

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัยการจัดการเรียนรู้อายววิชา การสร้างภาพนิ่งสำหรับงาน มัลติมีเดีย โดยใช้การจัดการกิจกรรมการเรียนตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการ สร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ผู้วิจัยได้นำเสนอตามลำดับดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยสรุปผลได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนด

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่าผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 24.79$, S.D. = 6.29) สูงกว่าคะแนน เฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X} = 15.74$, S.D. = 9.65) สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ

ผู้เรียนมีความพึงพอใจในทุก ๆ ข้ออยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในช่วง 4.11-4.58 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.45-0.81 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมพบว่า อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.41

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนด

จากผลการทดลองพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่าผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งนี้เนื่องมาจาก การจัดการเรียนตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ ชิ้นงาน (Constructionism) ทำให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติจริงด้วยตนเองและ ได้มีอิสระ ทางความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ในกิจกรรมก็ยังได้ให้ผู้เรียนได้ช่วยเหลือ แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้จากเพื่อนและอาจารย์ผู้สอนและผู้เชี่ยวชาญ

ทางการการออกแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ผู้เรียนทุกคนได้มีโอกาสร่วมแสดงความคิดเห็น แสดงความรู้ของตนเองในประเด็นต่าง ๆ อีกทั้งนำความรู้ที่เพื่อน ๆ นำมาแสดงนำมาเสนอมาปรับใช้ ก็ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปีตาคารต์ ประจิมพันธุ์ (2550) ที่ศึกษาวิจัยการพัฒนาระบบการสอนวิชาภาษาไทยบนพื้นฐานทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อสรรค์ด้วยปัญญา โดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยน์เป็นสื่อการนำเสนอผลงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลพบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ

จากผลการทดลองพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในทุก ๆ ด้านในระดับมากถึงมากที่สุด เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมพบว่าอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องมาจาก การจัดการเรียนตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ทำให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติจริง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิดและอิสระในการออกแบบ ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนร่วมชั้น กับอาจารย์ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้โปรแกรมออกแบบทางคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุข ทำท่ายความสามารถในการออกแบบ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าคุณค่า จึงมีความพึงพอใจในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิณีจ พิณีพงษ์ (2553) ที่ศึกษาวิจัยผลการใช้สื่อการเรียนรู้อัลติมีเดียตามทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึม เรื่อง ทฤษฎีบทพีทาโกรัส สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้อัลติมีเดียตามทฤษฎีคอนสตรัคชันนิสซึมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ก่อนการจัดการเรียนรู้ จะต้องอธิบายให้ผู้เรียนทุก ๆ คน เข้าใจในกระบวนการการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาทหน้าที่และอธิบายขั้นตอนการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้มีเวลาและเข้าใจขั้นตอนในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เพื่อสร้างจิตสำนึกและความตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตัวเองในการฝึกและรับผิดชอบต่อผลงานที่ตัวเองต้องสร้างสรรค์ขึ้น นอกจากนี้ควรอธิบายขั้นตอน วิธีการในกิจกรรมให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างละเอียด

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีเทคนิคหลากหลายวิธี ควรมีการวิจัยหาเทคนิคที่เหมาะสมกับนักศึกษาในแต่ละสาขาวิชา เนื่องจากนักศึกษาในแต่ละสาขามีพฤติกรรมการเรียนรู้และความชอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้ต่างๆ แตกต่างกัน และมีคุณลักษณะบริบทของตัวตนที่แตกต่างกัน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY