

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนบ้านหนองปากโลง

The Development of Computer Assisted Instruction to Enhance English
Vocabulary Recollection Skills with Constructivism Learning for Grade 3
Students of Bannongpaklong School.

เดชพิพัฒน์ พักไกร¹ และอุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

¹meen.detphiphat@gmail.com and ²uraiwannat@webmail.npru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง จำนวน 20 คน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการจดจำคำศัพท์ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.31, S.D. = 0.64$)

คำสำคัญ: คำศัพท์ภาษาอังกฤษ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเอง

Abstract

The purposes of this research were 1) to development the computer assisted instruction to enhance English vocabulary recollection skills with constructivism learning for grade 3 Students of Bannongpaklong School. 2) to compare the students' achievement before and after using computer assisted instruction and 3) to study the students' satisfaction toward computer assisted instruction. The research sample group comprised 20 grade 3 students of Bannongpaklong School. The research tools included 1) the computer assisted instruction of development 2) pretest, posttest and 3) a questionnaire on student's satisfaction. The results of the study were as follows: 1) the pretest and posttest were compared, it was found that the posttest's average score was significantly higher than the pretest's average score at the statistical level of 0.05 and the students' satisfaction was at a high level ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.64)

Keywords: English vocabulary, computer assisted instruction, constructivism learning

1. บทนำ

การศึกษาที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ มีบทบาทโดยตรงต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพเหมาะสมและมีคุณสมบัติสอดคล้องกับความต้องการในการใช้กำลังคนของประเทศ การศึกษาจึงเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญต่อการเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันของประเทศ กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ให้เป็นหลักสูตรแกนกลางของประเทศ โดยกำหนดจุดมุ่งหมาย และมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายและกรอบทิศทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีคุณภาพชีวิตที่ดีและมีขีดความสามารถในการแข่งขันในเวทีระดับโลก (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2544) พร้อมกันนี้ได้ปรับกระบวนการพัฒนาหลักสูตรให้มีความสอดคล้องกับเจตนารมณ์แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542

ในสังคมปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้กล่าวว่า ภาษาอังกฤษ มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ชุมชนโลก การเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาจะมุ่งเน้นให้นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านภาษา เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์(2545) กล่าวว่า การเรียนการสอนนั้นครูจะต้องคำนึงถึงการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านของนักเรียน ซึ่งได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยทักษะทั้ง 4 ประการนั้นมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างมาก ผู้สอนจะต้องสอนให้สัมพันธ์กันซึ่งจะเป็นตัวช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทางภาษา เพื่อที่จะได้พัฒนาระดับการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Theory) เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยบุคคลเรียนรู้โดยการสร้างความรู้ด้วยวิธีต่าง ๆ กัน อาศัยประสบการณ์เดิม โครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่ ความสนใจและแรงจูงใจภายในเป็นพื้นฐาน คือ รากฐานสำคัญของการสร้างความรู้ด้วยตนเอง เพราะต้องอาศัยความรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ ความหมาย แปลความในการฟังภาษาอังกฤษ ผสมผสานประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่เข้าไปสัมพันธ์กับความรู้ ทิศนา ขัมมณี (2552)

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นการนำบทเรียนที่พัฒนาขึ้นมาแล้วนำไปใช้กับคอมพิวเตอร์เพื่อให้เกิดกิจกรรมการเรียนการสอนขึ้น โดยนำเสนอเนื้อหาความรู้ในรูปแบบข้อความ ภาพกราฟิก และสามารถสร้างแบบทดสอบรวมทั้งแสดงผลการประเมินความรู้ก่อนและหลังเข้าเรียนในรูปแบบข้อมูลย้อนกลับให้แก่ผู้เรียนโดยการพัฒนาการสอนให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน จินตพิชญ์ชา มะมม (2557) มีผู้ให้ความหมายคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหมายถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดียที่สามารถนำเสนอได้ทุกรูปแบบ ทั้งข้อความ รูปภาพ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง ภาพยนตร์ และสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม บุรณะ สมชัย (2542) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหมายถึงการจัดโปรแกรมเพื่อการเรียนการสอนโดยให้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อช่วยถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ให้ผู้เรียน บุปผชาติ ทัททิกรณ์ และคณะ (2544)

จากการสำรวจสภาพปัญหาการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีปัญหาในเรื่องการเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนส่วนใหญ่จะขาดทักษะการฟัง การพูด การฝึกออกเสียงภาษาอังกฤษ เนื่องจากสาเหตุที่หลากหลาย เช่น นักเรียนมีปัญหาในการออกเสียงคำศัพท์เพราะขาดความเชื่อมั่นในการอ่านหรือการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนจะสะกดคำไม่ถูกต้องและเขียนไม่ชัดเจน เพราะนักเรียนไม่มีความรู้หรือความแม่นยำเกี่ยวกับคำศัพท์

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง ขึ้นมาเพื่อที่จะช่วยแก้ปัญหาในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง

2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 เอกสาร

พัชรี พลาวงศ์ (2536) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนริเริ่มการเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ความต้องการ และความถนัดมีเป้าหมาย รู้จักแสวงหาแหล่งทรัพยากรของการเรียนรู้ เลือกวิธีการเรียนรู้ จนถึงการประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองโดยจะดำเนินการด้วยตนเองหรือร่วมมือช่วยเหลือกับผู้อื่นหรือไม่ก็ได้

วุฒิชัย ประสารสอน (2543) กล่าวว่า คอมพิวเตอร์ช่วยสอน หรือบทเรียนซีเอไอ (Computer-Assisted Instruction; Computer-Aided Instruction : CAI) คือ การจัดโปรแกรมเพื่อการเรียนการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อช่วยถ่ายโอนเนื้อหาความรู้ไปสู่ผู้เรียน และปัจจุบันได้มีการบัญญัติศัพท์ที่ใช้เรียกสื่อชนิดนี้ว่า “คอมพิวเตอร์ช่วยการสอน”

ฐิตินันท์ สีนธราประเสริฐ และ โปรตปราน จิตราคณี (2546) กล่าวว่า Adobe Captivate เป็นโปรแกรมสำหรับใช้ในการสร้างสื่อเพื่อการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ เช่น Acrobat Connect Pro, Adobe Presenter, Adobe RoboHelp, Adobe Contribute, Adobe Flash, เป็นต้น ซึ่งโปรแกรม Captivate ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อสนับสนุนการสร้าง Movie ในรูปแบบสื่อเรียนรู้ หรือสื่อการนำเสนอแบบมัลติมีเดีย เช่น การนำเสนอผลงาน การจับหน้าจอภาพเพื่อนำไปสร้างสื่อเรียนรู้ การสร้างแบบทดสอบ รวมไปถึงการตัดต่อวิดีโอเพื่อใช้สำหรับงานนำเสนอหรือผลิตสื่อเรียนรู้

วิชาภาษาอังกฤษ เป็นส่วนหนึ่งของแผนการเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านหนองปากโลง เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ของ สัตว์ ผลไม้ และ สิ่งของในโรงเรียน การแต่งประโยคจากคำศัพท์ต่าง ๆ โครงสร้างของประโยค และการออกเสียง

3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธนภุต โปธิ์ซี (2555) ได้พัฒนาผลการใช้เกมมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชินวราราม (เจริญผลวิทยาเวศม์) ผลการออกแบบและสร้างเกมมัลติมีเดียสำหรับพัฒนาการจำและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนมีประสิทธิภาพ 84.33/85.59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ผลการเปรียบเทียบคะแนนการเรียนรู้และหลังการเรียนรู้ผ่านเกมมัลติมีเดีย พบว่าคะแนนหลังการเรียนรู้ผ่านเกมมัลติมีเดียของนักเรียนมีค่าสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05

สุชญา พุ่มสวย (2559) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชลบุรี "สุขบท" จากผลการวิจัยข้อที่ 3 กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกกลวิธีการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ตีมากต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยภาพรวม เท่ากับ 4.47

โดยพิจารณาตามรายด้าน เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ ด้านเนื้อหาการสอน (\bar{X} = 4.55, S.D. = 0.53) รองลงมาคือ ด้านการนำเสนอ (\bar{X} = 4.53, S.D. = 0.55) ด้านประโยชน์การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (\bar{X} = 4.49, S.D. = 0.59) และด้านการออกแบบบทเรียน (\bar{X} = 4.31, S.D. = 0.66) ตามลำดับ

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

4.1 ผู้วิจัยได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามรูปแบบ ADDIE MODEL มนต์ชัย เทียนทอง (2556) โดยมีขั้นตอนการพัฒนา ดังนี้

4.1.1 Analysis ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์

4.1.1.1 เนื้อหาประกอบด้วย 1) คำศัพท์สัตว์ 2) คำศัพท์ผลไม้และผัก 3) คำศัพท์อุปกรณ์ภายในโรงเรียน

4.1.1.2 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก

4.1.1.3 รูปแบบจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามความสนใจ ความต้องการ และความถนัดอย่างมีเป้าหมาย รู้จักแสวงหาแหล่งเรียนรู้ เลือกวิธีการเรียนและประเมิน ความก้าวหน้าการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งทำด้วยตนเอง หรือขอความช่วยเหลือผู้อื่นก็ได้

4.1.1.4 แผนจัดการเรียนรู้ เป็นการเตรียมการสอน หรือกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบมีการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนวัดผลประเมิน โดยการวิเคราะห์จากคำอธิบายรายวิชาหรือหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งยึดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและสาระการเรียนรู้ที่กำหนด เพื่อให้นักเรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ กรมวิชาการ (2546)

4.1.1.5 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นสื่อการนำเสนอเนื้อหาผ่านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ซึ่งมีการออกแบบเป็นระบบ ในลักษณะ Tutorial instruction ซึ่งมีลักษณะประกอบด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ข้อความ เสียง และกราฟฟิกต่าง ๆ ตลอดจนการใช้ปฏิสัมพันธ์และการเสริมแรงผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาที่ได้กำหนดไว้ ประภาทิพย์ อัครกะปัญญาพงศ์ (2559)

4.1.2 Design ขั้นตอนการออกแบบ

4.1.2.1 ออกแบบบทเรียนด้วยการสร้างสตอรี่บอร์ดที่ใช้ในการนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ เช่น ภาพ เสียง ข้อความ และภาพเคลื่อนไหว และส่วนของแบบทดสอบ

4.1.2.2 ออกแบบเทคนิคการนำเสนอสื่อ โดยกำหนดรูปแบบบทเรียน การแบ่งพื้นที่หน้าจอ รูปแบบ ขนาด ภาพ และสีของตัวอักษร

4.1.2.3 ออกแบบทดสอบก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน โดยสร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมตามบทเรียนจำนวน 3 บทเรียน จำนวนทั้งสิ้น 30 ข้อ เสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC)

4.1.3 Development ผู้วิจัยพัฒนางานตามที่ได้ออกแบบไว้ในขั้นต้น และนำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบเพื่อหาดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ผลการประเมินมีค่าเท่ากับ 1.00 เมื่อพัฒนาเครื่องมือวิจัยเรียบร้อยแล้ว จากนั้นนำบทเรียนไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ทำการตรวจสอบทางด้านเนื้อหา ผลที่ได้ครั้งนี้คุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับความพึงพอใจในระดับมาก และนำบทเรียนไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ทำการตรวจสอบทางด้านเทคนิคอยู่ในระดับมาก

4.1.4 Implementation นำบทเรียนที่ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญให้ที่ปรึกษางานวิจัยและอาจารย์ประจำรายวิชา เพื่อตรวจสอบข้อบกพร่อง และอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้นในการทดลองและนำข้อบกพร่องที่ได้จากการแก้ไขไปพัฒนาปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

4.1.5 Evaluation นำบทเรียนที่ผ่านการทดลองใช้ และผ่านการประเมินไปใช้ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อหาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจที่นำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

4.2 วิธีการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินการทดลองโดยใช้เครื่องมือในการวิจัยที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นตามหลักเกณฑ์และวิธีการดำเนินงานวิจัยโดยมีขั้นตอนมีดังนี้

4.2.1 วิธีดำเนินการทดลอง

4.2.1.1 ประสานงานกับทางโรงเรียนบ้านหนองปากโลง จ.นครปฐม เพื่อกำหนดวันและเวลาในการดำเนินการทดลอง

4.2.2 ดำเนินการทดลองดังนี้

- 1) นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
- 2) ดำเนินการเรียนการสอนตามรูปแบบการจัดการเรียนโดยเทคนิค การเรียนรู้ด้วยตนเอง ขั้นรู้ โดยให้นักเรียนเปิดสื่อ แล้วให้อ่านเนื้อหาในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ถ้านักเรียนมีความสงสัยในเนื้อหาให้ยกมือแล้วครูจะเดินเข้าไปตอบคำถาม
- 3) ขั้นการเรียนรู้ ดำเนินการสอบถามความอยากรู้ของนักเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความสนใจใน เนื้อหาเรื่องคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ ผลไม้และผัก และอุปกรณ์ภายในโรงเรียน เพื่อเป็นไปตามกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 4) หลังจากดำเนินการเรียนการสอนครบทั้ง 3 บทเรียนแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน และแบบสำรวจความพึงพอใจเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

4.3 เครื่องมือการวิจัย

4.3.1 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4.3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

4.3.3 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน

4.4 กลุ่มเป้าหมาย

4.4.1 ประชากร

4.4.1.1 กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง จำนวนทั้งหมด 1 ห้องเรียน 20 คน

5. ผลการวิจัย

5.1 ผลการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการประเมินประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง มีรายละเอียดดังภาพที่ 1 (ก) ภาพที่ 1 (ข) และภาพที่ 1 (ค)



ภาพที่ 1 (ก) หน้าเข้าสู่บทเรียน



ภาพที่ 1 (ข) เนื้อหาบทเรียน



ภาพที่ 1 (ค) เกมฝึกทักษะ

5.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง จ.นครปฐม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	คะแนน	\bar{x}	S.D.	t	sig
ทดสอบก่อนเรียน	20	30	15.05	2.26	27.25*	0.0000
ทดสอบหลังเรียน	20	30	25.60	2.46		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 15.05 (S.D. = 2.26) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.60 (S.D. = 2.46) ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ผู้วิจัยดำเนินการสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้น จากนั้นนำผลการสอบถามมาวิเคราะห์ได้ค่าแสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

รายการ	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ความพึงพอใจด้านการรายงานผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน	4.44	0.59	มาก
2. ความพึงพอใจด้านความถูกต้องของภาษาที่ใช้	4.49	0.60	มาก
3. ความพึงพอใจด้านปริมาณเนื้อหาของแต่ละบทเรียนมีความเหมาะสม	4.51	0.55	มากที่สุด
ภาพรวม	4.48	0.64	มาก

จากตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน พบว่า ระดับที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากและเมื่อพิจารณารายด้านเรียงลำดับจากมากไปน้อยคือความพึงพอใจด้านปริมาณเนื้อหาของแต่ละบทเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 (S.D. = 0.55) รองลงมาคือความพึงพอใจด้านความถูกต้องของภาษาที่ใช้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 (S.D. = 0.60) และด้านความพึงพอใจด้านการรายงานผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 (S.D. = 0.59) ตามลำดับ

6. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง จ.นครปฐม สามารถสรุปผลได้ดังนี้

6.1 ผลจากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 15.05 (S.D. = 2.26) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.60, (S.D. = 2.46) จากคะแนนเต็ม 30 และเมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนฤต โพธิ์ซี (2555) ได้พัฒนาผลการใช้เกม

มัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชินวราราม (เจริญผลวิทยาเวศม์) ผลการออกแบบและสร้างเกมมัลติมีเดียสำหรับพัฒนาการจำและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนมีประสิทธิภาพ 84.33/85.59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ผลการเปรียบเทียบคะแนนการเรียนรู้และหลังการเรียนรู้ผ่านเกมมัลติมีเดีย พบว่าคะแนนหลังการเรียนรู้ผ่านเกมมัลติมีเดียของนักเรียนมีค่าสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05

6.2 ผลจากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง จ.นครปฐม พบว่า การประเมินในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุขญา พุ่มสวย (2559) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนชลบุรี "สุขบท" จากผลการวิจัยข้อที่ 3 กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกกลวิธีการเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มากที่สุดต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยภาพรวม เท่ากับ 4.47 โดยพิจารณาตามรายด้าน เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ ด้านเนื้อหาการสอน 4.55, (S.D. = 0.53) รองลงมาคือ ด้านการนำเสนอ 4.53, (S.D. = 0.55) ด้านประโยชน์การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วย สอน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (\bar{X} = 4.49, S.D. = 0.59) และด้านการออกแบบบทเรียน 4.31, (S.D. = 0.66) ตามลำดับ

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง จ.นครปฐม สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้จริง และการใช้สื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในรายวิชาที่เรียนมากขึ้น พิจารณาได้จากผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียน อีกทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังเป็นการประยุกต์ใช้กับรายวิชาต่าง ๆ ได้โดยการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อไป

7. อภิปรายผลการวิจัย

7.1 ผลจากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 15.05 (S.D. = 2.26) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.60 (S.D. = 2.46) จากคะแนนเต็ม 30 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบบทเรียนให้ตรงกับลักษณะของนักเรียนเมื่อเรียนแล้วนักเรียนมีความสนใจและสนุกกับสื่อที่ได้พัฒนาขึ้นและนักเรียนไม่รู้สึกเบื่อต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพราะนักเรียนมีความตื่นตัวกับเนื้อหาอยู่ตลอดเวลา

7.2 ผลจากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง จ.นครปฐม พบว่า การประเมินในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64 เนื่องจากนักเรียนชื่นชอบและสนใจบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีสีสันสะดุดตาและสนุกสนานกับการเรียน

8. ข้อเสนอแนะ

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง จ.นครปฐม ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะใน

การนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้และข้อเสนอแนะในการวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนี้ สามารถนำไปปรับเปลี่ยนเนื้อหาในวิชาอื่น เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น

9. เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2546). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช.2545.** ค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2560 จาก <https://person.mwit.ac.th/01-Statutes/NationalEducation.pdf>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). **แนวทางการนำมาตรฐานหลักสูตรไปสู่การออกแบบจัดการเรียนรู้และการวัด ประเมินตามสภาพจริง.** ค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2560 จาก math.ipst.ac.th/wp-content/uploads/2015/PDF/Curriculum202544.pdf
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551.** กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- ฉันทพิชญ์ มะมม. (2557). บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน : เทคโนโลยีการศึกษาเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะสำหรับนักศึกษาพยาบาล. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี* 22 (2), 286-293.
- ฐิตินันท์ สินธาราประเสริฐ และ โปรดปราน จิตราคณี. (2546). **โปรแกรมสื่อการเรียนการสอนสำหรับเด็ก.** มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ทิศนา แคมมณี. (2552). **ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.** พิมพ์ครั้งที่ 11 . กรุงเทพมหานคร : ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ชนกฤดี โพธิ์สี. (2555). **ผลการใช้เกมมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการจำและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- บุปผชาติ ทัพทิกธน์ และคณะ. (2544). **ความรู้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา.** กรุงเทพมหานคร: คุรุสภาลาดพร้าว.
- บุรณะ สมชัย. (2542). **การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI).** กรุงเทพมหานคร:ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ประภาทิพย์ อัครกะปัญญาพงศ์.(2559) **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นฐานเพื่อสร้างเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง มงคลชีวิต วิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.** วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พัชรี พลวงค์. (2536). **การเรียนรู้ด้วยตนเอง.** วารสารรามคำแหง, หน้า 84-85.
- มนต์ชัย เทียนทอง. (2556). **การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2545). **การศึกษาและการสอน.** กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- วุฒิชัย ประสารสอน. (2543). **บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นวัตกรรมเพื่อการศึกษา.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: วิเจ พริ้งตั้ง.
- สุชญา พุ่มสวย. (2559). **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชลบุรี"สุขบท". สาขามนุษย์ศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 9.**