

บทที่ 5

บทสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษิตและสำนวนไทย สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่นำเสนอด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน มีขั้นตอนในการศึกษาค้นคว้า และผล การศึกษาค้นคว้าสรุปได้ ดังนี้

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษิตและสำนวนไทย สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่นำเสนอด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษิตและสำนวนไทย
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การดำเนินการศึกษาค้นคว้าเพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษิตและสำนวนไทย สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่นำเสนอด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน คณะผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดกลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มประชากร ได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครสวรรค์ เขต 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 60 คน

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ อำเภอแม่เปิน จังหวัดนครสวรรค์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2550 จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ขั้นตอนนี้ คณะผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาเนื้อหาสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในระดับช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในหัวข้อภาษาชิตและสำนวนไทย และศึกษาเทคนิคการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่นำเสนอด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อดำเนินการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จากนั้นนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ได้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 2 ท่าน พิจารณาความเหมาะสม ซึ่งแนะนำให้ปรับภาพการ์ตูนแอนิเมชัน เสียง และตัวอักษร ให้มีความชัดเจนในการอ่าน เมื่อได้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ก็ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินเพื่อนำไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ จำนวน 12 คน เพื่อปรับปรุงความเหมาะสมของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ขั้นตอนที่ 4 การดำเนินการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

คณะผู้ศึกษาค้นคว้า ได้นำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาคะแนนเฉลี่ยของการเรียนรู้ก่อนและหลัง ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ขั้นตอนที่ 5 การประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

กลุ่มตัวอย่างในการประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ได้แก่ ผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษาชิตและสำนวนไทย สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่นำเสนอด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน
2. แบบประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษาชิตและสำนวนไทย สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่นำเสนอด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. พิจารณาความเหมาะสมของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนของผู้เชี่ยวชาญ โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

2. การหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และหาค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ย
3. ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
4. การประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. ผลการวิเคราะห์การประเมินคุณภาพและหาค่าประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษีและสำนวนไทย สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่นำเสนอด้วยการตูนแอนิเมชัน โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ผลการประเมินมีระดับดีมากที่สุด จำนวน 12 รายการ ส่วนระดับดี มีจำนวน 6 รายการ สำหรับประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน พบว่าค่าประสิทธิภาพ $(E1/E2) = 84.83/83.00$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์
2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนก่อนและหลัง ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่สร้างขึ้นโดยรวมอยู่ในระดับดี

การอภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า

จากผลการศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษีและสำนวนไทย สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่นำเสนอด้วยการตูนแอนิเมชัน สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากปัญหาที่ผู้เรียนไม่สามารถจำแนกได้ว่าข้อความใดเป็นสำนวน ข้อใดเป็นภาษีในการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องภาษีและสำนวนไทยที่นำเสนอด้วยการตูนแอนิเมชัน จากการสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับดีมาก ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษีและสำนวนไทย สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่นำเสนอด้วยการตูนแอนิเมชัน ของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 2 ท่าน พบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มี

ต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งผู้ประเมินได้ประเมินในด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน ด้านการออกแบบหน้าจอ และด้านเทคนิค ซึ่งมีการประเมินในระดับดี

2. ผลการวิเคราะห์การหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน โดยใช้ t – test จากที่ผู้ศึกษาค้นคว้า ได้ทำการทดสอบระหว่างคะแนน ได้ค่านัยสำคัญจากการคำนวณ t – test เท่ากับ 19.31 ซึ่งมีค่าสูงกว่า t – test ตามตาราง จากการคำนวณหาค่า t – test สามารถสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนจากการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าผู้เรียนที่ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่นำเสนอด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน มีพัฒนาการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นอย่างดี โดยถึอบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นเสมือนห้องเรียน โรงเรียน หนังสือ หรือเนื้อหาการเรียนรู้ ถูกแทนที่ด้วยเนื้อหาดิจิทัล ลักษณะข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ปรับปรุงการเรียนการสอนรวมถึงการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน เรื่อง ภาชิตและสำนวนไทย ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กฤษณี แสนสุรีย์รังสิกุล (2549) ที่ว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาชิตและสำนวนไทย สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่นำเสนอด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน ที่คณะผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น โดยรวมอยู่ในความคิดเห็น ระดับดี แสดงว่าผู้เรียนมีความคิดเห็นว่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนว่ามีประโยชน์ มีความเหมาะสมกับผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนชอบการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่มีภาพเคลื่อนไหว สี เสียง ทำให้บทเรียนน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ และยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เนื้อหาชวนติดตาม และนำมาใช้ในการสื่อสารประจำวันได้สอดคล้องกับคำกล่าวของ จันดาภรณ์ ขวัญเงิน (2549) ที่ว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ระดับดี และนักเรียนยังอยากเรียนรู้เนื้อหาเรื่องอื่น หรือสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ สามารถนำไปใช้ในการสร้างและพัฒนาบทเรียนในสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้ และใช้เป็นเครื่องมือสำหรับพัฒนาระบบการเรียนการสอนแนวใหม่ โดยมีข้อเสนอแนะสำหรับผู้สอน และสถาบันการศึกษา ดังนี้

1. ในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ควรเพิ่มสมรรถนะของเครื่องคอมพิวเตอร์ให้รองรับจำนวนข้อมูลที่เพิ่มมากขึ้น

2. นำสื่อการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษาที่นำไปใช้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในการเรียนสาระอื่น ๆ โดยใช้ประเภทสถานการณ์จำลอง, การแก้ปัญหา เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษารูปแบบการนำเสนอที่หลากหลายรูปแบบ เพื่อพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ในสาระการเรียนรู้ภาษาไทย