

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนการวิจัย และปรากฏผลการวิจัย โดยนำเสนอเป็นลำดับ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูล

ในการนำเสนอข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการแปลความหมายผลการวิเคราะห์ข้อมูล จึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูลดังนี้

Σ	แทน ผลรวม
\bar{x}	แทน ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน ค่าวิกฤต ใน t - distribution
N	แทน จำนวนผู้เรียนในกลุ่มตัวอย่าง

ลำดับขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือและทดลองใช้มาเป็นลำดับ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดเก็บข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการเป็นระยะ ๆ ตามความเหมาะสมกับเวลาในการดำเนินการ และนำมาวิเคราะห์เป็นลำดับดังนี้

1. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของผู้เรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นกับเกณฑ์ร้อยละ 70
2. วิเคราะห์คุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง
3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนด

ผู้วิจัยนำคะแนนหลังเรียน คำนวณด้วยสถิติ t-test (one samples) โดยเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ผลการวิเคราะห์ปรากฏผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

คะแนน	จำนวนผู้เรียน	คะแนนเฉลี่ย	ค่า t	ค่า Sig
คะแนนหลังเรียน	27	14.63	-13.85	.000

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จากตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 14.63 ค่าสถิติ t เท่ากับ -13.855 เมื่อพิจารณาค่า Sig ได้ค่า .000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า α ที่ตั้งไว้เท่ากับ .05 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญ

2. ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง

หลังจากได้ทดลองตามขั้นตอนแล้ว ผู้วิจัยได้วัดคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง ผลการวิเคราะห์ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. การเรียนเรื่อง เทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน เป็นสิ่งจำเป็น	4.56	0.58	มากที่สุด
2. ข้าพเจ้ายินดีที่จะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนอื่น	4.41	0.57	มาก
3. คำตักเตือนในการเรียนจากคนอื่นเป็นสิ่งที่ช่วยให้ข้าพเจ้าเรียนรู้ที่จะพัฒนาตนเอง	3.96	0.81	มาก
4. การศึกษาโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการเพิ่มความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา	4.74	0.45	มากที่สุด
5. ข้าพเจ้ามีความเชื่อมั่นในตนเองว่าสามารถเรียนรู้การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	4.78	0.42	มากที่สุด
6. ข้าพเจ้ารู้ตัวว่าต้องการเรียนเรื่อง เทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน	3.81	0.79	มาก

ตารางที่ 2 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับ
7. แม้เนื้อหาในเรื่อง เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน จะยาก แต่ข้าพเจ้ามั่นใจว่าจะสามารถหาวิธีในการทำความเข้าใจ เรื่องนั้นให้ได้	4.59	0.57	มากที่สุด
8. ข้าพเจ้ามั่นใจว่าจะสามารถดำเนินการเรียนรู้ไปถึงเป้าหมายในการ เรียนเรื่อง เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน ได้ ทั้งใน และนอกชั้นเรียน	4.48	0.58	มาก
9. ข้าพเจ้าคิดหาวิธีการเรียน เรื่อง เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันขั้นพื้นฐานที่เหมาะสมกับตัวเอง	4.26	0.76	มาก
10. ข้าพเจ้าได้เสนอความคิดเห็นระหว่างเรียนให้เพื่อนและอาจารย์ฟัง	4.59	0.57	มากที่สุด
11. ข้าพเจ้าจะใช้ความพยายามทดลองทำงานตามวิธีของตนเองให้ ประสบผลสำเร็จในการเรียน	4.26	0.76	มาก
12. ข้าพเจ้าชอบศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง	4.22	0.75	มาก
13. ข้าพเจ้าตั้งใจเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่อง เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน ข้าพเจ้าจะศึกษาค้นคว้าอย่างไม่ย่อท้อ	4.33	0.83	มาก
14. เมื่อไม่เข้าใจในเรื่องที่เรียนรู้ข้าพเจ้าจะค้นคว้าหาคำตอบด้วยตัวเอง	4.19	0.83	มาก
15. ข้าพเจ้าสำรวจผลการเรียนเพื่อใช้ในการปรับปรุงการเรียนรู้ของข้าพเจ้า	4.56	0.58	มากที่สุด
16. เมื่อได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานเกี่ยวกับเรื่อง เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน ข้าพเจ้าจะทำจนเสร็จ	4.04	0.81	มาก
17. เมื่อได้เรียนรู้ในเรื่องใหม่ๆ ข้าพเจ้ามีความสุขมาก	4.52	0.58	มากที่สุด
18. ข้าพเจ้ามีความกระตือรือร้นเรียนรู้เรื่อง เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน	4.19	0.79	มาก
19. ข้าพเจ้ารู้ว่าต้องค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนจากแหล่งใด	4.63	0.56	มากที่สุด
20. การเรียนเรื่อง เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน แบบ การนำตนเองโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้ข้าพเจ้ามีความเข้าใจ	4.56	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.38	0.71	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้เรียนมีคุณลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.71 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.81-4.78 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.42-0.83

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ

หลังจากได้ทดลองตามขั้นตอนแล้ว ผู้วิจัยได้สอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการวิเคราะห์ปรากฏผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับ
ด้านเนื้อหา			
1. ความพอใจในเนื้อหาสาระที่เรียน	4.52	0.51	มากที่สุด
2. ความพอใจในเนื้อหาสาระที่ไม่ยากเกินไป	4.56	0.51	มากที่สุด
3. ความพอใจในการนำไปใช้ประโยชน์ได้	4.56	0.51	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
4. ความพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้	4.59	0.50	มากที่สุด
5. ความพอใจต่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์	4.78	0.42	มากที่สุด
6. ความพอใจในการติดต่อสื่อสาร/แจกข่าวผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์	4.41	0.50	มาก
7. ความพอใจต่อโอกาสในแสดงความคิดเห็นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เพื่อนและอาจารย์	4.41	0.50	มาก
8. ความพอใจต่อการเข้าถึงข้อมูลความรู้ได้ในเวลาที่ต้องการ	4.52	0.51	มากที่สุด
ด้านการวัดผลประเมินผล			
9. ความพอใจในการมีวิธีการทดสอบที่เหมาะสม	4.41	0.50	มาก
10. ความพอใจในการได้รับความชมเชยในการเรียน	4.59	0.50	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.53	0.50	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.50 เมื่อพิจารณารายข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในช่วง 4.41-4.78 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.42-0.51