรงกับความสนใจ และความต้องการของนักเรียน	36	4.36	0.45	มาก
8.	เนื้อหาเรียงลำดับจากง่ายไปสู่ยาก	36	4.25	0.80	มาก
9.	การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	36	4.50	0.58	มาก
	ค่าเฉลี่ยด้านเนื้อหา		4.44	0.56	พึงพอใจมาก
	ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน				
10.	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมร่วมกัน	36	4.72	0.31	มากที่สุด
11.	นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารระหว่างกัน	36	4.61	0.40	มากที่สุด
12.	นักเรียนได้อธิบายความรู้ให้สมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มฟัง	36	4.44	0.47	มาก
13.	นักเรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน	36	4.44	0.58	มาก
14.	นักเรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสารระหว่างสมาชิก เช่น การเป็นผู้นำ การตัดสินใจ การแก้ปัญหา	36	4.67	0.33	มากที่สุด

ข้อที่	คำถาม	จำนวน (N)	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	แปรผล
15.	นักเรียนชื่นชอบการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ	36	4.72	0.48	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ยด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน		4.60	0.43	พึงพอใจมากที่สุด
	ด้านการวัดและประเมินผล				
16.	มีการประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนเป็นรายบุคคล และรายกลุ่ม	36	4.58	0.35	มากที่สุด
17.	มีการประเมินพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียน	36	4.69	0.32	มากที่สุด
18.	การประเมินสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน	36	4.50	0.42	มาก
19.	นักเรียนทราบผลการเรียนรู้ของตนเองและของกลุ่ม	36	4.39	0.46	มาก
20.	มีการให้ข้อเสนอแนะหลังจากทราบการประเมิน	36	4.56	0.41	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ยด้านการวัดและประเมินผล		4.54	0.39	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ยรวม		4.55	0.54	มากที่สุด

จากการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สรุปได้ว่าความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.51-5.00 ซึ่งเป็นระดับความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด กล่าวคือ กลุ่มเป้าหมายพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยใช้วิธีการดำเนินการวิจัยในลักษณะของการวิจัยในชั้นเรียน ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวสอบก่อน-หลัง (The One Group Pretest – Posttest Design) ซึ่งกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 4 ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 2 ภาคเรียนที่ 2/2566 จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยนำเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าโดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าทีแบบไม่อิสระ (t-Test Dependent Samples)

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาเรื่อง “การใช้กลวิธีการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ (Picture Decoding) เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ” สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเรียนสูงกว่าก่อนเรียนการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. การใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีค่าประสิทธิภาพที่ค่าเท่ากับ 80/79.7 ซึ่ง

ประสิทธิภาพเท่ากับเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 แสดงว่ามีประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (กำหนดการคลาดเคลื่อนไม่เกิน 0.5)

3. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การใช้กลวิธีการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ (Picture Decoding) เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวมินทราชูทิศ ทักษิณ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลจากการวิจัยข้อที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเรียนสูงกว่าก่อนเรียนการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทุกคนผ่านการทำกิจกรรมกลุ่ม การใช้เกมถอดรหัสภาพ อีกทั้งยังมีผู้นำในกลุ่มที่จะคอยช่วยเหลือเพื่อนที่อ่อนกว่าอยู่เสมอ ๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดจากวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยของ Miller, Barbeta and Heron (2561) ได้กล่าวถึง รูปแบบวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนไว้ว่า การสอนโดยเพื่อนร่วมชั้น (Class Wide-Peer Tutoring) เป็นการสอนที่เปิดโอกาสให้ ผู้เรียนทั้งสองคนที่จับคู่กัน และมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนทั้งสองสลับบทบาทเป็น ทั้งนักเรียนผู้สอนที่คอยถ่ายทอดความรู้ให้แก่ นักเรียนผู้เรียน และนักเรียนผู้เรียนซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับการสอน และที่สำคัญผลจากการจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นของนักเรียนนั้นสอดคล้องกับ Ellis (1994) ที่ได้กล่าวถึงประเภทของคำศัพท์ คือ Implicit vocabulary คำศัพท์ที่เรียนรู้ทางอ้อมคือ คำศัพท์ที่ผู้เรียนเรียนรู้จากสิ่ง ต่าง ๆ รอบตัว เช่น จากการอ่านหนังสือ จากบทสนทนาในห้อง และนอกห้องเรียน จากการพบเห็น คำศัพท์จากสื่อต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งการเรียนรู้คำศัพท์ประเภทนี้ เป็นการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ในบริบทซึ่งช่วยให้เข้าใจ และจดจำได้ดี โดยการเรียนการสอนที่เกิดขึ้นผ่านการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการถอดรหัสภาพนั้นได้นำเอาคำศัพท์ที่อยู่ในบทเรียน คำศัพท์ที่นักเรียนพบเจอได้ในสิ่งแวดล้อมใกล้ๆตัวนักเรียนมาใช้ สอนร่วมกับการถอดรหัสภาพจึงทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น

