

**การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
บทละครเรื่องเงาะป่า สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
THE DEVELOPMENT OF COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION
FOR TEACHING THAI ON THE TOPIC OF NGOA PAA PLAY
FOR PRATHOMSUKSA 4 STUDENTS.**

วันทนีย์ มีบุญญา*

Wantanee Meeboonya

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย บทละครเรื่องเงาะป่า สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบทละครเรื่องเงาะป่าก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 ที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนนาคนาสีสิทธิ์ จำนวน 45 คน ที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่ายใช้เวลาในการทดลอง 8 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน บทละครเรื่อง เงาะป่า 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน บทละครเรื่องเงาะป่าก่อนและหลังเรียนและ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าทดสอบสถิติ t-test dependent แบบไม่อิสระต่อกันและการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยมีดังต่อไปนี้ 1) ค่าประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบทละครเรื่องเงาะป่า มีค่าเท่ากับ 81.15 /82.56 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, บทละครเรื่องเงาะป่า

ABSTRACT

The purposes of this research were: 1) to develop a computer assisted instruction on “Ngoa Paa” for Prathomsuksa 4 students, 2) to compare the

* Master of Education Program in Teaching Thai Language, Faculty of Education Silpakorn University

students' learning achievement before and after using the computer assisted instruction, and 3) to study the students' attitude toward the CAI lessons. The samples are 45 Prathomsuksa 4 students studying in the second semester during the academic year 2015 of Nakprasith school, as the result of the simple random sampling. The research demonstrating 8 hours. The instrument used for gathering data were comprised of 1) CAI lessons on “Ngoa Paa” for Prathomsuksa 4 students, 2) An achievement test, and 3) A questionnaire on the students' opinion toward the CAI lessons. The collected data were analyzed by mean, standard deviation and t-test dependent and content analysis.

The results revealed that:

1. The efficient of the CAI lessons on “Ngoa Paa” for Prathomsuksa 4 students was 81.15 /82.56 which met analysis the hypothetical criterion of 80/80.
2. The students' learning achievement after using the CAI lessons was higher than before using the CAI lessons at a .01 significance level.
3. The students' attitude toward the CAI program at the high level.

Keywords: Computer assisted instruction / Ngoa Paa / Literature

1. บทนำ

ชาติไทยมีความเจริญรุ่งเรืองด้วยอารยธรรมอย่างสูงมาตั้งแต่โบราณ ดังตัวอย่างวรรณคดีมีใช้ถ้อยคำสำนวนโวหารสละสลวยเพื่อให้ผู้อ่านซาบซึ้ง ตื้นตัน กระจ่าง สดชื่น และตื่นตื้นเกิดความคิดเป็นจริงโดยมโนภาพ สารประเสริฐ กล่าวในหนังสือกวีนิพนธ์ว่า วรรณคดีมีคุณสมบัติอันสำคัญยิ่ง คือ ย่อมรักษาขนบธรรมเนียมประเพณีของชาติไว้ได้อย่างมั่นคง ดังนั้น วรรณคดีจึงเป็นอารมณ์ของชาติ หนึ่งถ้อยคำที่ได้ร้อยกรองเป็นคำกวี มีคุณค่าเหมือนเพชรที่เจียรระโนแล้ว ย่อมมีรัศมีสีแสงแพรวพรางงดงามน่าดูน่าชม เพราะคำกวีมีรสไพเราะซาบซึ้งตรึงตราใจกล่อมเกลาน้อมนำใจให้เคลิบเคลิ้มไปตามบทประพันธ์จนก่อให้เกิดความนิยมในสิ่งที่สวยงามตามธรรมชาติ ปลอดภัยให้เกิดความรักความสงสาร ปลอดภัยให้เกิดความกล้าหาญในอันที่จะประพฤติความดี สอนให้มีชีวิตชีวาและรักเกียรติ อบรมบ่มนิสัยให้ตั้งอยู่ในสามัคคีธรรม อุทาหรณ์สอนใจจากวรรณคดีก่อให้เกิดการโน้มน้าว ความรู้สึกในแง่ของคติสอนใจที่มีคุณประโยชน์ในการเสริมสร้างปัญญา โดยความงามของวรรณคดีประเภทร้อยกรองนั้นประกอบด้วย ความงามของเนื้อหาสาระและศิลปะการใช้ถ้อยคำ การเล่นคำ เล่นอักษร เล่นสระ และเล่นเสียง ให้มีรสสัมผัสนอกและสัมผัสในเพื่อช่วยในการเสริมคุณค่าทางสุนทรียะของนาฏศิลป์ไทยยิ่งขึ้น (สารประเสริฐ, 2502)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดเนื้อหาของ การศึกษาวรรณคดีวรรณกรรมไว้คือ วิเคราะห์วรรณคดีวรรณกรรมเพื่อหาข้อมูลแนวความคิดคุณค่า

ของงานประพันธ์และเพื่อความเพลิดเพลิน ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียม ประเพณีเรื่องราวของสังคมในอดีตและความงามของภาษาเพื่อให้เกิดความ ชาบซึ้งและภูมิใจใน บรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน โดยกำหนดไว้ในสาระที่ 5 วรรณคดี วรรณกรรม และ มาตรฐาน ท 5.1 กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ว่าผู้เรียนต้องเข้าใจและแสดงความ คิดเห็นวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดย ผู้เรียนสามารถอธิบายข้อคิดจากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรม เพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริงร้องเพลง พื้นบ้าน และท่องบทอาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ (กรม วิชาการ,กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากประสบการณ์สอนวรรณคดีของผู้วิจัยและภาษาไทยในโรงเรียนนาคระสิทธิ์ระดับชั้น ประถมศึกษา ทำให้ทราบสาเหตุหลักของปัญหาที่สำคัญ 2 ประการ คือ ประการที่หนึ่ง ศักยภาพ ของผู้เรียนที่แตกต่างกัน พบว่า ผู้เรียนขาดความพร้อมอาจขึ้นอยู่กับภาวะการรับรู้หรือขาดความ กระตือรือร้นในการเรียน วิทยุติที่เหมาะสมกับเนื้อหาแต่ละระดับชั้น หรือจากความเบื่อหน่ายใน การเรียนวรรณคดีของผู้เรียน ประการที่สอง คือ เนื้อหาของวรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัวเหตุการณ์ไม่ เป็นปัจจุบัน เนื้อหามีความยากต่อการเข้าใจได้ทันทีที่ไม่เหมือนวรรณกรรม คำศัพท์โบราณไม่ตรงตัว ต้องตีความและถอดคำประพันธ์ก่อนจึงจะเข้าใจได้ หรือการขาดพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนซึ่งมีส่วน สำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนทำความเข้าใจต่อวรรณคดีนั้นได้เร็วขึ้น

นอกจากนี้สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ได้กล่าวถึงปัญหาการเรียนการสอนภาษาไทยได้คือ ประการแรกครูส่วนใหญ่ยังคงจัดกระบวนการเรียนการสอนโดยยึดตัวเองเป็นสำคัญ ใช้สื่อการเรียน การสอนในระดับที่น้อยมาก รวมทั้งการวัดและประเมินผลที่เน้นในด้านความรู้ความจำทั้งนี้สาเหตุ เกิดจากครูขาดความรู้ความเข้าใจในการนำรูปแบบการสอนและเทคนิคการสอนแบบใหม่ๆที่มีความ หลากหลายมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ขาดความรู้ความเข้าใจในการผลิตและใช้สื่อ รวมทั้งขาดความรู้ความเข้าใจในการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง ประการที่สองผู้เรียนมักเบื่อ หน่าย ไม่อยากเรียน ไม่เห็นความสำคัญและไม่สนใจในการเรียนภาษาไทย ผู้เรียนมักมีทัศนคติที่ไม่ดี ต่อวิชาภาษาไทย รวมทั้งผู้เรียนขาดความตระหนักใน重要性ของภาษาไทย (กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

สายศิลป์ สายยืน กล่าวถึงการจัดการศึกษาจำเป็นต้องมีการพัฒนาและการใช้สื่อ เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา การพัฒนากระบวนการเรียนรู้และการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยเฉพาะด้านการจัดหาสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา การพัฒนาสื่อและนวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อ นำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน การจัดให้มีศูนย์สื่อหรือศูนย์วิชาการของสถานศึกษา โดยเฉพาะการใช้สื่อและนวัตกรรมการสอน และวิธีสอนหลายๆ วิธีจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนจะมีส่วน ร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ตามความสามารถของแต่ละบุคคล สามารถใช้เรียนได้ทั้งแบบกลุ่ม และรายบุคคล (สายศิลป์ สายยืน, 2550)

การเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพต้องอาศัยสื่อที่ทันสมัยและเหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน เน้นการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนรู้จักแก้ปัญหาเป็นและสื่อที่สอนต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ถนอมพร เลาหจรัสแสง กล่าวว่า สื่อการเรียนการสอนในปัจจุบันที่มีความน่าสนใจคือการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย ปัจจุบันบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นสื่อการเรียนการสอนที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี คอมพิวเตอร์ช่วยสอนนั้นสามารถที่จะจูงใจผู้เรียนให้เกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนและสนุกสนานไปกับการเรียนตามแนวคิดในการเรียนรู้ในปัจจุบันซึ่งหมายถึงการเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก (ถนอมพร เลาหจรัส, 2541)

ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในด้านการเรียนการสอน ถือเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ดี เพราะสามารถทำในสิ่งที่สื่อชนิดอื่นไม่สามารถทำได้ เช่น การตัดสินใจในการเสนอเนื้อหาใหม่หรือให้ศึกษาเนื้อหาเดิม การแก้ปัญหาระหว่างครูกับนักเรียน สามารถกระทำได้เพราะเป็นการเรียนการสอนแบบรายบุคคล สามารถโต้ตอบหรือปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์และผู้เรียนมีอิสระในการเรียนไม่ต้องนัดแนะกับเพื่อนร่วมชั้นหรือกับครูผู้สอน ความแปลกใหม่ของคอมพิวเตอร์ทำให้นักเรียนเลือกบทเรียนและวิธีการเรียนได้หลายแบบ โดยการให้ผลย้อนกลับทันทีในรูปของคำอธิบาย สีสัน ภาพ และเสียง เป็นต้น การควบคุมผลสัมฤทธิ์ในการเรียน กระทำได้ง่ายด้วยการทำให้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีการบันทึกการตอบคำถามและการทำงานของนักเรียนเอาไว้ด้วยแล้ว ผู้สอนสามารถตรวจสอบคุณภาพของบทเรียน ตลอดจนผลสัมฤทธิ์ของการเรียนได้อย่างละเอียด ในด้านการจัดทำบทเรียนก็ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลาได้หากมีการปรับปรุงเนื้อหาบทเรียนสามารถกระทำได้อย่างรวดเร็ว ระบบคอมพิวเตอร์จึงเป็นสื่อสนับสนุนกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ โดยใช้ทรัพยากรน้อยที่สุดในสถานการณ์และเนื้อหาวิชาที่มีความยาวเหมาะสมกับวุฒิภาวะของการรับรู้ของผู้เรียนให้มีส่วนร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ผู้เรียนได้ทราบผลแห่งการทํากิจกรรมทันที และผู้เรียนได้รับประสบการณ์แห่งความสำเร็จในการเรียน

จากผลการวิจัยที่นักศึกษาค้นคว้าได้ให้ความสนใจศึกษาการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้ผลการวิจัยตรงกัน คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนนั้นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นกว่าเดิม ซึ่งมีผลสรุปดังนี้ เรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกไมยราพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของสมศักดิ์ อัมพรวิสิทธิ์โสภา 9 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในระดับมากที่สุด (สมศักดิ์ อัมพรวิสิทธิ์โสภา, 2548) เรื่องไตรภูมิ พระร่วง ตอนอุตรกรูทวิป สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ของ ปารณีย์ โชติมันเศรชฐ์ พบว่า บทเรียนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 88.67/94.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด (ปารณีย์ โชติมันเศรชฐ์, 2550) เรื่องไตรภูมิ พระร่วง ตอนมนุสสภูมิ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของพิมณิชา พรหมมานต นักเรียนมีความคิดเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับมาก (พิมณิชา พรหมมานต, 2553) และในงานวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยวิธีสอนแบบหมวกหกใบและวิธีสอนแบบปกติร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องสามก๊ก ตอนกวนอูไปรับราชการกับ โจโฉ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของ ทรง

