

การพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน เพื่อเสริมทักษะและทัศนคติที่ดีต่อการอ่าน ของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์*

The development of computer cartoon external English reading materials to enhance reading abilities and attitudes toward reading of the second-year students, Faculty of Education, Silpakorn University, Sanamchandra Palace Campus

เอกภพ ไชยยา**

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา ประเภทการ์ตูน 2) เพื่อศึกษาความสามารถทางการอ่านของนักศึกษา ก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา ประเภทการ์ตูน และ 4) เพื่อศึกษาเจตคติของนักศึกษาที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 ปีการศึกษา 2555 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐมที่จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) สื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน เรื่อง A Christmas Carol 2) แบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านบทอ่านนอกเวลาภาษาอังกฤษ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน และ 4) แบบวัดเจตคติทางการอ่านของนักศึกษาที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านนอกเวลาประเภทการ์ตูน มีค่าเท่ากับ 75.66/79.08 ซึ่งถือว่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 75/75 2) ความสามารถทางการอ่านภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นหลังจากที่เรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 3) กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นที่ดีมากต่อสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาของผู้วิจัยสร้างขึ้น และ 4) เจตคติทางการอ่านของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังจากที่เรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านนอกเวลาประเภทการ์ตูน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

Abstract

The purposes of this research were: 1) to develop and test the efficiency of a Computer Cartoon External English Reading Materials; 2) to compare the students' ability in reading before and after using Computer Cartoon External English Reading Materials; 3) to survey the students' opinion toward Computer Cartoon External English Reading Materials; and 4) to compare the students' attitude toward reading before and after using Computer Cartoon

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต เรื่อง การพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา ประเภทการ์ตูน เพื่อเสริมทักษะและทัศนคติที่ดีต่อการอ่าน ของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ โดยมี ผศ.ดร.บำรุง ไตรรัตน์ เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

** นักศึกษาระดับปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร E-mail Address: ec_jainny@hotmail.com

External English Reading Materials. The sample comprises 30 second-year students, Faculty of Education, Silpakorn University during the academic year 2012. The instruments used for gathering data consisted of: 1) Computer Cartoon External English Reading Materials; 2) an English achievement test on reading comprehension, used as a pretest and posttest; 3) a questionnaire on opinions toward Computer Cartoon External English Reading Materials; and 4) a questionnaire on students' attitude toward reading before and after using Computer Cartoon External English Reading Materials. The results of the study were as follows: 1) The efficiency score of the Computer Cartoon External English Reading Materials was 75.66/79.08. Consequently, the efficiency score of the Computer Cartoon External English Reading Materials is higher than the expected criterion (75/75); 2) The students' ability in English reading comprehension after studying through the Computer Cartoon External English Reading Materials was significantly higher at the 0.05 level; 3) The students' opinions toward the Computer Cartoon External English Reading Materials were highly positive; 4) The students' attitude toward reading after studying through the Computer Cartoon External English Reading Materials was significantly higher at the 0.05 level.

บทนำ

การอ่านภาษาอังกฤษนั้นได้ถูกแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบใหญ่ๆด้วยกัน คือ การอ่านเชิงลึก (Intensive Reading) และการอ่านแบบกว้างขวาง (Extensive Reading) โดย Palmer (1964:111,1968:137) ได้กล่าวถึงการอ่านเชิงลึกว่า เป็นการอ่านที่นักเรียน หรือผู้อ่านหยิบยกบทอ่านขึ้นมาอ่านอย่างละเอียดถี่ถ้วน โดยใช้ความรู้ด้านศัพท์และไวยากรณ์เป็นเครื่องมือในการอ่านเพื่อที่จะ เปรียบเทียบ วิเคราะห์ เรียบเรียง และจดจำความหมายของบทอ่าน หรือเนื้อหานั้นๆไว้ การอ่านเชิงลึกนั้นจะเป็นรูปแบบการอ่านที่เกิดขึ้นภายในชั้นเรียน (Day and Bamford, 2002: 5) โดยการอ่านเชิงลึกนั้นมีจุดประสงค์ในการให้ผู้อ่านนั้นเข้าใจทั้งความหมายของบทอ่านและกระบวนการให้เกิดความหมาย รวมถึงการฝึกกลวิธีการอ่านเพื่อที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ในการนำไปใช้ในบทอ่านอื่นๆ ในอนาคต (Nuttall, 2005:38)

ในทางตรงกันข้ามการอ่านเชิงแบบกว้างขวาง เป็นกระบวนการอ่านรูปแบบหนึ่งที่เน้นให้นักเรียนหรือผู้อ่านใช้การอ่านอย่างรวดเร็ว หรือการอ่านเล่มต่อเล่ม โดยมีจุดประสงค์ในการอ่านเพื่อความบันเทิง และเน้นเนื้อหาสาระมากกว่ารูปแบบทางภาษาและหลักไวยากรณ์ (Palmer, 1968: 137) นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการหลายท่านกล่าวถึงการอ่านเชิงกว้างในความหมายที่หลากหลาย ดังเช่น Krashen (1993: 89-90) ได้กล่าวถึงการอ่านแบบกว้างขวาง โดยมุ่งเน้นไปในด้านของการอ่านเพื่อความบันเทิง โดยเรียกการอ่านแบบกว้างขวางว่าการอ่านโดยสมัครใจ หรือ West (1955: 26) ได้กล่าวถึงการอ่านแบบกว้างขวางว่าเป็นการอ่านเสริมประสบการณ์ โดยมีจุดประสงค์ในการพัฒนาทักษะทางการอ่านภาษาต่างประเทศตามความแตกต่างของแต่ละบุคคลโดยอาศัยความบันเทิงเป็นหลัก การอ่านนอกเวลานั้นสอดคล้องกับรูปแบบทางการอ่านเชิงกว้างที่ว่าการอ่านที่ผู้อ่านมีอิสระในการอ่าน และมีความชื่นชอบในการอ่าน (Day and Bamford, 2002: 6-9)

การอ่านแบบกว้างขวางหรือการอ่านนอกเวลานั้นมีความสำคัญ ในการพัฒนานักเรียน หรือผู้อ่าน เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการอ่านและมีความรักและสนใจในการอ่าน (Carrell and Carson, 1997: 47-60) แต่นอกจากการเรียนการสอนอ่านภายในห้อง หรือการเสริมการอ่านนอกเวลาหรืออ่านเชิงกว้างแล้ว บทอ่านเป็น ปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญในการกระตุ้นให้ผู้อ่าน หรือนักเรียนมีความสนใจและมีแรงจูงใจในการอ่าน ดังที่ Day และ Bamford (2002: 96) ได้กล่าวว่า บทอ่านที่ดีนั้นควรที่จะดึงดูด น่าสนใจ มีระดับและความยาวที่เหมาะสม และสามารถทำให้การอ่านด้วยตนเองนั้นประสบผลสำเร็จได้ด้วยดี ซึ่งสอดคล้องกับ Harris และ Sipay (1990: 674) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ความสำเร็จในการพัฒนาการอ่านนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัย 2 ประการด้วยกัน คือ ความน่าสนใจ ของบทอ่านที่จะทำให้ผู้อ่านอยากจะเข้าไปมีส่วนร่วม และระดับความยากง่ายของบทอ่านที่มีความท้าทายให้ ผู้อ่านสามารถอ่านและพัฒนาตนเองได้ วรรณกรรมเป็นหนึ่งในรูปแบบบทอ่านที่มีความน่าสนใจและท้าทายต่อ ผู้อ่าน ดังที่ Norton (1992: 5) ที่ได้กล่าวว่า นักเรียนหรือผู้อ่านจะพบว่าการอ่านวรรณกรรมนั้นจะกลายเป็น พฤติกรรมระยะยาวที่นำมาทั้งความรู้ และความบันเทิง ซึ่งสอดคล้องกับ Leu และ Kinzer (1995: 121-123) ที่ได้กล่าวไว้ว่า วรรณกรรมเป็นหนึ่งในเครื่องมือไม่กี่ชนิดที่ช่วยให้ผู้เรียน พัฒนาองค์ประกอบต่างๆที่มีความสำคัญ ต่อทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ และการตอบสนอง อาทิเช่น ด้านทัศนคติ ด้านศัพท์ ด้านโครงสร้างประโยค และด้านอภิปัญญา ไปพร้อมๆกัน นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มความต้องการและความสนใจในการอ่านให้มากขึ้นและ พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณอีกด้วย