2. ผลจากการวิจัยข้อที่ 2 พบว่าการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Thompson (2007: Website) ได้สรุปเรื่องการใช้ภาพเป็นกลยุทธ์ช่วยจำที่ว่าด้วยการใช้เทคนิคช่วยจำในการใช้ภาพ (Picture) เป็นการให้ผู้เรียนจับคู่ภาพกับคำศัพท์ ใหม่เป็นเทคนิคที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดเพราะเป็นวิธีที่ทำให้ผู้เรียนจำคำศัพท์ได้ดีที่สุดใน การจัดระบบการจำในสมอง ในส่วนนี้ทำให้นักเรียนจำคำศัพท์เป็นภาพจากการทำกิจกรรมถอดรหัสภาพ นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ฝึกกระบวนการคิดเพื่อที่จะถอดรหัสภาพออกมาอันจะนำไปสู่คำศัพท์ที่แท้จริง และการที่นักเรียนอ่อน ปานกลาง และเก่ง ได้ถูกจัดกลุ่มอยู่ในกลุ่มเดียวกัน ทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมและพร้อมที่จะเรียนรู้ไปพร้อมๆกันผ่านการเรียนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนซึ่งสอดคล้องกับ สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ(2562) ที่กล่าวว่าจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนจัดให้ผู้เรียนได้ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน คือ เพื่อนช่วยเพื่อนในลักษณะ เก่งช่วยอ่อน เป็นวิธีการที่คนเก่งจะช่วยอธิบาย แนะนำ และช่วยแก้ไขปัญหาให้แก่คนที่มีการเรียนอ่อนกว่า การจัดกิจกรรมในลักษณะนี้ เป็นการ จัดเพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคิด วางแผน ปฏิบัติ ประเมินผล ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการ เรียนรู้ ได้พิจารณา และค้นหาความรู้ความสามารถของตนเอง

3. ผลจากการวิจัยข้อที่ 3 พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

อยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านครูผู้สอนในข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพให้นักเรียนเข้าใจอย่างชัดเจน ถัดมาคือด้านเนื้อหาพบว่าในข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ความง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นักเรียนชื่นชอบการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ นักเรียนต่างสนุกสนานกับการถอดรหัสภาพคำศัพท์ที่ครูเป็นผู้กำหนดให้ ซึ่งสอดคล้องกับ Allen (2563) ที่กล่าวไว้ว่าการใช้เทคนิคช่วยจำในการสอนเป็นการกระตุ้นให้ นักเรียนใช้คำศัพท์ในการสื่อสารหรือแสดงความคิดเห็น และใช้ภาพในการจินตนาการนักเรียนจะสนใจใน การจินตนาการภาพ การใช้ภาพนั้นเป็นสิ่งสำคัญในชั้นเรียนภาษาต่างประเทศ

ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะในการวิจัย

ข้อจำกัด

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบข้อจำกัดในการทำวิจัยเรื่อง การใช้กลวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ (Picture Decoding) เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนครูจะต้องทำข้อตกลงกับนักเรียนให้นักเรียนให้ละเอียดเพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนครูจำเป็นจะต้องคละนักเรียนที่มีทั้งเก่ง กลาง และอ่อนให้อยู่ด้วยกัน ซึ่งนักเรียนบางคนมีความต้องการที่จะอยู่กับกลุ่มที่ตนเองต้องการ ในประเด็นนี้ครูจะต้องอธิบาย และเด็ดขาดกับนักเรียนเพื่อลดปัญหาที่จะตามมา
2. การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนที่ถูกจัดขึ้นในรายวิชาภาษาอังกฤษส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมกลุ่ม ทำให้งานกิจกรรมที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่มอาจมีเสียงดังรบกวนห้องเรียนข้าง ๆ ได้
3. ช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลการวิจัยตรงกับช่วงที่โรงเรียนมีกิจกรรมค่อนข้างเยอะ อีกทั้งยังมีวันหยุดร่วมด้วย จึงทำให้เครื่องมือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เช่น แผนการจัดการเรียนรู้ 12 ชั่วโมง ถูกใช้ไม่ครบทั้ง 12 ชั่วโมงหรือบางแผนถูกใช้ล่าช้าออกไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลวิจัยไปใช้

1. กิจกรรมในการจัดการเรียนควรถูกควบคุมการขึ้นการขึ้นเรียนจากผู้สอนให้ดีกว่านี้ เนื่องจากบางครั้งที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่มห้องเรียนจะวุ่นวายและเสียงดัง
2. แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์นั้นควรจะเป็นคำศัพท์ที่หลากหลายเพื่อท้าทายความสามารถของผู้เรียน ไม่ควรเป็นเพียงคำศัพท์ที่พบเจอได้แคในหนังสือเรียน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

เพื่อเป็นประโยชน์ในการทำวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าควรศึกษาและทำวิจัยโดยการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้เกมถอดรหัสภาพ เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีประเด็นดังต่อไปนี้

1. ควรมีชุดข้อสอบเพิ่มเติมที่ใช้สำหรับแบ่งเกณฑ์นักเรียนแต่ละเกณฑ์อย่างชัดเจนเพื่อต่อการจัดกลุ่มเด็กก่อนที่มีการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน
2. การเลือกใช้รูปแบบของกิจกรรมด้านอื่น ๆ ที่มีความหลากหลายยิ่งขึ้น เพื่อพัฒนาและต่อยอด อีกทั้ง ควรนำไปปรับใช้กับทักษะในด้านอื่น ๆ เช่น การฟัง การออกเสียง การอ่าน และการเขียนตลอดจนนำไปปรับใช้กับผู้เรียนในระดับชั้นอื่น ๆ อีกด้วย
3. ควรมีการทำวิจัยศึกษาการจัดการการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับการใช้ทักษะภาษาอังกฤษอื่น ๆ นอกเหนือจากการจดจำคำศัพท์เพื่อเป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2564). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- จิราวดี รัตนไพฑูรย์ชัย. (2559). *ก้าวสู่ AEC ภาษาอาเซียนจำเป็นจริงหรือสถาบันระหว่างประเทศเพื่อการค้าและพัฒนา*. เข้าถึงเมื่อ 25 ธันวาคม 2566. เข้าถึงได้จาก www.itd.or.th/weeklyarticles?download=246%3Aar
- จุฬารัตน์ ดวงแก้ว. (2559). *ความพึงพอใจของครูต่อภาวะผู้นำทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่มัธยมศึกษา เขต 1*. เข้าถึงเมื่อ 25 ธันวาคม 2566. เข้าถึงได้จาก <http://www.edujournal.ru.ac.th/index.php/abstractData/viewIndex/844.ru>
- ชลลดา เรื่องฤทธิ์ราวี. (2563). *"ผลการใช้กลวิธีช่วยจำเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2."* การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ดวงเดือน จังพานิช. (2562). *"การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยวิธีสอนแบบสัมพันธ์ข้อบ่งชี้ความหมายและวิธีสอนปกติ."* วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิตสาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นรินทร์ชัย พัฒนพงศา. (2542). *การสื่อสารวรรณคดีเชิงยุทธศาสตร์เพื่อเปลี่ยนพฤติกรรมมนุษย์เน้น การ เจาะจงกลุ่ม. เชียงใหม่: สำนักพิมพ์ริ้วเขียว.*
- บำรุง ไตรรัตน์. (2564). *การออกแบบงานวิจัยสาขาภาษาศาสตร์ประยุกต์*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- บุษยากร ช้ายขวา. (2559). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer-assisted Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชนเผ่า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.

ประนอม ดอนแก้ว. การใช้กลวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนเพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวทางกายในการเล่นวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเวียงมอกวิทยา. การค้นคว้าแบบอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

เพ็ญญา แป้นอินทร์ และภัทรธีรา เทียนเพิ่มพูล. (2559). ผลของรูปแบบการเรียนรู้และการสอนแบบ กลยุทธ์ช่วยจำที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 : กรณีศึกษาของโรงเรียนสุเหร่าคลองจั่น. ใน Proceedings รวบรวมบทความวิจัยระดับบัณฑิต การนำเสนอผลงานวิจัยการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 2 นวัตกรรมและงานวิจัยไกล่พัฒนาประเทศ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (pp. 197-206). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์วิทยาลัยเทคโนโลยี สยาม.

Anderson, L.W., and Block. J.H. *Mastery Learning Model of Teaching and Learning in The International Encyclopedia of Education Program.* , 2019.

Arends, J.W. *Cooperative learning Making "Groupwork"*. New Directions for Teaching and Learning. San Francisco; Jossey-Bass Publishers. 2018.

Haller, Cynthia K. and others *Dynamics of peer education in cooperative learning workgroups* ” In *Journal of Engineering Education*(Jul.2000) retrieved January 7,2024 from http://www.findarticles.com/p/articles/mi_ga3886/is200007/ai_n8919768 ”

