

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการศึกษาเพื่อสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาเทคโนโลยีเพื่อชีวิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ซึ่งมีขั้นตอนโดยสรุปได้ดังนี้

1. ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า
2. กลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
4. วิธีการดำเนินการทดลองเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สรุปผลการศึกษาค้นคว้า
7. อภิปรายผล
8. ข้อเสนอแนะ
  - 8.1 ข้อเสนอในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
  - 8.2 ข้อเสนอแนะในการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ไปใช้
  - 8.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

#### ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาเทคโนโลยีเพื่อชีวิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาออกแบบตกแต่งภายใน สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาหลังจากเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาเทคโนโลยีเพื่อชีวิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

## กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเลือกเสรี ในรายวิชา เทคโนโลยีเพื่อชีวิต เรื่อง การเทคโนโลยีเพื่อชีวิตในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 30 คน การเลือกกลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย

## เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ได้แก่

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาเทคโนโลยีเพื่อชีวิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญ การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to One Testing) และการทดลองกลุ่มเล็ก (Small Group Testing)
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยีเพื่อชีวิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม แบบ ปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 6 ข้อ และแบบเติมคำ จำนวน 14 ข้อ มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.38 ถึง 0.73 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.21 ถึง 0.69 และมีความเชื่อมั่น 0.73
3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาหลังเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาเทคโนโลยีเพื่อชีวิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ใช้เกณฑ์การประเมินดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับความเหมาะสม
4.50 – 5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.50 – 4.49	เหมาะสมมาก
2.50 – 3.49	เหมาะสมปานกลาง
1.50 – 2.49	เหมาะสมน้อย
1.00 – 1.49	เหมาะสมน้อยที่สุด

## วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการวิจัยเพื่อหาประสิทธิภาพของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ทดสอบก่อนการทดลอง เพื่อวัดผลความรู้เดิมกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและผ่านการหาความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่น จำนวน 20 ข้อ

2. ทำการทดลอง โดยให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างได้เรียนกับโปรแกรมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีเพื่อชีวิต เรื่อง การเทคโนโลยีเพื่อชีวิตจำนวน 8 คาบ กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

3. ทดสอบหลังเรียน โดยให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีเพื่อชีวิต เรื่อง การเทคโนโลยีเพื่อชีวิตจำนวน 8 คาบ เมื่อสิ้นสุดการเรียนเนื้อหาทั้งหมดด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีเพื่อชีวิต

4. ให้นักศึกษาตอบแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น หลังจากการใช้บทเรียนและทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแล้ว โดยใช้แบบสอบถาม

5. หาค่าดัชนีประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้ เกณฑ์  $80/80$  และหาค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้เกณฑ์  $0.50$

6. นำผลการตอบของนักศึกษามาหาค่าทางสถิติ

## การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

1.1 หาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาเทคโนโลยีเพื่อชีวิตแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.38 ถึง 0.73 ค่าอำนาจจำแนก (B) ระหว่าง 0.21 ถึง 0.69

1.2 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดย

ใช้วิธีของ Lovett (บุญชม ศรีสะอาด. 2535 : 93) พบว่าข้อสอบชุดนี้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.73

## 2. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

2.1 หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ของคะแนนที่ได้จากแบบฝึกหัดของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแต่ละเรื่อง และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2 หาประสิทธิภาพของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดยหาค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ย

3. วิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ตามวิธีของ กูดแมน และคนอื่น ๆ (Goodman, Fretcher and Schneider. 1980 : 30-34)

4. วิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากผลการทดลองสรุปได้ดังนี้

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ผู้ศึกษาค้นคว้าพัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ซึ่งผลการทดลองพบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีเพื่อชีวิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มีค่าเท่ากับ 83.53/88.00 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีเพื่อชีวิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มีค่าเท่ากับ 0.84

3. ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีเพื่อชีวิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม พบว่านักศึกษามีความคิดเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.61$ )

## อภิปรายผล

จากการศึกษาค้นคว้าและทดลองสามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. ผลการทดลองหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาเทคโนโลยีเพื่อชีวิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม พบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีประสิทธิภาพ 83.53/88.00 หมายความว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้เฉลี่ยร้อยละ 83.53/88.00 หมายความว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้เฉลี่ยร้อยละ 83.53 และสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนหลังจากเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เฉลี่ย 88.00 แสดงว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่สอดคล้องกับงานวิจัยของ ไพศาล แก้วไชย (2539 : 48) และนิรุวรรณ อุประชัย (2541 : 78) ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจาก บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ได้ออกแบบตามลำดับขั้นตอนทางวิชาการ (ศิริชัย สงวนแก้ว. 2534 : 174-175) ได้แบ่งเป็นขั้นตอนได้ 3 ขั้นตอน คือ 1) การออกแบบ 2) การสร้าง 3) การประยุกต์ใช้ โดยเริ่มจากการวิเคราะห์หลักสูตรและจึงกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดเนื้อหา ลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ในรูปของ Storyboard สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ได้รับการตรวจสอบจากอาจารย์และผู้มีประสบการณ์ การปรับปรุงแก้ไข การทดลอง การประเมินผล นอกจากนั้น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนได้รับการออกแบบให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระตามความสามารถของตนเอง โดยแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ เมื่อผู้เรียนไม่เข้าใจในส่วนใดก็สามารถย้อนกลับไปทบทวนได้ มีแบบฝึกหัดเป็นระยะ ๆ มีการเสริมแรง ผู้เรียนสามารถทราบความก้าวหน้าของตนเองได้ ผู้เรียนเกิดความสนุกตื่นเต้น ได้รับความสนใจและเกิดการเรียนรู้ จึงทำให้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. ผลการวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน พบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่พัฒนาขึ้นมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.84 หมายความว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรู้เพิ่มขึ้นจากความรู้เดิมร้อยละ 84 เนื่องจาก บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรู้ที่พัฒนาขึ้นได้รับการออกแบบและสร้างขึ้นตามทฤษฎี 9 ขั้นของกาเย่ (Gagne)

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนให้มีประสิทธิภาพ ต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

- 1.1 ในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นการร่วมมือระหว่าง อาจารย์ผู้สอนวิชาเทคโนโลยีเพื่อชีวิตนักนวัตกรรม นักเทคโนโลยีทางการศึกษา และ นักคอมพิวเตอร์อย่างจริงจัง เพื่อให้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีประสิทธิภาพมากที่สุด
- 1.2 การเลือกเนื้อหาที่จะนำมาสร้างเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนั้น จะต้องศึกษาหลักสูตรและศึกษาปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในกระบวนการเรียนการสอน เพื่อที่จะได้นำปัญหาเหล่านั้นมาประกอบการตัดสินใจในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
- 1.3 เนื้อหาที่นำมาสร้างเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ต้องเหมาะสมกับผู้เรียนในด้วยจิตวิทยาการเรียนรู้ การลำดับเนื้อหาเป็นขั้นบันไดจากง่าย ๆ ไปสู่เนื้อหาที่ยากขึ้นเรื่อย ๆ และการนำเสนอเนื้อหาจะต้องเป็นไปตามลำดับขั้นตอน รวมทั้งต้องสอดคล้องกับหลักสูตรและจุดประสงค์ของหลักสูตร
- 1.4 ผู้ที่จะพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ต้องศึกษาหลักสูตร กิจกรรมต่าง ๆ และขั้นตอนในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนให้ละเอียดอย่างถี่ถ้วน เพื่อประโยชน์ในการวางแผนการสร้างบทเรียน
- 1.5 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้าง ต้องมีความสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและปัจจัยที่เอื้อต่อการใช้ เช่น มีความพร้อมในเรื่องของ อุปกรณ์ของเครื่องคอมพิวเตอร์ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ เป็นต้น
- 1.6 การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนั้น ขณะพัฒนาผู้วิจัยพบว่า นักศึกษาจะตื่นเต้นกับหน้าจอที่มีทั้งภาพ ข้อความและเสียงมาก รวมทั้งให้ความสนใจ ข้อความที่คอยให้กำลังใจที่สอดแทรกไว้ ดังนั้นการสร้างสิ่งที่จะทำให้เกิดการตอบสนอง เช่นนั้นมาก ๆ
- 1.7 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีประสิทธิภาพ ต้องผ่านกระบวนการสร้างอย่างเป็นระบบ มีการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องก่อนนำไปทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพ

## 2. ข้อเสนอแนะในการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ไปใช้

2.1 ควรให้อิสระในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์กับนักศึกษาให้มาก ให้สามารถที่จะใช้เวลาว่างในการเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีประสิทธิภาพมากที่สุด

2.2 ก่อนนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปให้นักศึกษาใช้ ควรศึกษาคู่มือการใช้ให้ละเอียด

2.3 ควรเตรียมอุปกรณ์เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เช่น มีซาวด์การ์ด (Sound Card) และลำโพงหรือหูฟัง เพื่อทำให้เกิดเสียง

## 3. ข้อเสนอแนะในการวิจัย

3.1 ควรมีการศึกษาความแตกต่างในด้านอื่น ๆ ของผู้เรียน เช่น ทักษะคิขของ ผู้เรียน ระดับสติปัญญา บุคลิกภาพของผู้เรียน เพศ หรือตัวแปรอื่น ๆ ที่มีผลต่อการเรียน จากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ในลักษณะกลุ่มย่อย

3.2 ควรมีการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีประสิทธิภาพในวิชาอื่น ๆ เพื่อจะได้นำไปใช้เป็นสื่อที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน และเพื่อส่งเสริมการจัดการศึกษา ให้แก่กลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ และหลักสูตร เนื้อหาวิชาของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่จะนำมาสร้างนั้น ต้องสามารถสร้างประโยชน์ให้แก่กลุ่มเป้าหมายได้หลากหลาย เพื่อประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาสูงสุด

3.3 ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการสอบปกติ กับการสอนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

3.4 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับระยะเวลา ในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กับนักศึกษาที่มีความสามารถทางการเรียน สูง ปานกลาง และต่ำ

3.5 เนื่องจากการวิจัยเพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ต้องใช้ข้อสอบเป็นเครื่องมือในการวัด ฉะนั้นควรมีการวิจัยเกี่ยวกับ การวิเคราะห์เรื่องความ ยากง่ายของแบบทดสอบกับเนื้อหาที่นำมาสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

3.6 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับกับความคิดเห็นในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนของอาจารย์ผู้สอนใน โปรแกรมวิชาอื่น ๆ ต่อไป

3.7 ควรมีการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้นและมีประสิทธิภาพตาม เกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ นำมาใช้กับนักเรียนนักศึกษาเพื่อประกอบการสอนจริง และนำไป เผยแพร่กับบุคคลที่สนใจเพื่อเป็นประโยชน์สำหรับผู้ที่นำไปพัฒนาโปรแกรมต่อไป