

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (quasi experimental research) มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) และวิธีการสอนแบบปกติ สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) วิชาภาษาไทย เรื่อง การสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียน โดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) และวิธีการสอนแบบปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียน โดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning)
4. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ใช้วิธีการสอนแบบปกติ

สมมติฐานของการวิจัย

1. บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) วิชาภาษาไทย เรื่อง การสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. นักเรียนที่เรียน โดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) และวิธีการสอนแบบปกติมีผลสัมฤทธิ์การสะกดคำแตกต่างกัน
3. นักเรียนที่เรียน โดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) มีผลสัมฤทธิ์การสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4. นักเรียนที่ใช้วิธีการสอนแบบปกติมีผลสัมฤทธิ์การสะกดคำหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านบางกะปิ สำนักงานเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 11 ห้องเรียน รวมนักเรียน 482 คน ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างจากการนำคะแนนผลการทดสอบคุณภาพการศึกษา วิชาภาษาไทย ของสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จากนักเรียนทั้งหมด 11 ห้องเรียน มาหาค่าคะแนนเฉลี่ยของแต่ละห้อง นำค่าคะแนนมาวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนความสามารถทางการเรียนวิชาภาษาไทย โดยวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (one-way ANOVA) พบว่า นักเรียนทั้ง 11 ห้องเรียนมีความสามารถทางด้านภาษาไทยไม่แตกต่างกัน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านบางกะปิ ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีจับสลากห้องเรียน จำนวน 2 ห้องเรียน จากทั้งหมด 11 ห้องเรียน จากนั้น จับสลากเลือกเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน ที่สอนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) คือ ห้อง ป. 5/7 และกลุ่มควบคุม 30 คน ที่ใช้วิธีสอนแบบปกติ คือ ห้อง ป. 5/8

2. ตัวแปรที่ใช้ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การสอนสะกดคำโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) และวิธีการสอนแบบปกติ

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์การสะกดคำ

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดเวลาระยะเวลาในการทดลองห้องละ 10 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553

การดำเนินการทดลอง

ในการดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) ที่ผ่านการตรวจสอบแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้ในการเรียนการสอนเพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) โดยอัปโหลดสู่เครื่องเซิร์ฟเวอร์แม่ข่ายของโรงเรียนบ้านบางกะปิ
2. จัดเตรียมห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนให้พร้อมต่อการปฏิบัติการวิจัย
3. ดำเนินการทดลองกับกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน ในชั่วโมงเรียนวิชาภาษาไทย สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง 3 สัปดาห์ รวม 10 ชั่วโมง ทดลอง ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนบ้านบางกะปิ โดยนักเรียน 1 คน ต่อคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง
4. แนะนำการเข้ามาใช้งานในระบบ การลงทะเบียนในระบบ และวิธีการเข้ามาเรียนในระบบ ในการเรียนนักเรียนสามารถศึกษาเนื้อหาตามลำดับขั้นตอน เมื่อเข้ามาใช้งานครั้งแรกระบบจะให้ทำแบบทดสอบก่อนเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง การสะกดคำ โดยใช้แบบทดสอบที่ผ่านการหาประสิทธิภาพแล้ว จากนั้นจึงให้เข้าเรียนเนื้อหาที่เรียงลำดับไว้ในระบบ โดยเริ่มจากเนื้อหาในชุดที่ 1 จนจบ แล้วทำแบบทดสอบของชุดที่ 1 เสร็จแล้วจึงเรียนในเนื้อหาถัดไป ให้นักเรียนทำเช่นนี้ตามลำดับจนครบทั้ง 10 ชุด แล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน
5. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียน โดยใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) วิชาภาษาไทย เรื่อง การสะกดคำ โดยวิธีการทดสอบค่า t (t dependent test)
6. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสะกดคำของนักเรียนที่เรียน โดยใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) กับการสอนแบบปกติ โดยใช้ t independent test

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสะกดคำของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) และวิธีการสอนแบบปกติ
พบว่า

1. ผลการหาค่าประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) วิชาภาษาไทย
เรื่อง การสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 86.83/86.33
2. ผลสัมฤทธิ์การสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียน โดยใช้
บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) และวิธีการสอนแบบปกติ พบว่า นักเรียนที่เรียน โดยใช้
บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสะกดคำสูงกว่า
นักเรียนที่เรียน โดยวิธีการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. ผลสัมฤทธิ์การสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 5 ที่เรียน โดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงขึ้นกว่า
ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
4. ผลสัมฤทธิ์การสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 5 ที่ใช้วิธีการสอนแบบปกติ พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยอภิปรายผลจากข้อค้นพบในการวิจัยครั้งนี้ ดังต่อไปนี้

1. ผลการหาค่าประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) วิชาภาษาไทย
เรื่อง การสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ประสิทธิภาพด้านกระบวนการ (E_1) มีค่า
เท่ากับ 86.83 และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) มีค่าเท่ากับ 86.33 แสดงว่า ร้อยละ
ของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหัดมีค่าเท่ากับ 86.83 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ย
จากการทำแบบทดสอบมีค่าเท่ากับ 86.33 นั่นคือ ประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

(e-Learning) มีค่าเท่ากับ (E_1/E_2) 86.83/86.33 สรุปได้ว่าบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งขึ้น 80/80 สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุรางค์ พุ่มเจริญวัฒนา (2549) ที่ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง การแยกส่วนประกอบของประโยค สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพ 86.13/86.80 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด พิทักษ์ พรหมนิล (2547) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง อักษรนำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า บทเรียนดังกล่าวมีประสิทธิภาพ 88.45/87.73 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 รัมภา สืบสำราญ (2547) ได้พัฒนาบทเรียนการ์ตูน เรื่อง คำลักษณนาม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า บทเรียนการ์ตูนดังกล่าวมีประสิทธิภาพ 84.24/80.16 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ปริยานุช แคนดิ (2546) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์วิชาภาษาไทย เรื่อง สระลดรูปและสระเปลี่ยนรูป ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.34/86.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก

1.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) โดยคำนึงถึงคุณลักษณะสำคัญของบทเรียนที่สมบูรณ์จะต้องมีหลัก 4I ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญ 4 ประการ ดังที่ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2545, หน้า 8-10) สรุปไว้ ดังนี้

1.1.1 สารสนเทศ (Information) ผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาสาระที่ได้รับ การเรียบเรียงแล้วเป็นอย่างดี ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้หรือ ได้รับทักษะอย่างหนึ่ง อย่างไม่ใดตามที่ผู้สร้างได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้

1.1.2 ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individualization) ผู้วิจัยได้คำนึงถึง การตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลที่มีความแตกต่างกันทางการเรียนรู้ ซึ่ง เกิดจากบุคลิกภาพ สติปัญญา ความสนใจ พื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกัน นักเรียนจะมี อิสระในการควบคุมการเรียนรู้ของตนเอง ดังนี้

1.1.2.1 การควบคุมเนื้อหา นักเรียนสามารถที่จะเลือกเรียนส่วนใด ข้ามส่วนใด ออกจากบทเรียนใด หรือย้อนกลับมาเรียนในส่วนที่ยังไม่ได้ศึกษาเมื่อใด ก็ได้

1.1.2.2 การควบคุมลำดับของการเรียน นักเรียนจะเลือกเรียนส่วนใด

(e-Learning) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะในการนำเสนอเนื้อหาจากง่ายไปหายาก ตลอดจนผู้เรียนสามารถฝึกทบทวนและเรียนรู้เนื้อหาที่ไม่เข้าใจซ้ำ ๆ กันได้หลายครั้ง ไม่จำกัดซึ่งสามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้เป็นอย่างดี และมีการให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อเสริมแรงและผู้เรียนสามารถตรวจสอบผลการเรียนได้ทันที จึงทำให้ผู้เรียนเกิดกำลังใจในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของถนอมพร เลาหจรัสแสง (2545, หน้า 58-62) ที่กล่าวว่า การที่ผู้เรียนจะสามารถจัดเก็บหรือจดจำสิ่งต่าง ๆ ได้ดีนั้น ผู้ออกแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) ควรคำนึงถึงหลักเกณฑ์สำคัญที่ช่วยในการจำได้ดี 2 ประการ คือ หลักในการจัดระเบียบโครงสร้างเนื้อหา และหลักในการทำซ้ำ

3. ผลสัมฤทธิ์การสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียน โดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสามารถพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพราะบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) ที่สร้างขึ้นเป็นบทเรียนประเภทสอนเนื้อหา ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบและนำเสนอเนื้อหาหน่วยย่อยในปริมาณที่เหมาะสมกับความยากง่ายและเวลาของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นอกจากนี้บทเรียนยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเองและมีการให้ข้อมูลป้อนกลับที่เหมาะสม สอดคล้องกับงานวิจัยของเปรมชัย เกิดคล้าย (2548) ที่ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง เศษส่วน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง เศษส่วน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน พิทักษ์ พรหมนิล (2547) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง อักษรนำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สรุปผลการศึกษาได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 รัมภา สืบสำราญ (2547) ได้พัฒนาบทเรียนการ์ตูน เรื่อง คำลักษณะนามกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางภาษาไทยเพิ่มขึ้น เสาวนีย์ กลับส่ง (2547) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้นิทานสอนใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของ



นักเรียนหลังการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เยาวพา ชัยวุฒิศาสตร์ (2547) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา ด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ภูวไนย สุรินทรานุรณ (2547) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ปรียานุช แคนติ (2546) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์วิชาภาษาไทย เรื่อง สระลครูปและสระเปลี่ยนรูป ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อรุณี ก้นชัย (2546) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ผลสัมฤทธิ์การสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ใช้วิธีการสอนแบบปกติ พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีความเหมาะสมทั้งเนื้อหา เวลา แบบทดสอบ และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างเป็นขั้นตอน

จากการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการสอนเรื่องการสะกดคำโดยใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสะกดคำสูงขึ้น สามารถนำไปใช้พัฒนาด้านการสะกดคำของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ด้วยเหตุผลหลายประการตามที่กล่าวมาแล้วข้างต้น นอกจากนี้การเรียนโดยใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) นักเรียนสามารถเรียนได้ตลอดเวลาตามที่ต้องการ ดังนั้นจึงเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ข้อเสนอแนะในการสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning)

1.1 การสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) ควรคำนึงถึงหลักการ ดังนี้

- 1.1.1 ศึกษากระบวนการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับรายวิชา
- 1.1.2 ศึกษาหลักสูตรการศึกษา
- 1.1.3 เรียงลำดับเนื้อหาจากเรื่องง่ายไปเรื่องยาก
- 1.1.4 กำหนดความยาวของเนื้อหาในแต่ละบทเรียนให้ใกล้เคียงกัน
- 1.1.5 การโต้ตอบระหว่างนักเรียนกับเพื่อนหรือครูกับนักเรียน
- 1.1.6 สร้างตามหลักจิตวิทยาการศึกษา

ทั้งนี้เพื่อกำหนดกิจกรรมและขั้นตอนต่าง ๆ เพื่อให้เกิดสิ่งเร้าและทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจ ซึ่งจะส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

1.2 ผู้สร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) ควรศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ เพื่อการจัดทำบทเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเมื่อเกิดปัญหาในระบบจะค้นหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาได้

2. ข้อเสนอแนะสำหรับครูผู้นำบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) ไปใช้กับนักเรียน

2.1 สมัครเข้าเป็นสมาชิกในระบบอีเลิร์นนิ่ง เพื่อให้ผู้ดูแลระบบเปิดระบบให้เป็นครูผู้สอนรายวิชาได้ จากนั้นสร้างบทเรียนตามหลักการสร้างและพัฒนาระบบอีเลิร์นนิ่ง

2.2 ครูต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้ให้เนื้อหาแก่ผู้เรียนมาเป็นผู้ให้คำแนะนำต่าง ๆ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) ทั้งนี้ครูต้องมีความพร้อมทางด้านทักษะคอมพิวเตอร์ด้วย

2.3 ครูที่สอนระดับชั้นประถมศึกษาสามารถนำบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) ไปใช้ในการเรียนการสอนได้โดยการสร้างบทเรียนที่น่าสนใจ คือ การใช้ภาพเคลื่อนไหว

ไหวการใช้เสียงประกอบ เช่น เสียงอ่าน หรือ เสียงโต้ตอบในการทำแบบทดสอบ นอกจากได้รับความรู้แล้วนักเรียนยังมีความสนุกสนานและเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน วิชาภาษาไทย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นยังมีแบบฝึกหัดไม่หลากหลายควรมีการพัฒนาแบบฝึกหัดให้มีความหลากหลายรูปแบบ รวมทั้งการใช้ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวและมีเสียงประกอบเพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียน
2. การสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) ควรให้สัมพันธ์ทักษะทั้งสี่ด้าน คือ การอ่าน การเขียน การพูด และการฟัง เพราะจะทำให้ นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี
3. ควรส่งเสริมให้มีการสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) ในกลุ่มสาระวิชาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
4. ควรมีการเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียน โดยใช้ บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning)
5. ควรมีการศึกษาเจตคติของนักเรียนที่เรียนวิชาภาษาไทย โดยใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning)