

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง เทคนิคการเย็บผ้าด้วยมือ

นำเสนอเมื่อ : 13 ต.ค. 2551

ชื่อเรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง เทคนิคการเย็บผ้าด้วยมือ
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้ศึกษาค้นคว้า นางเพ็ญศรี พวงไธสง
โรงเรียนเทศบาลสวนสนุก อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

บทคัดย่อ

บทเรียนคอมพิวเตอร์ในยุคปัจจุบัน
เป็นนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา ที่มีรูปแบบ

การนำเสนอเนื้อหาได้หลากหลาย ตอบสนองต่อการจัดการเรียนการสอน
ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง
เทคนิคการเย็บผ้า

ด้วยมือ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80 / 80
หาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ และ

ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 / 5 โรงเรียนเทศบาลสวนสนุก
อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

จำนวน 47 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 ได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง
(Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มี 3 ชนิดคือ บทเรียนคอมพิวเตอร์
เรื่อง เทคนิคการเย็บผ้า

ด้วยมือ จำนวน 7 หน่วย
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก
จำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากรายข้อตั้งแต่ .25 ถึง .79
ค่าอำนาจจำแนกรายข้อตั้งแต่ .29 ถึง .92
และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ .88
แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ

บทเรียนคอมพิวเตอร์ เป็นชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5
ระดับ จำนวน 15 ข้อ

ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ () มีค่าตั้งแต่ .61 ถึง .80
ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .95 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ
ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาปรากฏดังนี้

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง เทคนิคการเย็บผ้าด้วยมือ
มีประสิทธิภาพเท่ากับ 92.89 / 87.40

ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และจากการสังเกตพบว่า นักเรียนให้ความสนใจ
ตั้งใจเรียน มีความรับผิดชอบ

ในงานที่ได้รับมอบหมาย

และปฏิบัติตามคำแนะนำในการใช้บทเรียนเป็นอย่างดี

2. ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง
เทคนิคการเย็บผ้าด้วยมือ เท่ากับ

0.77 หรือคิดเป็นร้อยละ 77

3. นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง
เทคนิคการเย็บผ้าด้วยมือ มีระดับความ

พึงพอใจโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า
นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ใน

ระดับมากที่สุด 13 ข้อ และอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก 2 ข้อ
ข้อที่มีระดับความพึงพอใจอยู่ใน

ลำดับสูงสุดได้แก่ นักเรียนพอใจเมื่อทำกิจกรรมแล้วได้ทราบคะแนนทันที
รองลงมาได้แก่ บทเรียน

คอมพิวเตอร์ทำให้นักเรียนสนุกกับการเรียน
และขนาดรูปแบบของตัวอักษรที่ปรากฏบนจอมีความ

เหมาะสม ตามลำดับ

โดยสรุปบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง เทคนิคการเย็บผ้าด้วยมือ
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงาน

อาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลเหมาะสม สามารถ

นำไปใช้ในการเรียนการสอน หรือนักเรียนนำไปศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองได้

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง
เทคนิคการเย็บผ้าด้วยมือ

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
สรุปผลการศึกษาค้นคว้าตามลำดับดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง เทคนิคการเย็บผ้าด้วยมือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80 / 80
2. เพื่อหาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง เทคนิคการเย็บผ้าด้วยมือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง เทคนิคการเย็บผ้าด้วยมือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สรุปผล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลองการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง เทคนิคการเย็บผ้าด้วยมือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลการศึกษาค้นคว้าสรุปได้ดังนี้

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง เทคนิคการเย็บผ้าด้วยมือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ 92.89 / 87.40
2. ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง เทคนิคการเย็บผ้าด้วยมือ กลุ่มสาระ การเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เท่ากับ 0.77 หรือคิดเป็นร้อยละ 77

3. นักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง
เทคนิคการเย็บผาดด้วยมือ กลุ่มสาระ

การเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจรายขอโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด นั่นคือ
บทเรียนคอมพิวเตอร์เหมาะสม และเป็นประโยชน์กับผู้เรียน โดยมี

ค่าเฉลี่ยสูงสุดในหัวข้อ

นักเรียนพอใจเมื่อทำกิจกรรมแล้วได้ทราบคะแนนทันที และบทเรียน

คอมพิวเตอร์ทำให้นักเรียนสนุกเพลิดเพลินกับการเรียน