

# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

กระทรวงศึกษาธิการ ได้มีนโยบายการปฏิรูปการศึกษา รวมทั้งการจัดการศึกษาให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 กล่าวคือการจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ และสมดุลทั้งด้านจิตใจ ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม มุ่งเน้นการพัฒนาให้มีความรู้ความสามารถทั้งทางด้านวิชาการ วิชางาน และวิชาชีพชีวิตเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ฟังตนเองได้อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ พัฒนาสังคม และสิ่งแวดล้อม (กรมวิชาการ, 2545 : 2) มุ่งปรับกระบวนการเรียนการสอนให้เอื้อต่อการพัฒนาขีดความสามารถของผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ ตามจุดประสงค์แต่ละระดับ แต่ละประเภท (กรมวิชาการ, 2544 : 1) และยึดหลักว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ต้องส่งเสริมผู้เรียนให้สามารถพัฒนาธรรมชาติและเต็มศักยภาพทั้งด้านความรู้ คุณธรรมและทักษะกระบวนการ เปิดโอกาสให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาสาระและกระบวนการเรียนรู้โดยมีเป้าหมายสำคัญคือ ให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุข เพราะความเก่งอย่างเดียวไม่สามารถประกันได้ว่าผู้รับการศึกษาแล้วจะไม่เป็นอันตรายต่อสังคมจึงต้องมีความดีและความสุขประกอบเข้ามาเป็นพื้นฐานสำคัญ เนื่องจากคนที่มีความสุขและความดีย่อมใช้ความเก่งของตนไปในทางที่เป็นประโยชน์แก่สังคมและตนเอง เป็นคนที่มองกว้าง คิดไกล ใฝ่ดี (กรมวิชาการ, 2542 : 1-2) โดยมีหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 เป็นกรอบในการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียน

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 เป็นหลักสูตรที่จัดทำขึ้นเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของประเทศ เพื่อสร้างคนไทยให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพ พร้อมทั้งจะแข่งขันและร่วมมืออย่างสร้างสรรค์ในเวทีโลก และเป็นกลไกสำคัญในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการ ซึ่งจะทำให้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นไปตามเจตนารมณ์พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 นอกจากนี้ยังเป็นหลักสูตรที่เน้นการจัดการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน จึงกำหนดให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามแนวทางที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ปฏิบัติจริง ในทุก ๆ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ทุกระดับช่วงชั้น

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กำหนดให้จัดอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้แรกที่สถานศึกษาต้องใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างพื้นฐานการคิด และเป็นกลยุทธ์ในการแก้ปัญหาและวิกฤตของชาติ (กรมวิชาการ. 2544 : 3-7) ดังนั้นภาษาไทยจึงมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตและความเป็นปึกแผ่นของสังคมไทย คนไทยจำเป็นต้องตระหนักถึงความสำคัญของภาษาไทย ต้องทำความเข้าใจศึกษาหลักการใช้ภาษา และฝึกฝนให้มีทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสาร การเรียนรู้ การเสริมสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน การสร้างความเป็นเอกภาพของชาติและความจรรโลงใจ เพื่อเกิดประโยชน์แก่ตนเอง ชุมชน สังคมและประเทศชาติ

การจัดการเรียนรู้ที่จะทำให้การเรียนรู้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตรกำหนด และมีประสิทธิภาพนั้น จะต้องมีสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็น ไปอย่างมีคุณค่าน่าสนใจ ชวนคิด ชวนติดตาม เข้าใจง่าย และรวดเร็วขึ้น รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง ลึกซึ้งและต่อเนื่องตลอดเวลา จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องนำเทคโนโลยีทางการศึกษามาใช้ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาวิชาการ ได้อย่างแจ่มแจ้งด้วยความรวดเร็ว เห็นภาพพจน์มากที่สุด นอกจากนี้สื่อเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียน มีความมั่นใจในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ เพราะจะลดเวลาในการเตรียมการล่วงหน้า ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประกอบกิจกรรมมากขึ้น สามารถถ่ายทอดประสบการณ์ และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ได้ดี นอกจากนี้ยังสามารถช่วยแก้ปัญหาในกรณีที่ขาดแคลนครูได้อีกด้วย (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2543 : 24)

เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ถือเป็นเทคโนโลยีที่มีบทบาทโดยตรงกับระบบการศึกษา โดยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สามารถนำเสนอและการแสดงผลด้วยระบบสื่อต่าง ๆ ทั้งในด้านข้อมูล รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวิดิทัศน์ และสามารถสร้างระบบการมีปฏิสัมพันธ์แบบโต้ตอบ ทำให้การเรียนรู้ยุคใหม่ประสบความสำเร็จด้วยดี (ชิน ภู่วรรณ. 2546 : 47 - 48) นักการศึกษาและนักวิจัย ได้มีการนำเอาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในบทบาทเป็นผู้สอนอย่างกว้างขวาง ผลจากการสังเคราะห์งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ (ถนอมพร เลาหงษ์แสง. 2540 : 2 - 3) พบว่า การเรียนโดยใช้คอมพิวเตอร์มีบทบาทเป็นผู้สอนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น เมื่อเทียบกับวิธีสอนแบบปกติ ที่ใช้ครูเป็นผู้สอน คอมพิวเตอร์ช่วยสอน ทั้งนี้เนื้อหาที่บรรจุเป็นสื่อ นั้นในปัจจุบันจะเป็นแบบสื่อประสมหรือมัลติมีเดีย (Multimedia) เนื่องจากมัลติมีเดียเป็นสื่อที่ทันสมัย มีลักษณะพิเศษ และมีพลังการสื่อสารอย่างมีชีวิตชีวา ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ด้วยภาพกราฟิกภาพเคลื่อนไหวและเสียง การใช้มัลติมีเดียจะช่วยตอบสนองความต้องการในลักษณะการศึกษารายบุคคล และสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้มากขึ้น นอกจากนั้น

ยังถือว่าเป็นสื่อที่สามารถสื่อความคิดไปยังผู้อื่น เพราะสามารถรับได้ทั้งการอ่าน การฟัง การเห็น ภาพเคลื่อนไหวที่สมจริง (ชิน ภู่วรรณ. 2536 : 3)

โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ในจังหวัดมหาสารคามประกอบด้วย 3 โรงเรียนได้แก่ โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 16, 17 และ 18 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 อำเภอวาปีปทุม จังหวัดมหาสารคาม ทั้ง 3 โรงเรียน มีการจัดทำแผนพัฒนาการศึกษาร่วมกัน และมีเป้าหมายในการจัดการศึกษา โดยกำหนดไว้ว่า ภายในปีการศึกษา 2554 นักเรียนร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ที่น่าพอใจ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และภาษาอังกฤษ (โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 16, 17 และ 18. 2550 : 3) เพื่อให้เป้าหมายการจัดการศึกษามบรรลุผลสัมฤทธิ์ ทางโรงเรียนจึงมีนโยบายให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาพัฒนานวัตกรรมเพื่อการเรียนการสอน โดยใช้เทคโนโลยี และทางโรงเรียนได้จัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เพียงพอ เพื่อใช้ในการเรียนการสอนในห้อง ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ (โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 16, 17 และ 18 . 2550 : 3) อย่างไรก็ตามจากรายงานการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 16, 17 และ 18 ปีการศึกษา 2550 ผลการประเมินคุณภาพการศึกษาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับชาติ พบว่า นักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ร้อยละ 37.36 ซึ่งอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ คือร้อยละ 42.12 (โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 18. 2550. 36) อีกทั้งข้อมูลการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย คิดเป็นร้อยละ 71.06 ซึ่งไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินของสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 75 (โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 18. 2550. 35 : ๗) ผู้วิจัยซึ่งปฏิบัติหน้าที่ครูผู้สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 18 ได้สำรวจสภาพของการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนเป็นเบื้องต้นพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเฉลี่ยของนักเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนดไว้ร่วมกัน คือร้อยละ 75 ทั้งนี้เมื่อสำรวจ แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยพบว่า การสอนภาษาไทยนั้นมีปัญหาเรื่อง หลักการใช้ภาษา โดยผู้เรียนมีคะแนนจากการประเมินต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระภาษาไทย โดยเฉพาะสาระหลักการใช้ภาษาเป็นเนื้อหาที่เป็นนามธรรม หากแต่การเข้าใจทำให้ผู้เรียนต้องใช้ชีวิตจริงเนื้อหา แต่เนื่องจากเนื้อหามีปริมาณมาก ทำให้ผู้เรียนจำได้เพียงบางส่วน (วัชรรา บุษภารัตน์. 2550 : 84) จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ฉะนั้นจึงควรมีการนำสื่อมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ และบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนก็เป็นสื่ออีกประเภทหนึ่งที่สามารถทำให้ผู้เรียนมองเห็นภาพ มีเสียง และภาพเคลื่อนไหว จึงเหมาะแก่การนำมาใช้ประกอบการเรียนรู้ เรื่องคำกริยา เพราะจะทำให้ผู้เรียนเห็นภาพเคลื่อนไหว

กริยาอาการต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย ทำให้เห็นเป็นรูปธรรม เนื้อหาบทเรียนสรุปเฉพาะใจความสำคัญ ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถทบทวนบทเรียนได้ตามความถนัด และความสนใจ จะส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง

จากสภาพปัญหาที่ผู้วิจัยพบในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 18 และความสำคัญของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยจึงได้ พัฒนาระบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ประกอบด้วยภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว เพื่อใช้ ประกอบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำกริยา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยบทเรียนที่ พัฒมาขึ้น นอกจากจะสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้แล้ว ผู้เรียนสามารถ นำไปศึกษาด้วยตนเองได้ ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้สูงขึ้น

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาระบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำกริยา สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อประเมินคุณภาพบทเรียนที่พัฒนาขึ้น
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนที่พัฒนาขึ้น
4. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยบทเรียนที่พัฒนาขึ้น
5. เพื่อศึกษาความพอใจของผู้เรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนที่พัฒนาขึ้น
6. เพื่อศึกษาความคงทนการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนที่พัฒนาขึ้น

### สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนด้วยบทเรียนที่พัฒนาขึ้นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

### ขอบเขตการวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้วิจัยในครั้งนี้ได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2552 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 16,17 และ 18 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มหาสารคาม เขต 2 จำนวน 3 โรงเรียน นักเรียนทั้งหมดจำนวน 70 คน

กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552  
โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 18 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 จำนวน 15 คน  
ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง

## 2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระยะเวลา ระหว่างวันที่ 8 มิถุนายน 2552 ถึงวันที่ 8 กรกฎาคม  
ปีการศึกษา 2552 จำนวน 5 ชั่วโมง

## 3. เนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นเนื้อหาสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง คำกริยา  
จัดแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 หัวข้อ ดังนี้

3.1 ความหมายของคำกริยา

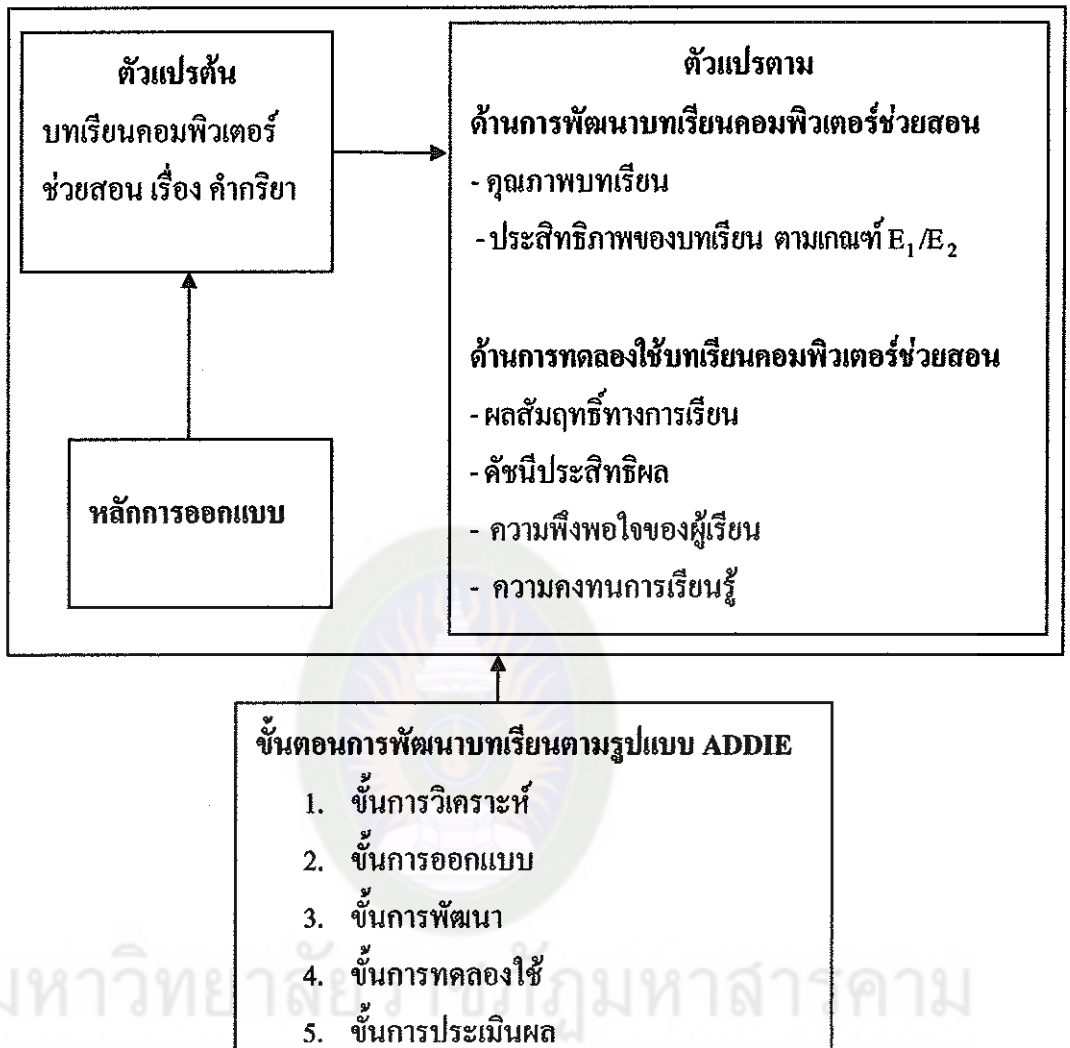
3.2 ชนิดของคำกริยา

3.3 หน้าที่ของคำกริยา

## 4. กรอบแนวคิดการวิจัย

แนวคิดการวิจัยครั้งนี้ อธิบายโดยแสดงให้เห็นภาพความสัมพันธ์ของตัวแปรต้น และ  
ตัวแปรตาม ดังแสดงในแผนภูมิที่ 1

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



### แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากแผนภูมิที่ 1 การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามวิธีการเชิงระบบโดยใช้ ADDIE ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการวิเคราะห์ ขั้นการออกแบบ ขั้นการพัฒนา ขั้นการทดลองใช้ และขั้นการประเมินผล ตัวแปรต้นที่ศึกษาคือ บทเรียนที่พัฒนาขึ้น ตัวแปรตามจัดแบ่งได้ 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการพัฒนาบทเรียนที่พัฒนาขึ้น ประสิทธิภาพตามเกณฑ์  $E_1/E_2$  และด้านการทดลองใช้บทเรียน ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำนีประสิทธิผล ความพอใจและความคงทนการเรียนรู้ของผู้เรียน

## นียมศัพท์เฉพาะ

1. บทเรียน หมายถึง บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่ประกอบด้วยภาพ เสียง และ ภาพเคลื่อนไหว นำเสนอเนื้อหา เรื่อง คำกริยา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบไปด้วยจำนวน 3 เรื่อง ดังนี้
  - 1.1 ความหมายของคำกริยา
  - 1.2 ชนิดของคำกริยา
  - 1.3 หน้าที่ของคำกริยา
2. ประสิทธิภาพของบทเรียน หมายถึง ประสิทธิภาพของบทเรียน ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ตามเกณฑ์มาตรฐาน  $E_1/E_2$  ในการวิจัยครั้งนี้กำหนดไว้ที่เกณฑ์ 80/80
  - 2.1  $E_1$  หมายถึง ร้อยละของคะแนนรวมจากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนของแต่ละหัวข้อเทียบกับคะแนนเต็มของแบบทดสอบระหว่างเรียนแต่ละหัวข้อ
  - 2.2  $E_2$  หมายถึง ร้อยละของคะแนนรวมจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากเรียนเนื้อหาครบทุกหัวข้อเทียบกับคะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลของคะแนนจากการประเมินผู้เรียนหลังจากศึกษาจากบทเรียนจบแล้ว โดยพิจารณาพัฒนาการด้านความรู้ของผู้เรียนจากคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. ความพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกของกลุ่มทดลองที่มีต่อบทเรียน หลังจากที่ได้รับ การจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น โดยวัดค่าเป็นคะแนนจากการทำแบบประเมิน ความพึงพอใจทางการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น
5. ความคงทนการเรียนรู้ หมายถึง การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถของผู้เรียน ที่จะระลึกถึงความรู้ที่เคยมีประสบการณ์ที่ผ่านมา หลังจากเวลาผ่านไป 7 วัน และ 30 วัน หลังจกวันที่สอบหลังเรียน เทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้
6. ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าแสดงความก้าวหน้าของการเรียนรู้ด้วยบทเรียนที่พัฒนาขึ้น
7. คุณภาพของบทเรียน หมายถึง ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อบทเรียนที่พัฒนาขึ้น โดยวัดเป็นค่าคะแนนเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นจากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจัดแบ่ง ออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ด้านภาพ ภาษา และเสียง ด้านตัวอักษร และสี ด้านแบบทดสอบ ด้านกระบวนการเรียนรู้ และด้านคู่มือการใช้บทเรียน

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนได้เรียนด้วยบทเรียนที่มีภาพ มีเสียง มีภาพเคลื่อนไหวประกอบเนื้อหา และสามารถนำบทเรียนไปศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองได้ตามความถนัดและความสนใจ ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
2. เป็นแนวทางสำหรับครู ในการจัดทำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และกลุ่มสาระอื่น ๆ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY