ชื่อเรื่องวิจัย ศึกษาผลการใช้สื่อโปรแกรมซอฟต์แวร์พื้นฐานเพื่อฝึกทักษะการใช้โปรแกรมประมวลผลคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเกาะถ้ำ

ชื่อผู้วิจัย นาลันดา เชื้อช่วย

สาขา คอมพิวเตอร์ศึกษา

คณะ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาผลการใช้สื่อโปรแกรมซอฟต์แวร์พื้นฐานในการฝึกทักษะการใช้โปรแกรมประมวลผลคำ (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อโปรแกรมซอฟต์แวร์พื้นฐาน และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อโปรแกรมซอฟต์แวร์พื้นฐาน กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเกาะถ้ำ ปีการศึกษา 2568 ภาคเรียนที่ 1 จำนวน 8 คน โดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเกี่ยวกับโปรแกรมซอฟแวร์พื้นฐาน (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน และ (3) แบบประเมินความสามารถในการใช้งานโปรแกรม โดยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการทดลองแบบกลุ่มเดียว การสังเกตการปฏิบัติ และการสำรวจความคิดเห็น วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน) และสถิติเชิงอนุมาน (Paired Sample t-test)

ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้สื่อโปรแกรมซอฟต์แวร์พื้นฐานสูงกว่าก่อนการใช้สื่ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่าเฉลี่ย 66.38, S.D. 5.68) ส่วนคะแนนก่อนการใช้สื่อมีค่าเฉลี่ย 21.00 (ค่าเฉลี่ย 21.00, S.D. 4.66) นักเรียนสามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการใช้โปรแกรม Microsoft Word ได้ดีขึ้น ได้แก่ การเปิด-ปิดโปรแกรม การพิมพ์ข้อความ การจัดรูปแบบเบื้องต้น การแทรกรูปภาพ และการบันทึกไฟล์ ขณะที่ระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อโปรแกรมซอฟต์แวร์พื้นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.56, S.D. 0.51) ทั้งนี้จุดแข็งของสื่อที่พัฒนาขึ้นคือการออกแบบให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กในระดับประถมศึกษา มีการใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย และมีกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม ส่วนข้อจำกัดคือการต้องใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และความจำเป็นในการปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย ได้แก่ (1) ควรนำสื่อโปรแกรมซอฟต์แวร์พื้นฐานมาใช้เป็นเครื่องมือการเรียนการสอนเสริมในรายวิชาเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาทักษะการใช้โปรแกรมประมวลผลคำของนักเรียน (2) ควรพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายและครอบคลุมโปรแกรมซอฟต์แวร์อื่น ๆ ที่จำเป็นในยุคดิจิทัล และ (3) ควรจัดฝึกอบรมครูผู้สอนให้มีความรู้ความสามารถในการใช้และพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21