

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคณิตศาสตร์ เรื่อง ร้อยละ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และด้านความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อหา การนำเสนอบทเรียน และการเรียนรู้ของนักเรียนจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ตามลำดับขั้นตอน ตั้งแต่การฝึกให้นักเรียนรู้จักวิธีใช้ เครื่องคอมพิวเตอร์ การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) การทดลองสอนคณิตศาสตร์ เรื่อง ร้อยละ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้ง 4 กลุ่ม ๆ ละ 30 คน เป็นเวลา 14 วัน ๆ ละ 1 ชั่วโมง 40 นาที จากนั้นจึง ทดสอบหลังเรียน (Post-test) และทำแบบสอบถามความคิดเห็น เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนคณิตศาสตร์ เรื่อง ร้อยละ แล้วนำข้อมูลเหล่านั้นมาทำการวิเคราะห์ เพื่อทดสอบสมมติฐาน ดังนี้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคณิตศาสตร์ เรื่อง ร้อยละ มีคะแนนทดสอบหลังการเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอโดย แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง ร้อยละ โดยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ด้านความคิดเห็น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคณิตศาสตร์ เรื่อง ร้อยละ

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่องร้อยละ โดยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่องร้อยละ โดยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test)

การทดสอบ	N	\bar{X}	S.D.	t
ก่อนเรียน (Pre-test)	120	20.88	8.30	
หลังเรียน (Post-test)	120	25.58	8.80	11.86**

**P < .01

จากตารางที่ 3 แสดงว่าผลการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคณิตศาสตร์เรื่องร้อยละ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) การทดสอบหลังเรียน (Post-test) เท่ากับ 25.58 ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ย (\bar{X}) การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ด้านความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เกี่ยวกับ
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคณิตศาสตร์เรื่องร้อยละ

ผู้วิจัยได้แจกแบบสอบถามความคิดเห็นให้แก่ตัวอย่างประชากร จำนวน 120 คน
ซึ่งเป็นนักเรียนชายทั้งหมดในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี ตอบแบบสอบถาม
ความคิดเห็นเกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นซึ่งมีอยู่ 3 ตอน แล้วนำ
แบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยตอนที่ 1 เสนอผลการวิเคราะห์ ดังแสดงในตารางที่ 4 - 7
ตอนที่ 2 แสดงในตารางที่ 8 - 10 และตอนที่ 3 แสดงในตารางที่ 11

ตอนที่ 2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ด้านข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน ที่เรียนโดยการใช้
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคณิตศาสตร์เรื่องร้อยละ

ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำแนกตามการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์

การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์	จำนวน (N = 120)	ร้อยละ
ไม่เคยใช้	2	1.70
เคยใช้บ้างบางครั้ง	75	62.50
เคยใช้บ่อย	43	35.80

จากตารางที่ 4 แสดงว่า นักเรียนส่วนใหญ่มักเคยมีประสบการณ์ในการใช้เครื่อง
คอมพิวเตอร์มาก่อน คิดเป็นร้อยละ 62.50 นักเรียนที่เคยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์บ่อยครั้ง คิดเป็น
ร้อยละ 35.80 ส่วนนักเรียนที่ไม่เคยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์มีเพียง ร้อยละ 1.70 เท่านั้น

ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำนวนตามจุดประสงค์การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์

จุดประสงค์การใช้คอมพิวเตอร์	จำนวน (N = 120)	ร้อยละ
เรียนวิชาต่าง ๆ	70	58.30
ทำแบบฝึกหัด	31	25.80
เรียนซ่อมเสริม	8	6.70
เล่นเกม	87	72.50
วาดภาพ	39	32.50
อื่น ๆ ได้แก่ วิชาทางด้านคอมพิวเตอร์	28	23.30

จากตารางที่ 5 แสดงว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกม โดยคิดเป็นร้อยละ 72.50 ส่วนจุดประสงค์รองลงมา คือ ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อ เรียนวิชาต่าง ๆ คิดเป็นร้อยละ 58.30 ได้แก่ วิชาคอมพิวเตอร์ คณิตศาสตร์ ฟิสิกส์ ภาษาไทย และสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ตามลำดับ (ข้อมูลจากแบบสอบถามปลายเปิด) นักเรียนใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อวาดภาพ (ภาษาโลโก้) คิดเป็นร้อยละ 32.50 นักเรียนใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อทำแบบฝึกหัด ร้อยละ 25.80 ส่วนนักเรียนร้อยละ 23.30 ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เช่น ภาษาเบสิก เวิร์คสตาร์ และโลตัส และร้อยละ 6.70 นักเรียนใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อเรียนซ่อมเสริม

ตารางที่ 6 จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำนวนตามแหล่งความรู้ที่นักเรียนเรียนคอมพิวเตอร์

แหล่งความรู้ที่นักเรียนเรียนคอมพิวเตอร์	จำนวน (N = 120)	ร้อยละ
เรียนจากพ่อแม่ พี่ น้องญาติหรือบุคคลอื่น	21	21.50
โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี	109	90.80
สถาบันสอนคอมพิวเตอร์	9	7.50
เรียนด้วยตนเอง	13	10.88

จากตารางที่ 6 จะเห็นได้ชัดว่านักเรียนเรียนคอมพิวเตอร์จากโรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี เป็นส่วนใหญ่นักคิดเป็นร้อยละ 90.80 รองลงมา คือ เรียนจาก พ่อ แม่ พี่ น้อง ญาติ หรือบุคคลอื่น คิดเป็นร้อยละ 21.50 และเรียนด้วยตนเอง คิดเป็นร้อยละ 10.88 ส่วนเรียนจากสถาบันสอนคอมพิวเตอร์มีเพียงร้อยละ 7.50

ศูนย์วิทยพัทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำแนกตามนักเรียนมีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้ที่บ้าน

นักเรียนมีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้ที่บ้าน	จำนวน (N = 120)	ร้อยละ
มีเครื่องคอมพิวเตอร์	36	30
ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์	84	70

จากตารางที่ 7 จะเห็นได้ว่านักเรียนร้อยละ 70 ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้ที่บ้าน ส่วนนักเรียนที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้ที่บ้านมีเพียงร้อยละ 30 เท่านั้น

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับโปรแกรม
คอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ตารางที่ 8 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เกี่ยวกับเนื้อหาในโปรแกรม
คอมพิวเตอร์ช่วยสอนคณิตศาสตร์ เรื่อง ร้อยละ

รายการ	\bar{X} (N=120)	S.D.	ความคิดเห็น
1. เนื้อหาของบทเรียนมีความยาวเหมาะสม	4.024	0.920	เห็นด้วย
2. จำนวนแบบฝึกหัดมีมากพอ	4.058	0.853	เห็นด้วย
3. คำอธิบายในบทเรียนชัดเจนดี	4.533	0.777	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4. ตัวอย่างในบทเรียนชัดเจนดี	4.408	1.057	เห็นด้วย
5. คำสั่งในบทเรียนชัดเจนดี	4.408	0.957	เห็นด้วย
6. ภาษาที่ใช้ในบทเรียนอ่านแล้วเข้าใจง่าย	4.383	0.963	เห็นด้วย

จากตารางที่ 8 แสดงว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เป็นตัวอย่างประชากร เห็นด้วย
อย่างยิ่งว่าคำอธิบายในบทเรียนชัดเจนดี และเห็นด้วยในประเด็นต่อไปนี้ ตามลำดับ คือ ตัวอย่าง
ในบทเรียนชัดเจนดี คำสั่งในบทเรียนชัดเจนดี ภาษาที่ใช้ในบทเรียนอ่านแล้วเข้าใจง่าย
จำนวนแบบฝึกหัดมีมากพอ และเนื้อหาของบทเรียนมีความยาวเหมาะสม

ตารางที่ 9 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เกี่ยวกับการนำเสนอบทเรียน
ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคณิตศาสตร์ เรื่อง ร้อยละ

รายการ	\bar{X} (N=120)	S.D.	ความคิดเห็น
1. มีสีสันสวย	4.842	0.550	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2. มีภาพการ์ตูนและรูปภาพที่น่าสนใจ	4.750	0.598	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
3. มีตัวหนังสือเด่นชัด	4.567	0.905	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4. มีการชี้แนะข้อความที่สำคัญ	4.233	0.923	เห็นด้วย
5. มีการสอดแทรกคำถาม ช่วยกระตุ้นให้ เกิดความคิด สงสัย ในเนื้อหาแต่ละตอน	4.300	0.940	เห็นด้วย
6. นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม	4.167	1.007	เห็นด้วย
7. นักเรียนต้องติดตามบทเรียนอยู่ตลอดเวลา	4.108	1.052	เห็นด้วย
8. นักเรียนสามารถควบคุมเวลาในการเรียน ได้ด้วยตนเอง	4.150	1.010	เห็นด้วย
9. บทเรียนช่วยทำให้กำลังใจระหว่างการเรียน ตลอดเวลา	4.100	1.095	เห็นด้วย
10. บทเรียนช่วยกระตุ้นให้นักเรียนต้องทำให้ ดีขึ้นกว่าเดิม	4.408	0.825	เห็นด้วย
11. สามารถรู้ผลได้ทันทีเมื่อทำแบบฝึกหัดถูก หรือ ผิด	4.400	1.048	เห็นด้วย

จากตารางที่ 9 แสดงว่านักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากร เห็นด้วยอย่างยิ่งว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีสีสันสวย มีภาพการ์ตูนและรูปภาพที่น่าสนใจ มีตัวหนังสือเด่นชัด และเห็นด้วยในประเด็นต่อไปนี้อตามลำดับคือ บทเรียนช่วยกระตุ้นให้นักเรียนต้องทำให้ดีขึ้นกว่าเดิม สามารถรู้ผลได้ทันทีเมื่อทำแบบฝึกหัดถูก หรือผิด มีการสอดแทรกคำถามช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิด สงสัย ในเนื้อหาแต่ละตอน มีการชี้แนะข้อความที่สำคัญ นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม นักเรียนสามารถควบคุมเวลาในการเรียนได้ด้วยตนเอง นักเรียนต้องติดตามบทเรียนตลอดเวลา และบทเรียนช่วยทำให้กำลังใจการเรียนตลอดเวลา

ตารางที่ 10 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เกี่ยวกับการเรียนรู้จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคณิตศาสตร์เรื่องร้อยละ

รายการ	\bar{X} (N=120)	S.D.	ความคิดเห็น
1. นักเรียนเข้าใจเรื่องร้อยละได้ดีขึ้น	4.500	0.789	เห็นด้วย
2. นักเรียนสามารถแก้โจทย์ปัญหาร้อยละได้ถูกต้อง	4.475	0.869	เห็นด้วย
3. นักเรียนสามารถเข้าใจบทเรียนได้เร็วขึ้น	4.667	0.599	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4. นักเรียนสามารถเรียนได้ด้วยตัวเอง	4.392	0.677	เห็นด้วย
5. นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียน	4.675	0.596	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
6. นักเรียนตั้งใจเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้น	4.433	0.867	เห็นด้วย
7. นักเรียนชอบเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้น	4.425	0.984	เห็นด้วย
8. ความแปลกใหม่ของคอมพิวเตอร์เพิ่มความสนใจและความตั้งใจในการเรียน	4.600	0.793	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
9. นักเรียนมีความพยายามที่จะทำแบบฝึกหัดในโปรแกรมคอมพิวเตอร์	4.575	0.806	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
10. นักเรียนตั้งใจเมื่อตรวจสอบคำตอบแล้วพบว่านักเรียนทำได้ถูกต้อง	4.667	0.585	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
11. นักเรียนรู้สึกว่ามีความก้าวหน้าทางการเรียนดีขึ้น	4.592	0.739	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
12. นักเรียนมีความมุ่งมั่นที่จะทำคะแนนคณิตศาสตร์ให้ได้สูงขึ้น	4.600	0.614	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
13. นักเรียนสามารถแก้โจทย์ปัญหาได้ด้วยตนเอง	4.392	0.792	เห็นด้วย
14. นักเรียนมีความรู้สึกสบายใจขณะเรียน	4.533	0.777	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตารางที่ 10 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เกี่ยวกับการเรียนรู้จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคณิตศาสตร์เรื่องร้อยละ (ต่อ)

รายการ	\bar{X} (N=120)	S.D.	ความคิดเห็น
15. นักเรียนรู้สึกว่าเป็นการเรียนรู้ที่ท้าทาย	4.300	1.001	เห็นด้วย
16. นักเรียนอยากเรียน บทเรียนต่อไปติดต่อกันไปเลย	4.508	0.879	เห็นด้วย
17. นักเรียนมีทักษะในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์มากขึ้น	4.383	0.972	เห็นด้วย
18. นักเรียนอยากเรียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เรื่องนี้ซ้ำอีก	4.367	1.130	เห็นด้วย

จากตารางที่ 10 แสดงว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เป็นตัวอย่างประชากรเห็นด้วยอย่างยิ่ง ในประเด็นต่าง ๆ 6 ประเด็น ได้แก่ นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียน สบายเมื่อตรวจสอบคำตอบแล้วพบว่าทำได้ถูกต้อง ความแปลกใหม่ของคอมพิวเตอร์เพิ่มความสนใจและความตั้งใจในการเรียน มีความมุ่งมั่นที่จะทำคะแนนคณิตศาสตร์ให้ได้สูงขึ้น และมีความก้าวหน้าทางการเรียนดีขึ้น มีความพยายามที่จะ ทำแบบฝึกหัดในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และมีความรู้สึกสบายใจในขณะเรียน ส่วนประเด็นอื่น ๆ อีก 12 ประเด็น นักเรียนเห็นด้วยทุกประเด็น

ตอนที่ 2.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านความคิดเห็นของนักเรียน เกี่ยวกับปัญหาและข้อเสนอแนะอื่น ๆ หลังการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคณิตศาสตร์ เรื่อง ร้อยละ

ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม หลังการเรียนโดยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคณิตศาสตร์ เรื่อง ร้อยละ

ข้อเสนอแนะ	จำนวน (N=120)	ร้อยละ
1. สิ่งที่นักเรียนชอบในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ร้อยละ		
1.1 สีสันสวยงาม ยั่วยวนใจ	94	78.33
1.2 มีความสนุกสนาน	76	63.33
1.3 ได้สาระความรู้	75	62.50
1.4 เข้าใจบทเรียนได้ง่าย และเร็ว	65	54.16
1.5 มีความตื่นเต้น	61	50.83
1.6 เป็นบทเรียนที่ง่าย	49	40.83
1.7 ภาพการ์ตูนน่าสนใจ	48	40.00
1.8 เสียงเพลงเร้าใจ	35	29.16
1.9 คำขมในขณะเรียน	33	27.50
1.10 เรียนอย่างเพลิดเพลิน	20	16.66
1.11 คำอธิบายชัดเจน	19	15.83
1.12 รู้ผลทันทีที่ท่านแบบฝึกหัดผิด	19	15.83
1.13 เสียงปรบมือเมื่อท่านแบบฝึกหัดถูก	17	14.16

ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ทำข้อเสนอแนะเพิ่มเติม หลังการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคณิตศาสตร์เรื่องร้อยละ (ต่อ)

