

การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 A Study of Learning Achievement and Satisfaction by Using Multimedia Computer on English Vocabulary for Prathomsuksa 6 Students

อัญชริกา จันจุฬา* พงศิพงษ์ เล็กศิริรัตน์² และ เอกวิทย์ แก้วประดิษฐ์²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถม ศึกษปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียนครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสถิตยัลลธาร อำเภอลำลูกกา จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 30 คน ได้จากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ และค่าเฉลี่ย และการทดสอบ (t-test แบบ Dependent) ผลการวิจัย พบว่า

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษา

อังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผลิตขึ้นมีประสิทธิภาพ 82.88/83.22

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างหลังการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.88$, $SD = 0.20$)

คำสำคัญ : บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ

Abstract

The purposes of this research were to develop Multimedia Computer on English Vocabulary for Prathomsuksa 6 students based on the efficiency 80/80 criteria, to compare a learning achievement, before and after using Multimedia Computer on English Vocabulary and to study satisfaction of students with learning through on develop Multimedia Computer on English Vocabulary for Prathomsuksa 6 students. The sampling group was

¹ นักศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

² รองศาสตราจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

* ผู้นิพนธ์ประสานงาน โทรศัพท์ 08-6696-2057 E-mail: ancharika11@hotmail.com

30 students who studied in Prathomsuksa 6, Watsathitchonlatarn school, Singhanakorn district, 2nd semester in the 2008 academic year, and selected by using simple random sampling method. The research instruments were Multimedia Computer on English Vocabulary for Prathomsuksa 6 students, achievement test and satisfaction questionnaire. The statistics that used in data analysis were percentage, the average, and t-test (Dependent). The results of this research were shown as follows:

1. The efficiency of Multimedia Computer on English Vocabulary for Prathomsuksa 6 students were 82.88/83.22

2) The Prathomsuksa 6 students's achievement after learning with Multimedia Computer on English Vocabulary for Prathomsuksa 6 students was significantly higher than before using it at .01 level.

3) Satisfaction of student after using Multimedia Computer on English Vocabulary for Prathomsuksa 6 students was at highest level ($\bar{x} = 4.88$, $SD = 0.20$)

Keywords : Multimedia Computer, English Vocabulary

1. บทนำ

ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์มีผลดีมีเสีย ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนการสอนในสาขาวิชาต่างๆ เพราะเป็นความหวังในการที่จะพัฒนาคุณภาพการศึกษา และด้วยความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล ทั้งภาพและเสียงในเวลาเดียวกัน สามารถแก้ปัญหาด้านความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามความต้องการของตนเอง ได้รับความสนใจของผู้เรียน มีการเสริมแรงให้ผลย้อนกลับในทันทีเมื่อผู้เรียนตอบคำถาม ลดระยะเวลาในการเรียน และทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การสอนภาษามีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลที่ทุกประเทศส่วนมาก

จะต้องใช้ในการติดต่อกัน ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น คำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของภาษา การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากและสามารถนำมาใช้ได้ถูกต้องคล่องแคล่วย่อมช่วยให้การเรียนภาษาได้ผลดี และจากรายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (NT) ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2551 ของโรงเรียนวัดสถิตยัลลธาร อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา จำนวนนักเรียน 120 คน คะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาอังกฤษ ได้ 17.81 คะแนน จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 44.51 [1] เห็นได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในปีการศึกษาที่ผ่านมายังไม่เป็นที่น่าพอใจ สาเหตุที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่ำ เนื่องจากนักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ ไม่สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในการติดต่อสื่อสารได้ และขาดการฝึกทักษะการนำคำศัพท์ไปใช้ทั้งนี้สืบเนื่องจากการที่นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้ การเรียนไม่สนุก ไม่เข้าใจ เพราะครูส่วนมากมักจะสอนคำศัพท์เน้นการบันทึกท่องจำ การสอนจะเน้นตัวครูเป็นสำคัญ นักเรียนต้องปฏิบัติตามคำสั่งครู จึงทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ [2] ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิธรแสงธนู และคิด พงศทัต [3] จุดมุ่งหมายในการเรียนภาษาอังกฤษนั้น ประเทศไทยควรมุ่งหมายให้เด็กเข้าใจถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษว่าเป็นสื่อสำคัญในการติดต่อกับชาวต่างประเทศมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษสื่อความหมายได้ คือ มีทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน อีกทั้งยังสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการค้นคว้าหาความรู้ และพื้นฐานในการเรียนขั้นสูงต่อไป

ปัจจัยหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้แก่ เจตคติที่มีต่อวิชาที่เรียน เจตคติเป็นสิ่งสำคัญเพราะเป็นพื้นฐานในการกำหนดทิศทางของพฤติกรรมมนุษย์ว่าจะไปในทิศทางบวกหรือลบ ดังนั้น

ถ้าเรานำวิธีการสอนที่สามารถสร้างประสบการณ์ให้ ผู้เรียนเกิดความประทับใจในทางบวกก็จะสามารถทำให้ ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน [4]

จากปัญหาต่างๆ ข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อที่จะใช้ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมปีที่ 6 โดยมุ่งหวังว่าคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ พัฒนาขึ้น จะช่วยทำให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำ ศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ เสริมในการใช้ทักษะได้ รวมทั้งจะก่อให้เกิดเจตคติที่ดี มี ความพึงพอใจ ความรู้สึกชอบ ตีใจ มีความสุขต่อการ เรียนในรายวิชานี้ ซึ่งจะส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดี ขึ้นด้วย สำหรับผู้สอนเอง คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จะ ช่วยลดภาระในการสอน การฝึกปฏิบัติ (Drill) การ ฝึกหัด (Practice) ของผู้เรียนแต่ละคนลงได้ และยังได้ ทราบความก้าวหน้าของนักเรียนได้โดยง่าย ซึ่งจะเป็น แนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอนที่เหมาะสม นอกจากนั้นผลที่ได้จากการวิจัยจะเป็นข้อมูลสำหรับ ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาระบบการเรียนการสอน การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องอื่นๆ ให้กว้างขวางยิ่งขึ้นต่อไป

1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80*
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้บทเรียน คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้ของ นักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียวิชา ภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.2 สมมติฐานของการวิจัย

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียวิชาภาษา

อังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึ กษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนแตกต่างกัน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนจากการเรียนด้วย บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

2. วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ประกอบด้วย

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษา อังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบท เรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ
3. แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึ กษาปีที่ 6
4. แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในการเรียนรู้ ของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยได้ออกแบบพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

2.1 การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ประกอบไปด้วย การศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหา ของบทเรียน กำหนดจุดประสงค์ของบทเรียน กำหนด ขอบเขตเนื้อหา กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม วิธี การนำเสนอเนื้อหา วิธีการฝึกทักษะและการสร้างแบบ ทดสอบ โดยกำหนดเนื้อหาเป็น 6 หน่วยย่อยคือ

หน่วยที่ 1 Parts of body	หน่วยที่ 4 Places
หน่วยที่ 2 Clothes	หน่วยที่ 5 Animals
หน่วยที่ 3 Occupation	หน่วยที่ 6 Food & Drink

2.2 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนเป็นแบบทดสอบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. สร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรเพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทั้ง 3 ด้าน โดยออกแบบทดสอบให้ครอบคลุมและวัดประเมินผลได้ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ และการนำไปใช้

2. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา พิจารณาตรวจสอบข้อสอบว่าวัดได้ตามจุดประสงค์หรือไม่ โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency : IOC) ได้ข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 – 1.00 คัดเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ .50 ขึ้นไป (จำนวน 60 ข้อ)

3. นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว จำนวน 60 ข้อ ไปทดลองใช้ (Tryout) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดสถิตยัสสธาร ที่เคยเรียน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ มาแล้ว ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

4. นำกระดาษคำตอบมาตรวจให้คะแนน โดยให้ 1 คะแนน สำหรับข้อที่นักเรียน ตอบถูก ให้ 0 คะแนน สำหรับข้อที่นักเรียนตอบผิด ไม่ตอบหรือตอบเกิน 1 คำตอบ เมื่อตรวจให้คะแนนแล้ว นำมาวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบ โดยคำนวณค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) จำนวน 60 ข้อ [5]

5. จากนั้นพิจารณาคัดเลือกข้อสอบ โดยมีเกณฑ์ค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 - 1.00 มาจำนวน 30 ข้อ ตามตารางการวิเคราะห์เนื้อหาที่จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

6. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่คัดเลือกไว้แล้ว จำนวน 30 ข้อ ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสถิตยัสสธาร อำเภอ

สิงหนคร จังหวัดสงขลา จำนวน 30 คน ที่เรียนเนื้อหาเรื่องคำศัพท์มาแล้วและไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จากนั้นหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (Reliability) โดยใช้วิธีของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (KR -20) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.88

2.3 การสร้างแบบประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยครอบคลุมในด้านเนื้อหา และการดำเนินเรื่อง ด้านภาพ ภาษาและเสียง ด้านตัวอักษรและสี ด้านแบบฝึกหัดของบทเรียน และด้านการจัดการบทเรียนและเวลาเรียน โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาขั้นตอนในการสร้างแบบประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

2. ออกแบบ แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างรายการประเมินกับคุณลักษณะของสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยครอบคลุมในด้านเนื้อหา และการดำเนินเรื่อง ด้านภาพ ภาษาและเสียง ด้านตัวอักษร และสี ด้านแบบฝึกหัดของบทเรียน และด้านการจัดการบทเรียนและเวลาเรียน

3. นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา ทำการประเมินความสอดคล้องระหว่างรายการประเมินกับคุณลักษณะสื่อเพื่อวัดและเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Congruence) ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป

4. นำแบบประเมินที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไข ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ในด้านเนื้อหา และการดำเนินเรื่อง ด้านภาพ ภาษาและเสียง ด้านตัวอักษรและสี ด้านแบบฝึกหัดของบทเรียน และด้านการจัดการบทเรียนและเวลาเรียน เพื่อประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์

2.4 การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ มีลำดับขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ศึกษาทฤษฎี เอกสาร งานวิจัย และแบบประเมินต่างๆ เพื่อใช้ในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

2. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีการของลิเคิร์ต (Likert) อ้างถึงในประคอง กรรณสูตร [6] ซึ่งกำหนดระดับความพึงพอใจไว้ 5 ระดับ โดยประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน 5 ด้าน ได้แก่ ในด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ด้านภาพ ภาษาและเสียง ด้านตัวอักษรและสี และด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์ จำนวน 15 ข้อ

3. นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา ทำการประเมินความสอดคล้องระหว่างรายการประเมินกับคุณลักษณะแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อวัดและเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Congruence) ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป

4. นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสถิตย์ชลธาร อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยให้นักเรียนเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แล้วประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกโดยการทดสอบที (t-test) แล้วคัดเลือก

ข้อที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ขึ้นไป จำนวน 10 ข้อ

5. นำแบบประเมินความพึงพอใจที่คัดเลือกไว้ไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสถิตย์ชลธาร อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยให้นักเรียนเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แล้วประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความพึงพอใจทั้งฉบับโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (α -coefficient) โดยมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.83

6. นำแบบประเมินความพึงพอใจไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. ผลการวิจัย

3.1 ผลที่ได้จากการพัฒนา

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังแสดงตัวอย่างในรูปที่ 1 มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลเหมาะสม ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ สามารถนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน ส่งผลดีต่อการแก้ปัญหา การเรียนรู้และพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาครูและนักเรียนต่อไป



รูปที่ 1 ตัวอย่างภาพจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

3.2 ผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การทดลองครั้งที่ 3 ปรากฏผลวิจัยดังนี้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

หน่วย 1-6	N	\bar{X}	E ₁	E ₂	ประสิทธิภาพ E ₁ /E ₂
E ₁	30	24.76	82.88	-	82.88/83.22
E ₂	30	24.96	-	83.22	

จากตารางที่ 1 ผลการตรวจสอบประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าบทเรียนรวมทั้ง 6 หน่วย มีประสิทธิภาพ 82.88/83.22 ซึ่งประสิทธิภาพที่ได้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

3.3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ตารางที่ 2 คะแนนเฉลี่ยผลการเรียนรู้ จากการทดสอบก่อนเรียนกับการทดสอบหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

