

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อบุคคล เรื่อง เชื้อ สำหรับพนักงาน
บรรจุใหม่ ธนาคารไทยพาณิชย์ สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อบุคคล เรื่อง เชื้อ สำหรับพนักงานบรรจุใหม่
ธนาคารไทยพาณิชย์
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อบุคคล เรื่อง เชื้อ สำหรับพนักงาน
บรรจุใหม่ ธนาคารไทยพาณิชย์ ตามเกณฑ์ 80/80
3. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนในการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยคอมพิวเตอร์
สื่อบุคคล เรื่อง เชื้อ สำหรับพนักงานบรรจุใหม่ ธนาคารไทยพาณิชย์

สมมติฐานของการวิจัย

คะแนนทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อบุคคล เรื่อง เชื้อ สำหรับพนักงานบรรจุใหม่
หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ประชากร

ประชากรเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ พนักงานบรรจุใหม่ ธนาคารไทยพาณิชย์
สาขาเขตกรุงเทพมหานคร มีประมาณ 250 คน ในการรับสมัครพนักงานใหม่แต่ละครั้ง

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มอย่างง่าย จากพนักงาน พนักงานบรรจุใหม่ ตำแหน่งพนักงานรักษาเงินสด (Teller) ธนาคารไทยพาณิชย์ สาขาเขต กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสม เรื่อง เช็ก สำหรับพนักงานบรรจุใหม่
2. แบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Posttest) เรื่อง เช็ก มีรูปแบบปรนัย 4 ตัวเลือก 20 ข้อ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง มีรายละเอียดดังนี้

1. สร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสม เรื่อง เช็ก สำหรับพนักงานบรรจุใหม่
2. สร้างและหาค่าความเที่ยง ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ และคัดเลือกข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์มาใช้เป็นแบบทดสอบ โดยเป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
3. การสร้างแบบสอบถามประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสม เรื่อง เช็ก สำหรับพนักงานบรรจุใหม่

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยนำคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และแบบทดสอบวัดคะแนนทางการเรียน (Posttest) ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติหาความแตกต่างของคะแนน โดยใช้ Match- pair t-test เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการวิจัยพบว่า

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสม เรื่อง เช็ก สำหรับพนักงานบรรจุใหม่ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ 80.5 / 82.15

2. การเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสม เรื่อง เช็ก สำหรับพนักงานบรรจุใหม่ พบว่าคะแนนของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้สังเกตขณะที่ผู้เรียนใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสม และจากการสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนพบว่า

1. การเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสม เป็นสื่อการสอนที่แปลกใหม่ สำหรับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ และมีความสนใจในบทเรียน จึงทำให้สามารถเรียนรู้เนื้อหาได้ดี

2. บทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสม มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน มากกว่าการสอนแบบปกติ ผู้เรียนทุกคนจะมีการตอบโต้ระหว่างเรียน ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน

การทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยสังเกตเห็นความบกพร่องบางอย่าง ซึ่งหาได้ปรับปรุงแก้ไขจะทำให้บทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสมสูงขึ้นได้มีดังนี้

1. ผู้เรียนบางคนไม่ปฏิบัติตามคำแนะนำในการเรียน ขณะเรียนจะรีบทำเพื่อให้เสร็จก่อนคนอื่น จึงทำให้ผลการเรียนไม่ดีเท่าที่ควร

2. ผู้เรียนไม่คุ้นเคยกับการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสม แต่คุ้นเคยกับการสอนโดยปกติจากครู ดังนั้น ผู้เรียนจึงดูตื่นเต้นและไม่ค่อยมั่นใจ ในขณะที่เรียนบทเรียน หากมีการฝึกให้คุ้นเคยกับการเรียนด้วยตนเอง โดยใช้คอมพิวเตอร์สื่อประสมแล้ว อาจจะทำให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

3. ในการทดลองบทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสมกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยผู้เรียนที่มีวัยต่างกัน รวมทั้งมีพื้นความรู้ที่ต่างกันจะเป็นตัวแปร ทำให้ผลการทดลองคลาดเคลื่อนได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

จากการศึกษาวิจัยในเรื่องนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าการวิจัยครั้งต่อไปควรจะได้มีการวิจัยในเรื่องต่อไปนี

1. ควรมีการศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่มีต่อประสิทธิภาพทางการเรียนของผู้เรียน เช่น ศึกษารูปแบบและวิธีการนำเสนอที่มีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน
2. ควรมีการวิจัยเรื่องความคงทนในการจำเนื้อหาวิชาของผู้เรียนในการเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสมในลักษณะเดียวกันนี้ ด้วยการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เป็นระยะๆ ภายหลังจากการทดสอบเป็นครั้งแรก เพื่อศึกษาว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสม ทำให้เกิดความคงทนในการจำหรือไม่ และนานเพียงใด
3. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสมกับวิธีการสอนแบบปกติในเรื่องเดียวกัน
4. ควรมีการวิจัยเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสม ในเรื่องอื่น ๆ ต่อไป เพื่อศึกษาว่าการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสมทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและสามารถนำไปใช้เรียนรู้ได้กับทุกระดับชั้น ทุกสาขาวิชาหรือไม่

5. ควรมีการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสม ให้สามารถเรียนรู้โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

6. ควรมีการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์สื่อประสมในด้านการมีส่วนร่วม และการโต้ตอบกับบทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับบทเรียนได้หลากหลายรูปแบบ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และอยากเรียนรู้ตลอดเวลา