

คำสำคัญ : การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย/รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550

ชื่อผลงานทางวิชาการ : การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ผู้ศึกษา : นางสาวมะลิวัลย์ ศิริวรรณ

ปีการศึกษา : 2550

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนพุทธรังษีสถิตินุกูล จังหวัดฉะเชิงเทรา ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบจับสลากเพียง 1 ห้องเรียน จากจำนวนทั้งหมด 3 ห้องเรียน โดยใช้เวลาในการศึกษา 4 คาบเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ t-test เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น และใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการหาค่าระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ผลการศึกษา พบว่า

1) ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 86.00/85.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 ถือว่ามีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น อยู่ในระดับดี