

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึก ในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ตามศักยภาพ โดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนมีคุณธรรมรักความเป็นไทย ให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยีสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างสันติ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 3)

โครงการเทคโนโลยีสารสนเทศตามพระราชดำริสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอน โดยได้รับความร่วมมือจากมูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ซึ่งเป็นองค์กรนำในการจัดการเรียนการสอนทางไกล โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ผ่านดาวเทียมและเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้ทำการรวบรวมเนื้อหาการสอนที่ออกอากาศทางสถานีวิทยุและโทรทัศน์ การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียมจาก โรงเรียนวังไกลกังวล จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ มาลงบนระบบอีเลิร์นนิง (e-Learning) และจัดทำในรูปแบบของสื่อ อีดีแอลทีวี หรือ eDLTV ย่อมาจาก Electronic Distance Learning via Television เพื่อใช้เผยแพร่แก่โรงเรียนใน โครงการเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาของ โรงเรียนในชนบท (ทสรช.) ที่ส่วนใหญ่อยู่ในชนบทห่างไกล ขาดแคลนครูให้ได้ใช้ประโยชน์ในการสอนเสริมหรือให้นักเรียนได้ใช้ ทบทวนบทเรียนภายในโรงเรียน โดยสามารถเรียนได้ทั้งแบบออนไลน์และระบบออฟไลน์ เพื่อให้ครู นักเรียนและผู้สนใจทั่วไปได้ใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน หรือศึกษาเพิ่มเติม (สภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2550 : เว็บไซต์)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ การสอน ได้เห็นความสำคัญของสื่ออีดีแอลทีวี จึงได้บูรณาการเนื้อหาการใช้สื่ออีดีแอลทีวี เข้าไปในหลักสูตรฝึกอบรมร่วมกับเนื้อหาอื่น ๆ ได้แก่ การใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 การใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย การใช้เทคโนโลยีมาร์วิน และการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบ ปัญหาเป็นฐานหรือ PBL (Problem-Based Learning) ในโครงการพัฒนาบุคลากรด้านบูรณาการ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร เพื่อพัฒนาศักยภาพครู ให้มีความรู้และทักษะ ด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร สามารถใช้คอมพิวเตอร์ เป็น เครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ โดยได้ดำเนินการอบรมศึกษานิเทศก์เพื่อเป็นวิทยากรแกนนำสู่การ อบรมครู ในสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 68,479 คน หลักสูตรการอบรมมุ่งเน้น ในการใช้สื่อ โปรแกรมและเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนการสอน(คณะกรรมการ การศึกษาแห่งชาติ. 2555 : เว็บไซต์)

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ได้ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ เครือข่าย เผยแพร่ ถ่ายทอด และพัฒนาสื่อการเรียนการสอน บนระบบ e-Learning (eDL-Square) ร่วมกับ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ หรือ สวทช. โดยศูนย์เทคโนโลยี อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ หรือ เนคเทค (Thailand : National Electronics and Computer Technology Center : NECTEC) เพื่อให้ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม เป็นหน่วยงานกลางในการเผยแพร่ ถ่ายทอด และพัฒนาต่อยอดสื่ออีดีแอลทีวี ในการเรียนการ สอนให้กับโรงเรียนที่เข้าร่วม โครงการส่งเสริมให้โรงเรียนที่เข้าร่วม โครงการนำสื่ออีดีแอล ทีวี ไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา เพื่อให้มีการวิจัย และพัฒนาต่อยอดปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน โดยการใช้ประโยชน์จากระบบ eDL-Square ส่งเสริมการใช้ระบบ eDL-Square ในการรวบรวม เผยแพร่ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ ให้คำปรึกษาและคำแนะนำแก่โรงเรียนใน โครงการเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา ของโรงเรียนในชนบทตามพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เกี่ยวกับการใช้งานระบบอีดีแอลทีวี ในการเรียนการสอน ภายใต้การส่งเสริมสนับสนุน การ จัดกิจกรรม การเผยแพร่และแลกเปลี่ยนประสบการณ์การใช้งานระบบอีดีแอลทีวี โดย สวทช. (มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. 2553 : 1)

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ได้นำสื่ออีดีแอลทีวี มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน การวิจัย ทุกระดับ โดยการพัฒนากระบวนการพัฒนา

