

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน



ชื่อวิจัย การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่อง ทศนศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย โดยใช้ Google Site สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี
ชื่อผู้วิจัย นายเอกณรงค์ พรแก้ว
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

วิชาที่เลือกทำวิจัย ทศนศิลป์ 3 รหัสวิชา ศ33101 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่อง ทศนศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย โดยใช้ Google Site และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่อง ทศนศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย โดยใช้ Google Site สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยใช้รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียว วัดก่อนและหลัง (one group pretest-posttest design) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย บทเรียนออนไลน์ เรื่อง ทศนศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง ทศนศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย (Pretest และ Posttest) จำนวน 20 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติดังนี้ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(Standard Deviation) (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่าจากการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่อง ทศนศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย โดยใช้ Google Site สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี ของกลุ่มเป้าหมายพบว่ากลุ่มเป้าหมายมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้มากขึ้น โดยการใช้วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการนำบทเรียนจากรายวิชาทศนศิลป์ 3 ม.6 ในเรื่อง ทศนศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัยมาทำให้อยู่ในรูปแบบของบทเรียนออนไลน์ โดยใช้ Google Site และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนการทำกิจกรรมกลุ่มเป้าหมาย มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 11.24 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับปานกลาง และหลังการทำกิจกรรมกลุ่มเป้าหมาย มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 17.32 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับดี และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนและหลังอยู่ที่ 1.36 และ 1.66 ตามลำดับ

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ยุคโลกาภิวัตน์ มีการพัฒนาแบบก้าวกระโดดและมีหลากหลายรูปแบบ เข้าถึงผู้ใช้บริการทุกเพศทุกวัย การจะทำให้ประชากรในวัยเรียน รู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จึงจำเป็นต้องนำวิวัฒนาการและความก้าวหน้าดังกล่าว มาพัฒนาและส่งเสริมภายในกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการส่งเสริมการเรียนรู้ การเรียนการสอนในปัจจุบันที่ยังไม่มีความหลากหลายเหมาะสมกับผู้เรียนถูกจำกัดเฉพาะในห้องเรียนและอยู่ภายใต้การควบคุมกำกับของผู้สอนเท่านั้น ทั้งที่ผู้เรียนแต่ละคน มีความแตกต่างระหว่างบุคคล มีความรู้ความเข้าใจ ประสบการณ์และการมองโลกแตกต่างกันออกไป

รวมถึงรูปแบบการจัดการชั้นเรียนในปัจจุบันไม่สามารถที่จะตอบสนองความต้องการของผู้เรียน เป็นรายบุคคลได้ เทคโนโลยีจึงเป็นพื้นฐานสำคัญ การจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ จึงตอบสนองการแก้ปัญหาดังกล่าว โดยเป็นการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนที่ประยุกต์คุณลักษณะของอินเทอร์เน็ต มาเป็นสื่อกลางเพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้แบบต่างๆ (วัชรภรณ์ เฟ็งสุข(2017) อ้างอิงถึง ญัฐปรีญา เปียทอง.2561:2) การใช้คอมพิวเตอร์แทนผู้สอน เป็นการใช้คอมพิวเตอร์นำเสนอบทเรียนหรือเนื้อหาสาระต่างๆ แทนผู้สอน จะต้องพัฒนาในรูปแบบของบทเรียนสำเร็จรูป ซึ่งสามารถจะใช้เรียนเมื่อไรก็ได้ ที่ใดก็ได้ บทเรียนประเภทนี้ จะเป็นแบบ On-line หรือ Off-lineก็ได้ การใช้คอมพิวเตอร์ในลักษณะนี้ น่าจะเป็นทางเลือกในการจัดการศึกษาในอนาคต ซึ่งมุ่งการศึกษา ในฐานการเรียนรู้เป็นหลัก ดังนั้น การให้ความสนใจในการพัฒนาการใช้คอมพิวเตอร์สอนแทนผู้สอน จึงเป็นแนวทางที่สมควรให้ความสนใจและรับการสนับสนุนในการศึกษาพัฒนาเป็นอย่างยิ่ง (ไพโรจน์ ตรีธนากุลและคณะ.2554:22) การพัฒนาอย่างต่อเนื่องและการแพร่หลายของคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลตลอดระยะเวลาเกือบ 70 ปี กอปรกับการพัฒนาโครงข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) หรือ World Wide Web ในเวลาต่อมา ได้ทำให้เกิดสื่อกลุ่มใหม่ขึ้น ซึ่งช่วยหลายข้อจำกัดทางการสื่อสารหลายประการลง โดยเฉพาะข้อจำกัดด้านพื้นที่และเวลา (Space and Time) ส่งผลดีต่อแวดวงการสื่อสารทั่วโลก และมีผลกระทบต่อทุกระดับและทุกบริบทของการสื่อสารให้ก้าวไปอีกขั้นหนึ่ง (วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.2553:ออนไลน์) ซึ่งคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้ ในวงการศึกษา หรืออาจเรียกว่า คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา (Computer-Based Education, Instructional Computer : IC, Computer-Based Instruction : CBI) มีความหมายเหมือนกันคือ การนำคอมพิวเตอร์มาใช้ประโยชน์ในด้านการศึกษา โดยที่คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาถือว่าการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในกิจการด้านการศึกษา ประกอบด้วยงานหลัก 4 ระบบ ได้แก่ 1) คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน (Computer Assisted Instruction) 2) การศึกษาคอมพิวเตอร์ (Computer Literacy) 3) คอมพิวเตอร์เพื่อการบริหารการศึกษา (Computer for Educational Service) หมายถึง การบริการ การศึกษาด้านต่างๆ เช่น การบริการสารสนเทศการศึกษา คอมพิวเตอร์เพื่อการบริหารการศึกษา และคอมพิวเตอร์เพื่อการบริหารการศึกษานี้ อาจารย์รวมเรียกว่า เป็นการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดการศึกษาและการเรียนการสอน (Computer Managed Instruction) ก็ได้ และ 4) คอมพิวเตอร์เพื่อการบริหารการศึกษา (Computer for Education Administration) เป็นการนำคอมพิวเตอร์มา ใช้ในการบริหารงาน เช่น การบริหารงานบุคลากรทางการศึกษาซึ่งประกอบด้วย ครู ผู้เรียน และเจ้าหน้าที่บุคลากรที่เกี่ยวข้องอื่นๆ (การขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ Learning Management Driving of Computer Technology Applying.2559:ออนไลน์)

เนื่องจากการเรียนการสอนในรายวิชา ทักษะศิลป์ 2 เรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย มีเนื้อหาในการเรียนการสอนที่เนื้อหาเฉพาะทาง มีรายละเอียด เนื้อหามาก ค่อนข้างซับซ้อนและประกอบกับสถานการณ์การเรียนการสอนที่ต้องปรับเปลี่ยนให้อยู่ในรูปแบบออนไลน์จึงยากต่อกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน เนื่องด้วยระยะเวลาหรือความสะดวกของผู้เรียนแต่ละคนแตกต่างกัน การให้ความสนใจในรายวิชาจึงน้อยลง รวมไปถึงสถานการณ์โควิด-19 ในปัจจุบันที่ยังไม่คลี่คลาย จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาบทเรียนออนไลน์เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเองของนักเรียน

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย โดยใช้ Google Site สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนห้วยวัง ปทุมธานี

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย โดยใช้ Google Site สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนห้วยวัง ปทุมธานี

1.3 ขอบเขตการศึกษา

1.3.1 สถานที่ในการศึกษา ห้องเรียนออนไลน์ผ่าน Google Meet รายวิชาทัศนศิลป์ 3

1.3.2 ระยะเวลาในการศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

1.4 คำนิยามศัพท์เฉพาะ

บทเรียนออนไลน์ หมายถึง การนำเนื้อหาหารายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย มาจัดทำเป็นบทเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่เข้าใจง่าย ผ่านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ให้เหมาะสมกับผู้เรียนและเรียนรู้ผ่านระบบการจัดการเรียนในรูปแบบออนไลน์ผ่าน Google Site

การเรียนรู้ด้วยตนเอง หมายถึง การศึกษาและทำความเข้าใจและทบทวนองค์ความรู้ผ่านบทเรียนออนไลน์ด้วยตนเอง โดยมีอาจารย์ผู้สอนคอยให้คำปรึกษา และแนะนำ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนห้วยวัง ปทุมธานี

1.5 ประโยชน์และคุณค่าของการวิจัย

ผลของการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ จะได้บทเรียนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเอง อีกทั้งยังเป็นการทบทวนองค์ความรู้ จากการเรียนในห้องเรียน รายวิชาทัศนศิลป์ 3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ผ่านระบบการเรียนการสอนผ่านบทเรียนออนไลน์

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนออนไลน์

2.1.1 ความหมายของบทเรียนออนไลน์

Campbell (1999) ได้ให้ความหมายบทเรียนออนไลน์ คือ การใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่ในเครือข่าย อินเทอร์เน็ต (Internet) สร้างการศึกษาที่มีปฏิสัมพันธ์ และการศึกษาที่มีคุณภาพสูง ที่ผู้คนทั่วโลกมีความสะดวก และสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ไม่จำกัดสถานที่และเวลา เป็นการเปิดประตูการศึกษาตลอดชีวิตให้กับประชากร

2.1.2 การนำบทเรียนออนไลน์ไปใช้

การนำบทเรียนออนไลน์ ไปใช้ประกอบกับการเรียนการสอน สามารถทำได้ 3 ระดับ ดังนี้

1.สื่อเสริม (Supplementary) หมายถึงการนำบทเรียนออนไลน์ไปใช้ในลักษณะสื่อเสริม

2.สื่อเติม (Complementary) หมายถึงการนำบทเรียนออนไลน์ไปใช้ในลักษณะเพิ่มเติมจากวิธีการสอนในลักษณะอื่นๆ

3.สื่อหลัก (Comprehensive Replacement) หมายถึงการนำ e-Learning ไปใช้ในลักษณะแทนที่การบรรยาย

2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทัศนศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย

2.2.1 ประวัติศาสตร์ศิลป์ไทย

ถนอม ช่างกัณฑ์ (2552) ประเทศไทยมีประวัติศาสตร์ความเป็นมาที่ยาวนาน ก่อนกำเนิดรัฐชาติประเทศไทยเคยมีอาณาจักรหลากหลายอาณาจักรปกครองทั่วทุกพื้นที่ ดังจะเห็นจากรูปแบบศิลปกรรมทั้งงานจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรมที่ปรากฏในประเทศไทยจะมีความแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ นอกจากนั้นยังมีการสู้รบสลับสับเปลี่ยนกันปกครองพื้นที่ และทำให้เกิดการผสมผสานวัฒนธรรมของแต่ละอาณาจักรเข้าด้วยกัน และก่อให้เกิดเป็นรูปแบบศิลปกรรมแบบใหม่ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ขึ้นมา

1.ยุคก่อนประวัติศาสตร์

- ยุคหิน
- ยุคโลหะ

2.ยุคประวัติศาสตร์

- ทวารวดี
- ศรีวิชัย
- ลพบุรี
- เชียงแสน
- อโยธยา
- สุโขทัย
- รัตนโกสินทร์

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สามมิติ สุขบรรจง (2554) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียน E-Learning รายวิชา “การแสดงและสื่อ” มีจุดมุ่งหมายเพื่อจัดทำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา “การแสดงและสื่อ” นำเสนอผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และเพื่อประเมินประสิทธิภาพบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นและเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีต่อการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา “การแสดงและสื่อ” ในการดำเนินการวิจัยเพื่อให้ได้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียน E-learning รายวิชา “การแสดงและสื่อ” เป็นการวิจัยการพัฒนา และการวิจัยปฏิบัติการ (action research) โดยดำเนินการร่วมกันระหว่างผู้วิจัย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา สื่อการศึกษา และนิสิต โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการศึกษา จำนวน 2 คน จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เรียน จากการเลือกแบบเจาะจง จากนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 50 คน ซึ่งต้องศึกษารายวิชา “การแสดงและสื่อ” การวิจัยและพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ 1.การตรวจสอบคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากผลการวิจัยเชิงทดลอง จำนวน 3 ครั้ง พบว่า การทดลองครั้งที่ 1 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ

82/84.4 การทดลองครั้งที่ 2 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.2/85.2 และการทดลองครั้งที่ 3 บทเรียนมี ประสิทธิภาพเท่ากับ 85.2/86.8 และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยมีประสิทธิภาพของกระบวนการวัดผลคะแนน แบบฝึกหัดภายในหน่วยการเรียนรู้ทั้ง 5 หน่วยเฉลี่ยเท่ากับ 83.47 และประสิทธิภาพของการวัดผลคะแนนแบบทดสอบ หลังการเรียนของหน่วยการเรียนรู้ทั้ง 5 ชุด เฉลี่ยเท่ากับ 85.47 และ 2.การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิต วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา ‘การแต่งและสื่อ จากผลการวิจัยพบว่า ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้และรวมหน่วยการเรียนรู้ทั้งหมด นิสิตในกลุ่ม ตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยหลังใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์(E-learning) สูงกว่าก่อนใช้บทเรียน

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ประชากร / กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี จำนวน 25 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

บทเรียนออนไลน์ เรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย

โดยมีลักษณะกิจกรรม คือ การนำเนื้อหาทศวรรษศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย มาจัดทำ เป็นบทเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่เข้าใจง่าย ผ่านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ให้เหมาะสมกับผู้เรียนและเรียนรู้ผ่านระบบการ จัดการเรียนในรูปแบบออนไลน์ผ่าน Google Site

3.3 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบทดสอบ เรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย จำนวน 1 ชุด ก่อนกิจกรรมการเรียนรู้

โดยมีลักษณะ คือ แบบทดสอบแบบเลือกตอบ จำนวน 20 ข้อ

แบบทดสอบ เรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย จำนวน 1 ชุด หลังกิจกรรมการเรียนรู้

โดยมีลักษณะ คือ แบบทดสอบแบบเลือกตอบ จำนวน 20 ข้อ โดยผู้วิจัยนำมาเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาทักษะศิลป์ 3 เรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย

3.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบ เรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัยก่อนและ หลังทำแบบทดสอบ และทำการวิเคราะห์ผลตามรายละเอียดดังนี้

1. นำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย 3 ระดับ และแปลความหมายโดยมีเกณฑ์ ดังนี้

1 – 7	หมายถึง	มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พอใช้
8 – 15	หมายถึง	มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปานกลาง
16 – 20	หมายถึง	มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดี

2. หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อศึกษาว่ากลุ่มเป้าหมายมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับใด

3. นำผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลมาเขียนเรียบเรียงในรายงานวิจัย

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบความมุ่งหมายของการวิจัยโดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย โดยใช้ Google Site สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนห้วยวัง ปทุมธานี

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย โดยใช้ Google Site สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนห้วยวัง ปทุมธานี

ที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสมของแบบฝึก					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
1.	เนื้อหามีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	✓					
2.	มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนตามเนื้อหา เรื่อง “ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย”	✓					
3.	ความเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียน		✓				
4.	ความน่าสนใจของบทเรียนออนไลน์		✓				
5.	ความสะดวกในการเข้าใช้บทเรียนออนไลน์	✓					
รวมผลการประเมิน		15	8				23

ที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสมของแบบฝึก					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
1.	เนื้อหามีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	✓					
2.	มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนตามเนื้อหา เรื่อง “ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย”	✓					
3.	ความเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียน	✓					
4.	ความน่าสนใจของบทเรียนออนไลน์		✓				
5.	ความสะดวกในการเข้าใช้บทเรียนออนไลน์	✓					
รวมผลการประเมิน		20	4				24

ที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสมของแบบฝึก					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
1.	เนื้อหามีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	✓					
2.	มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนตามเนื้อหา เรื่อง “ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย”	✓					
3.	ความเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียน	✓					
4.	ความน่าสนใจของบทเรียนออนไลน์	✓					
5.	ความสะดวกในการเข้าใช้บทเรียนออนไลน์	✓					
รวมผลการประเมิน		25					25

นำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย 3 ระดับ และแปลความหมายโดยมีเกณฑ์ ดังนี้

17 – 25 หมายถึงมีความเหมาะสมในระดับมาก

9 - 16 หมายถึงมีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

1 - 8 หมายถึงมีความเหมาะสมในระดับน้อย

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย โดยใช้ Google Site สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนห้วยวัง ปทุมธานี พบว่าความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีคุณภาพและเหมาะสมสำหรับการวิจัย

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่อง ทศนศิลป์ของไทยในแต่
 ละยุคสมัย โดยใช้ Google Site สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี

ตารางที่ 2 ตารางเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่อง ทศนศิลป์ของไทยในแต่
 ละยุคสมัย โดยใช้ Google Site สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี ของกลุ่มเป้าหมาย
 จำนวน 25 คน

กลุ่มเป้าหมาย (คนที่)	คะแนนเต็ม 20 คะแนน	
	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
1	10	18
2	10	14
3	11	17
4	10	16
5	12	15
6	11	15
7	13	16
8	11	18
9	12	19
10	10	15
11	10	17
12	12	16
13	11	18
14	10	17
15	14	20
16	14	19
17	12	18
18	11	17
19	10	18
20	14	20
21	11	19
22	10	17
23	12	19
24	10	19
25	11	16
ค่าเฉลี่ย	11.24	17.32
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	1.36	1.66

จากตารางที่ 2 พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย โดยใช้ Google Site สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนห้วย ปทุมธานี ของกลุ่มเป้าหมายจำนวน 25 คน เท่ากับ 11.24 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.36 และค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 17.32 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.66 แสดงว่า กลุ่มเป้าหมายมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทักษะศิลป์ เรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัยหลังการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านบทเรียนออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียน

บทที่ 5 สรุปผล การอภิปราย และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย สามารถสรุปผลได้ดังต่อไปนี้
ผลจากการศึกษาคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย โดยใช้ Google Site สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนห้วย ปทุมธานี ของกลุ่มเป้าหมายพบว่า ก่อนได้รับการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านบทเรียนออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 11.24 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับปานกลาง และหลังได้รับการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านบทเรียนออนไลน์ โดยกลุ่มเป้าหมายมีคะแนนเฉลี่ยหลังได้รับการจัดกิจกรรม เท่ากับ 17.32 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับดี

5.2 อภิปรายผล

จากการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย โดยใช้ Google Site สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนห้วย ปทุมธานี ของกลุ่มเป้าหมายพบว่ากลุ่มเป้าหมายมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้มากขึ้น โดยการใช้วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการนำบทเรียนจากรายวิชาทักษะศิลป์ 3 ม.6 ในเรื่อง ทักษะศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัยมาทำให้อยู่ในรูปแบบของบทเรียนออนไลน์ โดยใช้ Google Site และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนการทำกิจกรรมกลุ่มเป้าหมาย มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 11.24 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับปานกลาง และหลังการทำกิจกรรมกลุ่มเป้าหมาย มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 17.32 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับดี และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนและหลังอยู่ที่ 1.36 และ 1.66 ตามลำดับ

5.3 ข้อเสนอแนะ

1. นิสิต ครู อาจารย์ สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนทั้งในรูปแบบออนไลน์และในห้องเรียนได้ เพราะเนื้อหา มีความครอบคลุมและค่อนข้างสะดวกในการเข้าถึง
2. พัฒนารูปแบบของบทเรียนออนไลน์ให้มีลูกเล่นที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น เพิ่มเติมวิดีโอ หรือเกมส์ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น
3. ขณะที่กำลังทำงานวิจัย มีสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ทำให้มหาวิทยาลัยและสถานที่ราชการหรือเอกชน ปิดให้บริการ และการเดินทางหรือพบปะเสี่ยงต่อการติดโรค จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการทดลองและการทำวิจัยเป็นรูปแบบออนไลน์แทนการทำกิจกรรมแบบพบปะกันทำให้ไม่สามารถตรวจสอบกลุ่มเป้าหมายในการทำกิจกรรมและการทำแบบทดสอบได้ดีเท่าที่ควร

บรรณานุกรม

- สามมิติ สุขบรรจง. (2554). การพัฒนาบทเรียน E-Learning รายวิชา “การแสดงและสื่อ”. (ออนไลน์)
- พิชิต ฤทธิจรูญ. (2545). การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้. (ออนไลน์)
- ศุภเศรษฐ์ พึ่งบัว. (2562). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ วิชาอินเทอร์เน็ตด้วยแอปพลิเคชัน Google classroom. (ออนไลน์)
- ถนอมพร เลาทจรัสแสง. (2551). Designing e-Learning หลักการออกแบบและการสร้างเว็บเพื่อการเรียนการสอน. (ออนไลน์)
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2542). การสอนผ่านเครือข่ายเวปไซด์ไวด์เว็บ. (ออนไลน์)
- กฤษณา สิกขมาน. (2554). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการสื่อสารภาษาอังกฤษธุรกิจโดยใช้การสอนแบบ E-Learning. (ออนไลน์)
- พรทิพย์ โล่เลขา. (2537). การใช้ Internet ระบบ Unix & Windows. (ออนไลน์)
- มนัสนันท์ บุตรสอน. (2558). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การใช้โปรแกรมนำเสนอข้อมูล ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (ออนไลน์)
- วัลลวร พิสิฐกุลธุรกิจ. (2558). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ วิชา การเขียนโปรแกรม เรื่องคำสั่งวนซ้ำ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. (ออนไลน์)