ถึงแม้ว่าในช่วงศตวรรษที่ผ่านมา ได้มีการวิจัย และการเขียนหนังสือ หรือบทความเกี่ยวกับการพัฒนา ทักษะทางการอ่านของผู้เรียนและการพัฒนากระบวนการสอนของครูและผู้อ่านออกมามากมาย (Day and Bamford, 2002: xi) แต่อย่างไรก็ดีการเรียนการสอนอ่านภายในห้องเรียนก็ยังไม่เพียงพอในการที่จะพัฒนา ทักษะทางการอ่านของผู้เรียน ดังที่ Nuttall (2005: 128) ได้กล่าวถึงการเรียนการสอนอ่านในห้องเรียนโดยอาศัย หลักฐานทางการวิจัยในช่วงปี 1970-1980 ว่าการเรียนการสอนอ่านภายในห้องเรียนนั้น นักเรียนมีเวลาในการอ่าน ภายในคาบเรียนน้อยกว่า 15 เปอร์เซ็นต์ และยังเป็นกาอ่านที่ไม่ต่อเนื่อง จึงทำให้ระดับทางการอ่านของนักเรียน นั้นอยู่ในเกณฑ์ต่ำ ซึ่งสอดคล้องกับ Day and Bamford (2002: 4-7) ที่กล่าวว่าเพื่อให้การเรียนการสอนอ่านใน ห้องเรียนเกิดประสิทธิผล นักเรียนควรมีเวลาในการอ่านด้วยตนเองตั้งแต่ 15 นาทีขึ้นไปเพื่อให้นักเรียนคงระดับ ของการอ่านภายในใจอย่างคงทนไว้ได้ นอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงการเรียนการสอนการอ่านในปัจจุบันนี้ว่า ต้องการ เพียงแค่นักเรียนเข้าเรียน อ่านบทอ่าน และทำกิจกรรม เพียงเพื่อให้สอบผ่านมากกว่าที่จะให้นักเรียนมี ความสุขกับการอ่านหลังจากออกจากห้องเรียนไปแล้ว และผู้ที่ได้รับผลกระทบจากจำนวนเวลาที่จำกัดในการอ่าน ภายในห้องเรียนส่วนใหญ่แล้วจะเป็นนักเรียนที่มีทักษะในการอ่านต่ำ หรือ อ่านช้า ซึ่งจะไม่สนุกกับการอ่าน ไม่ เข้าใจในบทอ่าน และเกิดความเบื่อหน่ายไม่อยากอ่านในที่สุด (Nuttall, 2005: 127)

อย่างไรก็ตามงานวิจัยในช่วงปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับการอ่านนอกเวลาหรือการอ่านเชิงกว้างนั้น จะ มุ่งเน้นในเรื่องของการเปรียบเทียบความสามารถทางการอ่านของผู้อ่านเสียส่วนใหญ่ อาทิ งานวิจัยของ Ranandya et al. (2001) ที่ได้ทำงานวิจัยในด้านการเปรียบเทียบความสามารถทางการอ่านเรื่องโดยทำการวิจัย กับนักเรียนที่ต้องเรียนซ่อมเสริมทางการอ่านในฟิลิปปินส์ โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่มีการเสริมบทอ่านนอก เวลาและกลุ่มควบคุมที่มีเฉพาะการเรียนการสอนในห้องเรียนเท่านั้น ผลของการทดลองแสดงให้เห็นว่านักเรียน ในกลุ่มทดลองนั้นมีความสามารถในการอ่านสูงกว่านักเรียนที่อยู่ในกลุ่มควบคุมในทุกๆแบบทดสอบ ซึ่งสอดคล้อง กับงานวิจัยของ Hafiz และ Tudor (1989) ที่ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบความสามารถของนักเรียน โดยใช้การ

อ่านเชิงกว้างทดลองเป็นระยะเวลา 3 เดือน ให้กับนักเรียนในกลุ่มทดลองและและกลุ่มควบคุมที่มีเพียงการเรียนการสอนแต่เพียงอย่างเดียวผลการทดลองแสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่อยู่ในกลุ่มทดลองนั้นมีความสามารถในการอ่านและการเขียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมในทุกๆ การทดสอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ถึงแม้ว่าจะมีงานวิจัยในด้านการเสริมการอ่านนอกเวลาหรือการอ่านเชิงกว้างอย่างแพร่หลาย หากแต่ยังขาดงานวิจัยในด้านการพัฒนาสื่อทางด้านของบทอ่านเพื่อให้บทอ่านมีความน่าสนใจและเสริมประสิทธิภาพในการอ่านมากขึ้น ดังที่ Day และ Bamford (2002: 96) Harris และ Sipay (1990: 674) และ Davis (1995: 329) ได้กล่าวไว้ว่า เพื่อที่จะดึงดูดใจนักเรียนหรือผู้อ่าน บทอ่านควรมีความดึงดูดและน่าสนใจ การพัฒนาสื่อบทอ่านนอกเวลาในรูปแบบการตูนจึงเป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาบทอ่านให้มีความน่าสนใจและพัฒนาความสามารถในการอ่านให้สูงขึ้น ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ Lui (2004: 225) ที่ได้กล่าวว่า การใช้รูปภาพ ภาพการ์ตูน หรือภาพยนตร์การ์ตูนช่องประกอบบทอ่านช่วยให้ผู้เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ และในฐานะภาษาที่สองเข้าใจและสนุกสนานมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Cianciolo (1990: 2) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การใช้ภาพประกอบที่มีความสวยงามในด้านรูปภาพ และตัวหนังสือ นั้นช่วยในการกระตุ้นการใช้ความคิดระดับสูง และการใช้ความคิดในการใช้จินตนาการของผู้อ่าน ดังนั้นจะเห็นได้ว่าในปัจจุบันนี้มีการนำการ์ตูนหลากหลายชนิดมาพัฒนาให้กลายเป็นสื่อที่ใช้เพื่อเสริมการเรียนรู้

แม้ว่าการสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบการ์ตูนนั้นเป็นสื่อที่สามารถดึงดูดใจผู้เรียนได้เป็นอย่างดีก็ตาม แต่ในปัจจุบันนี้คอมพิวเตอร์ก็ได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษซึ่งครูผู้สอนไม่สามารถที่จะหลีกเลี่ยงได้ เนื่องจากครูผู้สอนนั้นต้องมีการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ ดังนั้นการนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเข้ามาเป็นสื่อในการสอนจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง (Liu, 2009: 60, สุพัฒน์ สุกมลสันต์, 2541 : 29) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยต่างๆที่เข้ามาสนับสนุนว่าการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษานั้นจะช่วยพัฒนาความสามารถทางการอ่านของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ อาทิจานวิจัยของ Arroyo (1992) ที่ศึกษาผลกระทบของการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการอ่านของผู้เรียน โดยมีกลุ่มทดลองจำนวน 15 คน เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาทางตอนใต้ของชิคาโก เกรด 7 เรียนโดยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผลจากการใช้ Iowa Test of Basic Skills พบว่ากลุ่มที่เรียนที่ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีความสามารถในการอ่านเพิ่มขึ้นสูงกว่ากลุ่มที่เรียนชั้นเรียนปกติ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษนั้นสามารถพัฒนาทักษะและความสามารถทางการอ่านของนักเรียนให้สูงขึ้นได้อย่างเห็นได้ชัดเจน