ฤทธิ์ ฉิมโหมด พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบหมวกหกใบร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่า กลุ่มที่ใช้การสอนแบบปกติร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอนและนักเรียนมีความคิดเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับดี (ทรงฤทธิ์ ฉิมโหมด, 2553)

ผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การใช้สื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทำให้ผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนรู้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจึงเป็นสื่อที่สามารถช่วยแก้ปัญหาในการจัดการเรียนรู้ได้ อีกทั้งผู้วิจัยเห็นว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่เป็นวรรณคดียังมีจำนวนน้อย หนึ่งในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้กำหนดให้นำวรรณคดีมรดกและวรรณกรรมหลายเรื่องที่สอดแทรกเรื่องราวคำสอนต่าง ๆ มาใช้ประกอบการเรียนการสอน ได้แก่ เรื่องพระอภัยมณี ตอนสุดสาครตามหาพระบิดา และเข้าเมืองผีดิบ กลอนบทละคร เรื่องเงาะป่า พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (กรมวิชาการ, 2551) ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบทละครเรื่องเงาะป่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อเป็นการแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำและสนับสนุนกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ คำนึงถึงเนื้อหาเนื้อหาวิชาที่มีความยาวเหมาะสมกับวุฒิภาวะของการรับรู้ของผู้เรียน รวมถึงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์แห่งความสำเร็จในการเรียนสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนได้เปลี่ยนทัศนคติในการเรียนวรรณคดีให้ดีขึ้น และเป็นการพัฒนาสื่อให้ทันสมัยแก้ไขปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลในการเรียนรู้

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ในการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย บทละคร เรื่อง เงาะป่า สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยบทละคร เรื่อง เงาะป่าสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

2.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย บทละคร เรื่อง เงาะป่า สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนาครประสิทธิ์ อำเภอสามพราณ จังหวัดนครปฐม ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 366 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนนาคประสิทธิ์ อำเภอสามพราณ จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 45 คน ใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) การจับฉลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม

3.2 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษาสำหรับการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

ตัวแปรต้น คือการเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย บทละคร เรื่อง เงาะป่า สำหรับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.3 ตัวแปรตาม คือ

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย บทละครเรื่อง เงาะป่า สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยบทละคร เรื่อง เงาะป่า สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3) เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย สารที่ ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 ได้กำหนดให้เข้าใจและแสดงความคิดเห็นวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง บทละคร เรื่องเงาะป่า สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.4. ระยะเวลาในการวิจัยการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 ใช้เวลาในการทดลอง 4 วัน วันละ 2 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง

4. วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการวิจัย

1. ศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนนาคประสิทธิ์ ตำบลคลองใหม่ อำเภอสามพราณ จังหวัดนครปฐม

2. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

4. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนนาคประสิทธิ์ ตำบลคลองใหม่ อำเภอสามพราณ จังหวัดนครปฐม จำนวน 9 ห้องเรียน รวม 366 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1โรงเรียนนาคประสิทธิ์ ตำบลคลองใหม่ อำเภอสามพราณ จังหวัดนครปฐม ที่กำลังศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 ปี

การศึกษา 2558 มีจำนวนนักเรียน 45 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบง่าย (Simple random sampling) การจับฉลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง กลอนบทละคร เรื่อง เงาะป่า
2. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน บทละครเรื่องเงาะป่า
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้บทละครเรื่องเงาะป่าด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ขั้นที่ 3 ขั้นดำเนินการทดลอง

รูปแบบของการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ใช้รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนและหลังการทดลองรูปแบบของการทดลองเขียนเป็นแผนภูมิได้ดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538)

O₁ X O₂

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการทดลอง

O₁ หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน

X หมายถึง การสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

O₂ หมายถึง การทดสอบหลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แจกจุดประสงค์ในการเรียนให้นักเรียนทราบเพื่อเข้าใจตรงกัน แนะนำการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ชี้แจงให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน และแจ้งจุดมุ่งหมายของการเรียนและการประเมินผล

2. ทำการทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและตรวจสอบคุณภาพแล้ว

3. ดำเนินการสอนกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้การเรียนรู้วรรณคดีด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลอนบทละคร เรื่องเงาะป่า ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและตรวจสอบคุณภาพแล้วนำมาทดลองเป็นเวลา 8 ชั่วโมง แบ่งเป็นวันละ 2 ชั่วโมง รวม 4 วัน

4. เมื่อดำเนินการสอนครบแล้วมีการทดสอบหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง เสร็จแล้วให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความคิดเห็น

ขั้นที่ 4 ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนที่สอนโดยการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent samples t-test)

2. วิเคราะห์ผลความคิดเห็นของผู้เรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) แล้วนำค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์

5. ผลการศึกษา

การวิจัยเรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย บทละครเรื่องเงาะป่า สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย บทละครเรื่อง เงาะป่า สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยดำเนินการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 45 คน จากนั้นวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยหาค่าร้อยละของคะแนนจากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งได้ค่าผลการทดสอบระหว่างเรียน มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 81.15 และทดสอบหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 82.56 แสดงว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยบทละครเรื่องเงาะป่า มีประสิทธิภาพ 81.15/82.56 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย บทละครเรื่องเงาะป่า สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ทดสอบเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ก่อนเรียน(pretest)และหลังเรียน(posttest) แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ พบว่า ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่าคะแนนเฉลี่ย บทละครเรื่องเงาะป่า ของกลุ่มตัวอย่าง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยค่าของคะแนนหลังการทดลองเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเท่ากับ 16.5 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.23 ($\bar{X}$ = 16.51, SD.= 1.23) ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนนก่อนการทดลองใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีค่าเท่ากับ 7.84 คะแนนและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.30 ($\bar{X}$ = 7.84, SD.= 2.30)

3. ผลการศึกษาคำความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนาครประสิทธิ์อำเภอสามพราณ จังหวัดนครปฐม ที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย บทละครเรื่องเงาะป่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยดำเนินการและศึกษาคำความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยให้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 45 คน ทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จำนวน 20 ข้อ หลังจากการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จากนั้นนำค่าระดับที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วน

เบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลความหมายค่าระดับตามที่เกณฑ์กำหนด พบว่าความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน บทละครเรื่อง เงาะป่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 45 คน โดยภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$, S.D. = 0.56) เนื่องจากเนื้อหาของบทเรียนมีความน่าสนใจเข้าใจง่าย ผู้เรียนสามารถย้อนกลับไปเพื่อทบทวนบทเรียนได้อย่างอิสระตามความต้องการของตนเอง

6. อภิปรายผล

จากการวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 บทละครเรื่อง เงาะป่า ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 บทละครเรื่อง เงาะป่า ซึ่งผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานไว้ 80/80 ผลปรากฏว่าบทเรียนมีประสิทธิภาพ 81.15/82.56 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้หมายความว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สาระการเรียนรู้ภาษาไทย บทละครเรื่องเงาะป่า ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ระหว่างเรียนคิดเป็นร้อยละ 81.15 และทำคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคิดร้อยละ 82.56 ทั้งนี้เนื่องจากเหตุผลดังต่อไปนี้

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีการพัฒนาอย่างเป็นระบบตามขั้นตอนคือได้มีการศึกษาและมีการวิเคราะห์เนื้อหาของบทเรียนผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหาและด้านสื่อ และมีการทดลองตามลำดับขั้นตอน วิจัยได้ปฏิบัติตามแนวคิดด้านการประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนของ วัชรพล วิบูลยศรีน กล่าวว่า ในการพัฒนาคอมพิวเตอร์ช่วยสอนควรดำเนินการตาม 4 ขั้นตอนต่อไปนี้คือขั้นวางแผนกำหนดเนื้อหาที่จะสอนและขอบเขตของเนื้อหา และกำหนดวัตถุประสงค์ทั่วไปหรือเชิงพฤติกรรม เพื่อเป็นกรอบและแนวทางในการเขียนเนื้อหา มีการวิเคราะห์เนื้อหาและสร้างแบบทดสอบเพื่อประเมินว่าผู้เรียนเรียนรู้และปฏิบัติได้ตามวัตถุประสงค์หรือไม่ เมื่อพัฒนาคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเสร็จเรียบร้อยแล้วยังไม่สามารถนำไปใช้กับผู้เรียนได้ในทันที เพราะผู้พัฒนายังไม่ทราบประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จึงจำเป็นต้องนำไปทดลองใช้จากกลุ่มตัวอย่างเพื่อรับทราบข้อบกพร่องความคิดเห็น คำแนะนำและดำเนินการปรับแก้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนให้มีคุณภาพมากที่สุด (วัชรพล วิบูลยศรีน, 2556)

การเก็บคะแนนย่อยระหว่างการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยจะทำให้ผู้เรียนไม่ค่อยกดดันเท่าที่ควร ผลคะแนนจึงได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด ส่วนในการหาประสิทธิภาพ E_2 คือการเรียนทั้ง 4 หน่วยจบแล้วต้องทำแบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เนื่องด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีรูปแบบที่น่าสนใจ คือมี ทั้งภาพและเสียงประกอบคำบรรยาย การให้ผลย้อนกลับมายังตัวผู้เรียน เพื่อทำกิจกรรมได้ถูกต้อง สนุกสนานไปกับการเรียน ประกอบกับความสวยงามของตัวบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ทำให้ผู้เรียนมีการจดจำ มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน

วรรณคดี และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยได้มีการทดลองใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กับกลุ่มทดลอง 3 คน จากการคัดเลือกนักเรียนที่มีผลการเรียน อยู่ในระดับ เก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 1 คน และได้ปรับปรุงเนื้อหาของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งได้พบปัญหาต่างๆ เช่นคำถามไม่ชัดเจน เสียงไม่มาพร้อมภาพ รายละเอียดเนื้อหาค่อนข้างมาก ตัวอักษรอ่านยาก เสียงซ้อนภาพซ้อน หลังทำการทดลองกับกลุ่ม 9 คนโดยตั้งประสิทธิภาพไว้ที่เกณฑ์ 80/80 ได้ผลการทดลองออกมามีค่า เท่ากับ 80.08/80.56 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ ที่กำหนดไว้ ดังนั้นจึงเป็นสาเหตุประการหนึ่ง ที่ส่งผลให้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เมื่อนำไปทดลองจริง จึงมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือสูงหรือต่ำกว่า ร้อยละ 80 ไม่เกินร้อยละ 5 และผู้วิจัยปรับปรุงข้อบกพร่องของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยที่ขาดปุ้ม ย้อนกลับแบบลัดเพื่อไปหน้าเมนูย่อย ดังนั้นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจึงได้รับการพัฒนาให้มี ประสิทธิภาพก่อนไปใช้จริง

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจากผลการวิจัย พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนก่อนเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เนื่องมาจากนักเรียนที่เรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.01 ด้วยคะแนน การทดสอบ ก่อนเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ได้คะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 7.84 และ คะแนน การทดสอบหลังเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ได้คะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 16.51 จะเห็นได้ว่า คะแนน ก่อนเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาภาษาไทย บทละครเรื่องเงาะป่า อยู่ใน ระดับที่ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ เนื่องจากผู้เรียนที่เข้าเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่าง การทดลอง มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และมีความพร้อมใฝ่เรียนรู้ เป็นอย่างดี เมื่อนำบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาภาษาไทย บทละครเรื่องเงาะป่า ซึ่งนักเรียนได้เรียนรู้ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ ระดับ .01 เนื่องจากบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอน ได้ผ่าน การพัฒนามาอย่างเป็นขั้นตอน ทำให้บทเรียนมีความสมบูรณ์ นำเสนอได้อย่างดี นักเรียนมีความสนใจ จดจำได้ กระตือรือร้น และมีความสุขในการเรียนอย่างต่อเนื่อง

3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาไทย บทละครเรื่องเงาะป่ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่มี ความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=4.57$, S.D.=0.56) ในเนื้อหาของบทเรียนมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย รองลงมาคือ เกิดความกระตือรือร้นและมีความสุขในการเรียน ($\bar{X}=4.71$, S.D. =0.51) โดยภาพรวมนักเรียนชอบบทเรียนนี้ การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ในกระบวนการ จัดการเรียนการสอนเป็นการสร้างความแปลกใหม่เนื่องจากนักเรียนไม่เคยได้เรียนด้วยวิธีการนี้มาก่อน โดยเฉพาะการเรียนวรรณคดีจากคอมพิวเตอร์ ในการเรียนรู้ของนักเรียน สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถทบทวนความรู้ที่ยังไม่เข้าใจ ให้มีความเข้าใจชัดเจนได้ยิ่งขึ้น ในการเรียนรู้จาก

การฟัง การอ่านและการศึกษา ตามความพอใจของตนเอง ในตัวของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีความน่าสนใจเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย ส่วนการทดสอบ นักเรียนมีความเห็นว่าการทดสอบตรงกับเนื้อหาที่เรียนและมีความพึงพอใจกับคะแนนที่ได้ ด้านสื่อการเรียนการสอน อุปกรณ์การสอน แปลกใหม่ น่าสนใจ ช่วยให้การเรียนในเนื้อหาง่ายขึ้น นักเรียนอยากให้มีคำศัพท์ความหมายของคำเพิ่มขึ้น อยากให้พัฒนาด้านภาพเคลื่อนไหวเพิ่มขึ้น ดนตรีประกอบให้สนุกสนาน อยากให้มีเนื้อเรื่องเงาะป่าฉบับเต็มเรื่อง จะได้เรียนรู้เนื้อหาได้นานขึ้นรวมถึงการรู้จักตัวละครทุกตัว อยากรู้จักวรรณคดีเรื่องอื่น ในการเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สอดคล้องกับ กิดานันท์ มลิทอง ได้กล่าวว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สามารถให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ คือ คอมพิวเตอร์ช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนให้แก่ผู้เรียน มีการใช้สื่อ ภาพลายเส้นที่ดูคล้ายการเคลื่อนไหว เสียงดนตรี เป็นการเพิ่มความเหมือนจริง และเร้าใจผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้ อยากเรียนมากขึ้น ใช้ในการเรียนรู้รายบุคคลได้เป็นอย่างดี ให้ความเป็นส่วนตัวแก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจที่ต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (กิดานันท์ มลิทอง, 2543)

7. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนควรมีลักษณะมีลัดมีเดียโดยเฉพาะการมีตัวการ์ตูนที่สามารถเคลื่อนไหว เล่าเรื่อง และโต้ตอบได้ตลอดการเรียน เพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียน
2. ครูผู้สอนควรศึกษาขั้นตอนและวิชาการสร้างโปรแกรมเพื่อเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจ และเข้าใจง่าย ชัดเจน โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับกลุ่มและวัยของนักเรียน ตลอดจนระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
3. การใช้สื่อเทคโนโลยีได้นั้นโรงเรียนต้องสนับสนุน ให้มีความพร้อมด้านอุปกรณ์ด้านอิเล็กทรอนิกส์เตรียมใช้กับเทคโนโลยีที่กำลังพัฒนาไปข้างหน้าตลอดเวลา ผู้เรียนสามารถมีสถานที่พร้อมนำไปปฏิบัติการเรียนรู้ได้ง่าย สะดวกในการรองรับจำนวนปริมาณจำนวนผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1. การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนต่างๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ควรศึกษารูปแบบ เทคนิคการสร้าง และวิธีการนำเสนอบทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รูปแบบต่างๆ เช่น รูปแบบการศึกษาในโลกยุคดิจิทัลคือการเรียนการสอนผ่าน MOOCs นั้นมีรูปแบบที่เหมือนกับการเรียนการสอนบน E-Learning โดยผู้สอนมีการสร้างเนื้อหาความรู้กระจายส่งให้กับผู้เรียนทางเดียวในระยะเวลาที่จำกัด แต่ต้องมีความพิเศษตรงที่มีการเก็บผลการสอบก่อนเรียน (ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา) การออกแบบการสอนนั้นต้องมีการวางแผนเพิ่มเข้ามา อีกทั้งเมื่อมีการวางแผนว่าจะนำเสนอบทเรียน และรูปแบบการสอนแบบไหนแล้ว ยังต้องมีการออกแบบฟอร์มของแบบทดสอบ (Assignment) พร้อมระยะเวลาในการส่งผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งจะเป็นรูปแบบกึ่งบังคับการใช้ Project-Based Learning หรือ Problem-Based Learning ทำให้กิจกรรมการเรียน

ระหว่างที่ออนไลน์บนระบบของ MOOCs นั้นให้น่าสนใจและสร้างความรู้สึกรู้สึกให้เกิดความสนใจในตัวต่อบทเรียน แล้วจึงค่อยนำผลลัพธ์ก่อนเรียนมาเปรียบเทียบกับผลลัพธ์หลังเรียน แล้วใช้วิธีแบบ MOOCs เป็นทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิดมาผสมผสานกับ CAI โดยต้องปรับพื้นฐานระดับความรู้ความสามารถที่ตัวผู้เรียนด้วยให้เหมาะกับเนื้อหา

2. สามารถนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มาเป็นสื่อประสมประกอบการสอนแบบอภิปรายและเสริมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยนำไปใช้เรียนบูรณาการวรรณคดีประกอบนาฏศิลป์การแสดง เช่น การแสดงละคร โขน ลิเก บทบาทสมมุติ หรือการร้องเล่นแบบทำนองเสนาะ

References

- Charuwan Tienngern. (2547). *Achievement Comparison of Thai Literature Critique of Grade 5 Secondary Students between Sternburg and Normal Teaching Styles* (Master of Education Thesis). Graduate School: Silpakorn University.
- Department of Academics, Ministry of Education. (2544). *Curriculum of Basic Education 2544*. Bangkok: Express Delivery Organization.
- Kidanant Malitong. (2543). *Educational Technology and Innovation*. Bangkok: Faculty of Education. Chulalongkorn University.
- Luan Saiyud and Ankana Saiyud. (2538). *Educational Research Technique*. Bangkok: Suveeriyasarn.
- Paranee Chotimanset. (2550). *Development of Computer-Assisted Lesson entitled "Tripumpruang, Uttarakurutaveep Section" for Elementary Students of Grade 4* (Master of Education Thesis). Graduate School: Silpakorn University
- Phrakhrupariyatsuwanrangsi (Choosak Phuwongsa). (2559). Development of Morality Enhancing Curriculum in The Asean Community Era Applying The Contemplative And Yoniso Manasikara Concepts for Primary Students Under The Office of Sakon Nakhon Primary Education Service Area 1. *MCU Journal of Social Sciences*, 6(1), 41-52.
- Pimnich Prommanote. (2553). *Development of Computer-Assisted Lesson entitled "Tripumpruang, Manussapum Section" for Elementary Students of Grade 6* (Master of Education Thesis). Graduate School: Silpakorn University.
- Saraprasert. (2502). *Poem about Composing Klon. Klong and Chant*. Bangkok: Government Saving Bank.

- Somsak Ampornvisitsopa. (2548). *Development of Computer-Assisted Lesson of Thai Language Group for Grade 6 Elementary Students entitled "Ramakien, Miyarab War Section* (Master of Education Thesis). Graduate School: Silpakorn University.
- Songrit Chimmote. (2553). *Achievement Comparison between Six Hats and Normal Teaching Styles with Computer-Assisted Lessons* (Master of Education Thesis) Graduate School: Silpakorn University.
- Vajarapol Viboonyossarin. (2556). *Innovation and Media for Teaching Thai Luanguage*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.



