

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและพัฒนามาตรฐาน e-Learning แบบปฏิสัมพันธ์ วิชาคอมพิวเตอร์กับชีวิต สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไม่ต่ำกว่า 80/80 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนและหลังเรียนด้วย บทเรียน e-Learning แบบปฏิสัมพันธ์ วิชาคอมพิวเตอร์กับชีวิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักศึกษาที่เรียนแบบปกติกับเรียนด้วยบทเรียน e-Learning และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียน e-Learning แบบปฏิสัมพันธ์ วิชาคอมพิวเตอร์กับชีวิต กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้เป็น นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี จำนวน 56 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม โดยพิจารณาเลือกจากนักศึกษาในกลุ่มที่ลงทะเบียนเรียนวิชาคอมพิวเตอร์กับชีวิต ที่มีตารางเรียนกับผู้วิจัย โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่เรียนแบบปกติ จำนวน 28 คน และกลุ่มที่เรียนด้วยบทเรียน e-Learning 28 คน เครื่องมือในการวิจัยคือการเรียนแบบปกติที่มีเนื้อหากิจกรรมเหมือนกันกับบทเรียน e-Learning แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียน e-Learning สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ t-test

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนามาตรฐาน e-Learning แบบปฏิสัมพันธ์ วิชาคอมพิวเตอร์กับชีวิต สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยวิธีปกติและบทเรียน e-Learning หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียน e-Learning สูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวิธีปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนด้วยบทเรียน e-Learning อยู่ในระดับพอใจมาก

Abstract

The purpose of this research is: 1) to create and develop e-learning lessons in relation to computer subject for Suratthani Rajabhat University students to meet the criteria of at least 80/80, 2) to study students' achievement before and after using e-learning lessons, 3) to compare students' achievement between a control group and an experimental group, and 4) to study students' satisfaction of e-learning lessons. A sample group was 56 undergraduate students of Suratthani Rajabhat University. These students were selected by using purposive sampling. Students were divided into two groups: 28 students were in a control group and the others 28 students were in an experimental group. Research instruments were lesson plans and e-learning lesson plans, pre-test and post-test, and a satisfaction questionnaire. Data were analysed by using means, standard deviations, and t-test.

The develop e-learning lessons in relation to computer subject for Suratthani Rajabhat University students to meet the criteria of at least 80/80. The results showed that students' achievement after using general lessons and e-learning lessons was increased significantly at the 0.01 level. The e-learning achievement of an experimental group was increased more than a control group at the significance level of 0.01. The students' satisfaction of e-learning lessons was at a high level.