

- ชื่อเรื่องวิจัย** การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ วิชาออกแบบและเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
- ชื่อผู้วิจัย** นายคมเพชร โพธิ์ปัสสา โรงเรียนสีชมพูศึกษา อำเภอสีชมพู จังหวัดขอนแก่น
- ปีที่วิจัย** ปีการศึกษา 2560

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ วิชาออกแบบและเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ก่อนเรียนและหลังเรียน 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/7 โรงเรียนสีชมพูศึกษา จำนวน 40 คนที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง จำนวน 6 บทเรียน โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$) 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ จำนวน 6 แผน โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$) 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 - 0.56 มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.73 4) แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ จำนวน 30 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 - 0.65 มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.81 5) แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจ จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมุติฐานโดยใช้สถิติทดสอบค่าที่ Dependent Samples t-test

ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1. ประสิทธิภาพบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ วิชาออกแบบและเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ 81.50 / 81.58 เป็นไปตามเกณฑ์ ที่กำหนดไว้ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ วิชาออกแบบและเทคโนโลยีสารสนเทศ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ วิชาออกแบบและเทคโนโลยีสารสนเทศ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่งร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ วิชาออกแบบและเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก