

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการค้นคว้าเป็นการพัฒนาสื่อประเมินในโครงการ RMU-eDL เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียน ซึ่ง มีขั้นตอนการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาสื่อประเมินในโครงการ RMU-eDL เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียน ขั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้สื่อประเมินจำนวน 4 ชนิด ได้แก่ สื่อนำเสนอข้อมูล หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สื่อมัลติพอยท์ และสื่อแอนิเมชั่น ที่มีกิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียน มีการนำเสนอเนื้อหาเป็นลำดับขั้นตอน และจาก การประเมินสื่อประเมิน ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นโดยรวมในระดับหมายเหตุมาก โดยค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.39 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.59

2. ผลการประเมินคุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียน ประกอบด้วย ขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นทดสอบก่อนเรียน ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นประกอบ กิจกรรมการเรียน ขั้นสรุปบทเรียน และขั้นประเมินผลการเรียน โดยขั้นประกอบกิจกรรม ประกอบด้วยศูนย์การเรียนจำนวน 4 ศูนย์ และมีศูนย์สำรอง 1 ศูนย์ ผลการประเมินพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นโดยรวมในระดับหมายเหตุมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.55

3. ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนด้วยสื่อประเมิน พบร่วมกับ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนด้วยสื่อประเมินมีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ E_1/E_2 เท่ากับ $82.32/84.80$ ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

4. ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสูญญ์การเรียนด้วยสื่อประสบที่พัฒนาขึ้น พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนหลังสูงกว่าก่อนเรียน อ่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. ผลการวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของการเรียน โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสูญญ์ การเรียน ด้วยสื่อประสบที่พัฒนาขึ้น มีค่าเท่ากับ 0.6748 แสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 67.48

6. ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนก่อนต่อไปอย่าง โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ หลังจากได้เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อประสบในโครงการ RMU-eDL เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้แบบสูญญ์ การเรียน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาสื่อประสบในโครงการ RMU-eDL เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้แบบสูญญ์การเรียน พบประเด็นที่ควรนำมาอภิปรายผลการวิจัยดังนี้

1. คุณภาพสื่อประสบ

ผู้วิจัยได้รับการประเมินสื่อประสบโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า คุณภาพของสื่อประสบอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.59) ทั้งนี้อาจเนื่องจาก ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์จัดทำด้วยการนำเสนอเนื้อหาตามขั้นตอนและเนื้อหา มีความชัดเจนเหมาะสมกับระดับของผู้เรียนในการนำเสนอภาพประกอบด้วยขนาดของภาพ ปริมาณของภาพมีความเหมาะสมกับเนื้อหา รูปแบบ ขนาดสีของตัวอักษร สีของภาพและกราฟิก มีความเหมาะสมเป็นอย่างมากจึงทำให้บทเรียนมีคุณภาพซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ สรวิชญ์ บุตรพร (2554 : 101-103) ได้พัฒนาสื่อประสบในโครงการ RMU-eDL เรื่อง การเขียนโปรแกรมภาษาจาวาสคริปต์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้แบบใช้ปัญญาเป็นฐาน ผลการศึกษาพบว่า ผลการพัฒนาสื่อประสบโครงการ RMU-eDL เรื่อง การเขียนโปรแกรมภาษาจาวาสคริปต์ ขั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นโดยรวมในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$, S.D.=0.48) อภิคุณ พุฒาภา

(2554 : 79-80) ได้พัฒนาสื่อประเมินโครงการ RMU-eDL เรื่อง การสื่อสารข้อมูลและเครื่องข่ายคอมพิวเตอร์ ประกอบรูปแบบการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า สื่อที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพมากที่สุด

2. คุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียน

ผู้วิจัยได้รับการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียน โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X}=4.36$, S.D. = 0.55) ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการสอนแบบศูนย์การเรียนได้ผ่านกระบวนการและขั้นตอนการทำอย่างมีระบบ โดยศึกษาหลักสูตร เนื้อหา เทคนิคการสร้างจากเอกสารคำารถที่เกี่ยวข้องและตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้วจึงนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ ชัยฤทธิ์ เอี่ยมพิพัชภัค (2550 : 52) ได้พัฒนาชุดการจัดการเรียนรู้เรื่อง เงินทองของมีค่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มี 6 หน่วย ผลการวิจัยพบว่า ชุดการจัดการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินความเหมาะสมห่วงโซ่ประสงค์ เมื่อห้า กิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ผลปรากฏว่า การประเมินขององค์ประกอบต่างๆมีความเหมาะสมมากโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากัน 0.49

3. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนด้วยสื่อประเมิน

ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนด้วยสื่อประเมิน โดยรวมเท่ากัน 82.32/84.80 หมายความว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ทำแบบทดสอบย่อขั้นตอนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนด้วยสื่อประเมินคิดเป็นร้อยละ 82.32 คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่เรียนจบเนื้อหาทั้งหมดโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้ด้วยสื่อประเมิน แล้วทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 84.80 ซึ่งมีค่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนด้วยสื่อประเมินสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการเรียนที่เรียนโดยการจัดกิจกรรม การเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนมีความเข้าใจเนื้อหา โดยการฝึกทักษะการร่วมกิจกรรมในแต่ละคุณลักษณะเมื่อเสร็จสูนย์การเรียนแต่ละคุณลักษณะนักเรียนได้ทำแบบฝึกหัดและครุตัวและผลลัพธ์ ให้นักเรียนทำความเข้าใจจึงทำให้นักเรียนสามารถทำข้อสอบได้ดี ดังนั้นค่าคะแนนหลังเรียน จึงสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสมบูรณ์ เพพศรัทชา (2550 : 289-290) ได้พัฒนาชุดการสอนทางอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการสอนแบบศูนย์การเรียน

วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง บรรยายภาค สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งครอบคลุม 3 หน่วย ผลการวิจัยพบว่า ชุดการเรียนทางอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการสอนแบบสูนย์การเรียนที่ผลิต ขึ้นทั้ง 3 หน่วยมีประสิทธิภาพ $77.97/80.63, 78.28/79.38$ และ $77.81/78.75$ ตามลำดับ เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด $80/80$ คันสันย์ รัตนตา (2552 : 75) ได้สร้างชุดการสอนแบบ สูนย์การเรียน รายวิชา 33101 เรื่องงานธุรกิจ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ชุด การสอนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ $81.14/83.13$ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คณิตตา เพชรรั่ว (2552 : 55) ได้สร้างชุดการสอนแบบสูนย์การเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ชุดการสอนแบบสูนย์การเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงมีประสิทธิภาพ $80.20/89.66$ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด แสดงว่า ชุดการเรียนการสอนแบบสูนย์ การเรียนมีประสิทธิภาพนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้

4. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดย กิจกรรมการเรียนรู้แบบสูนย์การเรียนด้วยสื่อประเมินที่พัฒนาขึ้น

เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ค่า t ที่คำนวณได้มีค่า 56.04 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่า $t_{\text{tabla}, 24, .05}$ (1.711) สรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนหลังสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $.05$ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่า การสอนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย สูนย์การเรียนด้วยสื่อประเมินทำให้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้อาจ เนื่องมาจากสื่อประเมินที่พัฒนาขึ้นมีการนำเสนอเนื้อหาที่สอดคล้องกับวัสดุประสงค์ มีการออกแบบที่น่าสนใจ มีการนำเสนอด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ประกอบกับ กิจกรรมการเรียนรู้แบบสูนย์การเรียน นักเรียนได้ปฏิบัติเพื่อกันหาคำตอบด้วยตนเอง และมี กิจกรรมในทุกสูนย์การเรียนและในทุกหน่วยการเรียน เมื่อนักเรียนได้ฝึกปฏิบัติหลายครั้ง จึงทำให้นักเรียนเกิดประสบการณ์ในการทำกิจกรรม ประกอบกับเครื่องมือของกิจกรรมหรือ สื่อประเมิน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ทองฟัน ครอบทอง (2550 : 310) ได้พัฒนาชุดการเรียนทางอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการสอน แบบสูนย์การเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง หลักการใช้ภาษาสำหรับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 หน่วยการเรียน นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนจากชุด การเรียนทางอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการสอนแบบสูนย์การเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ $.05$ โดยมีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทั้ง 3 หน่วย อารีรัตน์ โพธิ์คำ

(2551 : 64-67) ได้สร้างชุดการสอนแบบสูนย์การเรียน วิชาคณิตศาสตร์ เรื่องพื้นที่ผิวและปรินาตร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีทั้งหมด 8 หน่วยผลวิจัยพบว่า ผลลัพธ์ที่ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการสอนแบบสูนย์การเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสูนย์การเรียน ด้วยสื่อประเมินที่พัฒนาขึ้น

ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสูนย์การเรียนด้วยสื่อประเมิน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ มีค่าเท่ากับ 0.6748 ซึ่งหมายความว่า ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นหรือมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นคิดเป็นร้อยละ 67.48 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดสภาพแวดล้อมที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เนื้อหาของเรื่องน่าสนใจและเป็นเรื่องใกล้ตัว ซึ่งนักเรียนได้พบรهنได้ในชีวิตประจำวัน และอาจเนื่องมาจากการเรียนบังไม่เคยเรียนสูนย์การเรียนมาก่อนทำให้นักเรียนมีความรู้เพิ่ม ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ นพมาศ สิงหพ (2550 : 68-71) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อประเมินเรื่อง อักษรนำกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่าสื่อประเมินเรื่องอักษรนำ มีค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.6761 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 67.61 อาเรียตัน โพธิ์คำ (2551 : 64-67) ผลวิจัยพบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลมีค่าเท่ากับ 0.68 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 68

6. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสูนย์การเรียนด้วยสื่อประเมินที่พัฒนาขึ้น

ความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียน โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสูนย์การเรียนด้วยสื่อประเมิน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ พ布ว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.51) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการออกแบบให้มีความน่าสนใจ จ่ายต่อการใช้งาน ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนพบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นสนใจศึกษานี้มากและมีท่าทีที่สนุกสนานเมื่อได้ศึกษาจากสื่อประเมิน ซึ่งสอดคล้องการวิจัยของ นพมาศ สิงหพ (2550 : 68-71) ผลการศึกษาพบว่า สื่อประเมินเรื่องอักษรนำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยสื่อประเมินโดยรวมและรายค้านี้ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบสื่อประเมินและด้าน

ภาษาค้านแบบฝึกหัดและแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ค้านการจัดบทเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด รัตนา สนปีym (2550 : 298) ได้พัฒนาชุดการเรียนทางอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับการสอนแบบศูนย์การเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่อง ลม พื้น อากาศ น้ำ และความคาดการณ์พิเศษว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อชุดการเรียนทางอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับการสอนแบบศูนย์การเรียน ว่ามีคุณภาพในระดับเห็นด้วยมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ก่อนทำการสอนคร่าวมการแนะนำให้นักเรียนมีความเข้าใจในวิธีการเรียน การใช้สื่อการสอนก่อน เพราะนักเรียนอาจเกิดความสับสนทำให้การเรียนไม่ประสบผลสำเร็จ

1.2 เมื่อจากมีสื่อทดลอง ครุภารกิจฯและทำความเข้าใจนักเรียน การจัดเตรียมสภาพแวดล้อม วัสดุ อุปกรณ์และสื่อการเรียนรู้ให้พร้อม และการมีการฝึกการใช้งานให้แก่นักเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

2.1 ควรมีการนำสื่อประสบ เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปทดลองใช้และหาประสิทธิภาพกับกลุ่มโรงเรียนหลายๆกลุ่ม เพื่อหาข้อสรุปผลการศึกษาค้นคว้าให้กับวางแผนยังขึ้น

2.2 ควรมีการนำสื่อประสบ เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปเปรียบเทียบกับวิธีการสอนแบบอื่น

2.3 ควรมีการสร้างตื่อประสบในกลุ่มสาระอื่นๆต่อไป