

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติที่มีต่อวิชาภาษาญี่ปุ่น
ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแอปพลิเคชันสำหรับเรียนรู้บทเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Edpuzzle)
“กรณีศึกษาการผันคำกริยารูป ๗ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4”

กออัญชัญ ดิยะสัจญ

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการผันคำกริยารูป ๗ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 ระหว่างกลุ่ม A ที่ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบเดิม (บรรยาย) และกลุ่ม B ที่ใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแอปพลิเคชันสำหรับเรียนรู้บทเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Edpuzzle) 2.) ศึกษาเจตคติของผู้เรียนต่อการเรียนรู้รูปแบบเดิม (บรรยาย) และแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแอปพลิเคชันสำหรับเรียนรู้บทเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Edpuzzle) กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนโครงสร้างภาษาญี่ปุ่นชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 38 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่าง (Random Sampling) แบ่งกลุ่มผู้เรียน เป็นกลุ่ม A และ B ตามเลขที่คี่และเลขที่คู่ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1.) แผนการจัดการเรียนรู้ 2.) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3.) แบบวัดเจตคติ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิตินอนพารามตริก (Mann-Whitney U test)

ผลการสำรวจพบว่า 1.) นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแอปพลิเคชันสำหรับเรียนรู้บทเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Edpuzzle) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้รูปแบบเดิม (บรรยาย) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.) ผลการศึกษาเจตคติของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแอปพลิเคชันสำหรับเรียนรู้บทเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Edpuzzle) มีเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.59$, S.D.= 0.69) สูงกว่าเจตคติของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้รูปแบบเดิม (บรรยาย) ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.68$, S.D.= 0.13)

คำสำคัญ : ห้องเรียนกลับด้าน, การจัดการเรียนรู้รูปแบบเดิม (บรรยาย), แอปพลิเคชันสำหรับเรียนรู้บทเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Edpuzzle), ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, เจตคติ