Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

ผลการใช้แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2*

The Result of Using Application for Teaching English Vocabulary on Tablet in English Subject for Prathomsuksa2 Students in Ratchaburi Educational Service Area 2

รมณียา สุรธรรมจรรยา (Romaneeya Surathamjanya)**

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนขยายโอกาสขนาดใหญ่ของรัฐบาลสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 โรงเรียน มีนักเรียนจำนวน 30 คน จำนวน 1 ห้องเรียนโดยการสุ่มอย่างง่าย

ผลการวิจัยพบว่า 1) แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2มีประสิทธิ์ภาพE_1/E_2 เท่ากับ78.93/79.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2)คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง

---

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2558 เรื่อง ผลการใช้แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2

The independent study is partially of Master Degree in Education Technology , Faculty of Education , Silapakorn University. Academic year 2015, on the title of The Result of Using Application for Teaching English Vocabulary on Tablet in English Subject for Prathomsuksa 2 Students in Ratchaburi Educational Service Area 2

** นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โทรศัพท์ 084-8849139 E-mail address : ame_laruku@hotmail.com ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนิรุทธ์ สติมั่น ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม อาจารย์.ดร.สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำมนต์ เรืองฤทธิ์

Student of Master Degree , School of Education technology , Faculty of Education , Silapakorn University. Tel. 084-8849139 E-mail address : ame_laruku@hotmail.com ASSOC.PROF.:ANIRUT SATIMAN,Ed.D., ASST.PROF. NAMMON RUANGRIT,Ph.D. AND SUNEETA KOSITCHAIVAT,Ph.D.

สถิติที่ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าอยู่ในระดับ มาก

Abstract

The purposes of this study were :1) to develop application for teaching English vocabulary on tablet to standard criterion 75/75 2) to compare the students' achievement gained before and after learning English vocabulary on tablet 3) to Study the satisfaction of students who study English vocabularies by using application on tablet in English subject.

A simples were consisted of Prathomsuksa2 students of Large-sized lower secondary school in Ratchaburi Primary Educational Service Area 2 during academic 2015.

The result of the research were found 1) Effectiveness (E1/E2) of application for Teaching English Vocabulary on Tablet in English Subject for Prathomsuksa 2 Students was found higher than the standard 78.93/79.00 2) The students who used application for Teaching English Vocabulary on Tablet in English Subjecthad higher achieve score than before using the application on tablet at 0.5 level of significant. 3) The satisfaction of students who study English vocabularies by using application on tablet in English subject of Prathomsuksa2 Students were at high level.

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งถือว่าเป็นยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ เกิดการเปลี่ยนแปลงของโลกในหลายๆด้านทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคมอันนำไปสู่การปรับตัวเพื่อให้เกิดความสามารถในการแข่งขันท่ามกลางกระแสโลกาภิวัฒน์ ทุกประเทศทั่วโลกกำลังมุ่งสู่กระแสใหม่ของการเปลี่ยนแปลงที่เรียกว่า สังคมความรู้ (KnowledgeSociety) และระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-Based Economy) ที่จะต้องให้ความสำคัญต่อการใช้ความรู้และนวัตกรรม (Innovation) เป็นปัจจัยในการพัฒนาและการผลิตมากกว่าการใช้เงินทุนและแรงงานความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้ข้อมูลข่าวสารและความรู้ ซึ่งประกอบกันเป็น "สารสนเทศ" นั้น สามารถลื่นไหลได้สะดวกรวดเร็วจนสามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างกว้างขวาง ตั้งแต่ระดับบุคคลขึ้นไปถึงระดับองค์กรอุตสาหกรรมภาคสังคมตลอดจนในระดับประเทศและระหว่างประเทศ จนกระทั่งภาวะ "ไร้พรหมแดน" อันเนื่องมาจากอิทธิพลของเทคโนโลยีสารสนเทศดังกล่าว ได้เกิดขึ้นในกิจกรรมและวงการต่างๆ และนับเป็นความกลมกลืนสอดคล้องกันอย่างยิ่ง ที่การพัฒนาบุคลากรในสังคมอันประกอบด้วยภาคการศึกษา และการฝึกอบรมเป็นเรื่องราวของการเรียนรู้สารสนเทศในรูปแบบต่างๆ ทั้งที่เป็นข้อมูล (Data) ข่าวสาร (Information) ก็ตาม ดังนั้นเทคโนโลยีสารสนเทศจึงเป็นเครื่องมือที่สามารถนำประโยชน์มาสู่วงการศึกษา ได้อย่างเหมาะสมหากรู้จักใช้ให้เป็นประโยชน์และคุ้มค่าต่อการลงทุน (ไพรัช ธัชยพงษ์และพิเชษ ดุรงค์เวโรจน์ .2541)

กระทรวงศึกษาธิการ มีวิสัยทัศนในการเปนองคกรหลักที่มุงจัดการและสงเสริมการศึกษาให้ประชาชนมีคุณธรรมนำความรู มีคุณภาพ มีศักยภาพในการพัฒนาตนเองตามหลักการเศรษฐกิจพอเพียง เสริมสร้างสังคม

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

คุณธรรม พัฒนาสังคมฐานความรู้ ให้ยืนหยัดในเวทีโลกบนพื้นฐานของความเป็นไทย โดยมีพันธกิจในการเร่งรัดการปฏิรูปการศึกษา เพื่อเสริมสร้างโอกาสทางการศึกษาให้แก่ประชาชน ด้วยการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา รวมถึงการพัฒนาระบบบริหารจัดการการศึกษาที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการจึงดำเนินการจัดทำแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2557-2559 เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ให้มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้เกิดการใช้สารสนเทศที่สามารถบรรลุภารกิจด้านต่างๆ ด้วยความพร้อมที่จะรองรับการบริหารจัดการและการเรียนการสอน รวมทั้งปรับเปลี่ยนการดำเนินงานทางอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อที่จะประสานความร่วมมือกับองคกรตางๆได้เป็นอย่างดี โดยแสวงหาความร่วมมือจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้แผนแม่บทฯที่มีการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างรอบด้านทั้งปัจจัยภายในและภายนอกซึ่งจะเน้นให้เกิดการเชื่อมโยงและมีความร่วมมือจากทุกภาคส่วน

จากรายงานผลการใช้งานแท็บเล็ตพีซีในโรงเรียน (Tablet PCs in schools: Case Study Report) โดยศูนย์ปฏิบัติการกระทรวงศึกษาธิการ (2554) อ้างถึงผลการศึกษาของเบ็คต้าไอซีทีรีเสิร์ชซึ่งได้ศึกษาผลการใช้งานแท็บเล็ตพีซีประกอบการเรียนการสอนในโรงเรียนประถมศึกษา 12 แห่งในประเทศอังกฤษระหว่างปี ค.ศ. 2004 - 2005 พบว่าการใช้แท็บเล็ตพีซีโดยให้ผู้เรียนและผู้สอนมีแท็บเล็ตพีซีเป็นของตนเองอย่างทั่วถึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้เกิดการใช้งานอย่างมีประสิทธิผลโดยพบว่าช่วยเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียนและมีผลกระทบในทางบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองช่วยส่งเสริมการค้นคว้าการเข้าถึงองค์ความรู้นอกห้องเรียนรวมทั้งส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของผู้เรียนสาหรับในด้านหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนนั้นพบว่าการใช้แท็บเล็ตพีซีช่วยส่งเสริมให้มีการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนและส่งเสริมให้มีการพัฒนาหลักสูตรหรือการจัดการเรียนการสอนที่มีเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นส่วนประกอบมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตามผลสำเร็จดังกล่าวนั้นต้องอาศัยปัจจัยสนับสนุนและการจัดการด้านต่างๆจากผู้บริหารโดยเฉพาะอย่างยิ่งการสนับสนุนให้มีเครือข่ายสื่อสารแบบไร้สาย (Wireless Network) และเครื่องฉายภาพแบบไร้สาย (Wireless Data Projector) ที่มีประสิทธิภาพเพื่อให้สามารถสร้างให้เกิดประโยชน์การใช้งานสูงสุดรวมทั้งควรจัดให้มีการการวางแผนจัดหาทรัพยากรสนับสนุนอย่างเป็นระบบซึ่งท้ายที่สุดจะพบว่าการใช้แท็บเล็ตพีซีนั้นจะสามารถสร้างให้เกิดประโยชน์ที่หลากหลายและมีความคุ้มค่ามากกว่าการใช้คอมพิวเตอร์เดสก์ทอปและแล็ปทอปประกอบการเรียนการสอนที่มีใช้งานกันอยู่ในสถานศึกษาโดยทั่วไปอนึ่งสิ่งที่ผู้บริหารควรให้ความสำคัญยังประกอบไปด้วยประเด็นต่างๆดังต่อไปนี้คือการจัดให้มีโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศที่ดีอย่างเพียงพอเพื่อสนับสนุนการใช้งานทั้งในด้านสถานที่และจุดที่สามารถใช้งานเครือข่ายไร้สายโครงข่ายและเครื่องแม่ข่ายที่มีประสิทธิภาพและใช้งานได้อย่างต่อเนื่อง

การนำการเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning) มาใชเกิดขึ้นมานานแล้วในตางประเทศแตยังถือว่าเป็นเรื่องใหมและยังไมคอยแพรหลายมากนัก โดยบริษัทที่นำการเรียนรู้ผ่านเกม เขามาในประเทศไทยสวนใหญจะเปนบริษัทที่ลิขสิทธิ์ของสื่อต่างๆเหลานั้นอยูแล่วในตางประเทศ ในประเทศไทยมีผู้เชี่ยวชาญและศึกษาเรื่องนี้อยางจริงจังน่อยมาก เปนผลใหยังไมมี การเรียนรู้ผ่านเกม ที่มีลิขสิทธิ์เป็นผลจากคนไทยที่ไดรับการยอมรับจากสากล

การนำสื่อการเรียนรูตางๆ อยางเชน การเรียนรู้ผ่านเกมมาใชประกอบกับการเรียนรู้เปนอีกทางเลือกหนึ่งที่ผู้สอนนำมาใชเพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเรียนรูไดดียิ่งขึ้น เน่นให้ผู้เรียนไดลงมือฝึกปฏิบัติจริงตามสถานการณที่กำหนดไวในเกมส การเรียนรู้ผ่านเกมเปนสื่อที่ออกแบบมาเน่นให้ผู้เรียนสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเรียนรูและไดลองฝกแกปญหาจริงตามสถานการณที่กำหนดไวในเกมสไปด้วย สอดคลองกับ (สกุล สุขศิริ, 2550: บทคัดย่อ) พบว่าการเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning) เป็นสื่อในการเรียนรู้นั้นสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้เกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าทั้งระดับความจำและความเข้าใจ และรูปแบบของ การเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning) สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้ด้วยตัวเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมและทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานอยางไรก็ตามการเรียนรู้ผ่านเกมไปใชในการเรียนก็มีประเด็นที่เปนขอจำกัดเชนกัน คือ การเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning) เปนสื่อในการเรียนแมจะสามารถทำให ผู้เรียนสนใจสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อ และตั้งใจเรียนมากกวาการสอนแบบปกติก็จริง แตมักจะประสบกับปญหาวาถาผู้เรียนคนใดคนหนึ่งในกลุมไมเขาใจ ตามไม่ทัน ในขณะที่ผู้เรียนคนอื่นๆในกลุมเขาใจและกำลังสนุกสนานกับการเรียนผูเรียน สวนใหญในกลุมสามารถที่จะเลนเกมสไดเร็วเนื่องจากมีความชำนาญแลว แต่ผู้เรียนที่ยังไม่เขาใจตามไมทัน ก็มักจะถูกละเลยไดแตมองเพื่อนๆในกลุมเล่นเกมสกัน เปนเหตุให้ผูเรียนคนนั้นรูสึกว่าเข้าไมถึง ไมเกิดการเรียนรูอะไรในหลักสูตรนั้นเลย ผู้สอนจะตองพยายามสังเกตผูเรียนเหลานั้นอยูเสมอวาใครมีแนวโนมที่จะตามไมทันบ้าง ผูสอนแมจะพอรูบาง วาผู้เรียนคนใดมีโอกาสที่จะถูกละเลย อาจจะตองหาเวลาในช่วงพักกลางวันพยายามชักจูงให้ผู้เรียนคนนั้นกลับมาทำความเขาใจที่เกมสอีกครั้ง พรอมกับอธิบายเพิ่มเติมให้ฟงในสวนที่เปนขอมูลสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนเขาใจทีละขั้นตอน แตก็ไมสามารถสอนเชนนั้นกับผู้เรียนที่ไมเข้าใจทุกคนได ซึ่งการประเมินความเขาใจผู้เรียน ผู้สอนจะใช วิธีการพิจารณาจากผลงานของกลุมที่ทำออกมาวาสามารถไดผลงานตามที่ผูสอนกำหนดไวไดหรือไม จะไมมีการประเมินรายบคคลในขณะที่ทำการสอน ซึ่งอาจเปนผลให้การประเมินไมทั่วถึง

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายมากที่สุด เนื่องจากเป็นภาษากลางที่ใช้สื่อความหมายไปเกือบทั่วโลก ทั้งในฐานะที่เป็นเครื่องมือที่จะเข้าถึงแหล่งวิทยาการต่างๆ และค้นคว้าความรู้ใหม่ๆ ซึ่งปัจจุบัน มีคนทั่วโลกใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลักในการสื่อสารถึงจำนวน2,000 ล้านคน หรือ 1 ใน 3 ของประชากรของโลก ดังนั้น จึงเป็นความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมให้ประชากรไทยได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับที่จะสื่อสารได้ เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ และการประกอบอาชีพ ตลอดจนการเจรจาต่อรองสำหรับการแข่งขัน ด้านเศรษฐกิจและสังคมในเวทีสากล

ในช่วงที่ผ่านมา ประเทศไทยได้มีความพยายามที่จะเพิ่มขีดความสามารถ ในการใช้ภาษาอังกฤษด้วยการประกาศนโยบายให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่ 1 โดยกำหนดให้มีการสอนตั้งแต่ประถมศึกษาเป็นต้นไป ในปี 2538 และ ได้ประกาศใช้หลักสูตรภาษาอังกฤษ พ.ศ.2539 รวมทั้งการส่งเสริมให้มีการเปิดโรงเรียนนานาชาติ และโรงเรียน English Program (โรงเรียน EP) ซึ่งเป็นโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอน แม้จะมีมาตรการดังกล่าว แต่ยังไม่ส่งผลต่อความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเท่าที่ควร ดังจะเห็นได้จากผลการประเมินด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน(GAT) วิชาภาษาอังกฤษ ในปีการศึกษา 2547 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มัธยมศึกษาปีที่ 3 และมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่ามีคะแนนผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับต่ำ กล่าวคือ มีคะแนนเฉลี่ย

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

14.94, 12.91และ 16.23 ตามลำดับ (จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน) และเมื่อเปรียบเทียบกับวิชาอื่นๆ พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับต่ำสุด

สภาพปัญหาดังกล่าว รัฐบาลปัจจุบันจึงได้ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยในปีงบประมาณ 2546 คณะรัฐมนตรีมีมติ ให้กระทรวงศึกษาธิการดำเนินงานโครงการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนของครู ซึ่งเป็นความพยายามในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของประเทศที่ชัดเจนและเป็นระบบ โดยได้สนับสนุนงบประมาณ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างครบวงจร ด้วยการเน้นการประเมินและพัฒนาครู ซึ่งสามารถดำเนินการได้ร้อยละ 74 ของจำนวนครูทั้งหมด การขยายการจัดตั้งศูนย์ ERIC ให้ครบทุกเขตพื้นที่การศึกษา การสนับสนุนเรื่องสื่อทั้งที่เป็นหนังสือ และสื่อทางไกล รวมทั้ง จัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (แผนยุทธศาสตร์ปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ, 2549: 4)

สำนักงานเขตพื้นที่กี่ศึกษาประถมศึกษาราชบุรีเขต 2 ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญการใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากล และเตรียมพร้อมเข้าสู่ประชาคมอาเซียนอีกด้วย จากการประเมินระดับชาติผลการประเมินระดับชาติของผลเรียน (O-NET) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ค่าเฉลี่ยในปีการศึกษา 2556 คือ 29.48 ค่าเฉลี่ยในปีการศึกษา 2557 คือ 32.66 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 60

โรงเรียนวัดจันทาราม (ตั้งตรงจิตร 5) เป็นโรงเรียนขยายโอกาสขนาดใหญ่ซึ่งมีนักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในเขตเมืองและค่อนข้างมีความพร้อมในด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศรวมถึงมีครู-บุคลากรตลอดจนคณะผู้บริหารให้ นโนบายที่เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้เป็นอย่างดีตลอดจนได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆในด้านสื่ออุปกรณ์และบุคลากรเป็นอย่างดีจึงเห็นว่าควรได้มีการทดลองนำแท็บเล็ตพีซีมาใช้ในการเรียนการสอนโดยเริ่มในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนและสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลตลอดจนเป็นการศึกษาเพื่อสร้างองค์ความรู้ที่ถูกต้องชัดเจนตั้งแต่ปีการศึกษา 2555 ในการจัดการเรียนการสอนที่ใช้แท็บเล็ตพีซีจึงได้ดำเนินการศึกษาวิจัยผลการใช้แท็บเล็ตพีซีในการเรียนการสอนโดยเลือกเก็บข้อมูลในรายวิชาภาษาอังกฤษกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นกลุ่มทดลอง และใช้สื่อบทเรียนมัลติมีเดียซึ่งพัฒนาโดยผู้วิจัยเองเป็นบทเรียนทดลองใช้จำนวน 5บทเรียนคาดว่าผลการศึกษาจะทำให้ได้แนวทางที่เหมาะสมในการที่จะนำไปพัฒนารูปแบบและกระบวนการการจัดการเรียนรู้โดยใช้แท็บเล็ตพีซีที่มีประสิทธิภาพต่อไป

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับผลการใช้แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2 เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและการประยุกต์นวัตกรรมทางเทคโนโลยีการศึกษามาพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิ์ภาพตามเกณฑ์75/75

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ

สมมติฐานการวิจัย

1. แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต วิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับ มาก

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนขยายโอกาสขนาดใหญ่ของรัฐบาลสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 7 โรงเรียน มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 14 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมดจำนวน 630 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดจันทาราม (ตั้งตรงจิตร 5) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2 จำนวน 1 โรงเรียน มีนักเรียนจำนวน 30 คน จำนวน 1 ห้องเรียนโดยการ สุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling) (โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม)

3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

3.1 ตัวแปรอิสระ (Independent Variable)

การเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ

3.2 ตัวแปรตาม(Dependent Variables)

3.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดจันทาราม (ตั้งตรงจิตร 5) จำนวน 30 คน

3.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ

3.3 เนื้อหา

ประกอบด้วยคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังนี้

- Animals in farm จำนวน 15 คำ
- Clothes จำนวน 15 คำ

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

3.4 ระยะเวลา

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งสิ้น 4 ชั่วโมง โดยใช้เวลาในการเรียนครั้งละ 1 ชั่วโมง เป็นเวลา 1 เดือน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

1. แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ คือ ด้านการออกแบบแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตและด้านเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้านละ 3 ท่าน และนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามแต่ละข้อคำถามแต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องหรือไม่ ผลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษและด้านออกแบบแอพพลิเคชั่นนำมาเป็นแนวทางในการผลิตสื่อ

2. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ โดยนำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยวตรงเชิงเนื้อหา(Content validity) จำนวน 3 ท่าน และนำมาค่าดังนี้ความสอดคล้อง (IOC) ผลที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ พบว่าการออกแบบกิจกรรมและวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษมีความสอดคล้องกับเนื้อหา เหมาะสมกับระดับของนักเรียน และสามารถนำไปใช้ในการวิจัยร่วมกับแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษได้

3. แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนในการออกแบบและพัฒนา ดังนี้

3.1 นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และด้านการออกแบบแอพพลิเคชั่น จำนวน 3 ท่าน มาเป็นแนวทางในการกำหนดเนื้อหาคำศัพท์ ประกอบด้วย การกำหนดวิธีการนำเสนอโดยหน้าแรกเป็นการแนะนำแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตหน้าต่อมาเป็นนำเสนอวัตถุประสงค์และวิธีการเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตและหน้าเลือกตัวละครชาย หญิง เมื่อนักเรียนเลือกแล้ว จะเข้าสู่หน้าจอหลัก คือ มี 2 หมวดคำศัพท์ให้นักเรียนเลือก คือ หมวดที่ 1 เรื่อง Animals in farm และ หมวดที่ 2 เรื่อง Clothes เมื่อนักเรียนเลือกเข้าเมนูของหมวดคำศัพท์แล้ว จะเข้าสู่หน้าแนะนำคำศัพท์ จำนวน 7 คำ จากนั้นจะเข้าสู่หน้า แบบฝึกหัดที่ 1 เป็นการเลือกคำศัพท์ให้ตรงกับเสียงของสัตว์หรือภาพปริศนามีจำนวน 7 ข้อ โดยมีการจับเวลา เมื่อนักเรียนทำแบบฝึกหัดเสร็จแล้ว จะมีหน้าแสดงคะแนนที่นักเรียนทำแบบฝึกหัดถูก ต่อมาในแบบฝึกหัดที่ 2 เป็นแบบฝึกหัดเลือกตอบมี 3 ตัวเลือก ให้เลือกตัวอักษรภาษาอังกฤษที่หายไปให้ถูกต้อง มีจำนวน 7 ข้อ

3.2 ออกแบบเขียนบทภาพ (Storyboard) รายละเอียดของข้อความ อักษรอธิบายภาพ พรอมทั้งเสียงบรรยาย ทำแผนภูมิ (Flowchart) เชื่อมโยงบทหรือโมดูลยอยแตละสวน มีความสัมพันธ์กันอย่างไร การเดินหน้าและการถอยหลัง งานเชิงศิลป์ (Art Proofs) ออกแบบปุ่มสัญลักษณ์ตัวอักษรฉากหลัง สี เสียง และส่วนประกอบที่ละเอียดอ่อนต่างๆให้กลมกลืน

3.3 เขียนโปรแกรมโดยดำเนินการสร้างแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้ออกแบบไว้โดยใช้โปรแกรมช่วยสร้าง ซึ่งมีระบบ

การทำงานที่มีลักษณะโปรแกรมประยุกต์ซึ่งมีการผสมผสานกับระบบมัลติมีเดียมีการแสดงภาพและเสียง สามารถทำแบบฝึกหัดที่มีผลย้อนกลับ โดยมีการตอบโต้กับผู้เรียนได้อย่างทันที และใช้โปรแกรมประยุกต์อื่นๆ ประกอบโดยใช้โปรแกรมสร้างแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต

3.4 ออกแบบภาพกราฟิกโดยใช้โปรแกรมช่วยสร้าง ซึ่งมีระบบการทำงานที่มีลักษณะโปรแกรมประยุกต์ และบันทึกเสียงโดยใช้โปรแกรมช่วยสร้าง

3.5 ประเมินคุณภาพสื่อแอพพลิเคชั่นดดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษและด้านแอพพลิเคชั่น ด้านละ 3 ท่าน ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ได้คะแนนเฉลี่ย ($\overline{X}$=4.89S.D. = 0.31) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต จำนวน 3 ท่าน ($\overline{X}$=4.92 S.D. = 0.28) เมื่อนำมาเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยจะอยู่ในช่วง 4.49-5.00 หมายถึง มาก

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ (multiple choice) 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยเลือกคำศัพท์จากหน่วยการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 30 คำ โดยแบ่งเป็น 2 หมวด คือ Animals in farmและ Clothes นำมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ พบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาเหมาะสมกับระดับของนักเรียน ผลการวิเคราะห์เพื่อหาค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ (p) สรุปได้ดังนี้ ค่าเฉลี่ยความยากง่ายเท่ากับ 0.57 ค่าเฉลี่ยจำแนกเท่ากับ 0.34 ค่าความเชื้อมั่น ที่คำนวณโดยใช้สูตร KR-20 เท่ากับ 0.90

5. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC พบว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขออนุญาตผู้บริหารและเตรียมสถานที่ที่ใช้ในการทดลองแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ระยะเวลาในการทดลองทั้งหมด 8 ชั่วโมง เป็นเวลา 1 เดือน

2. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ วิธีการใช้อุปกรณ์แท็บเล็ต และวิธีการใช้แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และดำเนินการทดลองวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียน (Pretest) กับกลุ่มตัวอย่าง

3. นักเรียนศึกษาแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยตนเอง เมื่อเรียนจบแต่ละหน่วยนั้น นักเรียนจะต้องทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนในแต่ละหน่วยที่ได้เรียนไป

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

4. นักเรียนเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตจบเนื้อหาแล้วให้นักเรียนทำการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบหลังเรียนวัดผลสัมฤทธิ์ในการการเรียนโดยใช้แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (Posttest)

5. ผู้วิจัยให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

6. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สถิติ t-test แบบ dependence group

2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3. วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

1. แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2มีประสิทธิ์ภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 78.93/79.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 1 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ

การทดลอง	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนาตรฐาน	ประสิทธิภาพ	เกณฑ์ประสิทธิภาพ 75/75
ระหว่างเรียน	28	22.10	2.45	78.93	สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด
หลังเรียน	20	15.80	2.07	79.00	

2. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตารางที่ 2 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ

การทดสอบ	จำนวน (N)	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.)	t
ทดสอบก่อนเรียน	30	20	11.25	2.38	1.72
ทดสอบหลังเรียน	30	20	15.80	2.07	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดจันทาราม (ตั้งตรงจิตร 5) สรุปผลในภาพรวมของคะแนนความคิดเห็นของนักเรียนที่มีผลต่อแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 3 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ

รายการประเมิน	ผลความพึงพอใจของนักเรียน		แปลความหมาย	ลำดับที่
	$\bar{x}$	S.D.		
1. การนำเสนอของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตมีความน่าสนใจ	2.67	0.30	มาก	5
2. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตมีภาพ และเสียงประกอบน่าสนใจ	2.73	0.57	มาก	4
3. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตมีสีและขนาดตัวอักษรที่เหมาะสม	2.60	0.66	มาก	7
4. การเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต ทำให้รู้ผลคะแนนได้ทันทีเมื่อเรียนจบ	2.63	0.66	มาก	6
5. การเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต ทำให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ	2.90	0.40	มาก	1
6. การเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตสามารถทบทวนบทเรียนได้สะดวกและง่าย	2.77	0.50	มาก	2
7. การเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต ทำให้บรรยากาศไม่ตึงเครียดกับการเรียน	2.73	0.57	มาก	4

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

รายการประเมิน	ผลความพึงพอใจของนักเรียน		แปลความหมาย	ลำดับที่
	$\bar{x}$	S.D.		
8. การเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต ช่วยให้มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น	2.77	0.56	มาก	2
9. การเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต สามารถที่จะเรียนได้ด้วยตนเอง	2.76	0.57	มาก	3
10. การเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต สามารถที่จะย้อนกลับไปเรียนกี่ครั้งก็ได้	2.76	0.57	มาก	3
เฉลี่ย	2.73	0.57	มาก	

อภิปรายผล

1. ผลการหาประสิทธิภาพของแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิ์ภาพเท่ากับ 78.93/79.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 75/75 สรุปได้ว่า การนำแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ในการแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนที่สร้างได้นั้นได้มีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาในวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อนำผลมาวิเคราะห์เนื้อหา พร้อมทั้งกำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อใช้ในการสร้างแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นนี้อาศัยหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ กล่าวได้คือ การนำเสนอเนื้อหาและแบบฝึกหัดในแต่ละหมวดหมู่มีความครอบคลุม และมีการจัดโครงสร้างอย่างเป็นระเบียบ ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้เมื่อนักเรียนเกิดการเรียนรู้และความเข้าใจก็จะสามารถนำความรู้นั้นไปใช้ในกิจกรรมต่างๆและแบบฝึกหัดภายในแอพพลิเคชั่น แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ เป็นสื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบเอกัตบุคคลซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาได้ตามความต้องการ และความสามารถของแต่ละบุคคล รวมทั้งสามารถทบทวนบทเรียนได้ตามความต้องการ และได้ทราบความก้าวหน้าทางการเรียนของตนเป็นระยะๆ จากการทำแบบฝึกหัดในแอพพลิเคชั่น จึงทำให้นักเรียนเกิดแรงกระตุ้นที่จะแข่งขันกับเพื่อนในการเรียนรู้คำศัพท์ในแต่ละหมวดหมู่ สรุปได้ว่าแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด เพราะเป็นแอพพลิเคชั่นที่สร้างและมีการพัฒนาอย่างเป็นขั้นตอนตามที่ได้กำหนด โดยผู้เชี่ยวชาญและมีการทดลองการใช้แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ และปรับปรุงแก้ไขตามขั้นตอนจนแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพตามสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับ นริสา กัลยา (2552 : 71) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากการนำรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการมาใช้เพื่อ

พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน คำศัพท์ภาษาอังกฤษสรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ซึ่งพัฒนาโดยใช้กระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 75.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์การเรียนรู้ ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ และนักเรียนร้อยละ 88.89 มีผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์การเรียนรู้สูงกว่าร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ และณัฐวลัย จันทร์สิงห์ (2553 : 57) ได้ใช้เกม บิงโกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมบิงโก ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิ์ภาพ 82.08/79.31 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ดัชนีประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมบิงโกของชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 0.6195 3) ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมบิงโก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้ผลเป็นที่น่าพอใจมาก นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์ทุกคนแสดงว่าหลังการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมบิงโกของชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียน มีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ร้อยละ 61.95

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ จะเห็นได้ว่า แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต นอกจากนี้ แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษเป็นสื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล นักเรียนแต่ละคนสามารถเรียนรู้ได้เร็งช้าตามวุฒิภาวะด้านสติปัญญาและความพร้อมของแต่ละคน โดยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้ นักเรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง แต่ต้องปฏิบัติตามกฎกล่าวคือ ผู้เรียนจะต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน นอกจากนั้นนักเรียนจะต้องทำแบบฝึกหัดในแต่ละหมวดหมู่คำศัพท์ จากการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยสังเกตพบว่า นักเรียนที่มีการเรียนรู้เร็ว จะมีความกระตือรือร้นในการเรียน เพื่อต้องการศึกษาในหมวกคำศัพท์ต่อไป ทำให้นักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนรู้เร็วนั้นมีความก้าวหน้าในการเรียนมากขึ้น โดยไม่ต้องรอเรียนพร้อมกับนักเรียนคนอื่น จึงทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนทำให้คะแนนผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น แต่ในทางกลับกันก็พบว่า นักเรียนที่มีค่อนข้างอ่อนจะเกิดความท้อถอยในการเรียน เพราะนักเรียนต้องทำความเข้าใจกับจุดประสงค์ของการเรียน คำศัพท์ และแบบฝึกหัดด้วยตนเอง ซึ่งจะศึกษาได้ค่อนข้างช้ากว่านักเรียนที่มีความสามารถ ผู้วิจัยจึงคอยกระตุ้น ให้กำลังใจ และให้คำแนะนำเมื่อเกิดปัญหา เมื่อนักเรียนทำคะแนนได้ดีหรือสูงขึ้น ก็จะกล่าวชมเชยเพื่อเป็นกำลังใจในการกระตุ้นให้นักเรียนมีกำลังใจในการศึกษาและทำแบบฝึกหัดในหมวดคำศัพท์อื่นต่อไป สรุปได้ว่าแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้คัดคำศัพท์มาจากคำพื้นฐานภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยนำคำศัพท์ดังกล่าวให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและนำผลการตรวจมาเป็นเกณฑ์คัดเลือก โดยเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายในแนวเดียวกันมาจัดเป็นหมวดหมู่ แล้วจึงนำมาสร้างแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

จึงเป็นเหตุให้คำศัพท์ในแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษนั้นง่ายต่อความเข้าใจและการจดจำ อีกทั้งคำศัพท์ในแต่ละหมวดเป็นคำศัพท์ใหม่ที่นักเรียนพบเห็นในชีวิตประจำวัน จึงทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากขึ้น และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในคำศัพท์ได้ดี มีความสนใจในการเรียนมากขึ้น เพราะนักเรียนสามารถทบทวนความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา แอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่จะทำให้การเรียนเป็นเรื่องสนุกตามแนวคิดภาษาอังกฤษที่ว่า Learning is Fun โดยการสร้างบรรยากาศการเรียนที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน ให้เกิดขึ้น เพื่อจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกอยากเรียนนั้นเอง ซึ่งสอดคล้องกับ วันดี สุสิกา (2553 : 82) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวาปีปทุม ผลการศึกษาพบว่า ผลการเปรียบเทียบการจัดกรเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวาปีปทุม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของสลินดา โพธิ์พยัฆ์ (2556 : 102) ได้พัฒนาแบบฝึกหัดเสริมการเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท ของนักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์สุพรรณบุรี ผลการวิจัย คือ ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเข้าใจความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทของกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นหลังจากได้รับการฝึกจากแบบฝึกเสริมการเข้าใจความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท อย่างมีนัยสำคัญทีทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบท้ายบท คะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 76.78 และคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบรายบท เท่ากับ 75.75 เนื่องมาจาก การฝึกทำแบบฝึกเสริมการเข้าใจกลวิธีการเดาความหมายจากบริบท ทำให้ผู้เรียนเกิดความเชี่ยวชาญในการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทและสามารถนำมาใช้ในการทำแบบทดสอบได้

3. ในด้านความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดจันทาราม (ตั้งตรงจิตร 5) สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในระดับดี ค่าเฉลี่ยโดยรวม ($\bar{X}$= 2.73 , S.D. = 0.57) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบน แท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ กล่าวโดยสรุป การที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เพราะการเรียนด้วยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นสื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล นักเรียนแต่ละคนสามารถเรียนรู้ได้เร็งช้าตามวุฒิภาวะด้านสติปัญญาและความพร้อมของแต่ละคน โดยแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้ นักเรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนมีการเรียนรู้เร็ว จะมีความกระตือรือร้นในการเรียน เพื่อต้องการศึกษาในหมวดคำศัพท์ต่อไป ทำให้นักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนรู้เร็วนั้น มีความก้าวหน้าในการเรียนมากขึ้น โดยไม่ต้องรอเรียนพร้อมกับนักเรียนคนอื่น จึงทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนทำให้คะแนน

ผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น อีกทั้งนักเรียนชอบที่จะเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต ทำให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต ช่วยให้มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น สามารถที่จะเรียนได้ด้วยตนเอง และการเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต สามารถที่จะย้อนกลับไปเรียนกี่ครั้งก็ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิลัยพร ไชยสิทธิ์ (2554 : 55) ได้ศึกษาการพัฒนาแอพพลิเคชั่นฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์บนเครื่องคอมพิวเตอร์แท็บเล็ตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษาความ พึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแอพพลิเคชั่นฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อแอพพลิเคชั่นฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ที่ค่าเฉลี่ย 4.28 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ ตั้งไว้ เนื่องมาจากแอพพลิเคชั่นฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิ์ภาพและเหมาะสมกับระดับผู้เรียน และสามารถที่จะนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนอีกรูปแบบหนึ่ง สามารถลดปัญหาความแตกต่างของผู้เรียนลดข้อจำกัดด้านเวลา และสถานที่ของการเรียน และสามารถตอบสนองความต้องการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับยุภาวดี พันธัง (2556 : 91) ได้ศึกษาผลการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เส้นสีแสงเงา วิชาศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดคลองเตย เขตคลองเตย กรุงเทพหมานคร ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องเส้นสีแสงเงา จำนวน 30 คน ปรากฏว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยภาพรวมพบว่า ความพึงพอใจอยู่ในระดับดีที่สุด สอดคล้องกับภัคภร แก่นสูงเนิน (2556 : 154) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบบสถานการณ์จำลอง วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Buying and Selling สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าความพึงพอใจของเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบสถานการณ์จำลอง วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Buying and Selling อยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับนุสรา เดชจิตต์ (2556 : 152) ได้ศึกษาผลของการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบแก้ปัญหา เรื่อง การคูณ ที่มีต่อความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบแก้ปัญหา เรื่อง การคูณ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบแก้ปัญหา เรื่อง การคูณ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.16 อยู่ในระดับ มาก

ข้อเสนอแนะ

จากผลสรุปและการอภิปรายผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ก่อนการนำแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษไปใช้กับนักเรียนควรมีการตรวจการใช้งานนักเรียนมีทักษะการใช้แท็บเล็ตก่อน ซึ่งนักเรียนควรเรียนรู้ขั้นตอนและวิธีการใช้ให้ถูกต้อง เพื่อลดปัญหาที่เกิดขึ้นในด้านต่างๆ กับการจัดการเรียนการสอน

2. ควรมีการเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์ ห้องเรียน สัญญาณอินเทอร์เน็ตและอินเทอร์เน็ตไร้สาย ให้พร้อมก่อนการจัดการเรียนการสอน

3. ควรมีการวิจัยและพัฒนาแอพพลิเคชั่นสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ ที่สอดแทรกกิจกรรมคุณธรรมให้มีความหลากหลาย เช่น กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน หรือการผลิตสื่อที่หลากหลาบ เช่น การใช้ 3D ในการผลิตตัวสื่อ การใช้บทบาทสมมุติให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม จะทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการนำแอพพลิเคชั่นบนแท็บเล็ตไปใช้ร่วมกับวิธีสอนต่างๆ เช่น การเรียนแบบร่วมมือ การเรียนแบบสืบสอบ

2. ควรมีการพัฒนาแอพพลิเคชั่นบนแท็บเล็ตสำหรับการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.(2556). ความเป็นมาโครงการแท็บเล็ตพีซีเพื่อการศึกษาไทย. เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก http://otcp.in.th.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2549). แผนยุทธศาสตร์ปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (พ.ศ.2549-2553). กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

ณัฐวลัย จันทร์สิงห์. (2553). “ผลของการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.” สารนิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

นริสรา กัลยา. (2552). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม. วารสารศึกษาศาสตร์ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา, มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2(3).

นุสรา เดชจิตต์. (2556). “ผลของการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบแก้ปัญหา เรื่อง การคูณ ที่มีต่อความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ไพรัช ธัชยพงษ์และพิเชษ ดุรงคเวโรจน์. (2541). เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

ภัคภร แก่นสูงเนิน. (2556). “ผลการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เส้นสีแสงเงา วิชาศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดคลองเตย เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร.” สารนิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาเทคโนโลยีการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ยุภาวดี พันธัง. (2556). “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เส้นสีแสงเงา วิชาศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.” สารนิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาเทคโนโลยีการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

โรงเรียนวัดจันทาราม (ตั้งตรงจิตร 5). (2557).รายงานประจำปีของสถานศึกษา โรงเรียนวัดจันทาราม (ตั้งตรงจิตร 5). ค้นเมื่อ 8 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก http://data.bopp-obec.info/emis/

วันดี สุสิกา. (2553). “การจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเมืองวาปีปทุม.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

วิลัยพร ไชยสิทธิ์. (2555). “การพัฒนาแอพพลิเคชั่นฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์บนเครื่องคอมพิวเตอร์แท็บเล็ตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.” บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.

สลินดา โพธิพยัคฆ์. (2557). การพัฒนาแบบฝึกเสริมความเข้าใจความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทของนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 มหาวิยาลัยเทคโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์สุพรรณบุรี. รายงานการวิจัย. นครปฐม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สกุล สุขศิริ. (2550). “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบ Game Based Learning.” สารนิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และองค์การ, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

สำนักทดสอบทางการศึกษา. (2547). สรุปผลการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติ ปีการศึกษา 2547. ค้นเมื่อ 8 พฤศจิกายน. เข้าถึงได้จาก http:// bet.obec.go.th.

อิสรา สาระงาม. (2529). การสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นมัธนมศึกษา. เชียงใหม่: คณะศึกษาสาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.