

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สรุปผลและอภิปรายผล รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนแบบโครงงานมัลติมีเดียด้วยแท็บเล็ต รายวิชา การเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพ สรุปผลการวิจัยได้ตามลำดับ ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E_1/E_2 ได้ค่าค่า E_1 เท่ากับ 81.57 และค่า E_2 เท่ากับ 78.98 ซึ่งมีค่าสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 75/75
2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนแบบโครงงานมัลติมีเดียด้วยแท็บเล็ต รายวิชา การเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพ ของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน เท่ากับ 0.6642 แสดงว่านักศึกษามีความก้าวหน้าในการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 66.42
3. ผลการศึกษาค่าสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนแบบโครงงานมัลติมีเดียด้วยแท็บเล็ต นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดเรียนแบบโครงงานมัลติมีเดียด้วยแท็บเล็ต ภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาประสิทธิภาพการเรียนแบบโครงงานมัลติมีเดียด้วยแท็บเล็ต ตามเกณฑ์ E_1/E_2 ผู้วิจัยพบว่ามีประสิทธิภาพสูงขึ้นกว่าร้อยละ 81.57/78.98 หมายความว่า นักศึกษาได้คะแนนระหว่างการเรียนแบบทำโครงงานด้วยแท็บเล็ต คิดเป็นร้อยละ 81.57 และได้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 78.98 แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบโครงงานมัลติมีเดียด้วยแท็บเล็ต รายวิชา การเขียนบทและเสนอเรื่องด้วยภาพ มี

ประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ขนิษฐา วรรณพงษ์ (2549 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยโครงการวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เงินและการบันทึกรายรับรายจ่าย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่ามีประสิทธิภาพ สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ วรวิทย์ วุฒิมยา (2547 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมแบบโครงการ พบว่า มีประสิทธิภาพ 94.14/93.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ วราภรณ์ ตระกูลสุขุณณ์ (2545 : บทคัดย่อ) ผลการวิจัยพบว่าการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้มี ประสิทธิภาพ 78.87/80.86 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ การที่ผลวิจัยปรากฏเช่นนี้ อาจเนื่องมาจากการเรียนแบบโครงการมัลติมีเดียด้วยแท็บเล็ต มีกระบวนการในการเรียนเป็นขั้นตอนที่เหมาะสม ทั้งด้านเนื้อหา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง การสร้างโครงการมัลติมีเดียด้วยแท็บเล็ต ใช้วิธีการให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม กลุ่ม 4-5 คน ดำเนินงานตามขั้นตอน 3P คือ pre-production production และ post-production ให้มีการรายงานความคืบหน้าของโครงการทุกอาทิตย์ มีการประเมินผลเป็นระยะ เป็นการกระตุ้นให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการทำงาน มีการเรียนรู้ด้วยตนเองสามารถวิเคราะห์ห้อย่างมีเหตุผล สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีการลงมือปฏิบัติพัฒนาทักษะ ความรู้ และสร้างผลงานที่มีคุณภาพ

ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนแบบโครงการมัลติมีเดียด้วยแท็บเล็ต มีค่าเท่ากับ 0.6642 ซึ่งหมายความว่า นักศึกษาที่เรียนแบบโครงการมัลติมีเดียด้วยแท็บเล็ตมีความก้าวหน้าในการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 66.42 ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนแบบโครงการมัลติมีเดียด้วยแท็บเล็ตเป็นการออกแบบการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถสร้างความสนใจทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น การเรียนแบบปฏิบัติทำให้นักศึกษาตื่นตัวมีความสนใจอยากเรียนรู้ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว สามารถจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้อย่างแม่นยำ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ดร.ณนภา นาชัยฤทธิ์ (2550 : 97-100) ที่พบว่าวิจัยเรื่องผลการเรียนจากบทเรียนมัลติมีเดียบนระบบเครือข่ายที่พัฒนาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6505 หรือคิดเป็นร้อยละ 65.05 และสอดคล้องกับ จำรัสลักษณ์ สุระแสน (2547 : บทคัดย่อ) พบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.73 แสดงว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 73

