

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ภาษาไทย เป็นภาษาของชาติและเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ การสอนภาษาไทย ไม่เน้นการอ่านออกเขียนได้เพียงอย่างเดียว แต่จะเน้นการสอนเพื่อการสื่อสารกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ และใช้ภาษาในการแก้ไขปัญหาในการดำรงชีวิตและปัญหาของสังคม เน้นการสอนภาษาไทยในฐานะเครื่องมือของการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตัวเอง สามารถนำความรู้มาใช้ในการพัฒนาตนเอง ผู้เรียนจะต้องมีทักษะในการใช้ได้อย่างถูกต้องสละสลวยตามหลักภาษา (กรมวิชาการ, 2545 : 1) จากความสำคัญของภาษาไทยดังกล่าว ในจุดประสงค์ของหลักสูตรจึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางภาษาทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ตามควรแก่วัย เห็นคุณค่าของภาษา สามารถใช้เป็นเครื่องมือสื่อความคิด ความเข้าใจ รักการอ่าน แสวงหาความรู้ และมีเหตุผลจากเหตุผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าครูจำเป็นต้องสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูต้องฝึกฝนทักษะพื้นฐานให้แก่ผู้เรียน ให้มีความสัมพันธ์กันทั้ง 4 ทักษะ อันได้แก่ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน ในบรรดาทักษะทั้ง 4 ทักษะนี้ ทักษะการเขียน นับได้ว่าเป็นทักษะที่มีวิธีการที่สลับซับซ้อนมากกว่าทักษะด้านอื่นๆ ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่สำคัญจำเป็นที่ครูผู้สอนภาษาไทยต้องปลูกฝังให้กับผู้เรียนเพราะการเขียนเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะนำไปสู่ความสำเร็จของชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ ศรีจันทร์ วิชาตรง (2542 : 65) ที่กล่าวว่า การเขียนเป็นทักษะที่สลับซับซ้อนต้องอาศัยความรู้ที่สะสมมาและต้องอาศัยการฝึกฝนเขียนอยู่เสมอจึงจะเขียนได้ถูกต้องและบังเกิดผลดี ผู้ที่มีทักษะการเขียนย่อมประสบความสำเร็จทั้งในด้านการศึกษาเล่าเรียนและการประกอบอาชีพการงาน การเขียนเป็นทักษะทางภาษาซึ่งพัฒนามาจากการฟัง การอ่าน และการพูด การสื่อสารกันด้วยการเขียนนั้นเป็นการสื่อสารที่เป็นลายลักษณ์อักษรแนวคิดหรือข้อมูลทั้งหมดผู้เขียนต้องถ่ายทอดออกมาโดยผ่านสัญลักษณ์ คือตัวอักษรและเครื่องหมายต่างๆ โดยไม่มีสถานการณ์ เช่น การใช้ท่าทางประกอบ หรือไม่มีการใช้น้ำเสียงช่วยในการสื่อสาร การสื่อสารด้วยการเขียนจึงใช้วิธีการเดียว คือ การถ่ายทอดออกมาเป็นตัวหนังสือและเครื่องหมายเท่านั้น ผู้ที่ถ่ายทอดหรือผู้ที่สื่อสารด้วยการเขียนนั้นจะต้องเขียนให้ถูกต้องตามความหมายที่ตนต้องการจะสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจดังที่

ผดุง อารยะวิญญู (2544 : 23) กล่าวว่า การเขียนเป็นทักษะสูงสุดในกระบวนการทางภาษา ซึ่งประกอบด้วย ทักษะในการฟัง การอ่าน การพูด และการเขียน การเขียนเป็นการแสดงออกซึ่งแนวความคิดของผู้เขียนซึ่งผู้เขียนจะต้องนำคำในภาษามาร้อยเรียงกันอย่างเป็นระบบและถูกต้องตามหลักภาษาไทยจากที่กล่าวมาข้างต้นจึงสรุปความสำคัญของการเขียนได้ว่า การเขียนเป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมความรู้ ประสบการณ์ และแสดงให้เห็นถึงความเจริญของมนุษย์ที่แสดงออกด้านสติปัญญา เป็นเครื่องมือสื่อสารช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกันในสังคม และสามารถทำให้มนุษย์ประสบความสำเร็จในชีวิต เป็นรากฐานของการเรียนรู้วิชาต่างๆ ปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญที่จะทำให้การเขียนประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพนั้นคือการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง ทั้งนี้เพราะถ้าผู้เขียนสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้องก็ย่อมทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ

ปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์มีบทบาทสำคัญในการสื่อสาร การศึกษาในปัจจุบันได้มีการนำเอาเทคโนโลยี สารสนเทศรุ่นใหม่ๆ มาใช้ในการสืบค้น และเรียกใช้สารสนเทศที่ต้องการจากแหล่งต่างๆ ครูผู้สอนจำเป็นต้องเรียนรู้และพัฒนาตนเองให้ทันยุค และสามารถใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ในการศึกษาและเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด (บุญชม ศรีสะอาด. 2543 : 27) การเรียนรู้ ความรู้ สื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีเป็นปัจจัยสำคัญของการพัฒนาสู่สังคมแห่งความรู้ การส่งเสริมและสร้างกลไก เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2548 : 52) นักเรียนส่วนหนึ่งมีความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ ใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูลต่างๆ ใช้ E-Mail ในการส่งข้อมูล ดังนั้น ครูภาษาไทยจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และการเชื่อมโยงหรือการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน แม้แต่การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) มาใช้ก็เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยในอนาคตอย่างเลี่ยงไม่พ้น (กรมวิชาการ. 2545 : 9) ฌอง พีอาร์เจต์ (Jean Piaget) นักจิตวิทยาเด็ก ได้ให้ความเห็นว่าการเล่นเป็นกระบวนการพื้นฐานของความคิดที่จะนำไปสู่การพัฒนาด้านสติปัญญา การเล่นเกมจึงนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี เกมยังเป็นกิจกรรมที่ทำทลายความสามารถของเด็กวัยประถมศึกษาซึ่งเป็นวัยชอบเล่น ชอบการแข่งขัน ชอบทำกิจกรรมที่เคลื่อนไหว นักเรียนจะมีความพอใจและสนุกสนานที่ได้แข่งขันกัน (พัชรินทร์ เสาร์ริค. 2548 : 10) จากผลงานการวิจัยการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนมาใช้ในการเรียนการสอน อาทิ จารุณี สงสนธิ

(2541 : บทคัดย่อ) ศึกษาการสอนซ่อมเสริมคำยาก วิชาภาษาไทย โดยการใช้เกมสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอจตุรัส จังหวัดชัยภูมิ พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยเกมมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากเรียนซ่อมเสริมสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 วราภรณ์ เหลี่ยมไธสง (2542 : บทคัดย่อ) ศึกษาทักษะการอ่านและการเขียนในการสะกดคำยากภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและใช้แบบฝึก พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมีทักษะการอ่าน และการเขียนในการสะกดคำยากภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะ จตุพร ทรงประสิทธิ์ (2545 : บทคัดย่อ) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยม ศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมการสอน และรูปแบบ สถานการณ์จำลอง พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อิศระ อึ้งรักษา (2546 : บทคัดย่อ) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมการสอนกับรูปแบบการสอนเนื้อหา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนของนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมการสอนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบการสอนเนื้อหา และ รัฐธานี เลاهشุร โยธิน (2536 : บทคัดย่อ) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเรื่องกริยาเติม -ing ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3 รูปแบบ ผลการศึกษาศึกษาพบว่าไม่มีความแตกต่างกันระหว่างรูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทั้ง 3 รูปแบบที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยการนำสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเข้ามาใช้โดยรูปแบบที่มีความเหมาะสมต่อกระบวนการคิด และสามารถใช้ในการสอนเสริมให้กับผู้เรียน ได้แก่ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมการสอน ซึ่งเป็นบทเรียนที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างมาก เพราะลักษณะของเกมจะมีการแข่งขัน มีข้อบังคับ มีเวลาจบเกม และเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นหรือเป็นจินตนาการมากกว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมการสอนยังเป็นบทเรียนที่ช่วยพัฒนาความคิด ช่วยในการตัดสินใจ แก้ปัญหาซึ่งผู้เรียนจะได้รับความรู้ ทั้งทางตรงและทางอ้อม เพื่อกระตุ้นความต้องการเรียน โดยใช้ทฤษฎีแรงจูงใจของมาโลน (Malone) ได้แก่ ความท้าทาย ความอยากรู้ อยากเห็น จินตนาการและ

สร้างความรู้สึกว่าคุณสามารถควบคุมบทเรียนได้ บทเรียนประเภทนี้นิยมใช้ในระดับอนุบาล ประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษา เพื่อกระตุ้นด้วยสีสัน แสง และเสียง ก่อให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น (วุฒิชัย ประสารสอย. 2543 : 23) การที่เกมคอมพิวเตอร์เป็นที่ชื่นชอบและเล่นกันมากไม่เพียงเฉพาะในระดับเด็กหรือระดับวัยรุ่นเท่านั้นแต่ยังเป็นที่ยอดนิยมและเล่นกันในระดับผู้ใหญ่ด้วย เหตุที่เป็นเช่นนั้นก็เพราะว่าเกมคอมพิวเตอร์จะมีการท้าทาย (Challenge) จินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy) และกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) และเป็นองค์ประกอบที่สำคัญนั่นเอง (Malone .1980) กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์รูปแบบเกมการสอนเป็นบทเรียนที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างมาก ผู้เรียนมีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน จะช่วยให้เกิดความใฝ่รู้อันจะนำไปสู่การค้นพบและเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง รวมทั้งสิ่งต่าง ๆ รอบตัวโดยไม่ต้องให้ใครสอน (ทัศนีย์ จันทรไทยเอก. 2539 : 9) มีรายงานวิจัยจำนวนมากที่กล่าวถึงความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมที่จะกลายเป็นปัญหาต่อไปไม่ว่าจะเป็น ปัญหาบุคลิกภาพ ปัญหาการเรียน ปัญหาการเข้าสังคม เป็นต้น ปัญหาเหล่านี้อาจจะเป็นปัญหาอาชญากรรมปัญหาในระดับประเทศ ระดับโลกก็เป็นไปได้หากว่ามีการละเลยในวันนี้ (สุทธิพร นิราพาธ. 2547 : 4-5)

จากการรายงานของกลุ่มงานวัดผลและประเมินผล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 ในการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเมื่อ วันที่ 19 มกราคม 2548 พบว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลการทดสอบได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.302 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คุณภาพผู้เรียนจำแนกเป็น ปรับปรุงร้อยละ 26.87 พอใช้ร้อยละ 72.65 และระดับดีร้อยละ 0.49 เมื่อได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนแล้ว พบว่า ปัญหาการอ่านหนังสือไม่ออก เขียนไม่ได้ของนักเรียนเป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่ออย่างรุนแรงที่สุดต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในเรื่องดังกล่าว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ที่เรียนอยู่ในช่วงชั้นที่ 1-2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6) ซึ่งเป็นฐานรากในการพัฒนาองค์ความรู้ในเรื่องต่างๆของนักเรียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 ได้เห็นความสำคัญและความจำเป็นเร่งด่วนในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น จึงได้จัดทำโครงการพัฒนาคุณภาพการอ่านและการเขียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ขึ้นมา (ผนวก ข โครงการพัฒนาคุณภาพการอ่าน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 : 2549) และจากการศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนเบื้องต้นของโรงเรียนมหาวิทยาลัย พบว่านักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนที่มีผลการเรียนระดับต่ำถึงปานกลาง และ

จากข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยยังอยู่ในระดับต่ำ ครูผู้สอนยังคงใช้รูปแบบวิธีการสอนแบบเดิม และยังไม่เข้าใจในวิธีการใช้สื่อเทคโนโลยีด้านการสอน

ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้ทำการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาและบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนนั้นพบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นที่สนใจของนักเรียน แต่ในปัจจุบันมีราคาสูง เนื้อหาไม่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ตามหลักสูตร จากความเป็นมาและความสำคัญของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกม ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอน(Instruction Game) ซึ่งให้ดีกว่า รูปแบบ วิธีการเรียนแบบใดมาสร้างจึงจะมีประสิทธิภาพสูงสุด และมีผลสัมฤทธิ์ต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะทำการวิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างกัน เพื่อสนองความต้องการของผู้เรียน โดยการใช้เป็นสื่อเสริมในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนในสาขาวิชาต่างๆ ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพต่อไป

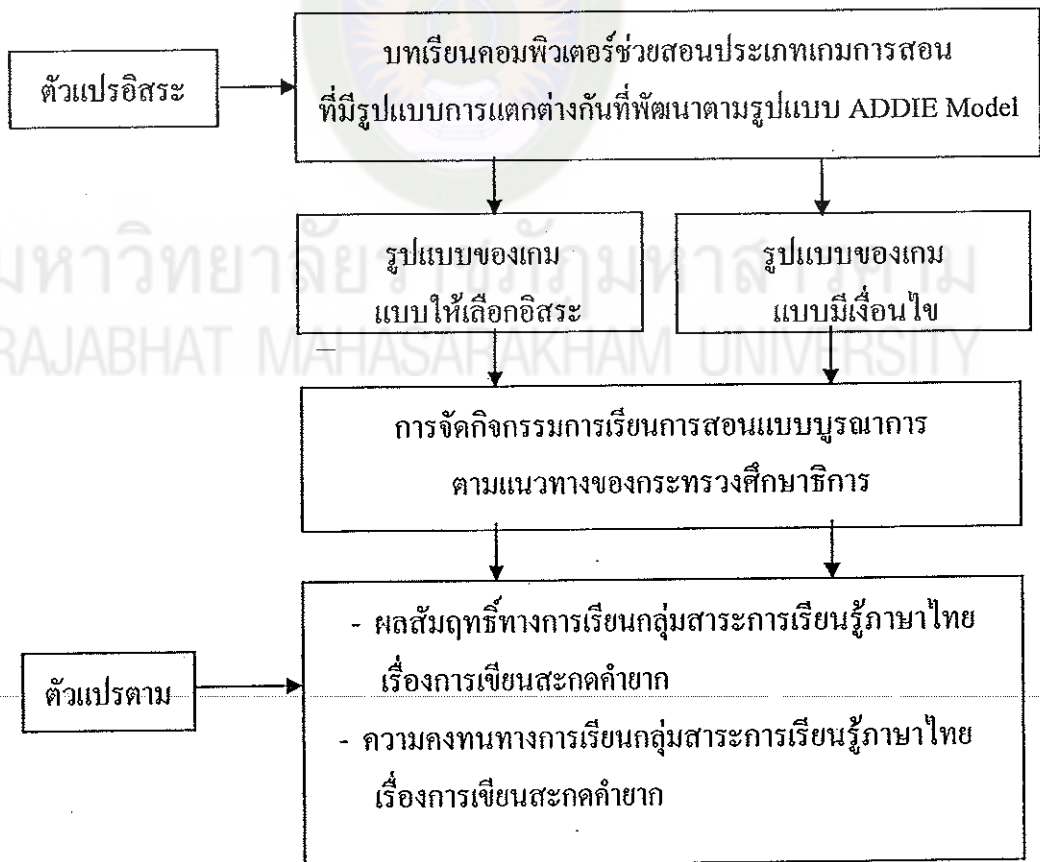
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างกัน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยาก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80 / 80
2. เพื่อศึกษาค้นคว้าประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างกัน
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยาก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างกัน
4. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยาก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างกัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยาก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างกัน ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารรายงานการวิจัย ตลอดจนหลักการทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้องให้มีคุณลักษณะตอบสนองต่อผู้เรียน โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model ซึ่งมีแนวคิดขั้นตอนการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ไว้อย่างละเอียด ครอบคลุมสาระสำคัญของกระบวนการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์อย่างสมบูรณ์ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ (Roderick, Sims ; อ้างถึงใน มนต์ชัย เทียนทอง. 2545 : 96)

1. การวิเคราะห์ (A : Analysis)
2. การออกแบบ (D : Design)
3. การพัฒนา (D : Development)
4. การทดลองใช้ (I : Implementation)
5. การประเมินผล (E : Evaluation)



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนที่มีรูปแบบให้เลือกอิสระและรูปแบบมีเสียง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยาก มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน
2. นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือกอิสระและรูปแบบมีเสียง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยาก มีความคงทนทางการเรียนแตกต่างกัน

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยาก ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างกัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1

1. เนื้อหาการทำวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้เนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นคำยากจากกรอบคำศัพท์ที่ได้มาจาก โครงการพัฒนาคุณภาพการอ่านและการเขียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 แผนงานสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต พัฒนาค้นให้มีความรู้คู่คุณธรรมและจริยธรรม สอนองคยุทธ ศพฐ. ข้อที่ 2 เร่งปฏิรูปการศึกษา บุคลากร และกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 จำนวน 7 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 254 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองใช้วิธีการคัดเลือกโดยการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) จำนวน 40 คน โดยการจับสลาก 1 ห้องเรียน แบ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองด้วยการเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาไทย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 จากมากไปหาน้อย แล้วแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยสลับคะแนนสูงต่ำ ต่ำสูง กลุ่มละ 20 คน ดังนี้

กลุ่มทดลองที่ 1 เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอน
รูปแบบให้เลือกอิสระ

กลุ่มทดลองที่ 2 เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอน
รูปแบบมีเงื่อนไข

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable) คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
ประเภทเกมการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างกัน ได้แก่

3.1.1 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือก
อิสระ

3.1.2 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบมีเงื่อนไข

3.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่

3.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
ประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือกอิสระและรูปแบบมีเงื่อนไข

3.2.2 ความคงทนทางการเรียนจากการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
ประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือกอิสระและรูปแบบมีเงื่อนไข

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction : CAI) หมายถึง บทเรียน
ที่ถูกจัดสร้างขึ้นเป็น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในลักษณะ Courseware เสนอเนื้อหาในลักษณะของ
รูปภาพ ตัวหนังสือ กราฟิก แสง เสียงและอื่น ๆ ซึ่งมีการนำเสนออย่างมีระบบ ในรูปแบบที่
เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการนำเสนอ การเรียนการสอน
การทบทวน การทำแบบฝึกหัด การวัดผล หรือการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในการเรียนของ
นักเรียน และช่วยในการสอนของครู สามารถตรวจคำตอบและแสดงผลการเรียนในรูปแบบของ
ข้อมูลย้อนกลับหรือผลป้อนกลับ (Feedback) และการเสริมแรง (Reinforcement) ให้แก่
ผู้เรียนได้

2. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอน (Instruction Game) หมายถึง
บทเรียนที่ถูกสร้างขึ้นในรูปแบบของเกมที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น
สามารถสร้างแรงจูงใจ มีความสุข สนุกกับการเรียน มีรูปแบบการเรียนรู้หลายรูปแบบ มีอิสระ
ในการเรียนโดยไม่จำกัดเวลา และสถานที่ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามอัธยาศัย

3. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างกัน

หมายถึง

3.1 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือกอิสระ คือ จากเมนูหน้าหลัก นักเรียนสามารถเลือกเล่นเกมย่อย 3 เกม ๆ ใดก่อนก็ได้ตามต้องการโดยเลือกย้อนกลับไปยังเกมใดก็ได้มีการเสริมแรงด้วยคะแนน ไม่กำหนดเวลาในการเล่นเกมย่อยแต่ละเกม แต่กำหนดเวลาในการเล่นเกมรวมทั้งหมด 30 นาที

3.2 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบมีเงื่อนไข คือ จากเมนูหน้าหลัก นักเรียนจะต้องเล่นเกมย่อย 3 เกมไปตามลำดับของเกม โดยมีเงื่อนไขในการเล่นเกมย่อยแต่ละเกม คือ คะแนนและเวลา กำหนดเวลาในการเล่นเกมย่อยแต่ละเกม 10 นาที ซึ่งมีระยะเวลาในการเล่นเกมรวมทั้งหมด 30 นาที

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยาก ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์นักเรียนหลังเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างกัน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยทำการทดสอบหลังการเรียนทันที

6. ความคงทนทางการเรียน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์บุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 ในการระลึกถึงสิ่งที่ได้เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือกอิสระและรูปแบบมีเงื่อนไขผ่านมาแล้วในระยะเวลา 14 วัน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ฉบับหลังวัดความรู้ภายหลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนผ่านไปแล้ว 14 วัน

7. ทักษะการเขียนคำยาก หมายถึง ความสามารถในการเขียนโดยใช้พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด และ ตัวการันต์ โดยเรียบเรียงคำให้ถูกต้องในการเขียนคำยาก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 กำหนดตามระบุในโครงการพัฒนาคุณภาพการอ่านและการเขียนภาษาไทย จำนวน 80 คำ

8. ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หมายถึง ความสามารถของบทเรียนในการสร้างผลสัมฤทธิ์ให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ถึงระดับที่คาดไว้และครอบคลุมความเชื่อถือได้ ความพร้อมที่จะใช้งาน ความมั่นคงปลอดภัย และความถูกต้องสมบูรณ์ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ซึ่งความหมาย คือ

80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนของผู้เรียนเมื่อศึกษาจากบทเรียนแล้วทำแบบฝึกหัดแต่ละหน่วยการเรียนรู้รวมได้คะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

80 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนของผู้เรียนเมื่อศึกษาจากบทเรียนการเรียนรู้แล้วทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้คะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

9. ดังนี้ประสิทธิผล ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หลังจากที่นักเรียนเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอน นักเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละเท่าใด โดยการวัดด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และนำคะแนนทดสอบก่อนทำการทดลองและหลังทำการทดลองไปแทนค่าในสูตรหาค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สื่อการสอนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างกัน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยาก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพ
2. ทำให้ทราบถึงผลการใช้รูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบใด จะให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้สูงกว่ากัน
3. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างกัน สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดการศึกษาในรูปแบบต่างๆ เช่น การเรียนการสอนในชั้นปกติ การสอนเสริม การเรียนการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ เป็นต้น
4. เป็นแนวทางในการเลือกผลิต และเลือกใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอน รูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หรือทั้งสองรูปแบบดังกล่าว สำหรับเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีลักษณะการนำเสนอให้เห็นถึงขั้นตอน และกระบวนการ
5. เป็นแนวทางพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ที่มีคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์และตรงตามสภาพการเรียนการสอนในยุคสารสนเทศ (Information Technology)
6. เป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าวิจัย และพัฒนาวิธีการนำเสนอเนื้อหาของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรูปแบบต่างๆ สำหรับเนื้อหาวิชาอื่นๆ