

ชื่อเรื่อง

การพัฒนาสื่อประสมโครงการ RMU - eDL เรื่อง การใช้คอมพิวเตอร์
อย่างถูกวิธี และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 2 ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์

ผู้วิจัย

ปวีณา เศษจันทร์

ปริญญา ค.ม.(คอมพิวเตอร์ศึกษา)

กรรมการที่ปรึกษา

ผศ.ดร.วิทยา อารีราษฎร์

ประธานกรรมการ

ผศ.ดร.พิสุทธา อารีราษฎร์

กรรมการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2554

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาสื่อประสม โครงการ RMU - eDL เรื่องการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกวิธีและเทคโนโลยีในชีวิตประจำวันให้มีคุณภาพ 2. ศึกษาประสิทธิภาพของการเรียนด้วยสื่อประสมประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ที่พัฒนาขึ้น 3. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของการเรียนด้วยสื่อประสมประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ที่พัฒนาขึ้น 4. ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนด้วยสื่อประสมประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ที่พัฒนาขึ้น 5. ศึกษาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนหลังได้รับการเรียนด้วยสื่อประสมประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ที่พัฒนาขึ้น 6. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อประสมประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคอนหวานหัวหนอง ตำบลคอนหวาน อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม-จำนวน 30 คน-โดยการคัดเลือกด้วยวิธีเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ สื่อประสม แบบประเมินคุณภาพสื่อประสมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ แบบประเมินคุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติ t-test (Dependent) ผลการวิจัย พบว่า 1) สื่อประสมที่พัฒนามีโครงสร้างและรูปแบบตามหลักของสื่อการจัดการเรียนรู้ 2) สื่อประสมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E_1/E_2 เท่ากับ 88.17/84.33 3) กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) กลุ่มตัวอย่างมีดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 80.04 5) กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์เฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 6) กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับมาก สรุปได้ว่า สื่อประสม ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพ และมีประสิทธิผลเมื่อนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้

TITLE : The Development of multimedia projects RMU - eDL the computer correctly. And technology in life For Grade2 high school. The learning activities using constructivist theory of Whistler.

AUTHOR : Paweena Sedjun **DEGREE :** M.Ed. (Computer Education)

ADVISOR : Asst. Prof. Dr. Wittaya Arreerard Chairman
Asst. Prof. Dr. Pisutta Arreerard Committee

RAJABHAT MAHA SARAKHAM UNIVERSITY 2012

ABSTRACT

The Objective of this research is; 1. To develop multimedia projects RMU-eDL the computer correctly and technology in life and high quality, 2. To study the effectiveness of multimedia. 3. To compare the average score before and after learning and learning activities developed. 4. To study the index of the effectiveness of the learning activities developed. 5. To study for skills of the students after the event. Learning the media developed. 6. To the satisfaction of students with learning activities that develop the sample used in this research, including students, grade 2, Ban Don Wan Hua Nong school, Donwaan, Muang District, Mahasarakram. And have 30 students selected by the specific (Purposive Sampling) and multimedia tools to assess the quality of multimedia. Learning activities using constructivist theory of Whistler. The quality of learning activities. The academic achievement test. The test measures critical thinking skills. And the query satisfied using statistics on the average standard deviation of the statistical t-test (Dependent) results showed that; (1) Content of the structure and format of the media, learning management, (2) The media. Mix in accordance with the E_1/E_2 88.17/84.33. (3) The sample has an average rating after more than higher than before statistical significance level of .05. (4) An index representing the effectiveness of learning. 80.04. (5) An average score of the students thinking skills higher than higher than before statistical significance level of 0.05. (6) The satisfaction level of the conclusion that the enhanced multimedia quality. And effective when used to manage learning.