

บทที่ 5

บทสรุป

ในการวิจัย เรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัย และสรุปผลตามการศึกษา ดังต่อไปนี้

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

สมมุติฐานการวิจัย

นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษา โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานเรื่องการสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยอัตราส่วน 50:50 คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ร้อยละ 50 และเรียนจากบทเรียนบนเว็บ ร้อยละ 50 โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ และบทเรียนบนเว็บ หลังจากนั้น ก็นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 39 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ทั้งนี้ ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนวัดจากคะแนน 2 ส่วน คือ ร้อยละ 20 วัดจากส่วนของการทำแบบทดสอบแบบปรนัยซึ่งเป็นชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน และร้อยละ 80 วัดจากส่วนของสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ซึ่งมี 3 ชิ้นงาน

2. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเสร็จสิ้นการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจความคิดเห็นที่มีเกณฑ์การประเมินแบบประมาณค่า 5 ระดับ โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามดังกล่าว

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 โดยนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนแบบผสมผสานในภาพรวม เท่ากับ 4.15 นักเรียนมองเห็นประโยชน์ เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติในชีวิตจริง

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถอภิปรายผลในประเด็นสำคัญๆ ได้ ดังต่อไปนี้

1. จากผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนแบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ก่อนเรียนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งยอมรับสมมุติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ อาจมาจากการการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นเป็นการรูปแบบการเรียนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนและการเรียนบนเว็บ โดยแบ่งสัดส่วนการเรียนแบบ 50:50 เนื่องจาก นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นั้น ยังไม่สามารถกำกับตนเองให้มีความรับผิดชอบต่องานที่มอบหมายได้ดีเท่าที่ควร จึงจำเป็นต้องมีครูคอยกำกับ และให้คำแนะนำ ผู้วิจัยได้แบ่งสัดส่วนการเรียนการสอนแบบผสมผสานในอัตราส่วนที่เท่าๆกัน กิจกรรมการเรียนในชั้นเรียนเป็นกิจกรรมแบบเผชิญหน้า เป็นการบรรยายความรู้ การสาธิตการสร้างงานโดยครูผู้สอนผ่านจอโปรเจกเตอร์ การมอบหมายภาระงาน

การติดตามความคืบหน้าของการดำเนินงาน ส่วนกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านเว็บ เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียน สนองความแตกต่างในการเรียนของผู้เรียน รวมถึงการเรียนในนอกเวลาเรียนทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อน สามารถศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง มีกระดานสนทนาเพื่อพูดคุยสอบถามปัญหา การส่งงานผ่านระดับ รวมถึงตัวอย่างการสร้างงานที่มีความหลากหลายเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ชิ้นงานของนักเรียน สอดคล้องกับ กรราแฮม (Bonk and Graham, 2006) ได้กล่าวถึง การเรียนแบบผสมผสานว่า เป็นการให้นักเรียนได้รับความรู้ได้ดีขึ้นจากการเรียนด้วยตนเอง สามารถเข้าใจในการเรียนยิ่งขึ้น รวมถึงช่วยลดเวลาในการเรียนลง การปฏิบัติด้วยตนเองมากขึ้น รองรับความหลากหลายในการเรียนรู้ของนักเรียน รวมถึงคุณสมบัติการเรียนบนเว็บสามารถทำให้นักเรียนเข้าถึงได้ง่าย ขยายแหล่งเรียนรู้ให้กว้างขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2545, หน้า 27) ที่กล่าวว่า การให้ได้ผลดีนั้น ควรจะต้องมีหลักการและจัดกระบวนการสอนให้สอดคล้องกับหลักการ โดยอาศัยรูปแบบการสอน วิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาช่วยหรือมาผสมผสานกัน เพื่อช่วยให้กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพอย่างสูงสุด และสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ธิปอง กัลป์ติวานิชย์ (2556) ศึกษาเรื่อง ผลการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตเพื่อการฝึกปฏิบัติวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย พบว่า การเรียนแบบผสมผสานด้วยวิธีการสาธิตเพื่อการฝึกปฏิบัติส่งผลให้นักเรียนสามารถปฏิบัติการสร้างผลงานภาพเคลื่อนไหว โดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 82.33 นั้นหมายถึง นักเรียนมีความรู้สูงขึ้นจากการปฏิบัติการสร้างผลงาน

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนแบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 39 คน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า รายการที่มีระดับความพึงพอใจในระดับที่เหมาะสมมากที่สุดโดยการเรียงลำดับ ได้แก่ มีความพึงพอใจในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 รองลงมาคือ การเรียนแบบผสมผสานมีประโยชน์ต่อนักเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 , สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ในการพัฒนาตนเอง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10, มีกระบวนการและเทคนิคการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจและความรู้ที่รับจากการเรียนบนเว็บ สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ หน้าเว็บออนไลน์มีรูปแบบน่าสนใจ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90 ที่เป็นอย่างนี้ เพราะว่า ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานในอัตราส่วนร้อยละ 50:50 ซึ่งเป็นการเรียนที่นักเรียนเรียนแบบเผชิญหน้า โดยการพบ

ครูผู้สอน และการเรียนผ่านบนเรียนบนเว็บ ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีโอกาสในการเรียนด้วยตนเอง นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน โดยการมีโอกาสร่างชิ้นงานอย่างอิสระ เห็นประโยชน์ของการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธิปpong กัลปิตวาณิชย์ (2555) ศึกษางานวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตเพื่อการฝึกทักษะปฏิบัติ วิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย พบว่า ความพึงพอใจในการเรียนแบบผสมผสานระหว่างการเรียนการเรียนแบบอีเลิร์นนิ่ง และการเรียนแบบสาธิตมีความพึงพอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 โดยการเรียนทำให้ผู้เรียนทราบผลการเรียนแบบทันทีทันใด ผู้เรียนได้รู้พัฒนาการของตนเอง เกิดความภาคภูมิใจ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. โรงเรียนที่จะนำไปใช้ จะต้องมีความพร้อมเรื่องของด้านเทคโนโลยี คือ มีเครื่องคอมพิวเตอร์ และระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. นักเรียนที่มีความต้องการที่จะนำไปใช้ จะต้องมีทักษะพื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก (Adobe Photoshop)
3. ครูผู้สอนที่จะนำไปใช้อาจนำไปปรับอัตราส่วนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากเดิม 50:50 เป็นอย่างอื่นได้ซึ่งสามารถยืดหยุ่นได้ ตามความเหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การเรียนแบบผสมผสาน เป็นกิจกรรมที่สนองความแตกต่างในการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ควรศึกษาการผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ มากกว่า 2 รูปแบบ เพื่อสนองความต้องการของนักเรียนหลายประเภท
2. ควรศึกษาการให้นักเรียนสร้างชิ้นงานที่ต้องใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพราะส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดให้กับนักเรียนได้ดีกว่าการสร้างชิ้นงานด้วยมือ
3. การเรียนแบบผสมผสานเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบที่พบเห็นทั่วไป แต่ไม่เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน ดังนั้น ควรจัดกิจกรรมตามแผน โดยศึกษาทฤษฎีการศึกษาหลายๆ ทฤษฎี เพื่อนำมาปรับใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สนองความแตกต่างของผู้เรียน จะส่งผลให้สามารถวัดผลการเรียนรู้ที่ชัดเจนขึ้น