

หัวข้อโครงการวิจัย	การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะการจำแนกประเภทเรื่องสิ่งมีชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
หน่วยกิต	6
ผู้วิจัย	นางวงศ์เดือน ไชยรบ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ. ดร.เสกสรรค์ แยมพิณิจ ดร.ปรกรณ์ สุปินานนท์
หลักสูตร	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	เทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน
ภาควิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะ	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
ปีการศึกษา	2556

บทคัดย่อ

วิจัยนี้เป็นการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สูงขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะการจำแนกประเภท เรื่องสิ่งมีชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้น กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนนาหลวง สำนักงานทุ่งครุ กรุงเทพมหานคร จำนวน 38 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะการจำแนกประเภทเรื่องสิ่งมีชีวิต 2) แบบประเมินคุณภาพบทเรียน 3) แบบประเมินหาประสิทธิภาพ 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะการจำแนกประเภทเรื่องสิ่งมีชีวิตที่สร้างขึ้นมีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 0.47) คุณภาพด้านสื่ออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.38$, S.D. = 0.55) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.83/83.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ผู้เรียนมีคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนมีค่าเท่ากับ ($\bar{x} = 4.74$, S.D. = 0.62) ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าบทเรียนมีคุณภาพดีมากและสามารถนำไปใช้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย / ทักษะการจำแนกประเภท