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ภายใต้โครงการ RMU-eDL :Rajabhat Maha sarakhm-eDLTV และถ่ายทอดกระบวนการไปยังนักศึกษาระดับปริญญาโท และปริญญาเอกเพื่อร่วมกันดำเนินการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในระดับประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษาที่สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา ในปี 2552-2553 ได้ดำเนินการเผยแพร่สื่ออีดีแอลทีวีให้แก่โรงเรียนต่าง ๆ จำนวน 149 ชุม และการจัดอบรมให้แก่ครู และบุคลากรทางการศึกษาใน 7 หลักสูตร จำนวน 3,585 คน โดยการพัฒนาสื่อในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วย สื่องานนำเสนอ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สื่อเทคโนโลยีมัลติพอยน์ และสื่อประสม โดยร่วมมือกับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาในภูมิภาค และโรงเรียนที่เข้าร่วมเป็นเครือข่ายของโครงการ ส่งเสริมให้ครูพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และประยุกต์ใช้สื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้สอน (มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. 2553 : 2)

ผู้ศึกษาในฐานะที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาโทหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา ได้ตระหนักและเห็นความสำคัญของโครงการ RMU-eDL จึงได้สำรวจสื่ออีดีแอลทีวี พบว่าสื่ออีดีแอลทีวี ยังไม่มีสื่อการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 1 โดยเฉพาะสาระที่ 3 สาระเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (โครงการจัดทำเนื้อหาระบบ e-Learning. 2550 : 35) สอดคล้องกับผลการประเมินคุณภาพภายนอกสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า โรงเรียนขาดสื่อในการจัดการเรียนการสอน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องการพิมพ์งานโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ประกอบกับผลการประเมินด้านครูผู้สอนยังมีการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์มาใช้ในการเรียนการสอนน้อย และผู้สอนยังใช้วิธีการสอนแบบบรรยายและใช้สื่อจากหนังสือเรียน ส่งผลต่อความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้งของผู้เรียน เนื่องจากสื่อที่มีอยู่ไม่สามารถอธิบายให้เห็นภาพการทำงานจริง ไม่น่าสนใจ ทำให้นักเรียนไม่สนใจต่อการเรียน (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. 2551 : 46) ส่งผลให้ผู้เรียนมีคะแนนวัดผลในเรื่องการพิมพ์งานโดยใช้คอมพิวเตอร์น้อยไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน (แบบบันทึกผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนปีการศึกษา 2553. 2553 : 12)

สื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อที่ครูผลิตขึ้นมาอาจผสมผสานเทคโนโลยีหลายรูปแบบ อาทิ ข้อความ (Text) ภาพนิ่ง (Image) เสียง (Sound) วิดีทัศน์ (Video) และภาพเคลื่อนไหว (Animatin) รวมเข้าด้วยกันเป็นรูปแบบสื่อประสม(Multimedia) ช่วยสร้างแรงจูงใจกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียน

สามารถเรียนได้ตลอดเวลาตามความต้องการ ไม่จำกัดสถานที่ เป็นวิธีการเรียนรู้ที่มีความสำคัญผู้เรียนจะเป็นบุคคลที่มีความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองผู้เรียนได้ฝึกทักษะการค้นหาคำรู้และประมวลความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งอาจทกให้เกิดการต่อยอดความรู้ใหม่ สร้างองค์ความรู้หรือความคิดใหม่ (ปีทมา นพรัตน์. 2550 : 38) ซึ่งปัจจุบันหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนได้เห็นความสำคัญในการส่งเสริมการสร้างสรรค์และการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษามากขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เช่น การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อคอมพิวเตอร์รวมทั้งสื่อประสม (Multimedia) ตลอดจนพัฒนาบทเรียนให้เหมาะสมกับสื่อดังกล่าวและบนพื้นฐานบริบทของสังคมไทยเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ให้เกิดความสนุกสนานหลากหลายและกว้างขวาง(สำนักคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2543 : 11)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้นผู้ศึกษาจึงได้พัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ภายใต้โครงการ RMU-eDL เรื่อง การพิมพ์งาน โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ประกอบการจัดการการเรียนรู้แบบสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากการสอนแบบนี้เป็นการฝึกวิคิดโดยแยกกาย และนำไปสู่การปฏิบัติจนประจักษ์จริง โดยครูมีหน้าที่เป็นกัลยาณมิตรช่วยให้ศิษย์มีโอกาสคิดและแสดงออกอย่างถูกวิธี ซึ่งสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้นมีเนื้อหาสมบูรณ์ครบถ้วน นักเรียนสามารถนำไปศึกษาด้วยตนเองหรือเรียนซ้ำได้ตามความพร้อมและความต้องการของแต่ละคน ซึ่งผู้ศึกษาคาดหวังว่าผลจากการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้ จะทำให้การจัดการเรียนการสอนมีคุณภาพ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากสื่อหลายรูปแบบส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง การพิมพ์งาน โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ให้มีคุณภาพ
2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น
3. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น

4. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างศรัทธาและโยนิโตมนสิกการด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น

5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างศรัทธาและโยนิโตมนสิกการด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น

6. เพื่อศึกษาความความคงทนของผู้เรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างศรัทธาและโยนิโตมนสิกการด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น

สมมติฐานการศึกษา

คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างศรัทธาและโยนิโตมนสิกการ โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้นสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขอบเขตการศึกษา

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ โรงเรียนในโครงการศูนย์ทางไกลเพื่อพัฒนาชนบทในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 10 โรงเรียน จำนวน 10 ห้องเรียน รวมทั้งหมด 195 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคอนหวานหัวหนอง ปีการศึกษา 2553 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 31 คน คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นโรงเรียนที่มีความพร้อมด้านคอมพิวเตอร์

3. เนื้อหาในการศึกษา

การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โครงการ RMU-eDL เรื่อง การพิมพ์งานโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ด้วยการเรียนรู้แบบสร้างศรัทธาและโยนิโตมนสิกการ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งแบ่งเนื้อหาออกเป็นดังนี้

3.1 ส่วนประกอบของแป้นอักขระ

3.2 ชื่อเรียกและการทำงานของแป้นอักขระ

3.3 การนึ่งพิมพ์งานด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกวิธี

3.4 การพิมพ์งานโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ 1

3.5 การพิมพ์งานโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ 2

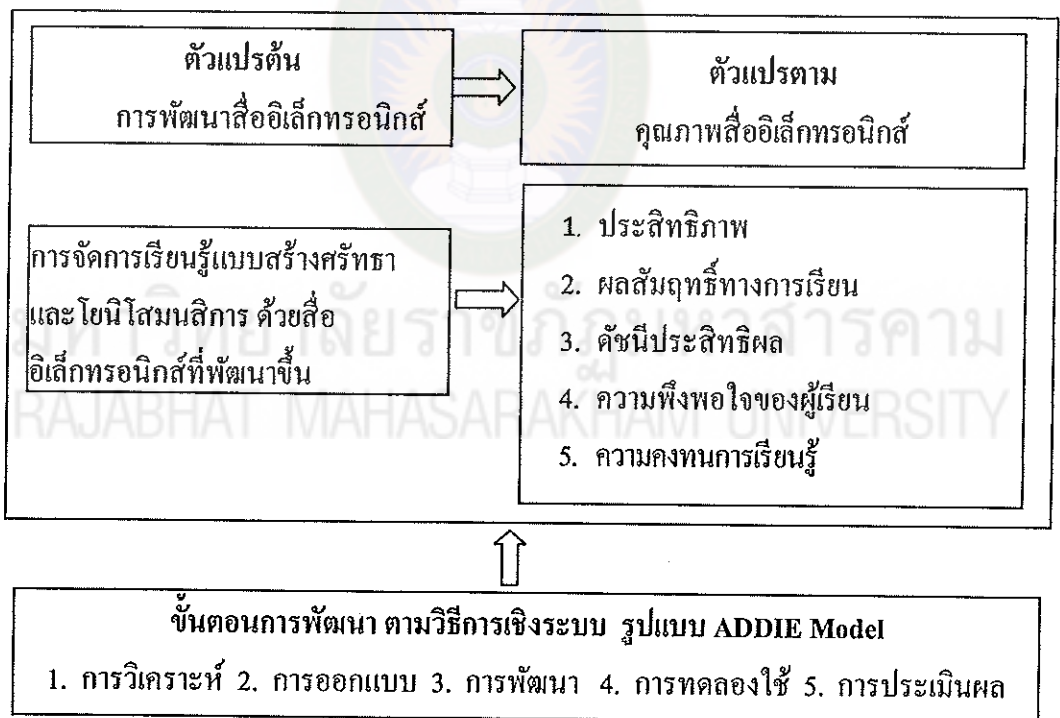
3.6 การพิมพ์งานโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ 3

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 ระหว่างวันที่ 1 เดือนกุมภาพันธ์ 2554 ถึงวันที่ 10 เดือนกุมภาพันธ์ 2554 จำนวน 8 ชั่วโมง ไม่รวมเวลาสำหรับทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

5. กรอบแนวคิดการศึกษา

กรอบแนวคิดในการศึกษาครั้งนี้ อธิบายโดยแสดงให้เห็นภาพความสัมพันธ์ของตัวแปรต้นและตัวแปรตาม ดังแสดงแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการศึกษา

จากแผนภาพที่ 1 การศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามวิธีการเชิงระบบ (System Approach) โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model (พิศุทธา อารีราษฎร์. 2551 : 64-70)

ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การทดลองใช้ และการประเมินผล ตัวแปรต้นที่ศึกษา คือ การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณภาพและการจัดการเรียนรู้แบบสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ เรื่อง การพิมพ์งานโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อศึกษา ตัวแปรตาม ด้านการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ คือ คุณภาพสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ด้านการทดลองใช้ คือ ประสิทธิภาพสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดัชนีประสิทธิผล ความพึงพอใจของผู้เรียนและความคงทนการเรียนรู้

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง สื่อที่พัฒนาขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งได้แก่ สื่อนำเสนอ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และสื่อแอนิเมชัน เรื่องหลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยจัดทำเป็นสื่อ 3 ประเภท ได้แก่ สื่องานนำเสนอ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และสื่อประสม

1.1 สื่อนำเสนอ หมายถึง สื่อที่พัฒนาขึ้นด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2007 เพื่อนำเสนอเนื้อหาที่ประกอบการด้วย สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สารบัญ แบบทดสอบก่อนเรียน เนื้อหา สารบัญ คำถามชวนคิด แบบทดสอบหลังเรียน หนังสืออ้างอิง บรรณานุกรม และประวัติผู้จัดทำ

1.2 สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง สื่อที่พัฒนาขึ้นด้วยโปรแกรม DeskTop Author เพื่อนำเสนอเนื้อหาที่ประกอบด้วย สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สารบัญ แบบทดสอบก่อนเรียน เนื้อหา สารบัญ คำถามชวนคิด แบบทดสอบหลังเรียน หนังสืออ้างอิง บรรณานุกรม และประวัติผู้จัดทำ

1.3 สื่อแอนิเมชัน หมายถึง สื่อที่พัฒนาขึ้นด้วยโปรแกรม Adobe Flash นำเสนอเนื้อหาสรุปของบทเรียน และแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ในรูปแบบภาพนิ่ง เสียง และภาพเคลื่อนไหว

2. RMU-eDL หมายถึง โครงการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษาทางไกล มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โดยเป็นโครงการที่จัดทำภายใต้ความร่วมมือของหน่วยงานภาครัฐและเอกชนในการส่งเสริมพัฒนาศักยภาพครู เพื่อพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์

3. คุณภาพของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อในด้านเนื้อหา การออกแบบ ภาพ ภาษา ด้านตัวอักษรและสี ได้จากแบบประเมินมาตราส่วน 5 ระดับ

4. ประสิทธิภาพ หมายถึง ผลการเรียนรู้ของนักเรียนซึ่งวัดได้จากคะแนนทดสอบระหว่างเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ตามเกณฑ์ E_1/E_2 โดยงานวิจัยได้กำหนดไว้คือ 80/80 มีความหมาย ดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนของแต่ละหน่วยการเรียนของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างศรัทธาและ โยนิโสมนสิการ ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนเมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างศรัทธาและ โยนิโสมนสิการ ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์

5. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ข้อสอบ เรื่อง การพิมพ์งาน โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ จำนวน 20 ข้อ เป็นข้อสอบปรนัย 3 ตัวเลือก ใช้สำหรับวัดความรู้ความเข้าใจ ของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

6. ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าแสดงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียนหลังจากการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

7. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น วัดได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

8. ความคงทนของการเรียนรู้ หมายถึง ความคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถของผู้เรียนที่จะระลึกความรู้ที่เคยได้ประสบการณ์ที่ผ่านมาหลังจากการเรียนผ่านไปช่วงระยะเวลา 7 วันและ 30 วัน โดยเริ่มนับจากวันที่สอบหลังเรียน

9. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการหมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชื่นนำ การสร้างเจตคติที่ดีต่อครู วิธีเรียนและบทเรียน 2) ชื่นสอน 3) ชื่นสรุป

ประโยชน์การศึกษา

1. ผู้สอนมีสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การพิมพ์งาน โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ประกอบไปด้วยสื่องานนำเสนอ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และสื่อแอนิเมชันที่มีคุณภาพ

2. ผู้เรียนมีสื่อที่หลากหลาย สามารถเลือกเรียนได้ตามความสนใจ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
3. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามโครงการ RMU-eDL ได้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่ครอบคลุมเนื้อหาสาระระดับประถมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
4. เป็นแนวทางในการพัฒนาขั้นตอน การจัดทำสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้แบบสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการในเนื้อหาอื่นต่อไป



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY