

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาผลการจัดกิจกรรมแบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตาราง 13 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของการสร้างแบบประเมินผลงานกราฟิกของนักเรียน ที่เรียนแบบผสมผสาน ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. รูปแบบชิ้นงาน	0.80	0.45	เหมาะสม
2. ด้านการใช้เครื่องมือและเทคนิคดี	0.60	0.55	เหมาะสม
3. ด้านเนื้อหา	1.00	0.00	เหมาะสม
4. ด้านภาษา	0.80	0.45	เหมาะสม
5. ด้านเวลา	1.00	0.00	เหมาะสม
คะแนนเฉลี่ย	0.84	0.29	เหมาะสม

จากตาราง 13 พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินผลงานกราฟิกของนักเรียนที่เรียนแบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลโดยภาพรวมรายการประเมิน 5 รายการที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น มีความเหมาะสมทุกรายการ โดยมีค่าเฉลี่ยทั้งหมดเท่ากับ 0.84 ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า ค่า IOC หรือค่าความเหมาะสม เท่ากับ 0.84 แบบประเมินที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น สามารถนำไปใช้เป็นแบบประเมินผลงานกราฟิกของนักเรียนได้

ตาราง 14 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	อัตราส่วน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ยร้อยละ	S.D.	ผลต่าง
ก่อนเรียน	39	100	30	12.77	42.56	1.38	42.56
หลังเรียน	39	20	30	23.27	15.51	1.82	81.64
	39	80	75	62.00	66.13	2.36	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 14 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนโดยการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ โดยกลุ่มทดลองจำนวน 39 คน มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 42.56 และผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งมีคะแนน 2 ส่วนคือ ส่วนที่ 1 โดยการทำแบบทดสอบ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นชุดเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน โดยนำมาคิดเป็นร้อยละ 20 ส่วนที่ 2 คือ คะแนนผลการสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก จำนวน 3 ชิ้นงาน โดยนำมาคิดเป็นร้อยละ 80 ซึ่งโดยรวมของผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 81.64 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตาราง 15 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2

ที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1	รูปแบบการจัดกิจกรรม	4.05	0.39	มาก
2	การแบ่งเวลาการเรียนแบบผสมผสาน	3.95	0.46	มาก
3	กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.97	0.49	มาก
4	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย	3.95	0.39	มาก
5	นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.05	0.46	มาก
6	เนื้อหาการเรียนมีความเหมาะสม	3.92	0.35	มาก
7	จำนวนแบบทดสอบและภาระงานมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	3.90	0.38	มาก
8	สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความน่าสนใจ	3.92	0.42	มาก
9	หน้าเว็บออนไลน์มีรูปแบบน่าสนใจ	3.90	0.50	มาก
10	ความสะดวกในการเข้าใช้งานเว็บ	3.95	0.56	มาก
11	มีกระบวนการและเทคนิคการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ	4.08	0.48	มาก
12	สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ในการพัฒนาตนเอง	4.10	0.31	มาก
13	ความรู้ที่รับจากการเรียนบนเว็บนี้สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้	4.08	0.42	มาก
14	โดยภาพรวมของการเรียนแบบผสมผสานมีประโยชน์ต่อนักเรียน	4.13	0.34	มาก
15	มีความพึงพอใจต่อการเรียนแบบผสมผสานในภาพรวม	4.15	0.49	มาก
	ค่าเฉลี่ย	4.01	0.43	มาก

จากตาราง 15 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนแบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนมีจำนวน 39 คน มีความพึงพอใจในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า รายการที่มีระดับความพึงพอใจในระดับที่เหมาะสมมากที่สุด โดยการเรียงลำดับ ได้แก่ มีความพึงพอใจในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 รองลงมา คือ การเรียนแบบผสมผสานมีประโยชน์ต่อนักเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ในการพัฒนาตนเอง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 มีกระบวนการและเทคนิคการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจและความรู้ที่รับจากการเรียนบนเว็บ สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ หน้าเว็บออนไลน์มีรูปแบบน่าสนใจ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90