

HIỆU QUẢ CỦA VIDEO HỌC LIỆU CÓ SỰ HỖ TRỢ CỦA AI TRONG DẠY HỌC KỂ CHUYỆN TIẾNG KHMER (TRÌNH ĐỘ A1 NĂM THỨ BA): NGHIÊN CỨU THỰC NGHIỆM TẠI TRƯỜNG PHỔ THÔNG DÂN TỘC NỘI TRÚ

TRIỆU THỊ NGỌC ĐAN
NGUYỄN THÁI TOÀN
LÊ THỊ DIỄM PHÚC
Đại học Trà Vinh

Nhận bài ngày 06/8/2026. Sửa chữa xong 10/9/2026. Duyệt đăng 16/9/2026.

Abstract

This study evaluated AI-assisted instructional videos in Khmer storytelling instruction for third-year A1-level students. Using a mixed-methods approach, the study employed a pretest–posttest design with experimental and control groups and collected student feedback. The sample included 103 students from two ethnic minority boarding schools. The experimental class’s mean score increased from 7.35 to 9.32, while the control class’s mean decreased from 7.48 to 7.20. The posttest difference was statistically significant ($p < 0.001$), with a large effect size. Students reported that the videos enhanced their comprehension, recall, and engagement. The findings indicate that AI-assisted videos may improve learning outcomes and experiences in Khmer storytelling instruction.

Keywords: Artificial intelligence (AI), instructional design, instructional videos, Khmer language, storytelling instruction.

1. Đặt vấn đề

Công cuộc thực hiện chuyển đổi số đang được Nhà nước khuyến khích và tập trung triển khai trên mọi ngành nghề lĩnh vực. Đối với lĩnh vực giáo dục đã ban hành Đề án “Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong Giáo dục và đào tạo giai đoạn năm 2022-2025, định hướng đến năm 2030” (Thủ tướng Chính phủ, 2022). Bên cạnh đó, thời đại công nghệ số đã mở ra nhiều cơ hội cho ngành Giáo dục, đặc biệt là với sự bùng nổ của trí tuệ nhân tạo (AI) đã mang lại cách nhìn mới về sức mạnh của khoa học công nghệ. Xu hướng ứng dụng công nghệ số, AI trong giảng dạy nói chung và giảng dạy tiếng Khmer nói riêng đang có những chuyển biến đáng chú ý. Theo Thông tư 34 của Bộ Giáo dục và Đào tạo, việc dạy học môn Tiếng Khmer cần chú trọng phương pháp, đa dạng hóa hình thức tổ chức và kết hợp phương tiện dạy học nhằm phát huy tính tích cực, chủ động của học sinh (HS) (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2020). Để thực hiện mục tiêu ấy, sự tham gia của các yếu tố công nghệ, AI là điều không thể thiếu. Do đó, bài viết hướng đến đánh giá sự thay đổi về kết quả học tập và cảm nhận của HS khi sử dụng video học liệu được thiết kế với sự hỗ trợ của AI trong dạy học kể chuyện tiếng Khmer trình độ A1 năm thứ ba; đồng thời xem xét khả năng vận dụng loại học liệu này trong tổ chức các hoạt động dạy học tích cực. Nghiên cứu được thực hiện nhằm trả lời câu hỏi liệu việc vận dụng video được thiết kế có sự hỗ trợ của AI có góp phần nâng cao kết quả học tập tiếng Khmer trình độ A1 năm thứ ba của HS hay không. Trên cơ sở đó, nghiên cứu đặt ra giả thuyết rằng HS có thể cải thiện được kết quả học tập và hứng thú hơn khi học kể chuyện với các video được thiết kế có sự hỗ trợ từ AI. Giả thuyết này được kiểm chứng thông qua việc so sánh kết quả trước và sau can thiệp trong từng nhóm, đồng thời phân tích sự khác biệt về mức thay đổi kết quả học tập giữa nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng.

2. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu sử dụng phương pháp hỗn hợp (mixed methods), trong đó phương pháp định lượng từ

Lời cảm ơn: Kết quả nghiên cứu được tài trợ bởi Trường Đại học Trà Vinh thông qua hợp đồng số 03/2025/HĐ.HĐKH&ĐT-DHTV
Email: trieuthingocdan@gmail.com

thực nghiệm sư phạm được triển khai tổ chức theo hai mô hình kiểm tra trước - sau thực nghiệm (lớp 10D - 35 HS - Trường Phổ thông Dân tộc Nội trú Trung học phổ thông tỉnh Trà Vinh) và so sánh mẫu cặp gồm nhóm thực nghiệm (lớp 7/1 - 33 HS) và nhóm đối chứng (7/2 - 35 HS) Trường Phổ thông Dân tộc Nội trú Trung học cơ sở Càng Long. Công cụ thu thập dữ liệu là bảng hỏi gồm 2 phần: trắc nghiệm theo thang đo Likert 5 mức và câu hỏi mở. Dữ liệu sau khi thu thập được thống kê toán học bằng công cụ Excel và SPSS nhằm tính toán độ tin cậy Cronbach's Alpha, điểm trung bình và các giá trị liên quan có được từ khảo sát và kiểm tra. Thành phần định tính được sử dụng nhằm bổ trợ cho việc giải thích kết quả định lượng thông qua các phản hồi của HS về trải nghiệm học tập với video học liệu.

3. Nguồn học liệu video được thiết kế với sự hỗ trợ của AI

Trên cơ sở các nghiên cứu đi trước trong vận dụng video AI trong thiết kế học liệu (Đoàn, và những tác giả khác, 2024) (Castillo, và những tác giả khác, 2021), quy trình nghiên cứu trong phạm vi nghiên cứu được thiết kế theo một quy trình hoàn chỉnh từ giai đoạn tiền sản xuất đến giai đoạn hậu kỳ (Sơ đồ 1). Bộ video học liệu dạy học môn Tiếng Khmer đã được nhóm nghiên cứu thiết kế dưới sự hỗ trợ của các công cụ gồm: ChatGPT, Google Flow và Capcut theo quy trình:

Trong đó, nội dung kịch bản là các câu chuyện cổ tích Khmer bám sát văn bản gốc trong phân phối chương trình trình độ A1 năm thứ 3. Trước khi đưa vào thực nghiệm, 14 video học liệu đã được kiểm tra và đánh giá thông qua việc khảo sát ý kiến chuyên gia là 9 giáo viên dạy Tiếng Khmer. Tiếp đó, các video được điều chỉnh và hoàn thiện trước khi đưa vào dạy thực nghiệm.

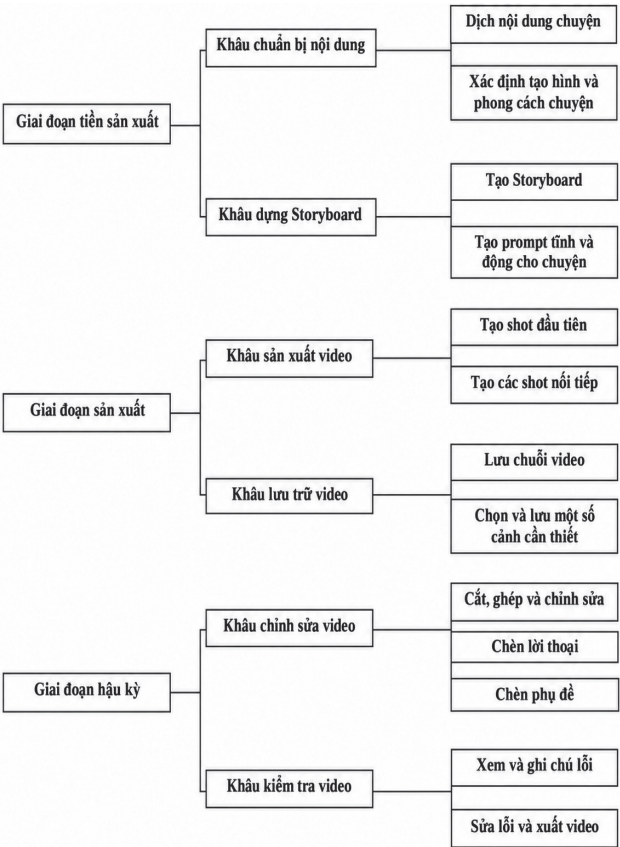
4. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

4.1. Mô tả thực nghiệm

Trước khi bắt đầu tổ chức dạy học, chúng tôi tiến hành đánh giá năng lực HS thông qua bài kiểm tra trước thực nghiệm (pre-test) cho cả 3 nhóm lớp 7/1, 7/2 và 10D, nhằm xác định năng lực và sự tương đương của mẫu nghiên cứu. Tiếp đến, tiến hành dạy thực nghiệm tại lớp 10D có sử dụng video kể chuyện AI kết hợp với phương pháp tích cực hóa người học, tương tự, nhóm lớp 7/1 cũng được tổ chức dạy thực nghiệm với tiến trình và phương pháp giống như lớp 10D cho bài kể chuyện "Rùa và thỏ". Riêng nhóm đối chứng lớp 7/2 thì học cùng nội dung bài kể chuyện nhưng không sử dụng video AI. Kết thúc tiết dạy thực nghiệm, các nhóm lớp tiến hành làm bài kiểm tra sau thực nghiệm (post-test) liên quan đến nội dung kiến thức đã học trong khoảng thời gian 20 phút. Đồng thời, nhóm thực nghiệm gồm lớp 7/1 và 10D có thực hiện khảo sát về cảm nhận và trải nghiệm sau khi học với phương pháp mới có vận dụng video kể chuyện bằng AI.

Công cụ thực nghiệm bao gồm: bài kiểm tra trước thực nghiệm (pre-test) và bài kiểm tra sau thực nghiệm (post-test) có cấu trúc và mức độ tương đương, phiếu khảo sát ý kiến HS sau thực nghiệm. Kết quả kiểm định độ tin cậy bằng hệ số Cronbach's Alpha cho thấy các thang đo đều đạt yêu cầu. Giá trị

Sơ đồ 1: Quy trình thiết kế video bằng AI



Cronbach's Alpha đạt 0.911, các hệ số tương quan biến tổng đều lớn hơn 0,3. Do đó, toàn bộ các biến quan sát được giữ lại để tiếp tục phân tích nhân tố khám phá (EFA).

Hình 1: Đánh giá độ tin cậy phiếu khảo sát (N = 68)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.911	8

4.2. Kết quả thực nghiệm

4.2.1. Về phương diện đáp ứng mục tiêu bài học

Để đánh giá việc đáp ứng mục tiêu bài học, nghiên cứu đã sử dụng bài kiểm tra được thiết kế hướng đến đánh giá các mục tiêu cụ thể gồm: Nhớ - hiểu: Nhóm 1 (câu 1-8); Kể lại câu chuyện: Nhóm 2 (câu 9); Ý nghĩa, bài học: Nhóm 3 (câu 10, 11) với kết quả đạt được như sau:

Bảng 1: Tỷ lệ HS đạt mục tiêu bài học sau thực nghiệm (N = 68)

STT	Mục tiêu	Kết quả đạt	Tỷ lệ %
1	Nhớ - hiểu nội dung câu chuyện	66	97%
2	Kể lại, trình bày diễn biến câu chuyện	60	88.2%
3	Rút ra ý nghĩa bài học	61	89.7%

Bảng 1 cho thấy mức độ đạt mục tiêu bài học của HS sau thực nghiệm nhìn chung khá cao, cả ba mục tiêu đều có tỷ lệ đạt từ 88,2% trở lên. Cụ thể: Mục tiêu 1 có kết quả cao nhất, với 66/68 HS đạt, tương đương 97%. Kết quả này cho thấy phần lớn HS đã nắm được các thông tin, sự kiện và nội dung cơ bản của câu chuyện sau quá trình học tập. Trong khi đó, mục tiêu 2 có 60/68 HS đạt, chiếm 88,2%. Đây là mục tiêu có tỷ lệ đạt thấp nhất trong ba mục tiêu. Điều này cho thấy việc chuyển từ mức độ tiếp nhận nội dung sang tái hiện và trình bày lại câu chuyện bằng ngôn ngữ của người học vẫn là một yêu cầu khó hơn, đòi hỏi HS phải ghi nhớ trình tự sự kiện, sử dụng từ ngữ phù hợp và có khả năng diễn đạt tương đối mạch lạc. Mục tiêu 3 đạt 61/68 HS, tương đương 89,7% cho thấy đa số HS không chỉ nắm được nội dung mà còn có khả năng liên hệ, khái quát và rút ra thông điệp từ câu chuyện. Nhìn tổng thể, kết quả cho thấy bài học đã cơ bản đáp ứng được các mục tiêu đề ra, sự chênh lệch giữa mục tiêu nhớ - hiểu và hai mục tiêu ở mức độ vận dụng (kể lại, rút ra bài học) cũng gợi ý rằng hiệu quả của bài học giảm nhẹ khi yêu cầu nhận thức chuyển từ tiếp nhận sang tái hiện và vận dụng.

Kết quả này sẽ được cụ thể hơn ở nội dung phân tích, so sánh sự thay đổi trước và sau thực nghiệm (xem bảng 2):

Bảng 2: Phân tích và so sánh kết quả học tập trước - sau thực nghiệm giữa các nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng

Phân tích	Nhóm/Lớp	N	Trước M (SD)	Sau M (SD)	ΔM	t	df	p	Cohen's d
Trước - sau	10D - TN	35	7,61 (1,47)	8,61 (1,51)	+1,00	3,014	34	0,005	0,509
Trước - sau	7/1 - TN	33	7,35 (0,90)	9,32 (0,60)	+1,97	9,339	32	<0,001	1,626
Trước - sau	7/2 - ĐC	35	7,48 (0,85)	7,20 (1,51)	-0,28	-0,884	34	0,383	-0,149
So sánh trước thực nghiệm	7/1 vs 7/2	68	7,35 (0,90) và 7,48 (0,85)	-	-0,13	-0,612	66	0,543	-0,149
So sánh mức thay đổi	7/1 vs 7/2	68	-	9,32 (0,60) và 7,20 (1,51)	2,25	5,930	59	<0,001	1,422

Ghi chú: TN = thực nghiệm; ĐC = đối chứng; M = trung bình; SD = độ lệch chuẩn; ΔM = độ chênh lệch trung bình

Bảng 2 cung cấp dữ liệu rằng lớp 10D điểm trung bình tăng từ 7,61 (SD = 1,47) trước thực nghiệm lên 8,61 (SD = 1,51) sau thực nghiệm, tương ứng mức tăng 1,00 điểm. Kết quả kiểm định t mẫu ghép cho thấy sự gia tăng này có ý nghĩa thống kê, $t(34) = 3,014$, $p = 0,005$, với Cohen's $d = 0,509$, cho thấy mức ảnh hưởng trung bình. Kết quả này cho thấy việc sử dụng video học liệu có sự hỗ trợ của AI có liên

quan đến sự cải thiện kết quả học tập của học sinh lớp 10D, kết quả này nhất quán với tiêu chuẩn phân tích thực nghiệm được chỉ ra trong nghiên cứu của (Phạm, Đặng, & Hoàng, 2025).

Đối với cặp lớp 7/1 và 7/2, kết quả kiểm định điểm trước thực nghiệm cho thấy không có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa lớp thực nghiệm 7/1 ($M = 7,35$; $SD = 0,90$) và lớp đối chứng 7/2 ($M = 7,48$; $SD = 0,85$), $t(66) = -0,61$, $p = 0,54$. Kết quả này cho thấy hai nhóm có trình độ ban đầu tương đương nhau, qua đó tạo cơ sở cho việc so sánh mức độ thay đổi sau can thiệp.

Sau thực nghiệm, điểm trung bình của lớp 7/1 tăng lên 9,32 ($SD = 0,60$), trong khi lớp 7/2 đạt 7,20 ($SD = 1,51$). Sự khác biệt về điểm sau thực nghiệm giữa hai nhóm có ý nghĩa thống kê, $t(45) = 7,70$, $p < 0,001$. Đáng chú ý hơn, khi tính mức thay đổi điểm số của từng học sinh, lớp 7/1 có mức tăng trung bình 1,97 điểm ($SD = 1,21$), trong khi lớp 7/2 giảm trung bình 0,28 điểm ($SD = 1,86$). Kiểm định Welch đối với mức thay đổi cho thấy sự khác biệt giữa hai nhóm là có ý nghĩa thống kê, $t(59) = 5,93$, $p < 0,001$, với Cohen's $d = 1.422$, cho thấy mức ảnh hưởng lớn.

Như vậy, kết quả kiểm định cho thấy HS ở lớp thực nghiệm 7/1 có mức cải thiện kết quả học tập cao hơn rõ rệt so với lớp đối chứng 7/2, trong khi hai nhóm không có sự khác biệt đáng kể về trình độ trước khi can thiệp. Đồng thời, lớp 10D cũng ghi nhận sự cải thiện có ý nghĩa thống kê sau thực nghiệm.

Kết quả này cùng xu hướng với những dữ liệu thu được từ khảo sát ý kiến của học sinh sau can thiệp bằng video AI (xem bảng 3).

Bảng 3: Kết quả khảo sát mức độ đáp ứng mục tiêu bài học ($N = 68$)

Câu hỏi	N	ĐTB (Mean)	ĐLC (SD)
Xem video giúp nhớ, hiểu nội dung câu chuyện	68	4.43	0.759
Xem video giúp xác định trình tự diễn biến câu chuyện	68	4.40	0.672
Xem video giúp rút ra ý nghĩa bài học	68	4.34	0.725
Xem video giúp rèn kỹ năng nói	68	4.10	0.813
Xem video giúp rèn kỹ năng nghe hiểu	68	4.22	0.730

Kết quả ở bảng 3 chỉ ra rằng các tiêu chí đánh giá hiệu quả của video học liệu đều đạt điểm trung bình khá cao, dao động từ 4,10 đến 4,43, tương đồng với nghiên cứu thực nghiệm của hai nhóm tác giả (Nguyễn & Trần, 2026) (Trần & Nguyễn, 2026). Trong đó, tiêu chí “Xem video giúp nhớ, hiểu nội dung câu chuyện” có điểm trung bình cao nhất ($M = 4,43$; $SD = 0,759$), tiếp đến là “Xem video giúp xác định trình tự diễn biến câu chuyện” ($M = 4,40$; $SD = 0,672$) và “Xem video giúp rút ra ý nghĩa bài học” ($M = 4,34$; $SD = 0,725$). Kết quả này cho thấy HS đánh giá cao vai trò của video trong việc hỗ trợ tiếp nhận, ghi nhớ và xử lý nội dung câu chuyện. Đáng chú ý, các kết quả này tương đối phù hợp với dữ liệu đánh giá sau thực nghiệm ở Bảng 3, khi tỷ lệ HS đạt mục tiêu nhớ - hiểu nội dung câu chuyện đạt 97%, xác định và trình bày diễn biến đạt 88,2% và rút ra ý nghĩa bài học đạt 89,7%.

Kết quả này tương đồng với dữ liệu định tính thu được trong câu hỏi mở khi có 43/68 ý kiến cho rằng: “Việc học kết hợp video AI giúp cho em dễ theo dõi bài học và dễ tiếp thu hơn”; 15/68 ý kiến tương đương 22.1% cho rằng “Việc học kể chuyện với video AI giúp em có thể hiểu rõ câu chuyện và tự tin khi kể lại câu chuyện”.

Ở phương diện phát triển kỹ năng ngôn ngữ, điểm trung bình của tiêu chí “Xem video giúp rèn kỹ năng nghe hiểu” đạt 4,22 ($SD = 0,730$), trong khi tiêu chí “Xem video giúp rèn kỹ năng nói” đạt 4,10 ($SD = 0,813$). Mặc dù thấp hơn các tiêu chí liên quan đến tiếp nhận nội dung, các giá trị này vẫn cho thấy HS có xu hướng đánh giá tích cực đối với khả năng hỗ trợ rèn luyện kỹ năng nghe và nói của video. Kết quả này gợi ý rằng để phát huy tốt hơn giá trị của video trong phát triển kỹ năng nói, cần kết hợp việc xem video với các hoạt động tương tác như kể lại câu chuyện, đóng vai, trả lời câu hỏi, thảo luận và trình bày lại nội dung bằng ngôn ngữ của người học.

Những kết quả này cung cấp bằng chứng cả về định tính và định lượng ủng hộ giả thuyết nghiên cứu rằng việc vận dụng AI trong thiết kế video học liệu có thể góp phần nâng cao kết quả học tập của người học.

4.2.2. Về phương diện thu hút sự chú ý của học sinh

Về phương diện thu hút sự chú ý của HS, kết quả khảo sát cho thấy video học liệu đã tạo được sự quan tâm và duy trì sự tập trung của học sinh trong quá trình học tập (xem bảng 4).

Bảng 4: Kết quả khảo sát mức độ hứng thú và chú ý của HS (N = 68)

Câu hỏi	N	ĐTB (Mean)	ĐLC (SD)
Học với video kể chuyện giúp phân môn kể chuyện Tiếng Khmer thú vị hơn.	68	4.53	0.722
Hình ảnh nhân vật và bối cảnh trong video sinh động, phù hợp với văn hóa Khmer Nam Bộ.	68	4.32	0.762
Mong muốn được xem video và học với phương pháp dạy học tích cực.	68	4.56	0.699

Kết quả khảo sát cho thấy video kể chuyện có khả năng thu hút sự chú ý và tạo hứng thú học tập cho HS. Cụ thể, tiêu chí “Mong muốn được xem video và học với phương pháp dạy học tích cực” có điểm trung bình cao nhất ($M = 4,56$; $SD = 0,699$), tiếp đến là “Học với video kể chuyện giúp phân môn kể chuyện Tiếng Khmer thú vị hơn” ($M = 4,53$; $SD = 0,722$). Bên cạnh đó, tiêu chí về hình ảnh nhân vật và bối cảnh phù hợp với văn hóa Khmer Nam Bộ cũng đạt mức cao ($M = 4,32$; $SD = 0,762$). Các kết quả này cho thấy tính sinh động của video và sự phù hợp về nội dung, văn hóa đã góp phần tạo hứng thú, duy trì sự chú ý và thúc đẩy mong muốn tham gia học tập của HS.

Nhìn từ góc độ ứng dụng AI, kết quả trên có thể được lý giải từ khả năng hỗ trợ tạo dựng các yếu tố trực quan của video như hình ảnh nhân vật, bối cảnh và các tình huống phù hợp với nội dung câu chuyện. Việc kết hợp hình ảnh sinh động với các yếu tố văn hóa Khmer Nam Bộ giúp nội dung trở nên trực quan, gần gũi và dễ tiếp nhận hơn đối với HS. Qua đó, AI không chỉ hỗ trợ rút ngắn quá trình thiết kế học liệu mà còn tạo điều kiện để giáo viên xây dựng video có tính trực quan và hấp dẫn, góp phần tăng hứng thú và sự chú ý của HS trong giờ học. Kết quả định lượng này cũng được củng cố qua phản hồi của HS, trong đó các em cho rằng hình ảnh, nhân vật và cách thể hiện câu chuyện bằng video giúp bài học trở nên sinh động, dễ theo dõi và ít gây nhàm chán hơn.

4.2.3. Một số đề xuất vận dụng video học liệu trong dạy học Tiếng Khmer

Từ những số liệu và phân tích trên cho thấy việc vận dụng video học liệu vào dạy học môn Tiếng Khmer đã bước đầu mang lại hiệu quả tích cực.

Trong khâu tạo và thiết kế video học liệu có một điểm quan trọng cần lưu ý liên quan đến hình ảnh và âm thanh của video, do đặc thù môn học liên quan chặt chẽ đến yếu tố văn hóa. Cụ thể, về yếu tố hình ảnh có các chi tiết liên quan đến văn hóa cần thể hiện đúng với nét văn hóa Khmer Nam Bộ, về âm thanh giọng đọc cần ưu tiên giọng người thật chuẩn giọng bản xứ thay vì AI nhằm đảm bảo đảm bảo video học liệu truyền tải đầy đủ và chính xác trong từng nội dung câu chuyện.

Bên cạnh đó, việc triển khai video kể chuyện vào dạy học thực tế cần được kiểm soát và kết hợp khéo léo giữa các hoạt động dạy học, tránh việc lạm dụng và sử dụng video một cách đơn điệu. Chúng tôi đề xuất nên vận dụng video dựa theo tiến trình dạy học bốn giai đoạn. Giai đoạn mở đầu có thể sử dụng ảnh bìa video kết hợp phương pháp nêu vấn đề hoặc vấn đáp để tạo không khí và dẫn dắt vào bài học. Giai đoạn hình thành kiến thức nên sử dụng phương pháp trực quan xem video là chính, kết hợp với phương pháp làm việc nhóm để trả lời câu hỏi, dùng sơ đồ cốt truyện để tìm hiểu diễn biến câu chuyện, hoặc dùng sơ đồ nhiều góc để thảo luận ý nghĩa và bài học rút ra. Giai đoạn luyện tập và vận dụng nên kết hợp dùng video kể chuyện cho việc luyện nghe hoặc luyện nói, trong phần luyện nghe giáo viên có thể tổ chức trò chơi học tập bằng nhiều hình thức như: Trắc nghiệm, điền từ, đoán hành động tiếp theo. Riêng về phần luyện nói, có thể tổ chức các hoạt động như: Hóa thân vào nhân vật và thuật lại câu chuyện, phân vai các nhân và và diễn lại câu chuyện, xem video và kể lại theo từng đoạn hoặc toàn bộ câu chuyện.

Về phía nhà trường cần đảm bảo về mặt cơ sở vật chất như tivi, máy chiếu, loa, màn hình chiếu nhằm đảm bảo trải nghiệm nghe nhìn tốt nhất cho HS. Với kết quả khảo sát có 95.6% HS mong muốn được học với phương pháp xem video kết hợp phương pháp dạy học tích cực.

Xem tiếp trang 219