

การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษโดยการจัดการ
เรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ของโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามควคูวิชาสามัญ

DEVELOPING THE ABILITY TO ENGLISH PRONUNCIATION BY
LEARNING MANAGEMENT THROUGH AUGMENTED REALITY
FOR MATHAYOMSUKSA 1 STUDENT OF PRIVATE SCHOOL
SIMULTANEOUSLY TEACHING ISLAMIC
AND GENERAL EDUCATION



¹นัสรียา บิลเต๊ะ, ²เก็ตถวา บุญปรากฏ และ ³ชุตินา ทัทโร
Nasreeya Bilteh, Kettawa Boonprakarn and Chutima Thusaro

มหาวิทยาลัยหาดใหญ่, ประเทศไทย
Hatyai University, Thailand

¹Nasreeya.bil012@hu.ac.th

Received : January 18, 2023; **Revised** : March 25, 2024; **Accepted** : April 30, 2024

บทคัดย่อ

วิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน โรงเรียนกัลยาณชนรังสรรค์มูลนิธิ มัสยิดบ้านเหนือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบวัด ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ และ 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่า ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี

¹ นักศึกษา, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

³ อาจารย์ ดร.สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ : การอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ, เทคโนโลยีเสมือนจริง, ภาษาอังกฤษ

Abstract

The purposes of this research were: 1) compare the English Pronunciation ability by using Learning Management through Augmented Reality between before and after organizing learning for Mathayom-one Student, 2) study satisfaction with Learning Management through Augmented Reality, the target group of the research was 28 Mathayom-one students to study English subject of Kallayanachonrangson foundation masjid bannue School, semester 1, academic year 2023 selected by purposive sampling. The research tools were 1) a learning management plan, 2) Learning Management test, 3) Student satisfaction assessment. Data were analyzed by finding percentages, mean and standard deviation. The results showed that 1) Students' ability to English Pronunciation after studying was higher than before studying at the .05 level of statistical significance. and 2) Students satisfaction with Learning Management through Augmented Reality, which overall is at a very good level.

Key words: English Pronunciation, Augmented Reality, English language

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามกระบวนการเรียนรู้ และมีสมรรถนะหลัก 5 ประการ คือความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะช่วยให้ผู้เรียนมีวิสัยทัศน์กว้างไกล สามารถติดต่อสื่อสารกับชาวต่างชาติได้อย่างถูกต้อง

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะช่วยให้ผู้เรียนมีวิสัยทัศน์กว้างไกล สามารถติดต่อสื่อสารกับชาวต่างชาติได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมและมั่นใจ ดังนั้นนักเรียนจำเป็นต้องเรียนภาษาอังกฤษเพื่อให้เกิดทักษะทางภาษาโดยจะเน้นแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative approach) โดยมุ่งเน้นให้พัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านได้แก่ ทักษะ การฟัง (Listening) ทักษะการพูด (Speaking) ทักษะการอ่าน (Reading) และทักษะการเขียน (Writing) ให้อยู่ในระดับที่สามารถสื่อสารได้

องค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาคุณภาพของนักเรียนตามความมุ่งหวังของหลักสูตรและเป็นหัวใจของการเรียนรู้ภาษานั้นคือความสามารถในการอ่านเนื่องจากการอ่านมีความสำคัญต่อมนุษย์ที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) ดังนั้นทักษะการอ่านเป็นทักษะที่สำคัญมากสำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการอ่าน ในการจัดการเรียนการสอนจำเป็นต้องพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดทักษะและความเข้าใจในสิ่งที่อ่าน มีนิสัยรักการอ่าน สามารถนำความรู้จากการอ่านไปใช้ประโยชน์ได้

ปัจจุบันสื่อมีบทบาทสำคัญมากต่อการเรียนการสอน ทำให้การเรียนการสอนไม่รู้สึกลำบากหน่ายอีกต่อไป ซึ่งการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง (AR) จึงเป็นการสร้างความสนใจในการเรียนรู้ให้นักเรียนมากขึ้น สื่อเสมือนจริง ที่แทรกอยู่ในกิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้โดยการจินตนาการตามเนื้อหาและทำความเข้าใจได้ง่ายและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

สื่อเสมือนจริง AR หรือ Augmented Reality คือเทคโนโลยีที่ผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน หรือเทคโนโลยีที่รวมสภาพแวดล้อมจริงกับวัตถุเสมือนเข้าด้วยกันในเวลาเดียวกัน โดยวัตถุเสมือนอาจจะเป็นภาพ วิดีโอ เสียง หรือข้อมูลต่าง ๆ ที่ประมวลผลมาจากคอมพิวเตอร์ มือถือ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์สวมใส่ขนาดเล็กต่าง ๆ เพื่อให้มนุษย์สามารถตอบสนองกับสิ่งที่จำลองนั้นได้อย่างสมจริง

จากการสังเกตการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกัลยาณชนรังสรรค์มูลนิธิมัสยิดบ้านเหนือ ปัญหาที่พบคือเด็กไม่สามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษเด็กไม่รู้จักรากอ่านออกเสียงของคำศัพท์แต่ละคำ และเมื่อพวกเขาไม่รู้จักรากอ่านออกเสียงของคำศัพท์แล้วทำให้พวกเขาไม่ตั้งใจเรียนและรู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในเรื่องการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากหลักการและเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จะเห็นว่าปัญหาที่เห็นได้ชัดเจนเด็กไม่สามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษอ่านซ้ำจำปัญญาระหว่างภาษาอังกฤษไม่หมดจำหน้าลิ้มหลังปัญหาเหล่านี้ล้วนเกิดจากการที่ครูผู้สอนมีวิธีการสอนแบบเดิม ๆ ดังนั้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง (AR) จึงเป็นการสร้างความสนใจในการเรียนรู้ให้นักเรียนมากขึ้น สื่อเสมือนจริง ที่แทรกอยู่ในกิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้โดยการจินตนาการตามเนื้อหาและทำความเข้าใจได้ง่ายและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริงระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามควบคู่วิชาสามัญ สังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดสงขลา ซึ่งประกอบไปด้วย 7 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนดาร์ลุณญาฮ์ดีนวิทยาลัยมูลนิธิ 2) โรงเรียนมูลนิธิอิติศอมวิททยา 3) โรงเรียนศาสน์มุสลิมวิททยา 4) โรงเรียนกัลยาณชนรังสรรค์มูลนิธิ มัสยิดบ้านเหนือ 5) โรงเรียนบาโงยคูรียันอิสลามศึกษา 6) โรงเรียนวิททยาสรรค์ศึกษา 7) โรงเรียนสังคมอิสลามวิททยา รวมนักเรียนทั้งหมด 565 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน โรงเรียนกัลยาณชนรังสรรค์มูลนิธิ มัสยิดบ้านเหนือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ซึ่งโรงเรียนมีนักเรียน 1 ห้องเรียน ตัวแปรต้น ได้แก่ ช่วงเวลาของวิธีการสอนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริงแปรค่าเป็น 2 ค่าคือ ก่อนจัดเรียนรู้ และหลังจัดเรียนรู้

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้วัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง

2.2 แบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง

2.3 แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดฝึกทักษะด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริงระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนว่าเกณฑ์หาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบค่าที (t-test dependent)

3.2 การวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริงหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอนตามลำดับดังนี้ คือ

1. เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง (AR)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ความสามารถการอ่าน	n	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.
ก่อนเรียน	28	20	24.67	5.19
หลังเรียน	28	20	71.84	7.77
T- test = 4.89				

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ พบว่า ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง (AR) ของนักเรียนที่เรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง (AR) ดังนี้

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง (AR)

ลำดับ	ความพึงพอใจ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
	ด้านเนื้อหา	4.27	0.57	มาก
1	ผู้สอนมีความรู้ในเนื้อหาวิชาที่สอนสามารถเข้าใจง่าย	4.33	0.75	มากที่สุด
2	ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน	4.11	0.87	มาก
3	เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอนมีความหลากหลาย น่าสนใจ	4.34	0.88	มากที่สุด
4	เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย	4.43	0.90	มากที่สุด
5	มีสื่อ กิจกรรม และใบงานที่หลากหลาย	4.22	0.79	มาก
	ด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.17	0.47	มาก
6	มีการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ก่อนเข้าสู่บทเรียน	4.23	0.76	มาก
7	ผู้สอนใช้วิธีการสอนและใช้สื่ออย่างหลากหลาย	4.29	0.93	มากที่สุด
8	ผู้สอนมีความเป็นกันเองกับนักเรียน	4.28	0.87	มากที่สุด
9	ผู้สอนพูดจาสุภาพ	4.26	0.80	มากที่สุด

10	ผู้สอนเอาใจใส่ดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิด	4.27	0.84	มากที่สุด
	ด้านการจัดกิจกรรม	4.39	0.64	มากที่สุด
11	ผู้สอนส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงออกและเชื่อมั่นในตนเอง	4.23	0.76	มาก
12	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) มีความหลากหลาย	4.29	0.93	มากที่สุด
13	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) มีความสนุกและน่าสนใจ	4.28	0.87	มากที่สุด
14	การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) มีทั้งรูปแบบกลุ่มและรายบุคคล	4.26	0.80	มากที่สุด
15	ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผล	4.27	0.84	มากที่สุด
	รวม	4.53	0.76	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่าความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53, S.D. = 0.76$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านกิจกรรมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.39, S.D. = 0.64$) รองลงมาด้านเนื้อหา มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.27, S.D. = 0.57$) ส่วนที่น้อยที่สุดด้านบรรยากาศการเรียนรู้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.17, S.D. = 0.47$)

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) สำหรับนักเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ของนักเรียนที่เรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 45.71/83.93 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ที่ปรากฏผลเช่นนี้อันเนื่องมาจากสื่อเสมือนจริง AR ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเป็นการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สร้างภาพเสมือนที่รวมเอาโลกแห่งความจริงเข้ากับโลกเสมือนผ่านอุปกรณ์รับข้อมูลประเภทเว็บแคมมีการทำงานร่วมกับโปรแกรมทำให้เกิดภาพและวิดีโอสามารถตอบสนองแบบทันทีและพบว่าเด็กมีความสนุกกับการเรียนและกระตือรือร้นมากยิ่งขึ้นส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของชินกมล เลิศวิทวัสกุล (2557, น. 94) ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาฟิสิกส์ เรื่อง ไฟฟ้าและแม่เหล็กของนักเรียนเตรียมทหารชั้นปีที่ 2 หลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้สื่อเสมือนจริงและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติ พบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาฟิสิกส์หลังเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากนักเรียนเตรียมทหารที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้สื่อเสมือนจริงจะเกิดการเรียนรู้เนื้อหาในบทเรียนจากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยการปฏิบัติการทดลองจากสื่อเสมือนจริงที่หลากหลายทั้งสื่อเสมือนจริงแบบออนไลน์และออฟไลน์ที่ผู้วิจัยได้เลือกนำมาใช้ให้เหมาะสมกับแต่ละเนื้อหาทำให้นักเรียนเตรียมทหารมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้ดียิ่งขึ้นและสอดคล้องกับงานวิจัยของพรทิพย์ ปริยาชาติ (2558, น. 100-112) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลของการใช้บทเรียน Augmented Reality Code เรื่องคำศัพท์ภาษาจีน พื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดตานีนรสโมสร พบว่าผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนพื้นฐานที่เรียนด้วยบทเรียน AR Code เรื่องคำศัพท์ภาษาจีนพื้นฐานระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนพื้นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .00 แสดงว่าการเรียนด้วยบทเรียน AR Code เรื่องคำศัพท์ภาษาจีนพื้นฐานช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่าผู้เรียนมีความความสนุกสนาน มีเจตคติที่ดี มีความกระตือรือร้นในการเรียน มีความเข้าใจในเนื้อหาได้ง่ายและเร็วขึ้นนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีโดยใช้บทเรียน AR Code เรื่องคำศัพท์ภาษาจีนพื้นฐานทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

2. ระดับความพึงพอใจที่ดีของผู้เรียน เรื่องการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียง โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง (AR) สำหรับนักเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก แสดงว่าผู้เรียนพอใจกับวิธีการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง (AR) เนื่องจากการจัดการโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง (AR) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้ฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างเป็นระบบและมีขั้นตอนที่น่าสนใจ และมีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้เลือกเมื่อพิจารณาประเด็นความพึงพอใจของผู้เรียนที่ได้ทำการจัดเรียงลำดับจากความพึงพอใจสูงสุดไปหาความพึงพอใจต่ำสุด พบว่าความพึงพอใจของผู้เรียนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง (AR) เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง (AR) สำหรับนักเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประกอบไปด้วย 3 ด้านคือ ด้านเนื้อหา ด้านบรรยากาศการเรียนรู้อ และด้านการจัดกิจกรรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุดคือด้านด้านการจัดกิจกรรม ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.76) เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรายข้อส่วนใหญ่ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก คือ เนื้อหาเรียนสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.90) รองลงมา คือ เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอนมีความหลากหลาย น่าสนใจ ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.88) ส่วนสุดท้ายนักเรียนมีความพึงพอใจที่ต่ำที่สุด คือ ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.87) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของลินดา กอดซิกกิ, นิโคล กอดซิกกิ, แมรีโครเฟล และคณะ (Linda Godzicki, Nicole Godzicki, Mary Krofel and et al. 2013) ได้ศึกษาวิจัย การเพิ่มแรงจูงใจและข้อตกลงในนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาผ่านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้โดยการนำเทคโนโลยีเสมือนจริง

(Augmented Reality AR) พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่รู้สึกว่าการเรียนที่ได้จัดกิจกรรม การเรียน ที่เกี่ยวข้องกับความสนใจของผู้เรียน นอกจากนี้ยังเห็นได้ชัดว่าผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียนเมื่อมีการนำเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality AR) เกม สนุกๆ เข้ามาในการเรียนการสอน มาใช้เมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังเรียน นักเรียนมีแรงจูงใจมากขึ้นและมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ในการเรียนรู้อีกครั้งเมื่อมีการนำเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality AR) เข้ามาช่วยผลการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality AR) ด้านการออกแบบและด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality AR) ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($X = 3.68$, S.D. = 0.62) จะเห็นได้ว่านักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้ชุดฝึกทักษะด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ในการเรียนการสอน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- ปัญจรัตน์ ทับเปีย. (2555). *การพัฒนาชุดสื่อประสมแบบโลกเสมือนผลงานโลกจริง เรื่องโครงสร้างและการทำงานของหัวใจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร, กรุงเทพฯ
- ปิยะภรณ์ นวลเจริญ. (2556). *การพัฒนาชุดการเรียนรู้ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง โดยใช้เทคนิคช่วยจำเพื่อส่งเสริมการอ่านเรื่องมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการเรียนรู้อิสระและสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