



วารสาร นาคบุตรปริทรรศน์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

NARKBHUTPARITAT JOURNAL

Nakhon Si Thammarat Rajabhat University

ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม - สิงหาคม 2565 Vol. 14 No. 2 May - August 2022

Received: April 1, 2021

Revised: July 20, 2022

Accepted: August 30, 2022

ผลของการใช้สื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถ
ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

Effects of Augmented Reality Media English vocabulary
to enhance Reading Comprehension Ability of Secondary II students

วิมลลักษณ์ คงสนอง*

พนาน้อย รอดชู

ณัฐปคัลภ์ กิตติสุนทรพิศาล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

*ผู้ประสานงานหลัก (Corresponding Author) E-mail: Wanida_ning2011@hotmail.com

Wimonluck Kongsanong*

Phananoi Rotchu

Nattapakal Kittisunthonphisarn

Graduate school, Surat Thani Rajabhat University

บทคัดย่อ

ปัจจุบันในการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ได้ใช้สื่อความจริงเสริม ที่สามารถดึงดูดความสนใจในการเรียนและสามารถเข้าไปศึกษาเรียนรู้และพัฒนาตัวเองได้ตลอดเวลา ผู้วิจัยจึงทำการวิจัยผลของการใช้สื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนป้อมนาคราชสวทยานนท์ ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) สื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้มีค่าความ ยากง่าย ระหว่าง 0.46-0.61 ค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.21 - 0.50 ค่าความเชื่อมั่น 0.78 และแบบสอบถามความพึงพอใจ 0.94 ซึ่งใช้สถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.33/84.44 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจทำการวิจัยเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการใช้สื่อความจริงเสริม Augmented Reality (AR) ที่จะช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

คำสำคัญ: สื่อความจริงเสริม; คำศัพท์ภาษาอังกฤษ; ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ; นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

Abstract

The century 21th education emphasized on augmented reality media which can attract students' attention. Besides, the students can study and develop themselves at any time. Therefore, the researcher studied the effects of augmented reality media of English vocabulary to enhance reading comprehension ability of the Secondary II students. The purposes of the research were 1) to develop Augmented Reality Media of English vocabulary to enhance Reading Comprehension Ability of Secondary II students. 2) To Compare learning achievement between before and after through Augmented Reality Media of English vocabulary. 3) To Study the students' satisfaction with their learning the Augmented Reality Media English vocabulary to enhance reading comprehension ability. The simple random sampling group were 30 Secondary II students at the Pomnakarachsawatyanon School. The research instruments consisted 1) Augmented Reality Media of English vocabulary 2) Lesson plans 3) English learning achievement with difficulty value between 0.46-0.61, discriminating



power between 0.21-0.50 and reliability index of 0.78 and the questionnaire of 0.94. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation and t-test dependent.

The results of the research were as follows: 1) Augmented Reality to English vocabulary Enhance Reading Comprehension Ability for Secondary II students It has an efficiency of 83.33 / 84.44. Which performs above the specified criteria 2) the learning achievement after applying the Augmented Reality Media to English vocabulary for Secondary II student's significantly higher than after study at the .01 level. 3) The student's overall Satisfaction towards learning Augmented Reality to English vocabulary Enhance Reading Comprehension Ability was at high level. Therefore, the researcher is committed to do this project to develop reading comprehension skill by using Augmented Reality (AR).

Keywords: Augmented Reality Media; English vocabulary; Reading Comprehension Ability; Secondary II students

บทนำ

ปัจจุบันสถานการณ์ของสังคมโลก ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่คนทั่วโลกใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร การเจรจาต่อรองเพื่อการแข่งขันความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการเมือง ความรู้ภาษาอังกฤษช่วยเสริมสร้างความเป็นมนุษย์ให้มีวิสัยทัศน์ กว้างไกลและช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีลักษณะที่พึงประสงค์ (Office of the Basic Education Commission, (2008) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้ ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถด้านภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ (Ministry of Education, 2008) ซึ่งปัจจุบันได้ประเทศไทยได้มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3Rs+8Cs) ซึ่งประกอบด้วย ทักษะและคุณลักษณะ 3Rs ได้แก่ การอ่านออก การเขียนได้และการคิดเลขเป็น ตัวที่สอง 8Cs ได้แก่ ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศด้านการสื่อสาร ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ และควมมีเมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม ซึ่งถือว่าการศึกษาคือเครื่องมือในการพัฒนามนุษย์ให้มีคุณภาพและสามารถเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศให้พัฒนาสูงขึ้น

