

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่องการแก้ปัญหาขั้นตอนวิธีแบบวนรอบ วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 โดยใช้โปรแกรม Scratch เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาแบบวนรอบ

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยสรุปผลได้ดังนี้

1. ผลจากการศึกษา เรื่องการแก้ปัญหาขั้นตอนวิธีแบบวนรอบ วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 โดยใช้โปรแกรม Scratch เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาแบบวนรอบ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ เรื่องการแก้ปัญหาขั้นตอนวิธีแบบวนรอบ วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 โดยใช้โปรแกรม Scratch เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาแบบวนรอบ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการศึกษา เรื่องการแก้ปัญหาขั้นตอนวิธีแบบวนรอบ วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 โดยใช้โปรแกรม Scratch เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาแบบวนรอบ ผู้วิจัยพบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ พจนันท์ ลิ้มปิ่นนันทน์ (2554 : 37) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนที่เรียน ที่เรียนเรื่อง องค์ประกอบของมัลติมีเดีย ด้วยกิจกรรมผ่านระบบ Social Network มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ เรื่องการแก้ปัญหาขั้นตอนวิธีแบบวนรอบ วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 โดยใช้โปรแกรม Scratch เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาแบบวนรอบ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด แสดงว่านักศึกษาเห็นประโยชน์จากบทเรียน และมีความรู้สึกดีกับการใช้ Ning Social Network เป็นเวทีในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิด

ความแปลกใหม่และส่งผลให้เกิดความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ใหม่ๆ และส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับ พิสุทธิธาดา อาริราษฎร์ (2553 : 30-31) ที่กล่าวว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนผ่านเครือข่ายสังคมอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรมีการเตรียมอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่าย สัญญาณอินเทอร์เน็ต ที่มีความพร้อมสำหรับการใช้ในการเรียนการสอน

1.2 ควรมีการส่งเสริมพัฒนาบทเรียนในรายวิชาอื่นๆ เพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและพัฒนาศักยภาพด้านการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.3 ควรเลือกเนื้อหา และปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอน เพื่อที่จะนำปัญหาเหล่านั้นมาพิจารณาตัดสินใจที่จะพัฒนาบทเรียน

1.4 เนื้อหาที่จะพัฒนาควรมีความเหมาะสมกับผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการพัฒนาบทเรียน ผ่าน Social Network เช่น Facebook หรือ ผ่านระบบ e-Learning เพื่อให้มีความทันสมัยและทันต่อความนิยมในช่วงเวลานั้นๆ