	N	\bar{X}	S.D.	t
ก่อนเรียน	30	21.47	2.47	12.68
หลังเรียน	30	28.40	1.10	

จากตารางที่ 2 ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียน ในการเรียนรู้จากสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. เนื้อหาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องคำศัพท์ ไม่ง่ายหรือยากเกินไป	4.87	0.43	ดีมาก
2. คำอธิบายเนื้อหาในแต่ละบทชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.90	0.40	ดีมาก
3. นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาและกิจกรรมในบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องคำศัพท์	4.87	0.34	ดีมาก
4. นักเรียนรู้สึกพึงพอใจภาพที่น่าเสนอในบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องคำศัพท์	4.90	0.30	ดีมาก
5. นักเรียนรู้สึกพอใจเสียงประกอบในบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องคำศัพท์	4.87	0.34	ดีมาก
6. รูปแบบตัวอักษร ขนาด และสีตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่าย	4.90	0.25	ดีมาก
7. นักเรียนรู้สึกว่าบทเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องคำศัพท์ เป็นเรื่องสนุกและน่าสนใจ	4.93	0.43	ดีมาก
8. บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องคำศัพท์ ทำให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจเนื้อหา	4.87	0.34	ดีมาก
9. การเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องคำศัพท์ สามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลา	4.87	0.30	ดีมาก
10. ความคิดเห็นโดยรวมต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่องคำศัพท์	4.90	0.30	ดีมาก
รวม	4.88	0.20	ดีมาก

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียน เมื่อใช้สื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้ง 6 หน่วยการเรียนรู้ มีระดับความพึงพอใจในภาพรวมของบทเรียนอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่า (\bar{X} = 4.88) และ

ค่า (S.D. = 0.20) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในทุกประเด็น การประเมินอยู่ในระดับดีมาก

4. สรุป

จากการดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามขั้นตอนดังกล่าว สรุปผลการวิจัยดังนี้

1. ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่ามีประสิทธิภาพ 82.88/83.22 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แตกต่างกัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความพึงพอใจของนักเรียนจากการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

5. อภิปรายผล

จากการวิจัย เรื่องผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

5.1 ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

จากการวิจัยเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 82.88/83.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐานของโรงเรียน ดำเนินการวิเคราะห์หลักสูตร สาระการเรียนรู้ แล้วนำไปจัดทำเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยคำนึงถึงหลักการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยการประยุกต์ใช้กลวิธี 9 ชั้นของกาเย่ อ้างถึงใน

บุปผชาติ ทัพพิกรณ์ [7] อีกทั้งยังได้ผ่านผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไข ทั้งทางด้านสื่อการเรียนการสอน ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านการวัดการประเมินผล นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้นำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไปทดลองใช้ก่อนแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง จึงทำให้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีประสิทธิภาพ สามารถตอบสนองกับผู้เรียนที่มีความสามารถในการเรียนรู้แตกต่างกัน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทบทวนเนื้อหาได้ตามความต้องการ ผู้เรียนรู้สึกพึงพอใจและไม่เกิดความกังวลในระหว่างเรียน จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ที่สูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของวรวงศา พระลัทธิรักษา [8] และกาซาร์ [9]

5.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน

โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้ อาจพิจารณาได้ว่าเป็นผลสืบเนื่องมาจากเหตุผลดังต่อไปนี้

5.2.1 จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจในการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเป็นอย่างมาก มีความกระตือรือร้น และมีความตั้งใจเรียน ผู้เรียนชื่นชอบการกระบวนกรพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์สูงชัน นักเรียนเกิดทักษะจากกิจกรรมการเรียนการสอน และทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ได้เฉลี่ยร้อยละ 82.88 และนักเรียนสามารถทำแบบทดสอบหลังเรียน ได้เฉลี่ยร้อยละ 83.22 แสดงให้เห็นว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐานของโรงเรียน ดำเนินการวิเคราะห์หลักสูตร สาระการเรียนรู้ แล้วนำไปจัดทำเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยคำนึงถึงหลักการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ได้ตอบ การควบคุมบทเรียนด้วยตนเอง เนื่องจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีการนำเสนอทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย เสียงเพลง

ประกอบ เป็นการดึงดูดความสนใจผู้เรียนให้อยากเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพัลลภ พิริยะสุวรรณ [1] กล่าวว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสามารถตอบสนองรูปแบบของการเรียนของผู้เรียนที่แตกต่างกันได้ และจะช่วยสร้างบรรยากาศที่น่าสนใจในการเรียนรู้และดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ ทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่าย

5.2.2 การเรียนผ่านบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเป็นการเรียนแบบตัวต่อตัวกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้เรียนมีความเป็นตัวของตัวเอง ช่วยให้มีความสบายใจ ไม่กังวลใจในกรณีที่ต้องตอบคำถามแล้วผิด เพราะเมื่อตอบผิดก็ไม่ต้องอายเพื่อน ไม่รู้สึกคับข้องใจ เรื่องการถูกตำหนิจากครูผู้สอน และเมื่อจบบทเรียนแล้วก็สามารถทบทวนในเรื่องที่ยังไม่เข้าใจได้อีก ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของวินสอร์วี [11]

5.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ผลการวิจัยปรากฏว่า ความพึงพอใจของนักเรียนจากการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ เรียงตามลำดับ ได้แก่ ด้านเนื้อหา ภาพที่น่าสนใจ เสียงลักษณะของตัวอักษร ข้อความ และกราฟิก ความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย และความคิดเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ มีความสนุกสนานในการเรียน เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง ตลอดจนมีการให้ขวัญกำลังใจผู้เรียน ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของฮอดซัน [12]

ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าความพึงพอใจของผู้เรียนเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความพึงพอใจในการเรียน ย่อมส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น พยายามที่จะเรียนรู้

และศึกษาเนื้อหาที่น่าสนใจ ซึ่งนำไปสู่กระบวนการเรียนรู้ที่มีความสุขและมีคุณภาพ

6. ข้อเสนอแนะ

1. ในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ผู้สอนควรมีการศึกษาลักษณะของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หรือทำแบบสอบถามวัดความสนใจของนักเรียน เพื่อที่จะสร้างบทเรียนได้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน และตรงกับปัญหาของผู้เรียน อันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนในขั้นต่อไป

2. ในการศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้น เป็นเรื่องหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ควรมีการพัฒนาบทเรียนในเรื่องอื่น หรือในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เพื่อเป็นทางเลือกในการนำไปใช้ในการเรียนการสอนต่อไป

3. ควรมีการศึกษาวิจัยเปรียบเทียบในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในรูปแบบอื่นๆ อีก เช่น สถานการณ์จำลอง เกมเพื่อการศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาโปรแกรม

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้บริหาร โรงเรียนวัดสถิตย์ชลธาร ครูผู้สอน นักเรียนทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือและร่วมมือในการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดี

เอกสารอ้างอิง

- [1] สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสงขลา เขต 1, รายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (NT) สงขลา : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสงขลา เขต 1, 2551.
- [2] กรมวิชาการ, สรุปผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา ตามหลักสูตรภาษาอังกฤษ พ.ศ. 2539, กรุงเทพฯ : กองวิจัยทางการศึกษา กรม

- วิชาการ กระทรวงศึกษาริการ, 2541.
- [3] ศิธร แสงธนู และ คิต พงศทัต, *คู่มือครูภาษาอังกฤษ ภาคทฤษฎีและปฏิบัติ*, กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2521.
- [4] McDonald, L. Michael, "The impact of multimedia instruction upon student attitude and achievement and relationship with learning styles," In Thesis abstracts, Lincoln : Nebraska University, 1997.
- [5] ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*, (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาสน์, 2538.
- [6] ประคอง กรรณสูตร, *สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์*. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- [7] บุญชาติ ทักษิกรณ์ และคณะ, *ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษ*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2544.
- [8] วรางคณา พระลัษักริษา, *การสร้างคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย เรื่องคำศัพท์ ในรายวิชาภาษาอังกฤษ อ่าน-เขียน (อ.022)*. สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ขอนแก่น : สาขาเทคโนโลยีการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2541.
- [9] Garza, Anthony Manuel, *Language acquisition through the use of computer- assisted instruction*, California : California State University, 2002.
- [10] พัลลภ พิริยะสุวรรณค์, *การออกแบบและพัฒนาวัสดุมีเดียแบบฝึกโดยใช้รูปแบบการควบคุม การเรียนต่างกัน*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี, คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2542.
- [11] Wilson, James W, *Evaluation of Learning in Secondary School Mathematics*, USA : McGraw-Hill, 1996.
- [12] C. J. Hodson, *The effects of computerized spelling instruction on the elementary classroom*," In Thesis abstracts, (p. 701-707). New York : Macmillan College, 1992.