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนแบบโครงการมัลติมีเดียด้วยแท็บเล็ต ผู้วิจัยพบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 การเรียนแบบโครงการมัลติมีเดียจะช่วยให้นักศึกษาช่วยเหลือกัน นักศึกษาทุกคนได้มีโอกาสร่วมแสดงความคิดเห็นแสดงความรู้ของตนเอง วางแผนร่วมกันและลงมือสร้างชิ้นงาน ทำงานร่วมกันเป็นทีม อีกทั้งนำโครงการที่จัดทำแล้วร่วมแสดงความคิดเห็นกัน ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ พจนศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์ (2554: บทคัดย่อ) และ

ดร.ณนภา นาชัยฤทธิ์ (2550 : บทคัดย่อ) ที่ศึกษาวิจัยในด้านการเรียนแบบโครงการ ผลพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนแบบโครงการมัลติมีเดียด้วยแท็บเล็ต โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก แสดงว่านักศึกษาเห็นประโยชน์จากการเรียนแบบโครงการมัลติมีเดียด้วยแท็บเล็ตและมีความรู้สึกดีกับการเรียนแบบโครงการมัลติมีเดีย ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ กระตือรือร้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถบรรลุจุดประสงค์ ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงขึ้น สอดคล้องกับดร.ณนภา นาชัยฤทธิ์ (2550: 97-100) และ พจนศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นพันธ์ (2554: บทคัดย่อ) ที่กล่าวว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนผ่านเครือข่ายสังคมอยู่ในระดับมากที่สุด ข้อเสนอแนะด้านสื่อและอุปกรณ์ ข้อเสนอแนะสร้างชิ้นงานได้ดี และข้อแท็บเล็ตเหมาะสมต่อการใช้ทำงาน มีความพึงพอใจระดับปานกลางและระดับน้อยนั้น อาจเกิดจากสาเหตุได้หลายประการ ผู้วิจัยสังเกตพบว่าคุณภาพด้านคุณสมบัติของกล้องที่ติดมากับแท็บเล็ตมีความละเอียดน้อย ไม่เหมาะสมกับงานในระดับการถ่ายทำมัลติมีเดียคุณภาพสูง นอกจากคุณสมบัติของกล้องที่ติดมากับแท็บเล็ตแต่ละยี่ห้อ แต่รุ่นที่ไม่เท่ากันแะละ โปรแกรมที่ใช้หรือที่เรียนว่า Application ที่ใช้ในการถ่ายทำก็มีส่วนเป็นอย่างมากที่ทำให้เกิดข้อได้เปรียบเสียเปรียบในการทำโครงการ จากการวิจัยพบว่ากลุ่มนักศึกษาที่ใช้โปรแกรมเสริมถ่ายทำมีคุณภาพไฟล์งานที่ออกมาดีกว่ากลุ่มนักศึกษาที่ใช้โปรแกรมมาตรฐานของเครื่องถ่ายทำ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรมีการเตรียมกระบวนการขั้นตอน Pre-production ให้พร้อมก่อนเตรียมทำโครงการแบบมัลติมีเดียด้วยแท็บเล็ต

1.2 ควรมีการเตรียมสถานที่ในการเรียนให้พร้อม เช่น ห้องในการถ่ายทำที่มีการทำฉากแบบ Blue Screen หรือ Green Screen

1.3 ควรมีการเลือกเนื้อหา และปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอน เพื่อที่จะนำปัญหาเหล่านั้นมาพิจารณาตัดสินที่จะพัฒนาบทเรียน รวมทั้งเนื้อหาที่จะพัฒนาควรมีความเหมาะสมกับผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

2.1 ควรมีการทำการศึกษาผลกระทบด้านอื่นๆ ที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนแบบโครงการมัลติมีเดีย

2.2 ควรมีการศึกษาผลการเปรียบเทียบการใช้แท็บเล็ตในการผลิตสื่อกับเครื่องมือตัวอื่นๆ

2.3 ควรมีการศึกษารูปแบบ การใช้งานแท็บเล็ตเพื่องานมัลติมีเดีย ในประเภทอื่นๆ เช่น ด้านภาพนิ่ง ด้านเสียง

2.4 การทำการวิจัยเปรียบเทียบ Application ที่ใช้ในการทดลองการทำโครงการแบบ มัลติมีเดียด้วยแท็บเล็ต พิจารณาประเด็นข้อดีข้อเสียของโปรแกรมแต่ละตัว



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY