

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษา

การศึกษานี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนามาจัดการเรียนการสอน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการดังรายละเอียดต่อไปนี้

รูปแบบการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “การใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนาเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ประเภทกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (The One-Group Pretest-Posttest Design) (อุเทน ปัญญา, 2543 หน้า 46-47) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 รูปแบบการวิจัยแบบ The One-Group Pretest-Posttest Design

กลุ่มตัวอย่าง		ทดสอบก่อนเรียน	การสอน	ทดสอบหลังเรียน
ER		T1	X	T2
ER	แทน	กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้มาโดยการสุ่ม		
T1	แทน	การทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบ		
X	แทน	การสอนโดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา		
T2	แทน	การทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบ		

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตสถาบันราชภัฏเชียงใหม๋ สังกัดสถาบันราชภัฏเชียงใหม๋ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม๋ ที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 2 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตสถาบันราชภัฏเชียงใหม๋ สังกัดสถาบันราชภัฏเชียงใหม๋ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม๋ ที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random Sampling) โดยการจับสลากจากห้องเรียนทั้งหมด 2 ห้อง แล้วนำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้เพียง 1 ห้องเรียน ประเภทกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (The One - Group Pretest-Posttest Design)

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น เน้นสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ทั้ง 5 สาระ คือ สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา และสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 โดยนำการละเล่นพื้นบ้านล้านนาเป็นกิจกรรม แผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งสิ้น 10 แผน ใช้เวลาสอนแผนละ 120 นาที
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะทางภาษาไทยที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น โดยมีสาระสำคัญสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทยช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3) ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544
3. แบบบันทึกสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งมีกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาเป็นกิจกรรมหลักโดยใช้หลักการประเมินตามสภาพจริง (สมศักดิ์ ภู่วิภาดาพรรณ 2544, หน้า 104) เป็นแนวในการสร้างแบบบันทึกสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

ผู้ศึกษาได้สร้างเครื่องมือในการศึกษา โดยมีลำดับขั้นตอนในการดำเนินการตั้งแต่เตรียมการจนถึงขั้นจัดทำ ดังนี้

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 สาระการเรียนรู้ภาษาไทยทั้ง 5 สาระ และมาตรฐานการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3) อย่างละเอียด เพื่อนำมาเป็นแนวในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1.2 พิจารณาเลือกสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและมาตรฐานการเรียนรู้ ช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3) ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ตามสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ โดยแต่ละแผนใช้สาระการเรียนรู้สัมพันธ์กัน คือ สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา และสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

1.3 พิจารณาเลือกการละเล่นพื้นบ้านล้านนา โดยศึกษาจากงานวิจัยของ วิราภรณ์ ปนาทกุล (2530) ที่ได้ศึกษาวิเคราะห์การละเล่นของเด็กไทยไปใช้ในกิจกรรมการสอนชั้นประถมศึกษาที่เหมาะสมกับพัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 จำนวน 64 กิจกรรม จากนั้นผู้ศึกษาได้ทำตารางวิเคราะห์การละเล่นที่เลือกมาว่ามีการละเล่นใดที่สามารถพัฒนาทักษะทางภาษาไทย ทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน รวมทั้งทักษะการคิดและทักษะการดูแลคัดเลือกได้จำนวน 10 กิจกรรม ดังนี้

- 1) กำเบ้อกิ่นใบไม้
- 2) จี๋แนด
- 3) จี๋จะดู้บ
- 4) ไทยต้ำฮู้
- 5) ไก่ลัวงซ้อง
- 6) งูกินหาง
- 7) มะลือกก็อกแก็ก
- 8) ซ้อดอกไม้
- 9) ปริศนาคำทาย
- 10) จี๋เจียบ

กิจกรรมการละเล่นดังกล่าว สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะทางภาษาไทย ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงการเลือกการละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาไทยให้กับผู้เรียน

ลำดับ ที่	ทักษะทางภาษาไทย ที่เน้นพัฒนาผู้เรียน ตามกิจกรรม การละเล่น	การละเล่นพื้นบ้านล้านนา									
		กำเบ้อกิ้นโบไม้	จี่แนด	จี่จะลู่บ	ไทยด้าสู้	ไก่อ้วงซ้อง	งูกินหาง	มะลือกอกแก็ก	ซ้อดอโกไม้	ปริตนาคำตาย	สื้อสื้อ
1	การอ่าน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	การฟัง	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
3	การดู การสังเกต		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	การพูด	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	การเขียน	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓
6	การคิด วิเคราะห์	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

1.4. นำการละเล่นพื้นบ้านล้านนา ที่วิเคราะห์แล้วมาเป็นกิจกรรมในการสอนตาม
แผนการจัดการเรียนรู้ ดังตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงการนำการละเล่นพื้นบ้านล้านนามาจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการ จัดการเรียนรู้ที่	การละเล่นพื้นบ้านล้านนา ที่นำมาจัดกิจกรรม	สาระการเรียนรู้ที่สอน
1	กำเบ้อกิ้นโบไม้	การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อการสื่อสาร
2	จี่แนด	อ่านออกเสียงบทร้อยกรองและคัดลายมือ ให้สวยงาม
3	จี่จะลู่บ	การเขียนคำคล้องจอง
4	ไทยด้าสู้	การบันทึกความรู้จากการอ่าน
5	ไก่อ้วงซ้อง	การฟังเพื่อจับใจความสำคัญแล้วเขียน แผนผังความคิด

ตารางที่ 3 แสดงการนำการเล่นพื้นบ้านล้านนามาจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	การเล่นพื้นบ้านล้านนาที่นำมาจัดกิจกรรม	สาระการเรียนรู้ที่สอน
6	งูกินหาง	การแต่งประโยคปฏิเสธและประโยคแสดงความต้องการ
7	มะล็อกก็อกแก็ก	การบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน
8	ซ้อดอกไม้	การจัดทำสมุดคำศัพท์ซ้อดอกไม้ในภาษาล้านนาเปรียบเทียบกับภาษาไทยกลาง
9	ปริศนาคำทาย	เกมปริศนาคำทาย : การจัดทำสมุดปริศนาคำทายตามหมวดหมู่
10	จีเจียบ	การอ่านและแยกคำตามมาตราตัวสะกด

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระและผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบและให้ข้อคิดเห็นด้านเนื้อหา กิจกรรม และเกณฑ์การวัดผล ประเมินผล จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมาปรับปรุง แก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 2 โรงเรียนสาริตสถานราษฎร์วิทยาล้านนา จำนวน 40 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและยังไม่เคยเรียนทักษะทางภาษาไทยที่ใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน การวัดผล และเวลาที่ใช้ แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์และนำไปใช้สอนจริงกับกลุ่มตัวอย่าง (ดูรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ในภาคผนวก ค)

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทักษะทางภาษาไทย

2.1 ศึกษาเนื้อหาสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 10 แผน ที่สร้างขึ้น ศึกษาจุดประสงค์ที่ต้องการวัดของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบ โดยสร้างตารางวิเคราะห์พฤติกรรม คือ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ และการวิเคราะห์ และศึกษาวิธีวัดและประเมินผล แล้วจึงสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะทางภาษาไทย จำนวน 80 ข้อ เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยครอบคลุมและสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์เนื้อหาและ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งมีรายละเอียดเกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์ (ดูรายละเอียดดังแสดงในภาคผนวก ข)

2.2 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางภาษาไทยที่สร้างขึ้น ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษา การค้นคว้าแบบอิสระและผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบคุณลักษณะของแบบทดสอบ ในด้านความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา ด้านการใช้ภาษา และจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของสาระ การเรียนรู้ โดยถือความคิดเห็นที่สอดคล้องกันของผู้เชี่ยวชาญเป็นเกณฑ์

2.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางภาษาไทยที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับ นักเรียนชั้น ป.3 ห้อง 2 โรงเรียนสาธิตสถาบันราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 40 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

2.4. นำผลที่ได้จากข้อ 2.3 ไปวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (Index of Difficulty) ค่าอำนาจจำแนก (Index of Discrimination) เป็นรายชื่อ โดยใช้เกณฑ์ 27 % ของ จุง เต ฟาน (Chung – Teh – Fan) และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR – 20 ของ Kuder Richardson ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ คือ .8744 แล้วคัดเลือกข้อสอบ เพื่อนำมาเป็น แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะทางภาษาไทย โดยใช้เกณฑ์คัดเลือกข้อสอบที่มี ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง .20 - .80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป โดยครอบคลุม เนื้อหาและจุดประสงค์ทั้งหมด ซึ่งได้แบบทดสอบจำนวน 52 ข้อ จากนั้นผู้ศึกษาได้คัดเลือกแบบ ทดสอบให้เหลือ 40 ข้อ โดยใช้เกณฑ์คัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง .40 - .80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. การสร้างแบบบันทึกสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย

3.1 สร้างแบบบันทึกสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยจากการนำกิจกรรม การละเล่นพื้นบ้านล้านนาเป็นกิจกรรม โดยใช้หลักการประเมินตามสภาพจริงเป็นแนวใน การสร้าง และมีหลักการสังเกต 4 ประการ คือ

3.1.1 สังเกตการเข้าร่วมกิจกรรม

3.1.2 สังเกตการให้ความร่วมมือ

3.1.3 สังเกตการมีบทบาทในกระบวนการกลุ่ม

3.1.4 สังเกตการใช้ทักษะทางภาษาไทย ทั้งทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน โดยถือกิจกรรมของแต่ละแผน การจัดการเรียนรู้เป็นหลัก

3.2 นำแบบบันทึกสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปให้อาจารย์ ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระและผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบให้ข้อคิดเห็นและแนะนำ เพื่อนำไปปรับปรุง พัฒนาให้เหมาะสมและนำไปใช้ต่อไป

การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยปฏิบัติตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำหนังสือขอความอนุเคราะห์ทดลองเครื่องมือจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ไปยังโรงเรียนสาธิตสถาบันราชภัฏเชียงใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ด้วยตนเอง เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการศึกษา
2. ดำเนินการเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ประเภทกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว โดยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะทางภาษาไทยที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น แล้วเก็บรวบรวมผลการทดสอบไว้เพื่อนำไปวิเคราะห์ผลต่อไป
3. ผู้ศึกษาดำเนินการสอนนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเองตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น จำนวน 10 แผน ใช้เวลาสอนทั้งหมด 60 คาบ คาบละ 20 นาที (แผนละ 120 นาที) และบันทึกพฤติกรรมของผู้เรียนขณะสอนตามแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมที่สร้างขึ้น
4. เมื่อสอนครบทั้ง 10 แผนแล้ว ผู้ศึกษาทำการทดสอบความรู้หลังเรียน (Post – test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะทางภาษาไทยฉบับเดิม แล้วเก็บรวบรวมผลการทดสอบเพื่อทำการวิเคราะห์ต่อไป
5. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนการทดลอง (Pre – test) และหลังการทดลอง (Post – test) ไปวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาเรื่อง การใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตสถาบันราชภัฏเชียงใหม่ครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ SPSS for Windows ช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การทดสอบค่าที (t – test) แบบกลุ่มสัมพันธ์ (Related Samples)
2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาผลการสังเกตพฤติกรรมการเรียนทักษะทางภาษาไทย โดยการใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ใช้เกณฑ์ระดับพฤติกรรมเพื่อหาค่าเฉลี่ย (Mean)