นอกจากนี้แล้วการที่ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นผลสืบเนื่องจากการที่ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์นั้นไม่ดีเท่าที่ควร ดังจะเห็นได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านบทอ่านของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ที่ได้รับการศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวิชาการ 1 (466221) และภาษาอังกฤษเพื่อวิชาการ 2 (466222) ในปีการศึกษา 2554 ว่ามีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 54.8% ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่สูงนัก (อ้างอิงจากผลคะแนนการอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร) โดยอาจมีสาเหตุมาจากความไม่เข้าใจในการอ่านบทอ่านด้วยตนเอง ไม่มีแรงจูงใจในการอ่าน ไม่มีเวลาในการอ่านที่มากพอ หรือไม่คุ้นชินในการอ่านบทอ่านด้านวรรณกรรม ดังที่กล่าวมาแล้วในเบื้องต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ถึงแม้จะมีงานวิจัยและการทดลองในเรื่องของการใช้บทอ่านนอกเวลา หรือบทอ่านเสริมประสบการณ์ในการอ่านเชิงกว้างอย่างหลากหลายในปัจจุบันนี้ แต่ก็ยังพบว่าการนำหนังสือการ์ตูน หรือการพัฒนาสื่อหนังสือการ์ตูน มาประกอบกับการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ มาเพื่อเป็นสื่อประกอบการอ่านของนักเรียนหรือผู้อ่าน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์และเจตคติที่ดีต่อการอ่านนั้นยังมีน้อยและไม่แพร่หลายนัก ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่มีประสิทธิภาพและสามารถนำไปพัฒนาความรู้ความสามารถและทักษะทางการอ่านของผู้เรียน เพื่อที่นักเรียนและผู้อ่านจะสามารถนำความรู้และทักษะต่างๆ ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน และเป็นแนวทางในการวิจัยในด้านของการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนสำหรับผู้สนใจต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา สำหรับนักศึกษา ชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากรตามเกณฑ์ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2520: 135)
2. เพื่อศึกษาความสามารถทางการอ่านของนักศึกษา ชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร ก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนสำหรับสำหรับนักศึกษา ชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร
4. เพื่อศึกษาเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา สำหรับนักศึกษา ชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร

สมมติฐานการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา สำหรับนักศึกษา ชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นไปตามเกณฑ์ 75/75
2. ความสามารถทางการอ่านของนักศึกษา ชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร หลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
3. นักศึกษา ชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความคิดเห็นที่ดีขึ้นหลังใช้สื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา
4. เจตคติของนักศึกษา ชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษ สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ หลังใช้สื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา

วิธีการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ

1. **ขั้นพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย**
โดยมีรายละเอียดแบ่งตามเครื่องมือวิจัย ดังนี้

1.1 การพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร มีรายละเอียดดังนี้

1.1.1 สำนวจวรรณกรรมเยาวชนที่มีระดับความเหมาะสมสอดคล้องกับระดับของนักศึกษา โดยคัดเลือกจากวรรณกรรมเยาวชนจากฐานข้อมูลของห้องสมุดในโครงการบออ่านเชิงกว้างที่มีคุณค่าทางวรรณกรรมของเอดินเบระ (Edinburgh Project on Extensive Reading หรือ EPER) ที่ได้รับรางวัลในด้านวรรณกรรมเยาวชนที่มีคุณค่าทางวรรณศิลป์ในระดับ Intermediate (Day and Bamford 2002: 218) ประกอบด้วยบทอ่านจำนวน 5 เรื่อง นำบทอ่านทั้ง 5 เรื่องสรุปเป็นเรื่องย่อ สร้างเป็นแบบสอบถามความต้องการในการอ่านบทอ่านนอกเวลา แล้วนำไปสำรวจความต้องการของนักศึกษา (Need Analysis) ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน ได้บทอ่านเรื่อง A Christmas Carol

1.1.2 ศึกษาบทอ่าน Christmas Carol จำนวน 5 บท และวิเคราะห์องค์ประกอบด้านวรรณกรรม และองค์ประกอบทางภาษาในเนื้อหาของแต่ละหน่วยการเรียนรู้ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมที่เหมาะสม และกรอบการประเมินผล นำจุดประสงค์การเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่านตรวจสอบคุณภาพและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ให้ได้ค่าตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 0.5 ขึ้นไป จากนั้นดำเนินการสร้าง Storyboard ของสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

1.1.3 ดำเนินการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตาม Storyboard ที่วางไว้ แล้วนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้นทั้ง 5 บท เสนอต่ออาจารย์ชาวต่างชาติเพื่อตรวจสอบความถูกต้องทางภาษาและเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของจุดประสงค์การเรียนรู้และสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อให้ได้ค่าตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 0.5 ขึ้นไป

1.2 การพัฒนาแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านบทอ่านนอกเวลาภาษาอังกฤษ มีรายละเอียดดังนี้

1.2.1 ศึกษาแนวทางและขั้นตอนในการพัฒนาแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านของ Heaton (1990) อัจฉรา วงศ์โสธร (2539) และการสร้างคำถามและการประเมินผลกาอ่านของวิสาข์ จิตวิวัฒน์ (2543)

1.2.2 กำหนดจุดประสงค์การสอบโดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อสร้างแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านบทอ่านภาษาอังกฤษจำนวน 60 ข้อ โดยแบ่งเป็นแบบทดสอบความเข้าใจในการอ่าน จำนวน 40 ข้อ และ แบบทดสอบวัดความเข้าใจในองค์ประกอบทางวรรณกรรมจำนวน 20 ข้อ

1.2.3 สร้างแบบทดสอบกาอ่านเพื่อความเข้าใจ และความเข้าใจในองค์ประกอบทางวรรณกรรม ซึ่งแบบทดสอบนี้จะถูกคัดเลือกเฉพาะแบบข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ให้เหลือ 40 ข้อ แบ่งเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์กาอ่านเพื่อความเข้าใจ จำนวน 32 ข้อ และแบบทดสอบวัดความเข้าใจในองค์ประกอบทางวรรณกรรมจำนวน 8 ข้อ จากนั้นนำแบบทดสอบเสนอต่ออาจารย์ชาวต่างชาติจำนวน 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องทางภาษา

1.2.4 หากคุณภาพแบบทดสอบโดยนำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่านตรวจสอบคุณภาพและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence: IOC) จากนั้นเลือกแบบทดสอบที่มีดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ 0.5 ขึ้นไป แล้วจึงนำแบบทดสอบไปทดสอบกับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยได้แบบทดสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.33-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) 0.22 ขึ้นไปและมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.94 แบบทดสอบมีจำนวน 40 ข้อ โดยคำถามทั้งหมดเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก การทดสอบใช้เวลา 60 นาที โดยนักเรียนทำแบบทดสอบลงในกระดาษคำตอบที่ผู้วิจัยมอบให้

1.3 ชั้นศึกษาข้อมูลการพัฒนาแบบสอบถามความคิดเห็นและแนวทางในการประเมินสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน มีรายละเอียดดังนี้

1.3.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบสอบถามและการพัฒนาข้อคำถามตามแนวคิดของสุวิมล ตีรภานันท์ (2549: 105-130) แนวทางการประเมินสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของ Tomlinson (1999: 320-336) Dickenson (1993:134-151) และการประเมินผลการอ่านของวิสาข์ จัฒติวัตร (2543: 299-338) โดยแบบสอบถามความคิดเห็นแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านการออกแบบบทอ่านภาษาอังกฤษ ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ ด้านการออกแบบบทอ่านและภาพการ์ตูนและ ด้านความประโยชน์ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนวคิดของลิเคอร์ท ซึ่งกำหนดค่าระดับของข้อความในแบบสอบถาม 5 ระดับ คือ เห็นด้วยมากที่สุด เห็นด้วยมาก เห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วยน้อย และเห็นด้วยน้อยที่สุด

1.3.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นและนำแบบสอบถามความคิดเห็นที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Index of item objective congruence: IOC) ความเหมาะสมของคำถามและรูปแบบของภาษาเพื่อให้ได้ค่าตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 0.5 ขึ้นไป

1.3.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผ่านการตรวจแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนในชั้นทดลองรายบุคคล (One-to-one tryout) และชั้นทดลองกลุ่มเล็ก (Small group tryout) โดยให้นักศึกษาทำแบบสอบถามความคิดเห็นหลังจากที่นักเรียนใช้สื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนในแต่ละบท แล้วจึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แบบแอลฟา (α -Coefficient) ของ Cronbach (1974: 161) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78

1.4 การพัฒนาแบบวัดเจตคติที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.4.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบวัดเจตคติและการพัฒนาข้อคำถามตามแนวคิดของ อัจฉรา วงศ์โสธร (2539: 101-102) และ Krathwolh, Bloom และ Masia (1964) แนวทางการสร้างแบบวัดเจตคติที่มีต่อภาษาอังกฤษ และเจตคติที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษ ของ Williams และ Burden (1999: 111-141) และเสงี่ยม ไตรรัตน์ (2533) โดยแบบวัดเจตคติทางการอ่านแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความบันเทิงและการดำเนินชีวิตประจำวัน ด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความบันเทิงและ

การศึกษา ด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความบันเทิงและความพร้อมในการอ่านและ ด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความบันเทิงและความพึงพอใจในการอ่าน

1.4.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นและนำแบบวัดเจตคติทางการอ่านที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Index of item objective congruence: IOC) ความเหมาะสมของคำถามและรูปแบบของภาษาเพื่อให้ได้ค่าตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 0.5 ขึ้นไป

1.4.3 นำแบบวัดเจตคติที่ผ่านการตรวจแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนในชั้นทดลองรายบุคคลและชั้นทดลองกลุ่มเล็ก โดยให้นักศึกษาทำแบบวัดเจตคติทางการอ่าน ก่อนและหลังจากที่นักเรียนใช้สื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน แล้วจึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แบบแอลฟา (α -Coefficient) Cronbach (1974: 161) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.95

2. ขั้นการหาประสิทธิภาพบทเรียนก่อนนำไปทดลองใช้จริง (Pilot Study)

การหาประสิทธิภาพบทเรียนก่อนทดลองจริง เป็นการหาประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านนอกเวลาประเภทการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยใช้แนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520: 135-136) เป็นการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ E_1/E_2 E_1 หมายถึง ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษาทั้งหมดที่เกิดจากการทำแบบทดสอบท้ายบทของแต่ละบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน E_2 หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถทางการอ่านหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านนอกเวลาประเภทการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไว้ที่ 75/75 โดยการหาประสิทธิภาพบทเรียนก่อนทดลองจริงแบ่งเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่ ชั้นทดลองรายบุคคลและชั้นทดลองกลุ่มเล็ก

2.1 ชั้นทดลองรายบุคคล เป็นการทดลองกับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ วิชาเอกจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม จำนวน 3 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยจัดให้กลุ่มนักศึกษาดังกล่าวทดลองทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 40 ข้อ ให้เวลาในการทดสอบ 60 นาที หลังจากนั้นให้นักศึกษากลุ่มดังกล่าวไปศึกษาและทำแบบทดสอบหลังการอ่านแต่ละบท จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 15 นาที จำนวน 5 บท รวม 50 ข้อ และแบบทดสอบหลังการอ่านเสร็จสมบูรณ์ จำนวน 40 ข้อ ใช้เวลา 60 นาที เมื่อเสร็จแล้วนำคะแนนที่ได้มาคำนวณหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้อย่างตนเองประเภทบทอ่านนอกเวลาในรูปแบบหนังสือการ์ตูน ซึ่งได้ค่าประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนในชั้นทดลองรายบุคคลเท่ากับ 76.00/75.83 นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำข้อบกพร่องที่พบมาปรับปรุงสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนเพื่อเตรียมนำไปใช้ในขั้นต่อไป

2.2 ชั้นการทดลองกลุ่มเล็กเป็นการทดลองกับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ วิชาเอกการศึกษาตลอดชีวิต มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม จำนวน 10 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยจัดให้กลุ่มนักศึกษาดังกล่าวทดลองทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 40 ข้อ ใช้เวลาในการทำทดสอบจำนวน 60 นาที และทำการมอบหมายสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา ประเภทการ์ตูนเรื่อง A Christmas Carol ให้นักศึกษากลุ่มดังกล่าวไปศึกษาและทำแบบทดสอบหลังการอ่านแต่ละบท จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 15 นาที จำนวน 5 บท รวม 50 ข้อ และแบบทดสอบหลังการอ่านเสร็จสมบูรณ์ จำนวน 40 ข้อ ใช้เวลา 60 นาที เมื่อเสร็จแล้วนำคะแนนที่ได้มาคำนวณหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้อย่างตนเองประเภทบทอ่านนอกเวลาในรูปแบบ

หนังสือการ์ตูนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 75/75 ซึ่งปรากฏว่าค่าประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน มีค่าเท่ากับ 75.60/77.73 และนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาเพื่อเตรียมนำไปใช้ในขั้นการทดลองภาคสนาม

3. ขั้นการทดลองภาคสนาม (Field tryout)

ขั้นการทดลองภาคสนาม (Field tryout) เป็นการทดลองจริงหลังจากทำการปรับปรุงแก้ไขบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจากการทดลองในขั้นทดลองรายบุคคลและขั้นทดลองกลุ่มเล็ก โดยทดลองกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม จำนวน 30 คน โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1 ให้นักศึกษาทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนการเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา ประเภทการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น พร้อมทั้งให้นักศึกษาทำแบบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ใช้เวลาในการทำทดสอบจำนวน 60 นาที ก่อนเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา ประเภทการ์ตูน

3.2 ให้กลุ่มตัวอย่างนำสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา ประเภทการ์ตูนจำนวน 5 บทเรียน ผู้เรียนทำการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านคอมพิวเตอร์ประกอบกับคู่มือการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นมา โดยผู้วิจัยเป็นผู้ให้คำแนะนำและที่ปรึกษาในชั้นเรียนเมื่อนักศึกษามีปัญหา การวิจัยในครั้งนี้ใช้เวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 1 คาบเรียน ใช้เวลา 15 นาที ในการทำแบบทดสอบประจำบทหลังอ่านจบแต่ละบท หลังจากให้ผู้เรียนศึกษาจากบทเรียนในแต่ละบท ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์รายบทและทำการรวบรวมข้อมูลเพื่อเตรียมนำไปวิเคราะห์

3.3 ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่าน หลังเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา ประเภทการ์ตูน ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน โดยข้อคำถามทั้งหมดเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ใช้เวลาในการทำทดสอบจำนวน 60 นาที ในกระดาษคำตอบที่ผู้วิจัยมอบให้ และทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษ หลังการเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน ตรวจสอบคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน (E_2) เพื่อนำผลไปวิเคราะห์หาประสิทธิภาพบทเรียน และรวบรวมข้อมูลของแบบวัดเจตคติเพื่อนำไปวิเคราะห์ผลทางสถิติ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ตามเกณฑ์ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ, 2520: 135-139)

4.2 เปรียบเทียบความสามารถทางการอ่านของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม ก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้สถิติ t - test แบบจับคู่ (Paired-Samples T-Test)

4.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า โดยนำค่าระดับที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.4 เปรียบเทียบระหว่างเจตคติก่อนการเรียนและหลังการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองประเภทบทอ่านนอกเวลาในรูปแบบหนังสือการ์ตูน โดยใช้สถิติ t - test แบบจับคู่ (Paired-Samples T-Test)

ผลการวิจัย

1. ผลรวมคะแนนจากการทำแบบทดสอบประจำบทของสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนจำนวน 5 บท ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 75.66 และผลรวมของคะแนนจากการทำแบบทดสอบความเข้าใจในการอ่านของกลุ่มตัวอย่าง คิดเป็นร้อยละ 79.08 ดังนั้นประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ มีค่าเท่ากับ 75.66/79.08 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 75/75 แสดงว่าเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คะแนนผลต่างเฉลี่ย (\bar{D}) และค่าทดสอบ t ด้านความสามารถทางการอ่านภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง

| การทดสอบ | คะแนนเต็ม | (\bar{X}) | (S.D.) | (\bar{D}) | S.D. (\bar{D}) | t | df | Sig |
|-----------|-----------|---------------|--------|---------------|--------------------|--------|----|------|
| ก่อนเรียน | 40 | 23.13 | 2.99 | | | | | |
| หลังเรียน | 40 | 31.23 | 2.93 | 8.50 | 2.55 | 18.21* | 29 | 0.00 |

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 1 พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถทางการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน เท่ากับ 31.23 ซึ่งสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนซึ่งมีค่าเท่ากับ 23.13 คะแนน ผลต่างเฉลี่ย (\bar{D}) ระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนเท่ากับ 8.50 ค่าสถิติ t เท่ากับ 18.21 แสดงว่าความสามารถทางการอ่านภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (Sig = 0.000 < 0.05) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

3. ผลการศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ทั้ง 5 บท อยู่ในระดับดีมาก (\bar{X} = 4.23, S.D. = 0.74) และจากการศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนทั้ง 4 ด้านพบว่า ด้านความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุด (\bar{X} = 4.29, S.D. = 0.74) และอันดับรองลงมาคือ ด้านการออกแบบบทอ่านการ์ตูน (\bar{X} = 4.25, S.D. = 0.75) ด้านการออกแบบบทเรียน (\bar{X} = 4.24, S.D. = 0.71) และด้านเนื้อหาและการนำเสนอ (\bar{X} = 4.17, S.D. = 0.75) ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 ด้านการออกแบบบทเรียน โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสองอันดับแรก ได้แก่ แบบอักษรมีความเหมาะสม (\bar{X} = 4.51, S.D. = 0.63) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ มีความสะดวกในการเข้าใช้และออกจากบทเรียน (\bar{X} = 4.05, S.D. = 0.70)

3.2 ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสองอันดับแรก ได้แก่ เนื้อหาในบทเรียนมีความน่าสนใจ (\bar{X} = 4.32, S.D. = 0.76) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดได้แก่ ระดับความยากง่ายของเนื้อหาที่มีความเหมาะสม (\bar{X} = 4.06, S.D. = 0.77)

3.3 ด้านการออกแบบบทอ่านการ์ตูน โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสองอันดับแรก ได้แก่ รูปภาพประกอบบทอ่านมีความสวยงาม น่าสนใจ (\bar{X} 4.43, S.D. = 0.75) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดได้แก่ การจัดวางรูปแบบการ์ตูนมีความเหมาะสม สวยงาม (\bar{X} = 4.14, S.D. = 0.77)

3.4 ด้านความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสองอันดับแรก ได้แก่ บทเรียนตอบสนองต่อระดับความเร็วในการเรียนของนักศึกษา (\bar{X} = 4.52, S.D. = 0.74) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดได้แก่ นักศึกษาสามารถเรียนรู้บทเรียนด้วยตนเอง (\bar{X} = 4.14, S.D. = 0.76)

4. ผลการเปรียบเทียบเจตคติการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยจะแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คะแนนผลต่างเฉลี่ย (\bar{D}) และค่าทดสอบ t ด้านเจตคติทางการอ่านของกลุ่มตัวอย่าง

| การทดสอบ | (\bar{X}) | (S.D.) | (\bar{D}) | S.D. (\bar{D}) | t | df | Sig |
|-----------|---------------|--------|---------------|--------------------|--------|----|------|
| ก่อนเรียน | 2.19 | 0.15 | | | | | |
| หลังเรียน | 4.28 | 0.14 | 2.09 | 0.17 | 57.73* | 20 | 0.00 |

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 2 พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน เท่ากับ 4.28 ซึ่งสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนซึ่งมีค่าเท่ากับ 2.19 คะแนน ผลต่างเฉลี่ย (\bar{D}) ระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนเท่ากับ 2.09 ค่าสถิติ t เท่ากับ 57.73 แสดงว่าเจตคติการอ่านภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (Sig = 0.000 < 0.05) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4

การอภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากผลการวิจัยข้อที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าเท่ากับ 75.66/79.08 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 75/75 อาจเนื่องมาจากสาเหตุดังต่อไปนี้

1.1 สื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นออกแบบตามหลักการสร้างสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่ถูกต้องตามที่ Dickenson (1993 : 10-11) Tomlinson (1999: 320-321) Gardner และ Miller (1994: 96) และชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2520; 48-49) ที่กล่าวว่า การสร้างสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่ดีนั้น ควรจะประกอบด้วยองค์ประกอบด้านผู้เรียน หรือผู้ใช้สื่อ และกิจกรรมภายในสื่อเป็นหลัก โดยสื่อที่ดีต้องมีความเหมาะสมในด้านของระดับของผู้เรียนและการเรียนรู้ด้วยตนเองและพร้อมที่จะให้ผู้เรียนนำไปเรียนรู้ได้ด้วย และมีกิจกรรมในรูปแบบเปิดที่ต้องการความร่วมมือของผู้เรียนที่ต้องการจะมีความรู้ที่กว้างขึ้นและลึกซึ้งกว่าเดิม นอกจากนี้บทเรียนยังได้รับการสร้างตามขั้นตอนการออกแบบที่ถูกต้องตามที่สุกรี รอดโพธิ์ทอง อรรถจริย ญ ตะกั่วทุ่ง และวิชุดา รัตนเพียร (2551: 20-28) ได้ระบุไว้ว่าต้องมีการวิเคราะห์เนื้อหาที่จะนำมาใช้ในบทเรียน มีการกำหนดวัตถุประสงค์ของบทเรียน มีการออกแบบผังการดำเนินเรื่อง เพื่อกำหนดขั้นตอนการเข้าสู่ส่วนต่างๆ ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีการเขียนบทดำเนินเรื่องที่ประกอบเนื้อหาโดยแบ่งออกเป็นเฟรมตามวัตถุประสงค์และรูปแบบการนำเสนอ มีการสร้างคู่มือการใช้บทเรียนและมีการหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจากผู้เชี่ยวชาญ จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้น และจากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียน ด้วยการออกแบบสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพจึงส่งผลให้คะแนนผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนผ่านตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

1.2 การนำภาพการ์ตูนประกอบสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา ทำให้บทเรียนและบทอ่านมีความน่าสนใจและทำให้ผู้เรียนเข้าใจในบทอ่านมากขึ้น ดังที่ Wittich และ Schuller (1968: 138-139) Lavery (1992:60) และจินตนา ไบกาชุย (2534:76-78) กล่าวไว้ว่า ภาพการ์ตูนง่ายๆ ประกอบกับการอธิบายช่วยให้เด็กเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดีขึ้น และยังช่วยในการพัฒนาทักษะทางการอ่านของผู้เรียนที่เรียนภาษาที่ 2 ได้เป็นอย่างดี เพราะภาพประกอบคำบรรยายทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและทำให้ผู้อ่านเกิดความเพลิดเพลิน ในขณะที่อ่าน นอกจากนี้ยังมีภาพประกอบยังส่วนช่วยในการอธิบายจุดมุ่งหมายของการเรียนทำให้รูปแบบการเรียนการสอนเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ดังนั้นการใช้ภาพประกอบในสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาจึงอาจส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 75/75

1.3 การออกแบบบทเรียน และกิจกรรมในสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์องค์ประกอบทางวรรณกรรม รวมถึงและแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานตามที่ Nicoll และ Robert (1993) Rudell และ Rudell (1995) Eliason และ Jenkins (1990) และ Fisher และ Terry (1990) ที่ได้กล่าวถึงแนวทางการออกแบบบทเรียน กิจกรรมและแบบทดสอบที่เหมาะสมไว้ว่า การออกแบบบทเรียนที่เน้นวรรณกรรมนั้นควรคำนึงถึงองค์ประกอบทางวรรณกรรม ได้แก่ตัวละคร คำโครงเรื่อง ฉาก มุมมองของเรื่อง และแก่นเรื่อง ในด้านการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมจะส่งผลให้ผู้อ่านเกิดความสนุกเพลิดเพลิน เข้าใจลักษณะพื้นฐานทางการอ่าน ทำให้ผู้อ่านนั้นสามารถอ่านแล้วเกิดความคิดรวบยอดใหม่ๆ ขยายพื้นที่ความรู้ความเข้าใจพร้อมทั้งพัฒนาศักยภาพในการอ่านด้วยเช่นกัน ดังนั้นอาจเป็นเหตุให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสูงขึ้นกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

1.4 การสร้างแบบทดสอบ ผู้วิจัยนำองค์ประกอบทางวรรณกรรมและความเข้าใจในการอ่าน พร้อมทั้งศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบตามที่ Duffy และ Roehler (1993) และ Nutall (2005) ได้กล่าวถึงการสร้างแบบทดสอบว่าควรสร้างอย่างหลากหลาย โดยสร้างในรูปแบบคำถามทางตรง หรือคำถามที่ตรงตามเนื้อหา

คำถามที่ต้องอาศัยการตีความ คำถามที่อาศัยการประเมินผล เป็นต้น นอกจากนี้ Nicoll และ Robert (1993) Rudell และ Rudell (1995) Eliason และ Jenkins (1990) และ Fisher และ Terry (1990) ยังกล่าวว่าการสร้างแบบทดสอบต้องตรงกับวัตถุประสงค์และจำนวนไม่มากหรือน้อยจนเกินไป มีระดับที่เหมาะสมกับความสามารถเพื่อที่จะช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่าตนเองสามารถที่จะทำสำเร็จได้ ด้วยการออกแบบแบบทดสอบโดยคึกษาองค์ประกอบทางวรรณกรรมและความเข้าใจในการอ่านจึงอาจเป็นผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

2. จากผลการวิจัยข้อที่ 2 พบว่าความสามารถทางการอ่านของกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้น หลังจากที่เรียนรู้ด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 อาจเนื่องมาจากสาเหตุดังนี้

2.1 การเรียนรู้ด้วยตนเองในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนาน และเกิดความสนใจในการอ่าน ดังที่ Renandya (2007) ศรีภูมิ อัครมาส (1998) Greenwood (1998) บรรเทา กิตติศักดิ์ (2541) การอ่านในบรรยากาศที่ผ่อนคลายทำให้ผู้เรียนสามารถอ่านซ้ำๆ โดยไม่ต้องฟังพินิจมาก ผู้อ่านไม่จำเป็นต้องอ่านบทอ่านมากจนเกินไป ทำให้ผู้อ่านรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับการอ่านและก่อให้เกิดการเรียนรู้ทางภาษาที่เพิ่มพูนและติดทนขึ้นจากการอ่านด้วยใจรัก ซึ่งอาจเป็นเหตุให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะทางการอ่านที่ดีขึ้น ดังนั้นการอ่านบทอ่านด้วยตนเองในบรรยากาศที่ผ่อนคลายจึงอาจเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้นหลังเรียนรู้ด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2.2 การนำภาพการ์ตูนมาประกอบบทอ่านเชิงวรรณกรรมนั้น สร้างแรงจูงใจในการอ่านให้แก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเพลิดเพลิน สร้างแรงจูงใจในการอ่านอีกด้วย และช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะทางการอ่านมากขึ้น ดังที่ Wittich and Schuller (1968: 138-139) Lavery (1992:60) และจินตนา ไบกาชุยี (2534:76-78) ได้กล่าวไว้ว่าบทอ่านที่มีภาพการ์ตูนประกอบที่มีส่วนเร้าความสนใจในการอ่านหนังสือของเด็กอยู่มาก เมื่อเด็กเกิดความสนใจอยากอ่านก็เกิดทักษะในการอ่าน ความชำนาญในการอ่าน ความเข้าใจในการอ่านรวมทั้งกระตุ้นให้เกิดความชำนาญ อ่านเก่ง อ่านคล่อง และเกิดนิสัยรักการอ่าน

2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนนั้นสามารถวัดได้ตรงตามสิ่งที่ผู้เรียนได้ฝึกฝนมาในสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา โดยผู้วิจัยได้แบ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเป็น 2 ส่วนด้วยกัน คือ แบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านและแบบทดสอบวัดความเข้าใจในองค์ประกอบทางวรรณกรรม ดังที่ Tompkin และ McGee (1993) Nuttall (2005) Day และ Bamford (2002) ที่กล่าวถึงการสร้างแบบทดสอบนั้นควรตรงกับจุดประสงค์ที่ตั้งขึ้นในเบื้องต้นซึ่งตรงกับสิ่งที่ผู้เรียนนั้นได้เรียนรู้ เพื่อวัดว่าผู้เรียนนั้นสามารถเรียนรู้ได้ดีมากน้อยแค่ไหน และทำให้รู้ว่าผู้เรียนต้องเรียนรู้เพิ่มเติมในด้านใด และควรประเมินผลเป็นระยะโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถทางการอ่าน หรือวิธีการประเมินในรูปแบบอื่นๆ ดังนั้นการที่ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้มา จึงอาจเป็นผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2.4 การจัดทำรูปแบบบทเรียนโดยยึดหลักการการประมวลผลความจากฐานไปสู่ยอด (Bottom up Model) โดยอาศัยการวิเคราะห์แก่นและองค์ประกอบทางวรรณกรรม เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนในแต่ละ

องค์ประกอบ และมีการทบทวนองค์ประกอบเดิมเมื่อเข้าสู่องค์ประกอบใหม่ ดังนั้นการจัดเนื้อหาอย่างมีระบบทำให้อ่านเกิดความคุ้นเคย เชี่ยวชาญ และชำนาญในการอ่านบทอ่านเชิงวรรณกรรม

3. จากผลการวิจัยข้อ 3 กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมากต่อสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม โดยมีค่าระดับคะแนนเฉลี่ยจากแบบสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมเท่ากับ 4.23 โดยแบ่งเป็นรายละเอียดรายด้านดังนี้

3.1 ด้านการออกแบบบทเรียนโดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ แบบอักษรมีความเหมาะสม (\bar{X} = 4.51, S.D. = 0.63) ทั้งนี้อาจมีสาเหตุมาจากรูปแบบตัวอักษรที่ผู้วิจัยใช้นั้นมีขนาด การใช้สีที่เหมาะสม ทำให้อ่านสามารถอ่านบทอ่านได้อย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับ Tomlinson และ Lynch-Brown (2002: 33) และ จินตนา ไบกาชุยี่ (2534:64) ได้กล่าวถึงการใช้ตัวอักษรในการบรรยายภาพไว้ว่า ขนาด รูปร่าง และความทึบของตัวอักษรอาจแตกต่างกันไปในหนังสือแต่ละเล่ม ลายเส้นตัวอักษรอาจหนักและดูแข็งแรง หรืออาจจะเบาและดูอ่อนโยนก็ได้ การเลือกตัวอักษรนั้นควรเหมาะสมและเสริมความหมายของภาพนั้นๆ รวมไปถึงเหมาะสมกับรูปแบบและการแสดงอารมณ์ของภาพนั้นๆ ด้วย

3.2 ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ เนื้อหาในบทเรียนมีความน่าสนใจ (\bar{X} = 4.32, S.D. = 0.76) เนื่องจากบทเรียนเรื่อง Christmas Carol เป็นเรื่องที่ไม่มีเนื้อหาสลับซับซ้อน แต่สามารถดึงดูดใจผู้อ่านด้วยเรื่องราวที่น่าสนใจและสะท้อนให้เห็นถึงสภาพของสังคมและวัฒนธรรมในช่วงคริสต์มาส ดังที่ Tomlinson และ Lynch-Brown (2002) ได้กล่าวไว้ว่าบทอ่านที่น่าสนใจควรเป็นบทอ่านที่เหมาะสมกับสถานการณ์และประสบการณ์ของผู้อ่าน มีโครงเรื่องชวนให้ติดตาม เนื้อเรื่องหนังสือต้องไม่มีความอคติในด้านเชื้อชาติ หรือศาสนา ในด้านลีลาการเขียนและรูปแบบภาษาที่ใช้ ต้องง่ายต่อความเข้าใจ ชัดเจนไม่ใช่ภาษาแสดงมากจนเกินไป การใช้ถ้อยคำเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง และดำเนินเรื่องต่อเนื่องเป็นลำดับจึงอาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าบทอ่านมีความน่าสนใจ

3.3 ด้านการออกแบบบทอ่านการ์ตูน โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ รูปภาพประกอบบทอ่านมีความสวยงาม น่าสนใจ (\bar{X} = 4.43, S.D. = 0.75) เนื่องจากรูปภาพที่วาดประกอบบทอ่านนั้นเป็นรูปภาพที่ถูกสร้างขึ้นด้วยโปรแกรมประยุกต์โปรแกรมอะโดบี โฟโตชอป ซึ่งสามารถวาดภาพและกำหนดสีที่ใช้ได้อย่างเหมาะสมและสวยงาม สอดคล้องกับ Wittich และ Schuller (1968: 138-139) Lavery (1992:60) และจินตนา ไบกาชุยี่ (2534:76-78) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ภาพการ์ตูนประกอบกับการอธิบายช่วยให้เด็กเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดีขึ้น การใช้การ์ตูนประกอบการอธิบายทำให้เด็กผู้อ่านได้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลินชวนอ่าน เพราะภาพประกอบคำบรรยายทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและในขณะที่อ่านยังมีความเพลิดเพลินไปกับภาพด้วย

3.4 ด้านความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ บทเรียนตอบสนองต่อระดับความเร็วในการเรียนของนักศึกษา (\bar{X} = 4.52, S.D. = 0.74) อาจเป็นเพราะระดับความเร็วในการอ่านและการทำกิจกรรมของผู้เรียนที่ไม่เท่ากัน การเรียนรู้ด้วยตนเองโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์จึงเหมาะแก่การตอบสนองในความเร็วของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้สอดคล้องกับ Torut (2000: 146-148) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาว่าสามารถปรับตามความสามารถและความพึงพอใจของผู้เรียนได้ อีก

ทั้งยังสามารถปรับตามกระบวนการคิดและรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งสนับสนุนการเรียนรู้แบบอิสระตามแต่ละบุคคลทำให้ผู้เรียนสามารถควบคุมกระบวนการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลได้

4. จากผลการวิจัยข้อที่ 4 พบว่า เจตคติทางการอ่านของกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้น หลังจากที่เรียนรู้ด้วยสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 อาจเนื่องมาจากสาเหตุดังต่อไปนี้

4.1 การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านนอกเวลาที่มีการใช้ภาพประกอบบทอ่านเชิงบันเทิงคดีที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นมานั้นมีส่วนช่วยในการเปลี่ยนเจตคติทางการอ่านของผู้เรียน เนื่องมาจากเหตุในการเปลี่ยนแปลงเจตคตินั้นจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนนั้นเกิดความสนใจในเรื่อง หรือประเด็นนั้นๆ ดังที่กระทรวงศึกษาธิการ (2549:62-63) และ Nicoll และ Robert (1993) ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงทางเจตคติให้สูงขึ้นว่า การเปลี่ยนแปลงเจตคตินั้นเป็นไปตามสภาพแวดล้อมทางสังคมภายใต้กระบวนการ โดยอาจเป็นเพราะการยินยอม หรือการรับอิทธิพลจากสิ่งต่างๆ เนื่องจากตรงกับค่านิยมที่มีอยู่ในตัวของบุคคล เพื่อให้ได้รับความรื่นรมย์ทางสุนทรียภาพ และสร้างเจตคติในทางบวกในการริเริ่มอ่าน รวมทั้งพัฒนาค่านิยมและส่งเสริมให้มีประสบการณ์ชีวิตที่หลากหลาย และกว้างขวาง ผ่านทางวรรณกรรมที่ผู้เรียนนั้นอาจไม่สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งอาจเป็นปัจจัยทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติการอ่านที่ดีขึ้น

4.2 กิจกรรมท้ายบทเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นมีความน่าสนใจและสวยงามซึ่งอาจเป็นสาเหตุให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงทางเจตคติทางการอ่านไปในทางที่ดีขึ้น ดังที่ Duffy และ Roehler (1993: 445-447) ได้กล่าวถึงแนวทางในการสร้างกิจกรรมส่งเสริมเจตคติต่อการอ่านของเด็กโตว่าควรมีความน่าสนใจและมีความหลากหลาย ซึ่งในการทำกิจกรรมนั้นมีการเสริมแรงดังเช่นเมื่อนักศึกษาตอบถูกจะมีค่าว่าเก่งมากขึ้นมาเป็นต้นซึ่งอาจเป็นหนึ่งในส่วนช่วยให้ผู้เรียนนั้นมีเจตคติทางการเรียนที่สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงและพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลา ประเภทการ์ตูน เพื่อเสริมทักษะและทัศนคติที่ดีต่อการอ่านและต่อการวิจัยที่เกี่ยวข้องในอนาคต ซึ่งมียละเอียดดังนี้

1. ข้อเสนอแนะด้านการพัฒนาเนื้อหา

1.1 เนื่องจากผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงจากการให้แนวทางการอ่านวรรณกรรม โดยให้ความสำคัญของการวิเคราะห์องค์ประกอบทางวรรณกรรม ก่อนให้ผู้เรียนฝึกอ่าน ทำให้เป็นการให้กระบวนการ กลยุทธ์วิธีการอ่านบทอ่านเพื่อความบันเทิง ดังนั้นในการสอนอ่านเช่นเดียวกับบทอ่านที่เป็นเนื้อหาสาระ บทอ่านเพื่อความบันเทิงก็ควรให้ความสำคัญด้านกลยุทธ์วิธีเป็นเครื่องมือในการอ่านอย่างยั่งยืน ควบคู่ไปกับการอ่านบทอ่านที่มีปริมาณมาก

1.2 เนื่องจากแบบฝึกหัดที่มีไม่เพียงพอ จึงไม่ทำให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญในด้านทักษะการอ่าน ซึ่งเป็นเหตุให้ผู้อ่านยังขาดความชำนาญในการทำแบบฝึก ดังนั้นจึงควรสร้างแบบฝึกเสริมทักษะเพิ่มเติมในแต่ละบทอ่าน เพื่อสร้างให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญในการทำแบบฝึกทักษะมากขึ้น

1.3 เนื่องจากบทอ่านที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมานั้นผู้วิจัยได้อ้างอิงจากวรรณกรรมยอดนิยมนที่ได้รับรางวัลต่างประเทศ อาจทำให้ผู้เรียนเกิดความไม่คุ้นชินกับบริบททางวัฒนธรรม เนื้อหาบทอ่าน และสำนวนภาษา

ทำให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน ดังนั้นจึงควรทำการปูพื้นฐานทางด้านการอ่านวรรณกรรม ก่อนการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน เพื่อให้ทำให้เกิดความเข้าใจที่ถ่องแท้

2. ข้อเสนอแนะด้านการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์

2.1 ด้วยข้อจำกัดทางเวลาในการทดลองเครื่องมือที่จำกัด จึงเป็นเหตุให้ผู้เรียนขาดความชำนาญในการฝึกฝน และมีเวลาในการทบทวนบทอ่านน้อยเกินไป ผู้วิจัยจึงควรขยายเวลาในการทดลองให้มากขึ้นเพื่อประโยชน์ของผู้เรียนในด้านระยะเวลาในการทบทวนบทอ่าน และการฝึกฝนแบบฝึกทักษะท้ายบท ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญในการอ่าน

2.3 เนื่องจากคำชี้แจงในคู่มือการใช้งานถูกเขียนขึ้นในรูปแบบคำบรรยาย เป็นผลให้ผู้เรียนขาดความเข้าใจและเกิดความสับสนในการอ่าน และขาดความเข้าใจในการใช้เครื่องมืออย่างคล่องแคล่ว ดังนั้นผู้วิจัยจึงควรเขียนคำชี้แจงในคู่มือการใช้งานอย่างเป็นลำดับขั้นตอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถอ่านคำชี้แจงได้อย่างถูกต้องแม่นยำ และสามารถใช้งานสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาได้อย่างคล่องแคล่วและไม่สับสน

3. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

3.1 ควรศึกษาวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในด้านความเข้าใจโดยเพิ่มองค์ประกอบทางวรรณกรรม เพื่อที่จะสามารถศึกษาได้ว่าผู้เรียนมีความเข้าใจในองค์ประกอบทางวรรณกรรมมากน้อยเพียงใด

3.2 ควรออกแบบงานวิจัยเพื่อเปรียบเทียบว่าสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูน มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนตอบสนองในกลุ่มใดมากกว่ากัน ระหว่างเด็กที่มีความสามารถทางการวาดภาพ กับเด็กที่ไม่มีความสามารถทางการวาดภาพ

3.3 ควรพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทการ์ตูน โดยเปลี่ยนภาพนิ่งเป็นภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงพากษ์ประกอบกับบทอ่านนอกเวลา

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ. (2549). *แนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน*. กรุงเทพมหานคร: สำนัก

วิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

จินตนา ไบกาซูยี. (2534). *เอกสารเพื่อการพัฒนาหนังสืออันดับ 3: การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย*.

กรุงเทพ: โรงพิมพ์การศาสนา.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ. (2520). *ระบบสื่อการสอน*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บรรเทา กิตติศักดิ์. (2541). *การอ่านและพิจารณาหนังสือ*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

วิสาข์ จิตวิวัฒน์. (2543). *การสอนอ่านภาษาอังกฤษ (Teaching English Reading Comprehension)*.

กรุงเทพมหานคร: คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ศรีภูมิ อัครมาศ. (1998). *Class Readers*. New York: Oxford University Press.

เสีี่ยม โตรรัตน์. (2533). “ความสัมพันธ์ระหว่างความถนัดทางภาษา ทักษะคิดต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เวลาเรียน

ภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมและสัมฤทธิ์ผลในการเรียนภาษาอังกฤษพื้นฐานของนักศึกษาชั้นปีที่ 1

มหาวิทยาลัยศิลปากร.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอน

ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร.

- สุกรี รอดโพธิ์ทอง, อรรถรีย์ ณ ตะกั่วทุ่ง, และวิชุดา รัตนเพียร. (2551). แนวทางการพัฒนาการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ในโรงเรียนมัธยมศึกษา. *วารสารครุศาสตร์* 27: 90-101.
- สุพัฒน์ สุขมลสันต์. (2541). รายงานการวิจัยเรื่องการสร้างและพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบสื่อหลากหลายเพื่อสอนภาษาอังกฤษพื้นฐาน1. กรุงเทพฯ : สถาบันภาษาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิมล ติรกันันท์. (2549). การใช้สถิติในการวิจัยเชิงสังคมศาสตร์: แนวทางสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2539). การทดสอบและการประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

ภาษาต่างประเทศ

- Arroyo, C. (1992). "What is the effect of extensive use of computers on the reading achievement scores of seventh grade students?" *ERIC Document Reproduction Service* ED353544.
- Carrell, P.L., and J. G. Carson. (1997). Extensive and Intensive Reading in EAP Setting. *English for Specific Purpose* 16: 47-60.
- Cianciolo Patricia J. (1990). *Picture Books for Children*. American Library Association.
- Cronbach, L. J. (1974). *The Dependability of Behavioral Measurement Theory of Generalizability for Scores and Profile*. New York: Wiley Press.
- Day, R., and J. Bamford. (2002). *Extensive Reading in the Second Language Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Davis, C. (1995). ER: "An Expensive Extravagance?" *ELT Journal* 49: 329-36.
- Dickenson, L. (1993). *Self-Instruction in Language Learning*. 6th ed. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.
- Duffy, G. G., & Roehler, L. R. (1993). *Improving classroom reading instruction: A decision-making approach*. 3rd ed. New York: McGraw-Hill.
- Eliason, C. and L. Jenkins. (1990). *A practical Guide to early Children Curriculum*. 5th ed. New York: Maxwell MacMillan International.
- Fisher, C.J. and C. A. Terry. (1990). *Children's Language and the Language Arts: A Literature-Based Approach*. 3rd ed. Boston: Allyn and Bacon.
- Gardner, D., L. Miller. (1994). *Direction in Self-Access Language Learning*. Hong Kong: Hong Kong University Press.
- Greenwood, Jean. (1998). *Class Readers*. New York: Oxford University Press.
- Hafiz, F. M., & Tudor, I. (1990). "Graded readers as an input medium in L2 learning." *System* 18: 31-42.

- Harris, A. J., E.R. Sipay. (1990). **How to Increase Reading Ability: A Guide to Developmental and Remedial Methods**. 9th ed. New York: Longman.
- Heaton, J. B. (1990). **Writing language tests**. New York: Longman.
- Krashen, S. D. (1993). **The Power of Reading: Insight from the Research**. Englewood: Libraries Unlimited.
- Krathwolh, D. R., B. S. Bloom, & B. B. Masia. (1984). "Taxonomy of Educational Objectives, the Classification of Educational Goals." **Handbook II: Affective Domain**. New York: David McKay Co., Inc.
- Lavery, C. (1992). "Using Cartoon." **Practical English Teaching** 12, (June): 60.
- Leu, Donald J., and Charles K. Kinzer. (1995). **Effective Reading Instruction, K-8**. 3rd ed. New Jersey: Prentice Hall.
- Liu, Jing-hua. (2009). "The integration of CALL to vocabulary teaching and learning." **US-China Foreign Language** 7: 60-64.
- Lui, Jun. (2004). Effect of Comic Strips on L2 Learners' Reading Comprehension. **TESOL Quarterly** 38, No. 2 (Summer): 225-243.
- Nicoll, V. and Roberts, V. (1993). **Taking a Closer look at Literature-Based Program**. Australia: Primary English Teaching Associate.
- Norton, Donna E. (1992). **The Impact of Literature-Based Reading**. New York: Macmillan.
- Nuttall, C. (2005). **Teaching Reading Skills in a Foreign Language**. New York: Macmillan.
- Palmer, H. E. (1964). **The Principles of Language-Study**. Oxford: Oxford University Press.
- Renandya, W. A. et al. (2007). The Power of Extensive Reading. **RELC Journal** 38, No. 2: 131-147.
- Rudell, R.B., and Rudell, M.R. (1995). **Teaching Children to Read and Write: Becoming an Influential Teacher**. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Tompkin, Gail E.m and Lea M. McGee. (1993). **Teaching Reading with Literature: Case Studies to Action Plan**. New York: Macmillan.
- Tomlinson, B. (1999). **Materials Development in Language Teaching**. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press. 1999
- Tomlinson, Carl M. and Carol Lynch-Brown. (2002). **Essentials of Children's Literature**. 4th ed. Boston: Allyn and Bacon.
- Torut, Bamrung. (2000). **Computer – Assisted Language Learning: An Overview**. Silpakorn University International Journal 1, 1(January–June): 130-153.
- West, M. (1995). **Learning to Read a Foreign Language and Other Essays on Language-Teaching**. 2nd ed. London: Longman.

Williams, M. and Burden, R.L. (1999). “Students' developing conceptions of themselves as Language Learners.” **The Modern Language Journal** 83: 193-201.

Wittich, Walter A., and Charles F. Schuller. (1968). **Audio – Visual Their Nature and Use**. 4th Ed. Tokyo: John Weatherhile.