

การพัฒนาทักษะการสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดเฉลิมพระเกียรติ (พิบูลบำรุง)

The Development of English Spelling skill Using AGO Phonics Sound Pad Application for Grade Three Students, Wat Chalermprakiat School

แพรวไพลิน ปันมี¹, ชลาภรณ์ สุวรรณสัมฤทธิ์²

¹โรงเรียนวัดเฉลิมพระเกียรติ (พิบูลบำรุง), Chalermschoolinfo@gmail.com

²หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, chsuwa@rpu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้วัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยแอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดเฉลิมพระเกียรติ (พิบูลบำรุง) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 สุ่มนักเรียนมาห้องละ 6 คน รวมเป็นจำนวน 18 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 แผน แผนละ 2 คาบ (คาบละ 1 ชั่วโมง) เป็นเวลา 10 วัน แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad บัตรประเมินค่า เกมเพลง บัตรภาพ ใบงานฝึกทักษะด้านการอ่านผสมกับทักษะอื่น จำนวน 3 ชุดและแบบฝึกหัดการผสมตัวอักษรและสระในสมุด เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบการอ่านคำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 คำ ประกอบด้วยคำศัพท์ที่อยู่ในบทเรียน 10 คำ และคำศัพท์นอกบทเรียน 10 คำ ที่มีค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (IOC) เท่ากับ 0.67-1.0 แบบสอบถามมาตราประมาณค่าเพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ร่วมกับสื่อประสม

ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ดีขึ้น มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน เท่ากับ 8.77 และ 14.5 ตามลำดับ และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 2.71 และ 2.81 ตามลำดับ โดยมีนักเรียนที่มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนทั้งหมด 18 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad โดยรวมมีค่าเฉลี่ย 2.68 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

คำหลัก : การสะกดคำ, แอปพลิเคชัน, หลักโฟนิกส์, ความพึงพอใจ

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop English spelling of Grade 3 students before and after learning with the AGO Phonics Sound Pad application, and 2) to study the satisfaction of Grade 3 students on using the AGO Phonics Sound Pad application. The sample consisted of Grade 3 students at Wat Chaloem Phrakiat School (Phibun Bamrung), semester 1, academic year 2024. Six students per class were randomly selected, totaling 18 students, using the stratified random sampling method. The research instruments included the experimental instruments, including 5 lesson plans, 2 periods per plan (1 hour per period) for 10 days, AGO Phonics Sound Pad application, word blending flashcards, song games, picture cards, 3 sets of reading practice worksheets combined with other skills, and letter and vowel blending exercises in a notebook. The instruments used for data collection included a pre- and post-test of 20 vocabulary words, consisting of 10 words in the lesson and 10 words outside the lesson, with an IOC of 0.67-1.0, and a rating scale questionnaire to survey students' satisfaction with using the AGO Phonics Sound Pad application with multimedia.

The research results found that the English spelling skills of the third grade students after using the AGO Phonics Sound Pad application improved, with a score passing the 80 percent criterion. The mean scores before and after learning were 8.77 and 14.5, respectively, and the standard deviations of the pre-learning and post-learning scores were 2.71 and 2.81, respectively. There were 18 students who had higher post-learning scores than the pre-learning scores, accounting for 100 percent of the sample group. The overall satisfaction of the students with the AGO Phonics Sound Pad application was at a high level, with an average of 2.68.

