

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาในครั้งนี้ เป็นการพัฒนาสื่อประสม เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีขั้นตอนการศึกษา และผลการศึกษาสรุปได้ดังนี้

1. สรุปผลการศึกษา
2. อภิปรายผลการศึกษา
3. ข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการศึกษา

1. คุณภาพสื่อประสม ที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น พบว่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อประสม อยู่ในระดับเหมาะสมมาก ( $\bar{X} = 4.49$ , S.D. = 0.50)
2. ประสิทธิภาพของสื่อประสม ที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพพอใช้ (85.80/82.50) มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80 /80
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อประสม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยสื่อประสม มีค่าเท่ากับ 0.7154 คิดเป็นร้อยละ 71.54
5. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อประสม พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.53$ , S.D. = 0.54)
6. การศึกษาความคงทนของการเรียนรู้ พบว่า คะแนนทดสอบเมื่อระยะเวลาผ่านไป 7 วัน คะแนนลดลงร้อยละ 5.00 ซึ่งเกณฑ์ที่กำหนดความคงทนการเรียนรู้จะลดลงได้ไม่เกินร้อยละ 10 และเมื่อระยะเวลาผ่านไป 30 วัน คะแนนทดสอบลดลงร้อยละ 11.75 ซึ่งเกณฑ์ที่กำหนดความคงทนการเรียนรู้จะลดลงได้ไม่เกินร้อยละ 30 แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อประสมที่พัฒนาขึ้นมีความคงทนของการเรียนรู้

## อภิปรายผลการศึกษา

การพัฒนาสื่อประสม เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา วัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบประเด็นที่ควรนำมาอภิปรายผลการศึกษาครั้งนี้

### 1. การหาคุณภาพสื่อประสม

การหาคุณภาพสื่อประสม ที่พัฒนา ผลการประเมินสื่อประสม เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าสื่อประสมที่พัฒนาขึ้นผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อสื่อประสม อยู่ในระดับเหมาะสมมาก ( $\bar{X} = 4.45$ , S.D. = 0.50) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้ศึกษาได้ทำการพัฒนาบทเรียนผู้ศึกษาได้นำแนวคิดวิธีการเชิงระบบ (System Approach) ซึ่งมี 5 ขั้นตอน คือ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การทดลองใช้และการประเมินผล ใช้ในการออกแบบ และพัฒนาระบบการเรียนการสอนโดยอาศัยหลักวิธีการอย่างเป็นระบบ แบบทดสอบให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา จำนวนข้อสอบ ข้อคำถาม ตัวเลือก มีความเหมาะสม ในด้านการจัดการเรียน ผู้ศึกษาได้ออกแบบให้มีการใช้งานง่าย ใช้ประโยชน์จากศักยภาพของโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดการ บทเรียน การออกแบบหน้าจอที่มีความเหมาะสม ในด้านภาพ ภาษา และเสียง ผู้ศึกษาใช้ภาพตรงตามเนื้อหาที่นำเสนอ และมีเสียงประกอบการอธิบายเนื้อหา ในการดำเนินการทางด้านเนื้อหา และแบบทดสอบเพื่อให้ความสมบูรณ์และถูกต้อง ผู้ศึกษา ได้ทำการประเมินสื่อประสม โดยการประเมินด้านเนื้อหา ด้านบทเรียนที่พัฒนาด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ ด้านบทเรียนที่พัฒนาด้วยโปรแกรมมัลติพอยท์และด้านบทเรียนที่พัฒนาด้วยหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ ได้ดำเนินการพัฒนาทุก ๆ ขั้นตอนอย่างเป็นระบบผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญตามขั้นตอน ดังนั้นผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจึงทำให้บทเรียนมีคุณภาพในระดับเหมาะสมมาก ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับ รวีวรรณ เกียรติอังกูร (2552 : 98) ได้ศึกษาการสร้างสื่อมัลติมีเดียวิชาศิลปะ เรื่อง การใช้สี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลสุราษฎร์ธานี ผลการศึกษาค้นคว้าด้านเนื้อหาของบทเรียน โดยผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.53 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้พบว่าอยู่ในเกณฑ์ดีและการประเมินคุณภาพทางด้านสื่อการนำเสนอของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.50 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.51 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้พบว่าอยู่ในเกณฑ์ดี

## 2. ประสิทธิภาพของสื่อประสม

ประสิทธิภาพของสื่อประสมเรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าบทเรียนที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ 85.80/82.50 หมายความว่า ผู้เรียนทำคะแนนจากการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียนและทดสอบระหว่างเรียนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 85.80 และคะแนนจากการทดสอบหลังเรียนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 82.50 ซึ่งมีค่าประสิทธิภาพสื่อประสม สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการพัฒนาสื่อประสมครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาและวิเคราะห์สภาพปัญหาของการจัดการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา วัฒนธรรม ที่พบว่าในปีการศึกษา 2552 ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเป้าหมายที่ทางโรงเรียนกำหนดไว้ ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้นำสื่อมัลติมีเดียมาผสมผสาน ประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อประสม ซึ่งประกอบด้วย บทเรียนที่พัฒนาด้วย โปรแกรมเพาเวอร์พอยท์ กิจกรรมเสริมที่พัฒนาด้วย โปรแกรมมัลติพอยท์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีรูปแบบการนำเสนอด้วย ข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง การปฏิสัมพันธ์ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนน่าสนใจและสร้างความสนใจเพิ่มความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถทบทวนบทเรียนได้ตามความสนใจ จากนั้นผู้ศึกษานำสื่อประสมไปทดลองใช้เพื่อหาข้อบกพร่องทำการแก้ไขและประเมินผล โดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา ด้านบทเรียนที่พัฒนาด้วย โปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ ด้านบทเรียนที่พัฒนาด้วย โปรแกรมมัลติพอยท์ และด้านบทเรียนที่พัฒนาด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ก่อนที่จะนำมาใช้เก็บข้อมูลจริง จึงทำให้สื่อประสมมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับผลการศึกษา อัจฉรา เบ็ญจิต (2549 : 76) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาสื่อประสมเรื่อง คำควบล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า สื่อประสมเรื่อง คำควบล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพของกระบวนการเท่ากับ 90.30 สอดคล้องกับสุขวิเลิศ คำอูนสาร (2548 : 82-83) ได้สรุปไว้ในผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อประสม เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้และสื่อประสม เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.22/88.00 สอดคล้องกับภัทรานิ พลลา (2551 : 86) ได้พัฒนาสื่อประสมด้วยการเรียนรู้แบบซิปปา เรื่องการพัฒนาโปรแกรมสำเร็จรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า สื่อประสมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.27/83.16

สอดคล้องกับชนิตา ภูธา (2551 : 74) ได้พัฒนาสื่อประสมเสริมทักษะการอ่าน วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (ศึกษาศาสตร์) ระดับประถม พบว่า สื่อประสมเสริมทักษะการอ่านวิชาภาษาไทยได้ค่า ประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 86.83/85.67 และยังคงสอดคล้องกับพรพรรณ อนุพันธ์ (2552 : 87) ได้พัฒนาสื่อประสม วิชาวิทยาศาสตร์ (สารและสมบัติของสาร) เรื่องปฏิกิริยาเคมี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า สื่อประสมมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.63/85.67

### 3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและ หลังเรียนด้วย สื่อประสม เรื่องวิถีชีวิต วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ( $\bar{X} = 16.50$ , S.D. = 1.40) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ( $\bar{X} = 17.70$ , S.D. = 1.30) เมื่อเปรียบเทียบค่า  $t$  พบว่า  $t$  ที่ได้จากการคำนวณ มีค่า 28.13 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่า  $t$  ตาราง สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากผู้ศึกษาได้พัฒนาสื่อประสมตามขั้นตอน ที่จัดไว้อย่างเป็นระบบ แบบแผน เหมาะสมกับระดับ วัย และความสามารถของผู้เรียน โดยยึด ผู้เรียนเป็นสำคัญ ยึดหลักความแตกต่างระหว่างบุคคล เพราะผู้เรียนได้ทำกิจกรรมเสริม บทเรียน โดยลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเป็นการทบทวนบทเรียน นอกจากนี้ในสื่อประสมมีทั้ง ตัวอักษร ภาพ เสียงและภาพเคลื่อนไหวประกอบที่สร้างความเข้าใจ น่าสนใจต่อการเรียนรู้ ของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่าย ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ไม่เครียดและผู้เรียน ความสนุกสนานในการจัดการเรียนรู้ จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับ งานศึกษาของ ชนิตา ภูธา (2551 : 74) และ รวิวรรณ เกียรติอังกูร (2552 : 98) ที่พบว่า ผู้เรียน มีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### 4. ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยสื่อประสม

ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยสื่อประสม เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรม และ ประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่ามีค่าเท่ากับ 0.7154 ซึ่งหมายความว่า ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มหรือมีคะแนนผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 71.54 การศึกษาเกี่ยวกับสื่อประสมที่พบว่าสื่อประสมที่สร้างขึ้นมีค่าดัชนีประสิทธิผลเกินร้อยละ 70 อาจเนื่องมาจากผู้เรียนได้เรียนเนื้อหาสื่อประสม ด้วยความตั้งใจ และผู้เรียนได้จากสื่อหลาย

ชนิดที่เป็นทั้งแบบครูอธิบายจากบทเรียนที่พัฒนาด้วยโปรแกรมเพาเวอร์พอยท์ ผู้เรียนร่วมกิจกรรมเสริมจากบทเรียนที่พัฒนาด้วย โปรแกรมมัลติพอยท์และฝึกซ้ำซ้ำทวนในเนื้อหาที่ไม่เข้าใจในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ พร้อมทั้งได้ทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบย่อยของแต่ละเรื่อง ความรู้หลังเรียนจึงมีเพิ่มมากขึ้นกว่าก่อนเรียน ผู้เรียนจึงเข้าใจบทเรียนมากขึ้นส่งผลให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงสูงขึ้น ผลการศึกษาคั้งนี้สอดคล้องกับงานศึกษาของ สุขวิเลิศ คำอุ่นสาร (2548 : 82-83) อัจฉรา เบ็ญจิต (2549 : 76) ภัทรานี พลลา (2551 : 86) ธนิตา ภูธา (2551 : 74) พบว่า สื่อประสมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพผลเกินร้อยละ 70

### 5. ความพึงพอใจของผู้เรียน

ความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อประสม เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรม และ ประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจ ทั้ง 5 ด้านคือ ด้านภาพ สี ตัวอักษรและเสียง ด้านกิจกรรมเสริมบทเรียน ด้านแบบทดสอบ ด้านการจัดการบทเรียนและด้านการมีส่วนร่วมในการเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.53 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.54 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้ศึกษาได้ทำการพัฒนาสื่อประสม ประกอบไปด้วย ภาพ แสง สี เสียง ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน มีความกระตือรือร้นไม่เครียด เกิดความสนุกสนานตลอดจนมีกิจกรรมเสริมบทเรียนที่พัฒนาด้วยโปรแกรมมัลติพอยท์ ที่ประกอบด้วยการลากวาง การจับคู่ ทำให้เหมือนเล่นเกมทำให้ไม่เบื่อหน่ายและเร้าความสนใจสามารถเรียนรู้ได้ตามความต้องการ ซึ่งเป็นไปตามหลักการที่ พิสุทธา อารีราษฎร์ (2551 : 174) กล่าวว่า ความพึงพอใจ (Satisfaction) เป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเฉพาะถ้าผู้ใช้งานมีความพึงพอใจต่อสื่อ จะเป็นผลทำให้ผู้เรียนยอมรับและตอบสนองการเรียนด้วยความเต็มใจ โดยการสนใจในการเรียนหรือการร่วมกิจกรรม ซึ่งมีผลทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนคิยั้งขึ้นแสดงว่า สื่อประสมที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้นสนองตอบความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียนจนเกิดความพึงพอใจ สอดคล้องกับงานศึกษาของ สุขวิเลิศ คำอุ่นสาร (2548 : 82-83) อัจฉรา เบ็ญจิต (2549 : 76) ภัทรานี พลลา (2551 : 86) ธนิตา ภูธา (2551 : 74) พรพรรณ อนุพันธ์ (2552 : 87) และพิพอร์ทส (Philpotts, 2001 : 1158-A) ที่ได้ศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อประสม พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อประสมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด การที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ด้วยสื่อประสมที่พัฒนาขึ้นในระดับมากที่สุดเป็นเพราะว่า ผู้ศึกษาได้ทำการพัฒนาสื่อประสมที่ประกอบไปด้วย ภาพแสง สี เสียง มีกิจกรรมเสริมบทเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนผู้เรียน

ทุกคนได้เป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี มีความสนุกสนานในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความพอใจ

## 6. การศึกษาความคงทนของการเรียน

ผลการประเมินความคงทนของการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านไป 7 วันและ 30 วัน พบว่า คะแนนทดสอบเมื่อระยะเวลาผ่านไป 7 วัน คะแนนลดลงร้อยละ 5.00 ซึ่งเกณฑ์ที่กำหนด ความคงทนของการเรียนรู้จะลดลงได้ไม่เกินร้อยละ 10 และเมื่อระยะเวลาผ่านไป 30 วัน คะแนนทดสอบลดลงร้อยละ 11.75 ซึ่งเกณฑ์ที่กำหนดความคงทนของการเรียนรู้จะลดลงได้ไม่เกินร้อยละ 30 แสดงว่าผู้เรียนมีความคงทนของการเรียนรู้ด้วยสื่อประสมที่พัฒนาขึ้น ทั้งนี้เนื่องจาก สื่อประสมที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้น ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากสื่อหลายชนิด มีกิจกรรมเสริมบทเรียน มีแบบทดสอบท้ายเรื่องที่สามารถฝึกทำซ้ำ ๆ ทำให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้ และส่งผลให้เกิดการเรียนรู้และจัดระเบียบความรู้ได้อย่างเป็นระบบ ความคงทนของการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นปัจจัยที่สำคัญในการประเมินสื่อประสม นอกจากประสิทธิภาพของบทเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน สื่อประสมที่ดีนั้น นอกจากจะมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์มาตรฐานและสามารถทำให้ผู้เรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียน มีความคงทนทางเรียนด้วย ซึ่งผลการศึกษานี้สอดคล้องกับ ธนิตา ภูษา (2551 : 74) และรวีวรรณ เกียรติอังกูร (2552 : 98)

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำสื่อประสมไปใช้

จากการพัฒนาสื่อประสม เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรม และประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะการนำไปใช้ดังต่อไปนี้

1.1 ควรสร้างความเข้าใจกับผู้เรียนเกี่ยวกับการใช้สื่อประสม ตามคู่มือการใช้สื่อประสมก่อนการทดลอง

1.2 การใช้สื่อประสม ควรอยู่ในการดูแลของครูผู้สอนหรือผู้ควบคุมชั้นเรียน เนื่องจากเด็กยังไม่คุ้นเคยและยังไม่พร้อมที่จะลงมือเรียนเองในทุกขั้นตอน

1.3 ควรจัดเตรียมห้องเรียนตามคู่มือการใช้โปรแกรม โดยจัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ เมาส์ เครื่องฉายโปรเจกเตอร์ ให้พร้อมก่อนที่ผู้เรียนจะเข้าไปเรียนบทเรียน

## 2. ข้อเสนอแนะในการทำการศึกษาค้างต่อไป

2.1 ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะ เรื่อง วิถีชีวิต วัฒนธรรม และประเพณีท้องถิ่นในภาคต่าง ๆ ของไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เท่านั้น เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนสามารถนำกระบวนการในการศึกษาค้างนี้พัฒนาสื่อประสมกับเนื้อหาอื่น ๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ได้ตามความเหมาะสม

2.2 การศึกษาค้างนี้เป็นการทดลอง โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่ม ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่มหน่วยห้องเรียน โดยวิธีการจับสลากเลือก 1 ห้องเรียน ซึ่งไม่ได้ใช้วิธีการสุ่มด้วยเทคนิคอื่น ๆ ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ในครั้งต่อไปอาจจะใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมมากขึ้น อาจจะทำให้ผลการทดลองมีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงเทคนิควิธีการสอนซึ่งสามารถปรับประยุกต์ใช้ให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY