ชื่อเรื่อง : ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระหว่างการเรียนผ่านโปรแกรม Metaverse และ PowerPoint

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวรุ่งอรุณ ตั้งจิตเพียรดี

ปีการศึกษา : 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหานักเรียนขาดแรงกระตุ้นในการจดจำคำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 54 คน และ 5/5 จำนวน 53 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) โปรแกรม PowerPoint และ Metaverse เนื้อหา บทที่ 12 เรื่อง Thai Sports (2) แบบสอบถามความพึงพอใจ

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่า นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 54 คน สามารถเข้าร่วมการวิจัยได้จริง 40 คน คิดเป็นร้อยละ 74.07 นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/5 จำนวน 53 คน สามารถเข้าร่วมการวิจัยได้จริง 36 คน คิดเป็นร้อยละ 67.92 รวมนักเรียนที่สามารถเข้าร่วมได้จริง จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 71.02 เนื่องจากนักเรียนมีปัญหาอุปสรรคทางระบบอินเตอร์เน็ตและอุปกรณ์สื่อสาร เช่น ความแรงของอินเตอร์เน็ต และ รุ่นของอุปกรณ์การสื่อสารที่ไม่รองรับโปรแกรม Metaverse จากการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 และ 5/5 จำนวน 40 คน รู้สึกเกิดแรงกระตุ้นในการเรียนหลังจากเข้าไปศึกษาคำศัพท์ในโปรแกรม Metaverse ในระดับ 5 เห็นด้วยมากที่สุด จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 52.6 ระดับและระดับ 2 เห็นด้วยน้อย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3.9 ตามลำดับ นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้รวดเร็วมากยิ่งขึ้นหลังจากใช้โปรแกรม Metaverse ในระดับ 5 เห็นด้วยมากที่สุด จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 44.7 ระดับและระดับ 2 เห็นด้วยน้อย จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 3.9 ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นเรื่องความเหมาะสมในการใช้โปรแกรม Metaverse เหมาะสมกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีนักเรียนเห็นด้วยมากที่สุดระดับ 5 จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 63.2 นอกจากนี้จากผลสำรวจข้อเสนอแนะการใช้งาน Metaverse กับบทเรียนภาอังกฤษ ยังพบว่า นักเรียนชื่นชอบ สนับสนุน การสร้างตัวละครในการเข้าไปเรียนในโลกเสมือนจริง สื่อมีความมันสมัย ทำให้อยากเรียนมากยิ่งขึ้น มีความน่าสนใจกว่าการใช้สื่อ PowerPoint แต่ยังมีข้อจำกัด เช่นความเร็วของระบบอินเทอร์เน็ต และรุ่นอุปกรณ์ที่รองรับโปรแกรม สำหรับการใช้สื่อ PowerPoint มีนักเรียนเห็นด้วยมากที่สุดในเรื่องของการเกิดแรงกระตุ้นและการจดจำคำศัพท์ในการเรียน ระดับ 5 จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 42.1 และเห็นด้วยน้อยที่สุด ระดับ 1 จำนวน 5 คน และ 4 คน คิดเป็นร้อยละ 6.6 และ 5.3 ตามลำดับ นักเรียนมีข้อเสนอแนะ ว่าสื่อไม่ทันสมัย อยากให้มีเกม สีสันที่น่าดึงดูดมากยิ่งขึ้น หากเปรียบเทียบการใช้งานระหว่าง 2 โปรแกรมจะพบว่าได้ว่า นักเรียนรู้สึกถึงแรงกระตุ้นและการจดจำคำศัพท์จากการใช้โปรแกรม Metaverse มากกว่าการใช้ PowerPoint