Keywords : Spelling, Application, Phonics Principles, Satisfaction

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สำคัญของโลกซึ่งเป็นภาษานานาชาติ ไม่ว่าแต่ละคนจะใช้ภาษาใดเป็นภาษาประจำชาติ เมื่อต้องติดต่อกับคนอื่นที่ต่างภาษาต่างวัฒนธรรมกันทุกคนล้วนต้องใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก ด้วยเหตุนี้ หลายประเทศจึงบรรจุวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองรองลงมาจากภาษาประจำชาตินั้น เป็นแกนหลักของหลักสูตรการศึกษาทุกระดับตั้งแต่ปฐมวัยไปจนถึงการศึกษาระดับอุดมศึกษารวมถึงการศึกษาดูชีวิต เพื่อเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจการเมืองการปกครอง

มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 254)

ปัจจุบันนี้ ภาษาอังกฤษเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้ประเทศไทยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ โดยการเตรียมความพร้อมของบุคลากรของประเทศเพื่อให้มีทักษะที่สังคมโลกต้องการ (ปัญญาพร ปาละวัน และ อโณทัย พลเยี่ยม เพชรแสง, 2566, น. 126) นักเรียนในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นกลุ่มนักเรียนที่เติบโตท่ามกลางความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี แต่ปัญหาเรื่องการเรียนรู้ภาษาอังกฤษยังคงมีอยู่อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะทักษะด้านการสะกดคำภาษาอังกฤษ ซึ่งสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะด้านการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษในระดับการศึกษาที่สูงขึ้น Genesee (2008, p. 324) อาจารย์และนักวิจัยด้านจิตวิทยา มหาวิทยาลัยแม็กกิลล์ ประเทศแคนาดา ได้กล่าวว่า การไม่รู้ถึงความสัมพันธ์ของตัวอักษรและเสียงเป็นอุปสรรคต่อทักษะการถอดรหัสคำภาษาอังกฤษ การขาดทักษะการถอดรหัสเสียงนี้เป็นอุปสรรคต่อทักษะในกระบวนการสร้างประโยคและการกลั่นกรองความหมายในประโยค และการไม่คุ้นเคยกับเสียงสระและเสียงพยัญชนะบางเสียงในภาษาอังกฤษ ก็เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถออกเสียงได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ มาริณีย์ ซีเลียง และ ธนาธิป มะโนคำ (2565, น. 405) ได้ศึกษาเรื่องการใช้สื่อและกลวิธีการสอนภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก ประถมศึกษาในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง พบว่าส่วนใหญ่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษจากการประเมินในระดับชาติอยู่ในเกณฑ์ที่ค่อนข้างต่ำ นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยาก มีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียน ทักษะการสะกดคำภาษาอังกฤษของผู้เรียนส่วนใหญ่ยังอยู่ในระดับที่ไม่สูงมากนัก ในขณะที่สังคมโลกก้าวหน้าขึ้นทุกวัน ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องปรับปรุง พัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้ และเลือกใช้สื่อการสอนและกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ปัจจุบันในการเรียนการสอนภาษา มีการใช้เทคโนโลยีให้สอดคล้องการเรียนรู้ของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 แอปพลิเคชัน AGO Phonic Sound Pad เป็นนวัตกรรมหลักในการพัฒนาทักษะด้านการสะกดคำภาษาอังกฤษ และใช้ควบคู่กับเกมได้ เนื่องจากแอปพลิเคชันนี้ใช้หลักการถอดรหัสเสียงและการผสมเสียงตัวอักษรภาษาอังกฤษหรือหลักโฟนิคส์ (Phonics) ซึ่งรวบรวมเสียงอ่านของพยัญชนะภาษาอังกฤษทั้งหมด 26 ตัว และสระผสมอื่น ๆ ที่มีในภาษาอังกฤษถึง 144 เสียง นอกจากนี้ยังมีตัวอย่างคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้นักเรียนฝึกออกเสียง สังเกต และเชื่อมโยงไปถึงคำศัพท์คำอื่นที่นักเรียนรู้อยู่แล้วที่มีลักษณะการออกเสียงคล้ายกัน จึงเป็นคลังความรู้ที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างดี แอปพลิเคชันนี้ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์มือถือ โทรทัศน์ ไอแพด แท็บเล็ต เป็นต้น และสามารถนำไปเป็นกิจกรรมสร้างเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวของนักเรียนได้ด้วย

ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonic Sound Pad เป็นหลักเพื่อพัฒนานักเรียนด้านอ่านสะกดคำภาษาอังกฤษ เนื่องจากการฝึกสะกดคำโดยใช้หลักโฟนิคส์ (Phonics) อาจจะแก้ปัญหาเรื่องความสับสน ความไม่แม่นยำในการสะกดคำ ให้มีพื้นฐานที่ดีและรู้หลักเกณฑ์ที่ถูกต้องในการสะกดคำ และฝึกให้นักเรียน

ใช้สื่อทางเทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์ ขยายพื้นที่การเรียนรู้ของนักเรียนอย่างกว้างขวางและสร้างสรรค์ อันจะทำให้
นักเรียนมีทักษะในการพัฒนาความรู้ ความสามารถด้านภาษาและเทคโนโลยีต่อไป

คำถามการวิจัย

1. ทักษะการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ดีขึ้นหรือไม่
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยแอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad หรือไม่

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยแอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad

สมมติฐานการวิจัย

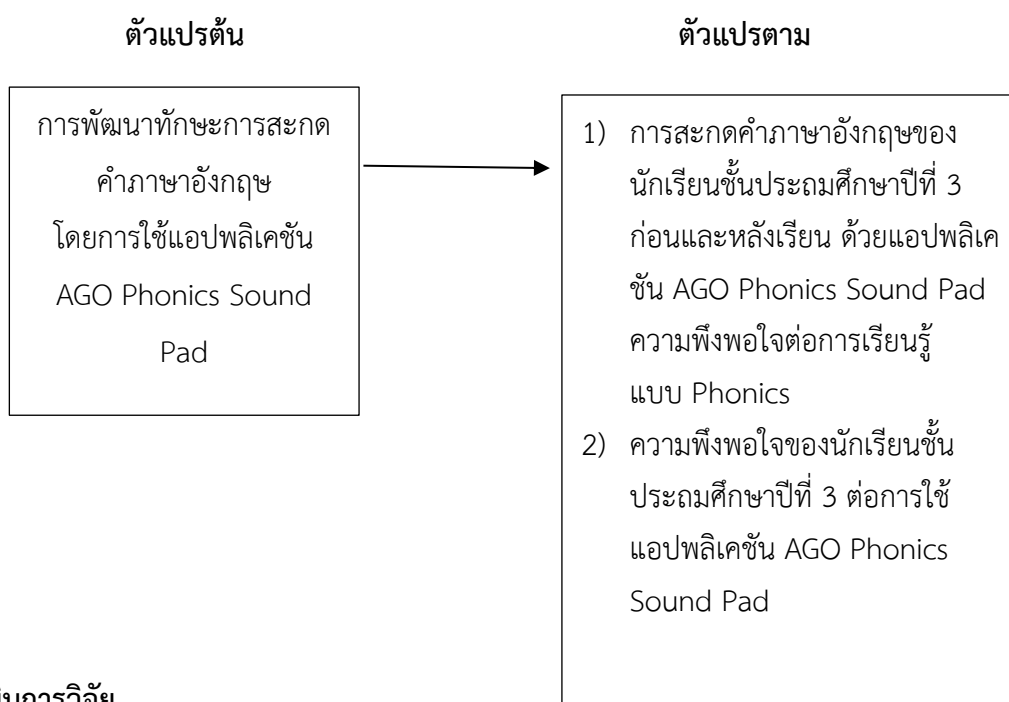
1. ทักษะการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ดีขึ้น ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 จากภาพรวม
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยแอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ในระดับมาก

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้พัฒนาทักษะการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พร้อมทั้งได้พัฒนาเกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียน
2. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนานักเรียนและจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพต่อไป
3. เป็นแนวทางสำหรับผู้บริหารในการพัฒนานโยบายสถานศึกษาเรื่องใช้สื่อที่หลากหลายให้สอดคล้องกับยุคสมัย

กรอบแนวคิดการวิจัย

สถาบันเพื่อการรู้หนังสือแห่งชาติ (National Institute for Literacy) สหรัฐอเมริกาได้เสนอวิธีการสอน
โฟนิกส์ที่มี 4 ขั้นตอนในการสอนอ่านที่เป็นแบบล่างไปบน (Bottom Up) ขั้นตอนเริ่มจาก ความตระหนักในหน่วย
เสียง องค์ความรู้ที่เกี่ยวกับความเชื่อมโยงระหว่างตัวอักษรกับเสียง กลยุทธ์การอ่านให้คล่อง และกลยุทธ์การสอน
คำศัพท์



วิธีดำเนินการวิจัย

แบบแผนการวิจัย (Research Design)

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบแผนการวิจัยเป็น Randomized One-group Pretest Posttest Design

กลุ่ม	ทดสอบก่อนเรียน	การจัดการเรียนรู้	ทดสอบหลังเรียน
ทดลอง	T_1	X	T_2

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดเฉลิมพระเกียรติ (พิบูลบำรุง) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ทั้งหมด 3 ห้องเรียน จำนวน 94 คน

2) กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดเฉลิมพระเกียรติ (พิบูลบำรุง) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 สุ่มนักเรียนมาห้องละ 6 คน รวมเป็นจำนวน 18 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยวางแผนการทดลองใช้กลุ่มเป้าหมายกลุ่มเดียว ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre - test)

ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนนักเรียนด้วยตนเองโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 แผน แผนละ 2 คาบ (คาบละ 1 ชั่วโมง) เป็นเวลา 10 วัน
2. แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad

3. บัตรประสมคำ

4. เกม

5. เพลง

6. บัตรภาพ

7. ใบงานฝึกทักษะด้านการอ่านผสมกับทักษะอื่น จำนวน 3 ชุด

8. แบบฝึกหัดการผสมตัวอักษรและสระในสมุด

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

1. แบบทดสอบการอ่านคำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 คำ ประกอบด้วยคำศัพท์ที่อยู่ในบทเรียน 10 คำ และคำศัพท์นอกบทเรียน 10 คำ

2. แบบสอบถามมาตรฐานค่าเพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ร่วมกับสื่อประสม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยวางแผนเก็บข้อมูลโดยการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 แผน แผนละ 2 คาบ (คาบละ 1 ชั่วโมง) เป็นระยะเวลา 10 วัน โดยวันแรกของการวิจัยนั้น ผู้วิจัยจะแนะนำนักเรียนเกี่ยวกับการจดจำเสียงของตัวอักษรภาษาอังกฤษและแอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ก่อน ประมาณ 20 นาที

2. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบการสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยมีคำศัพท์ทั้งในและนอกบทเรียน เพื่อทดสอบทักษะพื้นฐานด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. ดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad พร้อมสื่อประสม อันประกอบด้วย บัตรประสมคำ เกม เพลง และบัตรภาพ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำจำนวนทั้งหมด 5 แผน จำนวน 10 คาบ ซึ่งทุกแผนจะใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ในการสอน

4. เมื่อทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้และแอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ครบทุกช่วงเวลาแล้ว ผู้วิจัยให้นักเรียนทำทดสอบหลังเรียน (Post-test) เพื่อดูพัฒนาการด้านการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อีกครั้งหนึ่ง

5. ให้นักเรียนทำแบบสำรวจความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ร่วมกับสื่อประสม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผู้วิจัยรวมคะแนนผลการจัดเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ภายในเวลา 1 เดือน สัปดาห์ละ 2 ครั้ง วันละ 1 ชั่วโมง จากการทดสอบก่อนและหลังเรียนของนักเรียนจำนวน 18 คนโดยใช้แบบทดสอบคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมา จำนวน 20 คำ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

2. วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยจากการรวมคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน
3. วิเคราะห์ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนและหลังเรียน
4. วิเคราะห์เปรียบเทียบพัฒนาการก่อนและหลังเรียนของนักเรียนโดยใช้สถิติอ้างอิงประเภท t test แบบ dependent
5. วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้จากแบบสอบถามมาตรฐานประมาณค่า โดยมีเกณฑ์การแปลผลคะแนน ดังนี้

เนื้อหา	ระดับความคิดเห็น/พึงพอใจ (3 ระดับ)		
ค่ากำหนด	น้อย	ปานกลาง	มาก
ค่าเฉลี่ย	1.00-1.49	1.50-2.49	2.50-3.00

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยแอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการใช้แอปพลิเคชันดังกล่าว ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

ตารางผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ในการพัฒนาการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (20)	คะแนนหลังเรียน (20)	คะแนนพัฒนาการ	คะแนนพัฒนาการ เทียบร้อย
1	12	17	5	25
2	11	17	6	30
3	8	15	7	35
4	6	14	8	40
5	4	13	9	45
6	13	19	6	30
7	7	15	12	60
8	9	12	3	15
9	6	11	5	25
10	7	13	6	30
11	9	12	3	15
12	8	17	9	45
13	13	20	7	35

14	12	15	3	15
15	10	16	6	30
16	5	11	6	30
17	10	14	4	20
18	8	10	2	10
รวม	158	261	107	535
ค่าเฉลี่ย	8.77	14.5	5.94	29.72
ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	2.78	2.81	2.53	12.65

จากตารางผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ในการพัฒนาการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า คะแนนของนักเรียนก่อนเรียนต่ำที่สุดคือ 4 คะแนน และสูงที่สุดคือ 13 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 8.77 คะแนน มีค่าเฉลี่ยเป็น 8.77 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็น 2.71 สำหรับคะแนนนักเรียนหลังเรียนต่ำที่สุดคือ 10 คะแนน และสูงที่สุดคือ 20 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 14.5 คะแนน มีค่าเฉลี่ยเป็น 14.5 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็น 2.81

คะแนนพัฒนาการนักเรียนทุกคนมีสูงขึ้น เนื่องจากมีนักเรียนคะแนนต่ำที่สุดคือ 2 คะแนน คะแนนสูงที่สุดคือ 12 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ยเป็น 5.94 และมีคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยเทียบร้อยละเป็น 29.72

สรุปได้ว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนจำนวนทั้งหมด 18 คนหลังจากการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ในการพัฒนาการสะกดคำภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

ตารางการเปรียบเทียบพัฒนาการก่อนและหลังเรียนของนักเรียนโดยใช้สถิติอ้างอิงประเภท t test แบบ dependent

ผลการ ทดลอง	จำนวน นักเรียน	คะแนน เฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	คะแนน พัฒนาการ	t	Sig
ก่อนเรียน	18	8.77	2.71	5.94	-11.51	.00
หลังเรียน	18	14.5	2.81		(df = 34)	

ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของนักเรียนจำนวน 18 คน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังทดลองเท่ากับ 8.77 และ 14.5 ตามลำดับคะแนนพัฒนาการเท่ากับ 5.94 จากการทดสอบด้วย t-test (Paired Samples) พบว่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = -11.51$, $Sig = .00$) แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ

นักเรียนหลังการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ในการพัฒนาการสะกดคำภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน เป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัย

ตารางแบบสอบถามมาตรฐานค่าเพื่อหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ในการพัฒนาการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อที่	ความพึงพอใจในการเรียนรู้	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ลำดับ	แปลผล
1	มีความสุขและสนุกในการทำกิจกรรม	2.57	0.43	3	มาก
2	แอปพลิเคชันช่วยกระตุ้นให้เกิดการจดจำ ทำให้เข้าใจง่าย	2.43	0.25	5	ปานกลาง
3	สามารถนำความรู้ไปใช้ในการเรียนและชีวิตประจำวันได้	2.38	0.31	4	ปานกลาง
4	แอปพลิเคชันเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	2.35	0.21	6	ปานกลาง
5	แอปพลิเคชันส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น	2.84	0.67	1	มาก
6	แอปพลิเคชันช่วยให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของบทเรียน	2.66	0.48	2	มาก
ค่าเฉลี่ยภาพรวม		2.68	0.17		มาก

จากตารางข้างต้น พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ในการพัฒนาการสะกดคำภาษาอังกฤษ ในภาพรวมและรายข้อในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ แอปพลิเคชันส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น รองลงมาคือ แอปพลิเคชันช่วยให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของบทเรียน

สรุปผลการวิจัย

1. ทักษะการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ดีขึ้น ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยแอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

ทักษะการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ดีขึ้นมากเนื่องจากผู้วิจัยนำสื่อประสมอิเล็กทรอนิกส์หลายประเภทใช้ประกอบการเรียน คือ พาวเวอร์พอยต์ Canva คลิปวิดีโอ เกม Kahoot บัตรภาพ การนำสื่อประสมมาใช้ทำให้นักเรียนสามารถฝึกการอ่านสะกดคำได้เข้าใจมากขึ้น ซึ่งการใช้แอปพลิเคชันควบคู่ไปกับการใช้สื่อที่หลากหลายเป็นวิธีที่ทำให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดและเลียนแบบหลักการอ่านสะกดคำได้อย่างรวดเร็ว ตามที่ Shefali Bakshi (2014) ได้ให้ความหมายของการสะกดเอาไว้ว่า การสะกดหมายถึงความสามารถในการเข้ารหัสคำตามระบบอักขรวิธีของภาษาตามแบบจำลองการรู้หนังสือในเชิงโต้ตอบ เป็นทักษะพื้นฐานที่ใช้กันทั่วไปในแวดวงการศึกษา โดยมักใช้เพื่อประเมินทักษะของผู้เรียนในคำศัพท์ในบทเรียนที่ได้รับมา ดังนั้น การพัฒนาทักษะการสะกดคำให้ถูกต้องจึงไม่ควรเป็นทักษะที่แยกออกมาเฉพาะในหลักสูตรรายสัปดาห์เท่านั้น เนื่องจากการสะกดคำถือเป็นทักษะย่อยพื้นฐานอย่างหนึ่งของการสื่อสารด้วยลายลักษณ์อักษรที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้จะทำให้นักเรียนเกิดประสบการณ์ที่หลากหลายในการเรียนรู้เพื่อใช้ชีวิตประจำวันและพร้อมต่อยอดกับความรู้ใหม่ซึ่งสอดคล้องกับวัชรไชยบุตร (2561) ที่ได้ศึกษาเรื่องการฝึกทักษะด้านการอ่านและการเขียน ได้สรุปความหมายของการอ่านสะกดคำไว้ว่า การอ่านสะกดคำที่ได้ผลคือการอ่านออกเสียงพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง การอ่านสะกดคำที่ดีจะต้องให้นักเรียนสังเกตรูปคำ และให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำไปพร้อมกันด้วย เพื่อให้นักเรียนอ่านออกและเขียนได้ไปพร้อมกัน หากอ่านสะกดคำจนจำคำได้แล้วก็ไม่ต้องอ่านสะกดคำอีก เพราะนักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำที่ดีขึ้นแล้ว นอกจากนี้ ผลการใช้แอปพลิเคชันนี้ยังเป็นไปในทางเดียวกับ กันยารัตน์ เมธาวงศ์ (2563) ที่ได้ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านป่าเลา พบว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ ร่วมกับการใช้แอปพลิเคชันฝึกอ่านสะกดคำได้ผลอย่างดี ประกอบด้วยปัจจัยต่าง ๆ เช่น กระบวนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มีทางเลือกหลากหลาย ออกแบบตามธรรมชาติและความเหมาะสมของผู้เรียนแต่ละคนผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนพร้อมในการฝึกการอ่านออกเสียงโดยฟังตัวอย่างการออกเสียงที่ถูกต้อง ทั้งจากแอปพลิเคชันและฝึกออกเสียงตามด้วยตนเอง จนกระทั่งผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์วลี ประโยค ภาษาอังกฤษด้วยตนเองได้ อันนำไปสู่กระบวนการที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงการอ่านออกเสียงไปสู่การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องได้ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษได้ทั้งการอ่านออกเสียง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยแอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad ในระดับมากเนื่องจากการใช้แอปพลิเคชันร่วมกับการใช้สื่อประสมที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนสัมผัสได้ถึงความรู้สึกสร้างเสริมประสบการณ์ที่ดีและสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนสามารถเลือกได้ว่าจะใช้สื่ออะไรในการเรียนควบคู่กับแอปพลิเคชัน อาจเป็นได้ทั้งเกม บัตรคำ การร้องเพลง จากการพูดคุยกับนักเรียนทั้งหมด พบว่าการเรียนด้วยสื่อเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น ทำให้การเรียนภาษาอังกฤษสนุกและได้ทบทวนความรู้ในตัว ทำให้นักเรียนความพึงพอใจระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับอัญชลี วงษ์กันหา (2564) ซึ่งศึกษาการพัฒนาการอ่านคำและสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และ 2 โรงเรียนวัดปลวกงาม อ.เนินมะปราง จ.พิษณุโลก ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึง

พอใจต่อการพัฒนาการอ่านคำและสะกดคำภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก และปิยพร เกื้ออนันต์ (2564) ที่ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ ร่วมกับการใช้สื่อประสม การเสริมแรง และเพื่อนช่วยเพื่อน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ ร่วมกับการใช้สื่อประสม การเสริมแรง และเพื่อนช่วยเพื่อนอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. สถานศึกษาควรมีการส่งเสริมพัฒนาครูผู้สอนให้มีการใช้สื่อประสมที่หลากหลายและสร้างสรรค์ เพราะครูผู้สอนบางคนยังยึดการใช้สื่อและกระบวนการสอนแบบเดิม อาจทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและมีผลต่อทักษะการอ่านสะกดคำ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานในการเรียนภาษาต่าง ๆ
2. สื่อประสมควรสร้างให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน
3. ครูควรมีการกระตุ้นและให้กำลังใจผู้เรียนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เด็กเกิดเจตคติต่อวิชานั้น และส่งเสริมให้นักเรียนได้สรุปเนื้อหาในบทเรียนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้นักเรียนได้ทำความเข้าใจในสิ่งที่ตนเองได้เรียนมา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการสำรวจความต้องการของนักเรียนเกี่ยวกับการเลือกสื่อประสมในการเรียน และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้
2. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อประสมในเนื้อหาอื่นและวิชาอื่น เพื่อเพิ่มความสร้างสรรค์ให้กับการจัดการเรียนรู้และสามารถใช้เป็นสื่อบูรณาการได้

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร:

กระทรวงศึกษาธิการ.

กันยารัตน์ เมธางค์. (2563). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์*.

อุตรดิตถ์: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.

เกื้ออนันต์, ป. (2564).

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์. สกลนคร: หลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

ปัญญาพร ปาละวัน และ อโณทัย พลเยี่ยม เพชรแสง. (2566). *การพัฒนาทักษะการเขียนสะกด*

คำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5. เพชรบูรณ์: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.

มะโนคำ, ม. ช. (2565). *สื่อและกลวิธีในการสอนภาษาอังกฤษสำหรับเด็กประถมศึกษา*. กรุงเทพมหานคร:
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม).

Bakshi, S. (2014). *Spelling - a tool of learning any language*. Northern Border University.

Genesee, F. (2008). *Bilingual First Language Acquisition*. Montréal, Canada.