จากการที่ผู้วิจัยได้สอนนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีผลคะแนนที่ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ทางโรงเรียนกำหนดไว้ร้อยละ 70 ซึ่งเกิดจากการที่นักเรียนขาดทักษะด้านการอ่านภาษาอังกฤษ จึงทำให้การจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษยังไม่ประสบความสำเร็จ นอกจากมีการทดสอบแล้ว ผู้วิจัยยังได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนโดยพบว่านักเรียนไม่สามารถตอบคำถามและไม่เข้าใจเนื้อหา ที่เรียนได้ ในขณะที่ผู้วิจัยนำนักเรียนอ่านและกระบวนการสอนยังดำเนินอยู่ แต่ก็ไม่สามารถทำแบบฝึกหัดการอ่านได้ด้วยตัวเอง และปัญหานี้ยังส่งผลกระทบต่อเนื่องไปยังระดับผลสัมฤทธิ์ทางอ่านภาษาอังกฤษ สาเหตุประการสำคัญนี้ พบว่านักเรียนไม่รู้ความหมายของคำศัพท์ อ่านโจทย์ไม่แตกฉาน และไม่เข้าใจบริบทของเนื้อหา และขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษนั้น เกิดจากความเขินอายและไม่กล้าแสดงออกที่จะพูดหรืออ่านภาษาอังกฤษออกมา เนื่องจากมีวงคำศัพท์ที่จำกัดและพื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกัน Aunphimai (2018, p. 1) ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใกล้ตัวนักเรียน เห็นอยู่เสมอในท้องถิ่นเกี่ยวกับอำเภอพระสมุทรเจดีย์ โดยเป็นที่ตั้งของโรงเรียนป้อมนาคราชสวทยานนท์ซึ่งผนวกกับหลักสูตรท้องถิ่น ซึ่งสอดแทรกในบทเรียน My hometown ในหัวข้อ Phrasamutchedi District



ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มาประยุกต์ใช้กับเทคโนโลยีสื่อความจริงเสริม

การใช้สื่อความจริงเสริม Augmented Reality (AR) เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยในการส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยการนำเทคโนโลยีผสมผสานกับความเป็นจริง ซึ่งนักเรียนจะได้เรียนรู้คำศัพท์และเนื้อเรื่องผ่านเทคโนโลยีที่เสมือนจริงบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ที่จะช่วยส่งเสริมนักเรียนด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษและสิ่งต่างๆที่ครูต้องการสร้างเพื่อที่จะให้นักเรียน ได้รับความรู้ได้อย่างเต็มที่ เช่น การเรียนรู้คำศัพท์และเนื้อเรื่องภาษาอังกฤษผ่านรูปภาพและวิดีโอ เสมือนกับการได้ไปสถานที่นั้นจริง โดยมีการผนวกความรู้ด้านประวัติศาสตร์เข้าด้วยกัน ซึ่งควบคู่กับแบบฝึกหัดภาษาอังกฤษ หรือแม้กระทั่งการทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียนผ่าน Google form ที่มีอยู่ในสื่อความจริงเสริม และมีผู้วิจัยได้ให้ ความหมายว่า สื่อความจริงเสริมเป็นเทคนิคเพิ่มความเสมือนจริงโดยผสมผสานโลกแห่งความจริง (Real) เข้ากับโลกเสมือน (Virtual) สื่อมัลติมีเดียที่ถูกสร้างด้วย AR มีข้อดีแตกต่างจาก สื่อประเภทอื่น ๆ คือ สามารถสร้างความสนใจ แบบ “โอ้โฮ” (Wow! factor) ผู้เรียนจะเกิดความสุข สนุกสนาน ดึงดูดความสนใจ ส่งเสริมความคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์จินตนาการ ส่งเสริมความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น Pakprod (2019, pp. 22-23)

จากสภาพปัญหาข้างต้น พบว่านักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนป้อมนาคราชสวทยานนท์ มีปัญหาทางการอ่านภาษาอังกฤษ ด้วยปัญหาเหล่านี้จึงส่งผลให้ ผู้เรียนไม่สามารถอ่านคำศัพท์และเนื้อเรื่องภาษาอังกฤษได้ ประกอบกับในสถานการณ์ปัจจุบันที่มีโรคระบาดโควิด-19 เกิดขึ้น ทำให้นักเรียนจำเป็นต้องเรียนออนไลน์ควบคู่กับการเรียนออนไลน์ ปัญหาที่พบ คือ นักเรียนขาดทักษะด้านอ่านภาษาอังกฤษ เนื่องจากครูไม่มีสื่อการสอนที่ดีและน่าสนใจ จึงเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนออนไลน์ จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจทำการวิจัยเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการใช้สื่อความจริงเสริม Augmented Reality (AR) ที่จะช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษในบทเรียนโดยได้สอดแทรกคำศัพท์และเรื่องราวเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวในอำเภอพระสมุทรเจดีย์ ซึ่งสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันในการจัดการเรียน การสอนออนไลน์ สื่อความจริงเสริมจึงสามารถดึงดูดความสนใจในการเรียนและสามารถเข้าไปศึกษาเรียนรู้และพัฒนาตัวเองได้ตลอดเวลา

วัตถุประสงค์การวิจัย

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย มีดังนี้

1. เพื่อพัฒนาสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับพัฒนาทักษะความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ระเบียบวิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนป้อมนาคราชสวทยานนท์ อำเภอพระสมุทรเจดีย์ จังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 10 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 300 คน โดยกลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 30 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้หน่วยห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่มและมีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ



2. การสร้างเครื่องมือ

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนป้อมนาคราชสวทยานนท์ จังหวัดสมุทรปราการ

แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ทั้ง 20 แผน ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตรวจสอบ จำนวน 4 ท่าน ซึ่งผ่าน การจัดการเรียนการสอนตามกระบวนการ 5 ขั้นตอน ดังนี้

(1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

- ครูพร้อมเกริ่นนำเข้าสู่บทเรียนว่าจะสอนคำศัพท์เกี่ยวกับ Phrasamutchedi District

(2) ขั้นนำเสนอ (Presentation)

- ครูให้นักเรียนสแกน QR code เพื่อศึกษาข้อมูล Phrasamutchedi District จากสื่อ ความจริงเสริม ที่แทรกคำศัพท์และเนื้อเรื่องภาษาอังกฤษโดยให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดก่อนเรียน พร้อมอธิบายความหมายและเนื้อเรื่อง โดยให้นักเรียนฟังเสียง 2 รอบ เพื่อจับใจความสำคัญของเรื่อง แล้วฝึกอ่านภาษาอังกฤษพร้อม ๆ กัน

(3) ขั้นฝึก (Practice)

- ครูแจกแบบฝึกหัด เรื่อง Phrasamutchedi District ให้กับนักเรียนทำความเข้าใจและให้นักเรียนฝึกอ่านคำศัพท์เป็นรายกลุ่มและรายบุคคล

(4) ขั้นการนำไปใช้ (Production)

- ครูนักเรียนจับคู่แต่ละคู่ออกมาถาม-ตอบหน้าชั้นเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษและครูประเมินและให้คำแนะนำรายบุคคล

(5) ขั้นสรุป (Wrap up)

- สรุปคำศัพท์และเนื้อเรื่องประวัติอำเภอพระสมุทรเจดีย์อีกครั้งพร้อมเฉลยแบบฝึกหัด

โดยใช้แบบประเมินค่าความเหมาะสม พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ มีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=3.61$)

2.2 สื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เนื้อหามีจำนวน 5 หน่วย ดังต่อไปนี้

หน่วยที่ 1 Phra Samut Chedi History	จำนวน 4 ชั่วโมง
หน่วยที่ 2 Phra Chedi Klang Nam	จำนวน 4 ชั่วโมง
หน่วยที่ 3 Phi Seua Samut Fort	จำนวน 4 ชั่วโมง
หน่วยที่ 4 Phra ChulaChomKlao Fort	จำนวน 4 ชั่วโมง
หน่วยที่ 5 Wat Sakhla	จำนวน 4 ชั่วโมง

การออกแบบสื่อความจริงเสริม ในการวิจัยครั้งนี้ มีลักษณะเป็นการนำเสนอเนื้อหาในตามแผนการจัดการเรียนรู้ มาจัดกิจกรรมให้เป็นลำดับการเรียนรู้ ตามขั้นตอนการออกแบบสื่อ AR CODE โดยมีทั้งหมด 7 ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการจัดเตรียม

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบบทเรียน

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนการเขียนแผนผัง

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นตอนการสร้างสตอรี่บอร์ด

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นตอนการพัฒนาบทเรียน AR code

ขั้นตอนที่ 6 ขั้นตอนการผลิตเอกสารประกอบบทเรียน

ขั้นตอนที่ 7 ขั้นตอนการประเมินและแก้ไขบทเรียน



โดยมีวิธีการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. การให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนจัดการเรียนการสอน (Pre-test)
2. มีการนำเข้าสู่หนังสือ AR หรือสื่อความจริงเสริม เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อมและความสนใจในตัวสื่อ พร้อมกับเอกสารประกอบการเรียนที่มีสีสันสวยงามเพื่อเป็นการเร้าความสนใจ
3. บอกชื่อเรื่อง คำศัพท์ สถานที่ท่องเที่ยว และ เนื้อหารายละเอียดในแต่ละหน่วย
4. นำเสนอหนังสือ AR หรือบทเรียน AR Code ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนอ่านและทำความเข้าใจวิธีใช้บทเรียนก่อน ส่วนเนื้อหาภายในบทเรียนประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพประกอบ เสียง ได้อย่างชัดเจน
5. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทำแบบทดสอบระหว่างเรียนควบคู่กัน เพื่อเป็นการทบทวนเนื้อหาและเพิ่มความเข้าใจในการเรียนรู้ได้ในทุกเนื้อหา
6. เมื่อผู้เรียนเรียนคำศัพท์และเนื้อเรื่องทุกหน่วยแล้ว ให้ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เพื่อวัดความรู้ของผู้เรียนหลังการจัดการเรียนการสอน (Post-test)

สื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตรวจสอบ จำนวน 4 ท่าน โดยใช้แบบประเมินค่าความเหมาะสม พบว่า สื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ มีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=3.57$)

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบทดสอบปรนัย จำนวน 30 ข้อ มีค่าความสอดคล้อง เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ และนำไปทดสอบกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยทดสอบค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.46 - 0.61 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.21 - 0.50 และค่าความเชื่อมั่น 0.78

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการใช้สื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ค่าความสอดคล้อง ระหว่าง 0.80-1.00 และนำไปทดสอบกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94

3. การทดสอบคุณภาพ

3.1 หาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC)

โดยนำแบบทดสอบความรู้ที่แก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 4 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงความถูกต้อง ความชัดเจน และความครอบคลุมของเนื้อหาและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ก่อนทดลองใช้ โดยพิจารณาให้คะแนน ดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์นั้น
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์นั้น
- 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์นั้น

จากนั้นนำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยในแต่ละข้อ โดยเรียกค่านั้นว่า “ดัชนีความสอดคล้อง” ถ้าข้อใดมีดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ถือว่าข้อนั้นวัดจุดประสงค์นั้นจริง มีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา ถ้าต่ำกว่า 0.5 ให้ตัดทิ้งหรือแก้ไข แล้วนำมาให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาใหม่ สรุป ค่า IOC มีค่าระหว่าง 0.40 - 1.00 ผู้วิจัยคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC มากกว่า 0.50 จำนวน 30 ข้อ จากจำนวน 40 ข้อ

สรุป ค่า IOC มีค่าระหว่าง 0.40 - 1.00 ผู้วิจัยคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC มากกว่า 0.50 จำนวน 30 ข้อ จากจำนวน 40 ข้อ

3.2 ประสิทธิภาพของสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษใช้สูตร E_1/E_2 ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) ประสิทธิภาพของผลผลิต (E_2) สรุป ประสิทธิภาพ $E_1/E_2 = 83.33/84.44$



3.3 การหาค่าความยาก (p) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการวิเคราะห์ข้อสอบเป็นรายข้อและการหาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นรายข้อ โดยใช้สูตรการหาค่าอำนาจจำแนก (r)

สรุปได้ว่า ข้อสอบที่เลือกไว้มีค่าความยากง่าย (P) ตั้งแต่ 0.46 - 0.64 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.21 - 0.50 นำแบบทดสอบที่คัดเลือกไว้ไปหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน KR-20 ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.78

3.4 การประเมินความเหมาะสมของสื่อความจริงเสริม

ด้านรูปภาพ ตัวอักษร ภาษา และเทคนิคการนำเสนอ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ความสวยงามของรูปภาพคำศัพท์และภาพที่ใช้ในการนำเสนอ	3.97	0.67	มาก
2. ความชัดเจนของตัวอักษร	4.10	0.61	มาก
3. ความถูกต้อง ชัดเจน ของภาษา	4.30	0.60	มาก
4. ความน่าสนใจของเทคนิคที่ใช้ในการนำเสนอ	4.10	0.84	มาก
5. รูปแบบตัวอักษร ขนาด และสีตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่าย	4.37	0.67	มาก
รวม	4.17	0.41	มาก

การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ด้านรูปภาพ ตัวอักษร ภาษา และเทคนิคการนำเสนอ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า อยู่ในระดับมาก ทุกข้อ เรียงตามลำดับคือ รูปแบบตัวอักษร ขนาด และสีตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่าย รองลงมาคือ ความถูกต้อง ชัดเจน ของภาษา ความชัดเจนของตัวอักษร ความน่าสนใจของเทคนิคที่ใช้ในการนำเสนอ และความสวยงามของรูปภาพคำศัพท์และภาพที่ใช้ในการนำเสนอ

4. กระบวนการเก็บข้อมูล

4.1 ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนป้อมนาคราชสวทยานนท์ อำเภอพระสมุทรเจดีย์ จังหวัดสมุทรปราการ ทำแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วเก็บคะแนนไว้เพื่อเปรียบเทียบกับคะแนนสอบหลังเรียน

4.2 ผู้วิจัยพัฒนาผลของการใช้สื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนป้อมนาคราชสวทยานนท์ โดยใช้เนื้อหาตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้และหลังจากนั้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

4.3 เก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อผลของการใช้สื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนป้อมนาคราชสวทยานนท์ เพื่อนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ



สรุปผลการวิจัย

1. การหาประสิทธิภาพของสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80 ปรากฏผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การหาประสิทธิภาพของสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80

	คะแนนรวมจากการทำกิจกรรม ระหว่างเรียน (E_1) คะแนนเต็ม 40 คะแนน	คะแนนทดสอบ หลังเรียน (E_2) คะแนนเต็ม 30 คะแนน	ประสิทธิภาพ (E_1/E_2)
คะแนนรวม ($\sum x$)	1,000	760	83.33/84.44
คิดเป็นร้อยละ (%)	83.33	84.44	

จากตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.33/84.44 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

การทดสอบ	n	$\bar{x}$	S.D.	t	df
ก่อนเรียน	30	19.16	2.29	14.55**	29
หลังเรียน	30	25.33	0.88		

** $p < .01$

จากตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 19.16 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.33 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน เมื่อนำไปทดสอบหาสถิติโดยการหาค่า dependent samples พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยรวม

ความพึงพอใจ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านสื่อเทคโนโลยี	4.33	0.49	มาก
2. ด้านเนื้อหา	4.07	0.51	มาก
3. ด้านรูปภาพ ตัวอักษร ภาษา และเทคนิคการนำเสนอ	4.17	0.41	มาก
4. ด้านภาพรวมของสื่อ	4.28	0.46	มาก
รวม	4.21	0.36	มาก

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยรวม พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงตามลำดับคือ ด้านสื่อเทคโนโลยี มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด รองลงมาคือ ด้านภาพรวมของสื่อ ด้านรูปภาพ ตัวอักษร ภาษา และเทคนิคการนำเสนอ และด้านเนื้อหา ตามลำดับ

การอภิปรายผล

ผลการวิจัยในครั้งนี้มีประเด็นสำคัญที่จะนำมาอภิปรายผล 3 ประเด็น โดยยึดตามหลักวัตถุประสงค์การวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดการอภิปรายผลดังนี้

1. ประสิทธิภาพของสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 83.33/84.44 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้จัดทำสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พร้อมกับสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และแบบฝึกหัด ที่มีความสอดคล้องกันใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจาก ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ชี้นำเสนอ ชี้นำฝึก ชี้นำการนำไปใช้ และชี้นำสรุป การเรียนการสอนเป็นไปตามลำดับ สร้างเครื่องมือวัดผลให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร และจัดทำสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจให้เหมาะสมกับวัยและความต้องการของนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนสามารถบรรลุจุดประสงค์ของการเรียนรู้ เรื่องราวในสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ ที่สร้างขึ้นเป็นเรื่องราวในบริบทท้องถิ่นของนักเรียน สถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ องค์พระสมุทระเจดีย์ ป้อมพระจุลจอมเกล้า ป้อมผีเสื้อสมุทร รวมถึงวัดสาขลา ที่กล่าวได้ว่าเป็นศูนย์รวมจิตใจของชุมชนในพื้นที่ สื่อมีสีสันสดใส ตัวอักษรชัดเจน เมื่อครูทำการสอนก็สังเกตเห็นว่านักเรียนชอบสื่อความจริงมาก โดยนักเรียนมีการชื่นชม และในทุกหน่วยมีสีสันที่สดใส นักเรียนมีความสนใจในเนื้อเรื่องเพราะเป็นเรื่องราวในท้องถิ่นของนักเรียน นักเรียนสนุกสนานในการเรียนรู้ ทั้งยังเป็นการพัฒนาการเรียนการสอน ซึ่งสื่อความจริงเสริมคำศัพท์มีเนื้อหาสาระที่มีประโยชน์และมีคุณค่าต่อการเรียนการสอนของครู ผู้เรียน ซึ่ง สอดคล้องกับแนวคิดของ Ruo Wei Chen (2019, pp.1-20) ที่กล่าวว่า การใช้เทคโนโลยี AR สามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในวัยเด็กได้มากขึ้น และ ครูผู้สอนสามารถออกแบบหลักสูตรการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีแฟลชการ์ด AR เพื่อส่งเสริมการขยาย คำศัพท์ของเด็กและการได้มองเห็นรูปภาพและตัวอักษรต่าง ๆ โดยใช้สายตา และการได้ยิน สิ่งที่ครูพูดถึงเพื่อให้นักเรียนสร้างจินตนาการและเกิดการคิดตามไปพร้อม ๆ กันจะช่วยเพิ่มความเข้าใจให้กับนักเรียน (Naksawat & Phoyen, 2018, p. 280) และมีนักวิจัยได้กล่าวว่า Tunsiri (2010, pp. 169-173) เทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality: AR) เป็นประเภทหนึ่งของเทคโนโลยีความจริงเสมือนที่มีการนำระบบความจริงเสมือนมาผนวกกับเทคโนโลยีภาพเพื่อสร้างสิ่งที่เสมือนจริงให้กับผู้ใช้แบบเฟรมต่อเฟรมด้วย เทคนิคทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก Tubphea (2012) ได้ศึกษา การพัฒนาสื่อประสม แบบโลกเสมือนผ่านโลกจริง เรื่องโครงสร้างและการทำงานของหัวใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบางระจันวิทยา ที่พบว่า ประสิทธิภาพของชุดสื่อประสม แบบโลกเสมือนผ่านโลกจริง เรื่องโครงสร้างและการทำงานของหัวใจ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.33/81.11 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wannakhaw (2018, p. 280) ได้ศึกษา ผลการใช้สื่อความจริงเสริมที่มีต่อการเรียนรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบสุริยะ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่พบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.40/80.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 19.16 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 25.33 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการสอนโดยใช้สื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสามารถพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนให้สูงขึ้น โดยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองเรียนรู้เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวในอำเภอพระสมุทระเจดีย์โดยใช้สื่อความจริงเสริมที่เร้าความสนใจ เช่น

ในแผนการการสอน ครูให้นักเรียนสแกน QR code แล้วอ่านจับใจความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องในท้องถิ่นของนักเรียนที่มีในแต่ละหน่วย โดยใช้ข้อมูลคำศัพท์ และรูปภาพ เพื่อให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจเกี่ยวกับท้องถิ่น และให้นักเรียนได้เห็นคุณค่าและเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน โดยมีการทดสอบก่อนเรียนผ่าน google form ที่อยู่ในสื่อความจริงเสริม และนักเรียนอ่านเนื้อเรื่องพร้อมสรุปใจความสำคัญและสามารถตอบคำถามในแบบฝึกหัดได้ โดยการใช้สื่อความจริงเสริมจะเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน อีกทั้งผู้เรียนก็สามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Spearman (1992, pp. 1075-1085) การอ่านเพื่อความเข้าใจ คือการสร้างความหมายในเรื่องที่อ่านโดยตัวผู้อ่านเอง ซึ่งความหมายนั้นอาจคล้ายคลึงกับความหมายที่อยู่ในความคิดของผู้เขียน ซึ่งถ่ายทอดจากปากกาลงสู่กระดาษ แต่ไม่มีผู้อ่านคนใดที่จะสามารถสร้างความหมายรูปแบบเดียวกับผู้เขียนหรือ ไม่มีผู้อ่านคนใดเลยที่จะเกิดความเข้าใจในเรื่องที่อ่านเช่นเดียวกัน แต่ละคนย่อมมีพฤติกรรมการอ่าน สอดคล้องกับงานวิจัยของ (Pariyawatid & Napapongs, 2016, pp. 9-17) ว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการ 0.05 แสดงว่า บทเรียน AR Code ช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นจากผลการวิเคราะห์ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบทเรียน AR Code พบว่า กลุ่มตัวอย่างพึงพอใจบทเรียน AR Code ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนอยู่ในระดับมากที่สุดและ พบว่า นักเรียนชอบภาพสีสันสวยงาม มีความคมชัด การดูสวยงาม เสียงชัดเจน น่าอ่าน นักเรียนมีสมาธิ ยิ้มแย้ม มีความสุข ตื่นเต้น และนักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.21 ; S.D. = 0.36) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ที่สร้างขึ้นเป็นสื่อที่น่าสนใจ การจัดกิจกรรมในสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย ทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานในการเรียน ในการศึกษาเนื้อหาในสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไม่เกิดความเบื่อหน่าย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (Tumklang & Tumklang, 2012, p. 273) ที่กล่าวว่า ความพึงพอใจ เป็นความรู้สึกชอบ ความรู้สึกที่ดี ที่ประทับใจ หรือเจตคติที่ดีของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้รับในเชิงบวก โดยสิ่งนั้นสามารถตอบสนองความต้องการทั้งทางด้านร่างกายและทางด้านจิตใจ บุคคลทุกคนมีความต้องการหลายสิ่งหลายอย่าง และมีความต้องการหลายระดับ ซึ่งหากได้รับการตอบสนองก็จะก่อให้เกิดความพึงพอใจ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Teerathanachaiyakun (2019, pp. 63-64) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจ คือความรู้สึกในทางที่ดีของบุคคลที่มีต่อปัจจัยต่างๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานที่ทำอยู่ ความรู้สึกชอบ หรือพอใจเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการที่ได้รับการตอบสนองตามระดับความต้องการ กล่าวคือเป็นความรู้สึกเป็นสุขในการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ภายใต้สภาพบรรยากาศการทำงานที่ถูกใจ โดยมีสิ่งตอบแทนทางวัตถุและจิตใจ โดยมีภาวะแวดล้อมเป็นตัวจูงใจ หลังจากได้ผ่านกระบวนการประเมินค่า จะแสดงออกมาในระดับที่แตกต่างกัน โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wannakhaw (2018, p. 280) ได้ศึกษา ผลการใช้สื่อความจริงเสริมที่มีต่อการเรียนรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบสุริยะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนการสอนโดยสื่อความจริงเสริมที่มีต่อการเรียนรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบสุริยะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ชั้นปีที่ 4 ภาพรวมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ Phoem (2018) ได้ศึกษา การพัฒนาสื่อความจริงเสริมประเภทมาร์กเกอร์ เรื่อง ระบบการทำงานของหัวใจ ที่พบว่า ผลการรับรู้ที่ได้ เรียนรู้จากสื่อมีระดับผลการรับรู้ดี และมีความพึงพอใจต่อสื่ออยู่ในระดับพึงพอใจมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรนำสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระอื่นๆ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า ทบทวนความรู้และปฏิบัติกิจกรรมตามสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยตนเองทั้งในเวลาเรียนปกติ และนอกเวลาเรียน



1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน ดังนั้นครูผู้สอนต้องวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล คอยให้ความช่วยเหลือแก่นักเรียนที่เรียนอ่อนอย่างใกล้ชิด รวมทั้งแนะนำให้คำปรึกษาวิธีการใช้สื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และการปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนให้ชัดเจน

1.3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ครูผู้สอนต้องวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล คอยให้ความช่วยเหลือแก่นักเรียนที่เรียนอ่อนอย่างใกล้ชิด รวมทั้งแนะนำให้คำปรึกษาวิธีการใช้สื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และการปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนให้ชัดเจน

1.4 ผู้บริหารควรสนับสนุนให้ครูได้สร้างสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจให้กับนักเรียน เพื่อนำไปพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์ต่อนักเรียน

