

ภาคผนวก ข.

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสภาพแวดล้อมทางการเรียนจากเทคโนโลยี
เสมือนจริง โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
เรื่อง ระบบสุริยะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สภาพแวดล้อมทางการเรียน
จากเทคโนโลยีเสมือนจริง โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทาง
วิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบสุริยะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางด้านขวามือให้ตรงตามระดับความรู้สึก
พึงพอใจของนักเรียน

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. บทเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้โต้ตอบกับโปรแกรมได้					
2. นักเรียนมีโอกาสเลือกบทเรียนตามความต้องการได้					
3. มีคำอธิบายเนื้อหาชัดเจน					
4. รูปภาพสวยงามและเหมาะสมกับเนื้อหา					
5. ตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจนและสีพื้นสวยงาม					
6. บทเรียนมีภาพเคลื่อนไหวช่วยสร้างความสนใจในการเรียน					
7. สามารถเรียนได้ช้าเร็วตามความต้องการโดยไม่ต้องรอเพื่อน					
8. นักเรียนมีความกล้าเพิ่มขึ้นที่จะเลือกคำตอบด้วยตัวเอง					
9. การให้ข้อมูลย้อนกลับช่วยให้เข้าใจบทเรียน					
10. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสม					
11. เนื้อหาสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					
12. แบบทดสอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

.....

.....

ตารางที่ ข.1 ผลการประเมินความพึงพอใจจากการเรียนผ่านสภาพแวดล้อมทางการเรียนเสมือนจริง โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้เพื่อพัฒนากระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบสุริยะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ที่	รายการ	ผลการวิเคราะห์		
		$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
1	มีคำแนะนำการใช้งานชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.43	0.56	มาก
2	ความง่ายและความสะดวกในการใช้งาน	4.13	0.62	มาก
3	ภาพ Marker สื่อความหมายตรงกับเนื้อหา	4/60	0.49	มากที่สุด
4	ภาพเคลื่อนไหวช่วยสร้างความสนใจในการเรียน	4/53	0.50	มากที่สุด
5	ภาพเคลื่อนไหวสอดคล้องกับเนื้อหา	4.63	0.49	มากที่สุด
6	เสียงประกอบช่วยสร้างความน่าสนใจ	4.30	0.59	มาก
7	เสียงดังชัดเจน	4/10	0.71	มาก
8	ระยะเวลาที่ใช้ในการแสดงผลของภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม	4.03	0.66	มาก
9	ความเร็วในการวิเคราะห์ภาพ Marker	3.96	0.66	มาก
10	ความน่าสนใจจากการนำเสนอที่เสมือนจริง	4.83	0.37	มากที่สุด
11	นักเรียนมีโอกาสเลือกบทเรียนตามความต้องการได้	4.63	0.49	มากที่สุด
12	การควบคุมเนื้อหาทำได้ง่ายและสะดวก	4.66	0.47	มากที่สุด
13	นักเรียนได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเรียนผ่านสภาพแวดล้อมทางการเรียนจากเทคโนโลยีเสมือนจริง	4.36	0.49	มาก
14	นักเรียนมีความเข้าใจบทเรียนมากขึ้น	4.36	0.49	มาก
15	นักเรียนมีความสนใจใฝ่รู้ทางด้านวิทยาศาสตร์มากขึ้นจากการเรียนผ่านสภาพแวดล้อมทางการเรียนจากเทคโนโลยีเสมือนจริง	4.43	0.50	มาก
	เฉลี่ย	4.40	0.14	มาก