

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมสามมิติประเภทสวนบทบาทเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีความรู้ด้านภาษาอังกฤษในระดับต่ำ

ผู้วิจัย : ปรีชกร พรหมมา

ปริญญา : ศีษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา : เทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา

ปี : 2559

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ไพฑูรย์ ศรีฟ้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างแอปพลิเคชันเกมสามมิติประเภทสวนบทบาทเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีความรู้ด้านภาษาอังกฤษในระดับต่ำที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หาค่าดัชนีประสิทธิผล จากการเรียนด้วยแอปพลิเคชันเกมสามมิติประเภทสวนบทบาท เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อแอปพลิเคชันเกมสามมิติประเภทสวนบทบาท เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 4) เพื่อศึกษาประโยชน์และอุปสรรคของการใช้แอปพลิเคชันเกมสามมิติประเภทสวนบทบาท เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนโรงเรียนวัดหลักสี่ (ทองใบทิวารีวิทยา) ที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน ที่มีความรู้ด้านภาษาอังกฤษในระดับต่ำ ได้มาจากวิธีการสุ่มตัวอย่างหลายขั้นตอนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แอปพลิเคชันเกมสามมิติประเภทสวนบทบาทเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) แบบประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชันเกม 3) แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ และ 5) แบบสอบถามความคิดเห็นด้านประโยชน์และปัญหาอุปสรรคของการใช้แอปพลิเคชันเกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for dependent sample

ผลการวิจัยพบว่า 1) แอปพลิเคชันเกมสามมิติประเภทสวนบทบาทเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และมีประสิทธิภาพ 86.12/86.12 ตามเกณฑ์ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนด้วยแอปพลิเคชันเกมสามมิติประเภทสวนบทบาทสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.55 3) ผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อแอปพลิเคชันเกมสามมิติประเภทสวนบทบาทเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด และ 4) ประโยชน์ของการใช้แอปพลิเคชันเกมสามมิติประเภทสวนบทบาท เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่าผู้เรียนเห็นประโยชน์มากที่สุด เนื่องจากส่งผลให้ผู้เรียนมีสมาธิในการเรียนมากขึ้น เรียนรู้คำศัพท์ได้ดีกว่าเดิม ใช้งานแท็บเล็ตในทางที่เกิดประโยชน์มากขึ้น ทำให้ผู้เรียนสนุก เกิดการเรียนรู้ได้ง่าย สามารถจดจำได้ ทำให้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีส่วนร่วมในการเรียนร่วมกับผู้อื่น และปัญหาอุปสรรคมากที่สุดจากการไม่นำแท็บเล็ตมาให้ใช้อย่างต่อเนื่องและการติดตั้งแอปพลิเคชันยุ่งยากรวมถึงการไม่มีแท็บเล็ตเป็นของตนเอง

****ผลงานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยด้านเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาจากสำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2559****