1.5 เรื่องที่นำมาสร้างเป็นสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ควรมีเนื้อหาที่บูรณาการกับหลักสูตรท้องถิ่นและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และตัวชี้วัดในรายวิชาภาษาอังกฤษ

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรสร้างสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ในระดับชั้นอื่นๆ

2.2 ควรศึกษาพฤติกรรมการเรียนภาษาอังกฤษที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของการใช้สื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจในระดับชั้นต่างๆ เพื่อนำผลที่ได้มาพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในทุกระดับชั้น

2.3 ควรพัฒนาสื่อความจริงเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยเชื่อมโยงสาระอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะทางภาษาของผู้เรียนในการใช้ภาษาอังกฤษกับชีวิตจริงของผู้เรียนและชุมชน

References

- Aunphimai, P. (2018). *Problems in English Language Teaching and Professional Development Needs of Thai EFL Primary School Teachers* (Master of Thesis), Buriram Rajabhat University, graduate school. (in Thai)
- Ministry of Education. (2008). *Indicators and subjects of learning the language learning Core Foreign countries According to the core curriculum of basic education*, B.E. 2008. Bangkok: Agricultural Cooperative Federation of Thailand. (in Thai)
- Naksawat, T. & Phoyen, K. (2018). *Story Telling Activities to Develop Thai Spelling Skill of Vowels Changing Form for Children with Learning Disability*. Silpakorn University, (280). (in Thai)
- Office of the Basic Education Commission, (2008). *National Education Act 1999 Amendment* (No. 2), B.E. 2003. Bangkok: Prekwangraphics. (in Thai)
- Pakprod, N. (2019). Development of Instruction Media with Augmented Reality for Knowledge. *Academic Journal of Phetchaburi Rajabhat University*, 9(4), 15-23. (in Thai)
- Phoem, A. (2018). *Developing Augmented Reality, Marker Type Regarding the system of the heart*. (Master of Science) Mahasarakham University, Faculty of Information Science, Creative Media Program. (in Thai)
- Priyawatid, P. & Naphapongs, W. (2016). Result of augmented reality code lessons about basic

- Chinese vocabulary for students in Matthayomsuksa 3 Wat Tanee Nara Samosorn School. *Academic Service Journal, Songkla Nakarint University*, 27(1), 9-17. (in Thai)
- Ruo Wei Chen & Kan Kan Chan, (2019). Using Augmented Reality Flashcards to Learn Vocabulary in Early Childhood Education. *Journal of Educational Computing Research, University of Macau*, 19(7), 1-20
- Spearman, P. (1992). *Reading The encyclopedia of educational research* Washington, DC: AERA.
- Teerathanachaiyakun, K. (2019). *Organizational behavior and organizational development*. Bangkok: SE-education. (in Thai)
- Tubphea, P. (2012). *Development of a virtual world mixed media kit, merging the real world on the structure and Work of the heart for students Secondary School Year 5*. (Master of Education Thesis), Naresuan University, Faculty of Education Computer Science Education Program. (in Thai)
- Tumklang, K. & Tumklang, J. (2012). *Educational media / innovation development to promote academic standing*. Bangkok: Yellow printing. (in Thai)
- Tunsiri, P. (2010). Augmented Reality. *Executive Journal Bangkok University*. 1(12), 169-173. (in Thai)
- Wannakhaw, C. (2018). *Effects of Using Augmented Reality on Science Course Learning the story of the solar system for grade 4 students*. (Master of Education Thesis), Naresuan University, Faculty of Education. (in Thai)

ผู้เขียน

นางสาววิมลลักษณ์ คงสนอง

นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษเพื่อวิชาการและงานอาชีพ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
272 ม. 9 ต.ขุนทะเล อ.เมือง
จ.สุราษฎร์ธานี 84100
E-mail: Wanida_ning2011@hotmail.com

ผศ.ดร.พนาน้อย รอดชู

อาจารย์ที่ปรึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
272 ม. 9 ต.ขุนทะเล อ.เมือง
จ.สุราษฎร์ธานี 84100
E-mail: phananoi@hotmail.com

ผศ.ดร.ณัฐปคัลภ กิตติสุนทรพิศาล

อาจารย์ที่ปรึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
272 ม. 9 ต.ขุนทะเล อ.เมือง
จ.สุราษฎร์ธานี 84100
E-mail: nat.rmutr@gmail.com