ข้อเสนอแนะ	จำนวน (N = 120)	ร้อยละ
2. สิ่งที่นักเรียนไม่ชอบในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องร้อยละ		
2.1 โปรแกรมที่ขึ้นบนหน้าจอ บางภาพขึ้นช้าไป	45	37.50
2.2 บทเรียนง่ายเกินไป	30	25.00
2.3 บทเรียนยากเกินไป	15	12.50
2.4 ไม่ชอบหมาป่า (หมาป่าจะขึ้นมาเมื่อทำแบบฝึกหัด แล้วคิดคำตอบผิด)	15	12.50
2.5 คำอธิบายเร็วไป	11	9.16
2.6 ทำแบบฝึกหัดแล้วรู้สึกสับสน	7	5.83
2.7 เครื่องคอมพิวเตอร์เสีย หรือตัดขาดขณะเรียน	3	2.50
3. ความรู้สึกของนักเรียนขณะเรียนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน		
3.1 สนุกสนาน กับการเรียน คิดไปด้วย เล่นไปด้วย	76	63.33
3.2 ตื่นเต้น	53	44.16
3.3 สบายใจ	32	26.66
3.4 พอใจอย่างยิ่ง	21	17.50
3.5 ได้รับความรู้	20	16.66
3.6 ตีใจ เมื่อทำแบบฝึกหัดถูก	19	15.83
4. ปัญหาที่พบขณะเรียน		
4.1 กดปุ่มในเครื่องคอมพิวเตอร์ผิด	16	13.33
4.2 มีคนหรือเพื่อนรบกวนขณะเรียน	11	9.16
4.3 มีอารมณ์หงุดหงิด เมื่อทำแบบฝึกหัดผิด	9	7.50

ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม หลังการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคณิตศาสตร์ เรื่อง ร้อยละ (ต่อ)

ข้อเสนอแนะ	จำนวน (N = 120)	ร้อยละ
5. ความต้องการของนักเรียนในอนาคต		
5.1 โรงเรียนมีคอมพิวเตอร์มากขึ้น	66	55.00
5.2 มีการสอนวิชาต่าง ๆ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	35	29.16
5.3 โรงเรียนมีคอมพิวเตอร์ที่เป็นจอสีไว้เรียนมากขึ้น	19	15.83
5.4 บทเรียนเป็นบทเรียนที่ยากขึ้นอีกชั้นหนึ่ง	15	12.50
5.5 ในห้องเรียนทุกห้องมีเครื่องคอมพิวเตอร์บ้างอย่างน้อย 1 เครื่อง	9	7.50

จากตารางที่ 11 แสดงว่าสิ่งที่นักเรียนจำนวนมากกว่า 50 % ชอบในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคณิตศาสตร์ เรื่อง ร้อยละ คือ มีสีเล่นที่สวยงามและยืดหยุ่นใจ มีความสนุกสนาน ได้สาระความรู้ ทำความเข้าใจบทเรียนได้ง่ายและเร็ว และมีความตื่นเต้น ส่วนสิ่งที่นักเรียนไม่ชอบในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ โปรแกรมที่ขึ้นบนหน้าจอบางภาพขึ้นช้าเกินไป บทเรียนง่ายเกินไป แต่บางบทเรียนยากเกินไป ขณะที่เรียนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนักเรียนส่วนใหญ่มีความรู้สึก สนุกสนานกับการเรียน คิดไปด้วย เล่นไปด้วย รองลงมาคือมีความรู้สึกตื่นเต้นขณะเรียน จะเห็นได้ว่านักเรียนส่วนน้อยเกิดปัญหาขณะเรียนเนื่องจาก กติกาในเครื่องคอมพิวเตอร์ผิด และมีเพื่อนมารบกวนขณะเรียน ส่วนประเด็นที่เกี่ยวกับความต้องการของนักเรียนในอนาคต นักเรียนจำนวนมากกว่า 50 % อยากให้โรงเรียนมีคอมพิวเตอร์มากขึ้น นอกจากนั้นเป็นข้อเสนอแนะรองลงมาคือนักเรียนอยากให้ครูสอนวิชาต่างๆ ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และอยากให้โรงเรียนมีคอมพิวเตอร์ชนิดที่จอมีสีเล่นสะกดตาไว้เรียนมากขึ้น ตามลำดับ