

การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม
รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
Development of Vocabulary Recognition Skills using Computer Assisted
Instruction Game in English Courses on Everyday vocabulary
for Grade 2 Students

กิตติพงษ์ กุณาใจ¹ และ สุมาลี สิกเสน²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

¹supermiketh@hotmail.com and ²sumaleesik@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) เพื่อศึกษาหาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง จำนวน 25 คน คัดเลือกโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ยเท่ากับ 0.57

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ทักษะการจำ การเรียนรู้แบบเกม

Abstract

The purpose of this research are 1) to develop the computer assisted instruction with the game in English subject about the vocabulary in everyday life, 2) to compare the achievement of students and 3) to investigate the satisfaction of students on computer assisted instruction as for more or less. The group of people in the experiment is the students in Prathom 2, Bannongpaklong School. The amount is 25 people by purposive sampling. The research instrument are 1) the computer assisted instruction 2) pre-test and post-test 3) satisfaction questionnaire

The research found that: 1) the quality assessment of the computer-assisted instruction by the experts at a high level. 2) The achievement of the students after studying the significant level is .05 and 3) The result of evaluation of students' satisfaction at a good level. An average equivalent to 4.46 and the average standard deviation are 0.57.

Keywords: computer assisted instruction, recognition skills, instruction game

1. บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ถูกนำมาใช้สื่อสารกับคนทั่วโลก และเป็นภาษาที่คนต่างชาติดั้งภาษาอื่นนิยมใช้สื่อสารระหว่างประเทศกันเป็นอย่างมากมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนี้ซึ่งเป็นยุคของข้อมูลข่าวสาร) Information Technology : IT) ภาษาอังกฤษยิ่งเพิ่มความจำเป็นมากขึ้น เห็นได้จากตามสถานที่สำคัญต่าง ๆ จะมีภาษาอังกฤษร่วมอยู่ด้วยเสมอ ในหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์บางฉบับที่เขียนเป็นภาษาอังกฤษ รวมไปถึงการถ่ายทอดวิทยากรต่าง ๆ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์อีกมากมายที่อยู่ในรูปของภาษาอังกฤษซึ่งแพร่หลายในปัจจุบัน (สายใจ ฉิมมณี, 2556)

ทักษะการอ่านเป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อผู้เรียนภาษาอังกฤษครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนตั้งแต่ระดับประถม ดังที่ บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์ (2549, 1) ได้กล่าวว่า ยุคข่าวสารข้อมูล คนที่สามารถอ่านภาษาอังกฤษได้ดีกว่าย่อมสืบค้นและพัฒนาทุกด้านได้มากกว่า นั้นหมายความว่า การศึกษาหาความรู้เพื่อประกอบอาชีพในอนาคตย่อมมีแนวโน้มที่ดีกว่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเริ่มต้นพัฒนาทักษะการอ่านภาษาตั้งแต่วัยเยาว์ จึงถือได้ว่าวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ต้องพัฒนาทักษะการอ่านควบคู่ไปกับการดำเนินชีวิตประจำวัน จึงจะทำให้การเรียนรู้ และการดำเนินชีวิตประสบผลสำเร็จสูงสุด ซึ่งสอดคล้องกับ วิสาข์ จิตวิตร (2543, คำนำ) ได้กล่าวว่า การอ่านภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่มีความสำคัญมากในยุคของข้อมูลข่าวสาร ผู้ที่มีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษย่อมมีโอกาสในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง ครูสอนภาษาอังกฤษจาเป็นอย่างยิ่งที่จะเรียนรู้กลวิธีการสอนที่สามารถช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวความคิดที่จะพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องคำศัพท์ในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นความรู้เบื้องต้นที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งได้จัดทำในรูปแบบ CAI (Computer Assisted Instruction) ซึ่งประกอบกับการทำกิจกรรมภายในห้องเรียน ทั้งนี้เพื่อใช้สื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด พร้อมทั้งส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้เกิดความน่าสนใจและพัฒนาทักษะด้านการ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์ในการวิจัย

- 2.1 เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
- 2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมที่พัฒนาขึ้น
- 2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม

3. สมมติฐานการวิจัย

- 3.1 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก
- 3.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังจากเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 3.3 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 เอกสารที่เกี่ยวข้อง

วุฒิชัย ประสารสอย (2547) ได้ให้ความหมายของบทเรียนช่วยสอนไว้ว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หรือ บทเรียนซีเอไอ ซึ่งมาจากคำในภาษาอังกฤษ คำว่า Computer-Assisted Instruction, Computer-Aid Instruction; CAI เป็นการพัฒนาโปรแกรมเพื่อการเรียนการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อช่วยถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ไปสู่ผู้เรียน

กฤษมันต์ วัฒนานรงค์ (2536) กล่าวว่า คอมพิวเตอร์ช่วยสอน หมายถึงบทเรียนที่ได้กระทำไว้อย่างเป็นระบบเพื่อใช้กับคอมพิวเตอร์โดยการนำเสนอเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์โดยตรงตามความสามารถของผู้เรียน

กิตานันท์ มลิทอง (2554) กล่าวว่า คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นสื่อการสอนที่เป็นเทคโนโลยีระดับสูง เมื่อมีการนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมาใช้จะทำให้การเรียนการสอนมีปฏิสัมพันธ์กันได้ในระหว่างผู้เรียนกับเครื่องคอมพิวเตอร์เช่นเดียวกับการเรียนการสอนระหว่างครูกับผู้เรียนที่อยู่ในห้องเรียนปกติ นอกจากนี้คอมพิวเตอร์ยังมีความสามารถในการตอบสนองต่อข้อมูลที่ผู้เรียนป้อนเข้าไปได้ทันทีโดยผู้เรียนสามารถได้เรียนรู้จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพกราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียงซึ่งเป็นการช่วยเสริมแรงในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

ยีน ภู่วรรณ (2555) กล่าวว่า คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นโปรแกรมที่ได้นำเนื้อหาและจัดลำดับการสอนมาบันทึกไว้อย่างเป็นระบบ โดยนำเสนอในรูปแบบที่เหมาะสมกับผู้เรียน

ทักษิณา สวานานนท์ (2530) กล่าวถึงความหมายของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไว้ว่า เป็นการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน การทบทวน การทำแบบฝึกหัด หรือการวัดผล โดยให้นักเรียนได้นั่งเรียนอยู่หน้าคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่อง แล้วเรียกโปรแกรมที่จัดเตรียมไว้เฉพาะสำหรับการสอนเนื้อหานั้นมาแสดงผลบนจอ โดยจะแสดงเรื่องราวเป็นคำอธิบาย เป็นบทเรียน หรือเป็นรูปภาพให้ผู้เรียนได้อ่านหรือดู ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนอาจมีความรู้ความเข้าใจไม่เหมือนกัน และจัดทำแบบทดสอบด้วยการตอบคำถามซึ่งมีอยู่ในบทเรียน และคอมพิวเตอร์ก็จะประมวลผลและแจ้งผลให้ผู้เรียนได้รับทราบ

4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วรรณพร ศิลลาขาว (2538) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

อนุภาค ดลโสภณ (2552) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ .01 ในกลุ่มที่สอนโดยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนตามคู่มือครู

5. วิธีการดำเนินการวิจัย

5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

5.1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 25 คน โรงเรียนบ้านหนองปากโลง ปีการศึกษา 2560

5.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 25 คน โรงเรียนบ้านหนองปากโลง ปีการศึกษา 2560 คัดเลือกโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.2.1 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง จังหวัดนครปฐม

5.2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2

5.2.3 แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (IOC)

5.2.4 แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาและเทคนิค

5.2.5 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน หลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

5.3 วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยมีขั้นตอน ดังนี้

5.3.1 ติดตั้งระบบของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และทำการทดสอบระบบจนเรียบร้อย

5.3.2 ให้แบบทดสอบก่อนเรียนแก่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 25 คน

5.3.3 มอบหมายและอธิบายขั้นตอนการใช้งานและเงื่อนไขต่าง ๆ ในการใช้บทเรียนแก่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 25 คน เข้าเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ในรายวิชาภาษาอังกฤษที่ได้สร้างขึ้นกิจกรรมดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ทดลองใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับกลุ่มตัวอย่าง

5.3.4 ให้แบบทดสอบหลังเรียนแก่นักเรียนกลุ่มเป้าหมายจำนวน 25 คนผ่านบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ที่ได้สร้างขึ้น

5.3.5 รวบรวมข้อมูลคะแนนของการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนรวมประเมินผลของกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

5.3.6 วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลเพื่อนำเสนองานวิจัยต่อไป

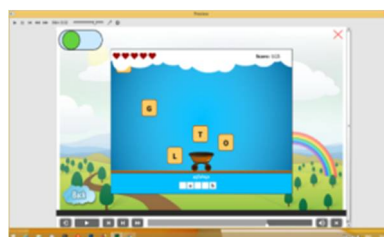
6. ผลการวิจัย

6.1 ผลการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ผลการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีรายละเอียดดังภาพที่ 2



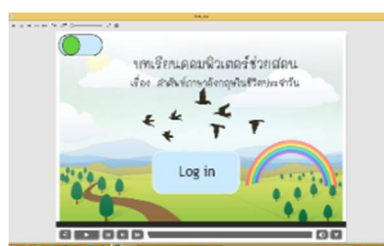
(ก) หน้าเข้าสู่บทเรียน



(ข) หน้าลงชื่อเข้าบทเรียน



(ค) หน้าตัวอย่างบทเรียน



(ง) เกมประกอบการเรียน

ภาพที่ 2 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

จากภาพที่ 2 พบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ประกอบด้วย (ก) หน้าเข้าสู่บทเรียน เรื่อง คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน ถ้าต้องการเข้าสู่บทเรียนให้นักเรียนคลิกปุ่มเข้าสู่บทเรียน (ข) หน้าลงชื่อเข้าบทเรียน เมื่อนักเรียนเข้าสู่บทเรียนแล้วให้นักเรียนกรอกชื่อผู้ใช้งานแล้วกดตกลง (ค) เนื้อหาบทเรียน (ง) เกมประกอบการเรียน

6.2 ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
ด้านเนื้อหา	4.66	0.28	มากที่สุด
ด้านเทคนิค	4.55	1.79	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.60	1.03	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.28 ด้านเทคนิคอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.79 และผลประเมินในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.03

6.3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

สภาพการเรียน	N	\bar{X}	S.D.	t-test
ก่อนเรียน	25	13.96	1.99	18.762*
หลังเรียน	25	22.76	1.76	

05. มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ *

จากตารางที่ 2 พบว่า การสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวนนักเรียน 25 คน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 13.96 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 22.76 ตามลำดับ

6.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		ระดับความพึงพอใจ
	\bar{X}	S.D.	
1. ด้านเนื้อหา	4.38	0.53	มาก
2. ด้านเทคนิค	4.56	0.46	มากที่สุด
3. ด้านการประยุกต์ใช้งาน	4.46	0.52	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.46	0.57	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น พบว่า ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.53 ด้านเทคนิคมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46 ด้านการประยุกต์ใช้งานมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 และผลการประเมินในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57

7. สรุปผลและข้อเสนอแนะ

7.1สรุปผล

7.1.1 ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน ที่พัฒนาขึ้นผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีค่าอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.03

7.1.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

7.1.3 นักเรียนมีความพึงพอใจหลังจากที่ได้เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดย มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57

7.2 ข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองปากโลง ด้วยเทคนิคการเรียนรู้รูปแบบเกม ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

7.2.1 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน สามารถนำไปปรับเปลี่ยนเนื้อหาในวิชาอื่น เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

7.2.2 การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนควรเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้

7.2.3 ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่ใช้การเรียนการสอนปกติ และกลุ่มที่เรียนรู้ผ่านบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

8. เอกสารอ้างอิง

กฤษมันต์ วัฒนานรงค์. (2536). เทคโนโลยีเทคนิคการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

กิตานันท์ มลิทอง. (2554). หลักการสร้างสรรคงานทัศนศิลป์ประเภทจิตรกรรม. 10.

ทักษิณา สวานานนท์. (2530). คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ไสยเทคโนโลยี.

บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์. (2549). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียการอ่านวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบางช้างใต้. 1.

ยี่น ภู่วรรณ . (2555). การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องยาสามัญประจำบ้านกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5, 7.

วิสาข์ จิตวิวัฒน์. (2543). การพัฒนาแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษที่เกี่ยวกับปัญหาของวัยรุ่นตอนต้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนหลวงพ่อแหม่มวัดตาก้องอนุสรณ์ จังหวัดนครปฐม. 1.

วุฒิชัย ประสารสอย. (2547). การสร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องวงจรอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. 14.

สายใจ ฉิมมณี. (2556). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียการอ่านวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบางช้างใต้. 114.

อนุภาค ดลโสภณ. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4 โรงเรียนบูรารักษ์. 7.