

บทความวิจัย

ผลของการเรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาปริญญาตรี

วาสนา ณ สุโขทัย*
ศณิดา นิจจุรกุล**
ชิตชนก เชิงขาว***

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) พัฒนบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ (80/80) 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังจากเรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ กับการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่อง อารมณ์ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ กลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช พังงาใหญ่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ได้มา โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 60 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 30 คน ดังนี้ กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มทดลองเรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์ และกลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุมเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ แบบแผนการวิจัย คือ ทดสอบหลังอย่างเดียวก่อนและมีกลุ่มควบคุมเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ 2) แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนตามเกณฑ์การประเมินแบบรูบริกส์ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5) แบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าทีแบบเป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ มีประสิทธิภาพ 84.93/82.50 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ สูงกว่า การเรียนโดยการสอนแบบปกติ เรื่องอารมณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนบนเว็บ, ไฮเปอร์เควสท์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

* นักศึกษาระดับปริญญาโท ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

** Assoc. Prof. Ph.D. (Curriculum and Instruction). ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

*** Assoc. Prof. Ph.D. (Research Design and Statistics) ภาควิชาประเมินผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

Abstract

The purpose of this research were 1) to develop HyperQuest on emotion topic with the efficiency at 80/80, 2) to compare the learning achievement of undergraduate students after the HyperQuest on emotion topic and the traditional instruction were used, and (3) to study students' satisfaction toward HyperQuest on emotion topic. The subjects of this research were 60 undergraduate students in the second semester of the academic year 2010 from Rajamangala University of Technology Srivijaya, Nakhon Sri Thammarat Campus, Thung Yai which selected by simple random sampling method. They were divided into 2 groups which consisted of 30 students each group as follows : The first was an experimental group using HyperQuest on emotion topic while another was a control group. The research designed was Posttest – only and the control group. The research instruments consisted of : 1) HyperQuest on emotion topic 2) a rubric for evaluating, 3) lesson plans, 4) achievement test, and 5) questionnaires on students' satisfaction toward the HyperQuest emotion topic. The data were analyzed by arithmetic mean, standard deviation and t-test independent. The findings were as follows: 1) The effectiveness of HyperQuest were 84.93/82.50 2) The learning achievement of students who were instructed by HyperQuest on emotion topic was higher than the ones who were instructed through traditional instruction with statistically significant at the .05 level. 3) The students' satisfaction toward HyperQuest on emotion topic was at the high level.

Keywords : Web Based Instruction, HyperQuest, Learning Achievement

บทนำ

ปัจจุบันการเรียนการสอนแบบ e-Learning ได้เข้ามามีบทบาทในการศึกษาของไทยเพิ่มมากขึ้น แต่สถาบันการศึกษาต่างๆ ก็ยังไม่สามารถจัดการเรียนการสอนแบบดังกล่าวได้อย่างเต็มรูปแบบ อันเนื่องมาจากการขาดแคลนบทเรียนที่มีประสิทธิภาพ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้ให้ความสำคัญมากกับการนำเอาเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของชาติ ใน หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาที่ว่าด้วยการนำเทคโนโลยีด้านต่างๆ เข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อประโยชน์ในการจัดการศึกษาและการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้การศึกษามีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ (ชม ภูมิภาค, 2544: 16-17)

ดังนั้นการจัดการศึกษาในปัจจุบันจึงได้นำนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ มาใช้เพื่อเพิ่มทางเลือกในการเรียนของผู้เรียนมากยิ่งขึ้นและสิ่งที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากในขณะนี้ คือเทคโนโลยีเวิลด์ ไวด์ เว็บ (World Wide Web: WWW) ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งที่ยอมรับกันมากในอินเทอร์เน็ตขณะนี้ เนื่องจากทำให้ได้ข้อมูลสารสนเทศในลักษณะสื่อหลายมิติที่มีประสิทธิภาพมาก ผู้เรียนสามารถมีการโต้ตอบ กับสื่อได้ทันที นอกจากนี้ความสามารถด้านสื่อประสม (Multimedia) ยังทำให้สิ่งที่อยู่บนจอคอมพิวเตอร์มีไม่เพียงข้อความที่น่าเบื่ออีกต่อไป การเพิ่มสีสันของข้อความ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียงให้กับข้อมูลต่างๆ เพื่อดึงดูดความสนใจและเพิ่มคุณค่าให้กับข้อมูลที่เสนอได้เป็นอย่างมาก จากศักยภาพของเวิลด์ ไวด์ เว็บ จึงเหมาะ ที่จะนำมาใช้ในการศึกษาและการเรียนการสอนในสถานศึกษา (กิดานันท์ มลิทอง, 2544: 334-335) โดยเฉพาะการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษาเป็นการจัดการศึกษาขั้นสูงที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนรู้จักการค้นคว้า แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง นอกเหนือจากการฟังบรรยายจากผู้สอนในชั้นเรียน (จุฑารัตน์ ศรวณะวงศ์, 2544: 42)

จากจุดเด่นของเวิลด์ ไวด์ เว็บ และหลักการในการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา ทำให้การเรียนการสอนด้วยกิจกรรมและนำเสนอบนเว็บได้รับการยอมรับ การเรียนการสอนบนเว็บมีความยืดหยุ่นในเรื่องเวลาและสถานที่ ผู้เรียนต้องมีความรับผิดชอบมีความกระตือรือร้น ในการเรียนมากยิ่งขึ้นและมีความตั้งใจใฝ่หาความรู้ใหม่ๆ อยู่เสมอ โดยผู้สอนเป็นผู้แนะนำ เป็นที่ปรึกษา และแนะนำแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนให้กับผู้เรียน (น้ามนต์ เรืองฤทธิ์, 2546: 3)

บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เป็นการจัดการเรียนการสอนบนเว็บที่เน้นทักษะกระบวนการ 4Is คือ Inquiry (การสืบสวนสอบสวน) Investigation (การสืบเสาะ) Integration (การบูรณาการ) และ Interaction (การปฏิสัมพันธ์) มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในบริบทการเรียนรู้ที่เป็นไปตามลำดับขั้นตอนอย่างต่อเนื่องกัน ผู้เรียนต้องเข้าไปศึกษาข้อมูลต่างๆ จากแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่หลากหลายในบทเรียน โดยผู้สอนเป็นผู้เตรียมทรัพยากรหรือแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เน้นให้ผู้เรียนค้นพบและสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเองโดยใช้สารสนเทศจากแหล่งต่างๆ บนอินเทอร์เน็ตในลักษณะการใช้สื่อประสม (Multimedia) เช่น ซีดีรอม ข้อความเสียง วิดีทัศน์ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ภาพถ่ายดิจิทัล ฯลฯ เพื่อเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และตรงจุดประสงค์การเรียนรู้ มาสนับสนุนผู้เรียนในการเรียนรู้ขั้นการคิดเชิงวิเคราะห์ สังเคราะห์และการประเมินค่าข้อมูลด้วยการสื่อสารที่มีอยู่ในเวิลด์ ไวด์ เว็บ มาใช้ในการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้จนผู้เรียนสามารถนำความรู้มาสร้างองค์ความรู้ใหม่และสื่อสารสิ่งที่ค้นพบไปเผยแพร่ เป็นวิธีการที่มุ่งให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม การเรียนและส่งเสริมให้มีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญให้มีประสิทธิภาพ ผู้สอนต้องพยายามสร้างสิ่งจูงใจให้เกิดขึ้น เพื่อให้ ผู้เรียนเกิดความสนใจและรู้สึกที่ที่จะเรียน ซึ่งเท่ากับว่าผู้สอนช่วยหยิบยื่นความสำเร็จให้แก่ผู้เรียน

จากผลการสอบวิชาจิตวิทยาทั่วไป ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ที่ผู้วิจัยรับผิดชอบนั้นพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ได้คะแนนสอบไม่ดี เนื่องจากวิชานี้เป็นวิชาที่มีเนื้อหาค่อนข้างเยอะและรายละเอียดมาก รวมถึงผู้สอนเน้นการสอนแบบบรรยายเป็นส่วนใหญ่ จึงทำให้นักศึกษาขาดความกระตือรือร้น เบื่อหน่ายและไม่ค่อยสนใจเรียนเท่าที่ควร ด้วยสาเหตุดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการเสริมสร้างอารมณ์ด้านบวกหรือแรงจูงใจในการเรียนให้เกิดขึ้น กับนักศึกษา เพราะอารมณ์สามารถกระตุ้นและกำหนด ทิศทางให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมต่างๆ ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ได้เช่นเดียวกับการทำงานของสมอง เพื่อช่วยให้นักศึกษาเกิดความตื่นตัว มีความสุขและสนุกสนานในการเรียนวิชาจิตวิทยาทั่วไปมากยิ่งขึ้น

จากความสำคัญและปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจ ศึกษาผลของการเรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพของตนเอง และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ค้นพบมาสร้างสรรค์ชิ้นงานใหม่ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ ๆ ที่เหมาะกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ (80/80)
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์กับการเรียนโดยการสอนแบบปกติ เรื่อง อารมณ์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์

วิธีการดำเนินงาน

1. **ประชากร** คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช ห่วงใหญ่ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 01-220-004 จิตวิทยาทั่วไป (General Psychology) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 120 คน

2. **กลุ่มตัวอย่าง** คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช ห่วงใหญ่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 60 คน กลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ดำเนินการสุ่มโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 30 คน ซึ่งแต่ละเด็กเก่ง ปานกลางและอ่อน

3. **เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** ประกอบด้วย

3.1 บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 84.93 / 82.50

3.2 แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนตามเกณฑ์การประเมิน Rubrics ของ Alice Christie และได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญในการจัดการเรียนการสอน

3.3 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อารมณ์แบบ HyperQuest และแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

3.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียนจำนวน 30 ข้อและหลังเรียน 30 ข้อชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80 และ 0.84 ตามลำดับ

3.5 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่ผ่านการเรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณฺ์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีการของลิเคิร์ท

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research Design) โดยใช้รูปแบบทดสอบหลังอย่างเดียวก และมิกลุ่มควบคุม (Posttest –Only Control Group Design) (ชิดชนก เชิงเชาว์, 2539: 118)

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณฺ์

เครื่องมือ ที่ใช้วัด	กลุ่ม ตัวอย่าง	คะแนนเต็ม	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม ที่ได้	E
กิจกรรมระหว่างเรียน (E ₁)	30	50	1500	1,274	84.93
แบบทดสอบหลังเรียน (E ₂)	30	20	600	495	82.50

จากตารางที่ 1 พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน เท่ากับ 84.93 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน เท่ากับ 82.50 แสดงว่า บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณฺ์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือไม่น้อยกว่า 80/80 เมื่อคิดจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

2. ผลจากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วิธีการจัดการเรียนรู้	N	$\bar{X}$	S.D.	t
เรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest	30	16.17	1.66	11.024*
เรียนโดยการสอนแบบปกติ	30	11.63	1.52	

P < .05*

จากตารางที่ 2 แสดงว่า นักศึกษาที่เรียนด้วยการเรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณฺ์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณฺ์ พบว่าในภาพรวมผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณฺ์ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.39 , S.D. = 0.62)

สรุปและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณฺ์ มีค่าเท่ากับ 84.93/82.50 สรุปได้ว่า บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณฺ์ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ คือ มีค่าไม่น้อยกว่า 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ กับ การเรียนโดยการสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

การอภิปรายผล

การวิจัย เรื่อง ผลการเรียนรู้โดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาปริญญาตรี จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. จากผลการวิจัยที่พบว่า บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ มีประสิทธิภาพ 84.93/82.50 หมายความว่า บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เกิดกระบวนการเรียนรู้ร้อยละ 84.93 และสามารถ เปลี่ยนพฤติกรรม การเรียนเฉลี่ยร้อยละ 82.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ มีค่าไม่น้อยกว่า 80/80 ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัย ของพนิตดา เทพญา (2549: 60) พบว่า บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง ผ้าเกายอ อยู่ในระดับดี-ดีมาก และ ประสิทธิภาพของบทเรียนเท่ากับ 82.33/81.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เป็นเพราะว่าบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ ถูกสร้างและได้รับการพัฒนาขึ้นตามกระบวนการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางการศึกษา โดยผ่าน ขั้นตอนการตรวจสอบ ทดลองใช้ และประเมินประสิทธิภาพหลายขั้นตอนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน สูงขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520: 136) ที่กล่าวว่า การหาประสิทธิภาพ ของสื่อการเรียน การสอน เป็นการประเมินเพื่อตัดสินว่า สื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพในระดับใด เพราะระดับ ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนที่จะช่วย ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นระดับที่ผู้ผลิตสื่อการเรียนการสอนจะพึง พยายามให้สูงที่สุด หากสื่อการเรียนการสอน มีประสิทธิภาพถึงระดับที่กำหนดไว้แล้ว สื่อการเรียนการสอนนั้นก็มีความคุ้มค่าที่จะ นำไปใช้สอนกับผู้เรียน และคุ้มค่าแก่การลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ช่วย ให้ผู้เรียนเข้าใจ เนื้อหาได้เร็วขึ้นสร้างความสนใจต่อการเรียนรู้ และผู้เรียนได้เรียนตามระดับความสามารถของตนเอง

2. จากการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่เรียน

โดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ สูงกว่าผู้เรียนที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่อง อารมณ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้และสอดคล้องกับงานวิจัยของ พนิตดา เทพญา (2549: 62) ที่ศึกษาเรื่อง ผลของการเรียนโดยบทเรียนแบบ HyperQuest ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน โดยบทเรียนแบบ HyperQuest เรื่อง ผ้าเกายอ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยการสอนแบบปกติ เรื่อง ผ้าเกายอ อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าบทเรียนนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น สามารถนำความรู้ที่ได้จากการค้นคว้าไปใช้ในกิจกรรมระหว่างเรียนได้ ซึ่งลักษณะของบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เป็นบทเรียน ที่ออกแบบโดยเน้นให้ผู้เรียนใช้สารสนเทศมากกว่าการแสวงหาสารสนเทศ สนับสนุนให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดด้านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า ซึ่งต้องอาศัย กระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยผู้วิจัยได้นำทักษะกระบวนการ 4Is ได้แก่ Inquiry (การสืบสวนสอบสวน) Investigation (การสืบเสาะ) Integration (การบูรณาการ) และ Interaction (การมีปฏิสัมพันธ์) ที่ เน้นการสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลาและมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียน เพื่อเป็นการโดย กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ให้กับผู้เรียนได้เข้าไปศึกษาค้นคว้าด้วยวิธีการสืบสวนสอบสวน (Inquiry Method) ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ จนค้นพบความรู้เพื่อนำมาเป็นคำตอบสำหรับทำภาระงานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งผู้เรียนสามารถ ทบทวนเนื้อหาที่ไม่เข้าใจได้ตลอดเวลา นอกจากนั้นในบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest ผู้เรียนได้มีโอกาสมี

ปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ระหว่างกันทั้งผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอนหรือผู้เรียนกับสื่ออื่น ๆ โดยวิธีการสืบเสาะ (Investigation) แลกเปลี่ยนความคิด เห็นเกี่ยวกับข้อมูลต่างๆ ที่ค้นคว้ามาได้ระหว่างกันผ่านช่องทางที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ในบทเรียน เช่น กระดานเสวนา (Webboard) การสนทนา ระหว่างกัน (Chat) ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวจะส่งผลให้ผู้เรียน ได้พัฒนาทักษะการคิด เช่น การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และเปรียบเทียบข้อมูลระหว่างกัน เพื่อเลือก ใช้ข้อมูลที่มีผ่านกระบวนการกลั่นกรองความถูกต้องและน่าเชื่อถือมาบูรณาการ (Integration) เป็นความรู้เพื่อสร้างชิ้นงานใหม่ เช่น การออกแบบและจัดทำแผ่นพับเพื่อให้ความรู้เรื่องต่าง ๆ และสามารถนำไปเผยแพร่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดกระบวนการเรียนรู้ “เพลิน” หรือ “Pleaming Process” ของซัยอนันต์ สมุทรวานิช (2542: 10–11) ซึ่งมาจากคำว่า Play and Learn หรือการเล่นและเรียน เป็นความเพลิดเพลิน ที่เกิดจากการเล่นเรียนนั่นเอง ด้วยเหตุนี้เองเชื่อว่าการให้ผู้เรียน เล่นเรียนโดยอาศัยเทคโนโลยีเข้ามาให้มีส่วนช่วยนั้น จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนอย่างเพลิดเพลินและสามารถควบคุมทิศทางการเรียนรู้ ของผู้เรียนได้ การเน้นให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของซุลวานี แวญโซ๊ะ (2551: 105) ที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดย Team – Based Learning มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักศึกษาที่เรียนโดยการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดย Team – Based Learning ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์กันภายในกลุ่มและมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ผู้สอนได้จัดไว้

3. จากผลของการประเมินระดับความพึงพอใจของผู้เรียน

ที่เรียนด้วยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ อยู่ในระดับมาก เนื่องจากผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนด้วยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เพราะว่าบทเรียนมีลักษณะเป็นสื่อมัลติมีเดีย มีทั้งภาพกราฟิกภาพเคลื่อนไหว ข้อความ เสียงและเว็บลิงค์ต่าง ๆ รวมทั้งมีเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ อีกทั้งผู้เรียนเรียนด้วยความสบายใจสามารถเข้าเรียนตอนไหน เวลาใดก็ได้ ขึ้นอยู่กับความพอใจของตนเอง เพราะไม่มีการบังคับ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wu Kuang Ming (1998: Abstract) ที่ศึกษาเกี่ยวกับคุณลักษณะของเว็บช่วยสอนว่าควรมีลักษณะอย่างไร ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่า เจตคติของผู้เรียนที่มีต่อเว็บช่วยสอนเป็นสิ่งสำคัญในการเรียน โดยผู้เรียนจะมีเจตคติเกี่ยวกับเว็บช่วยสอนในด้านต่างๆ คือ จะให้ความสนใจในการจัดโครงสร้างเนื้อหา องค์ประกอบที่มีภายในว่า จะต้องมัลักษณะโดดเด่น การใช้มัลติมีเดียต้องมีลักษณะที่น่าสนใจ รวมถึงการให้ปฏิสัมพันธ์ย้อนกลับจะต้องมีตลอดเวลาและยังสอดคล้องกับงานวิจัยของน้ามนต์ เรืองฤทธิ์ (2546: 127) ที่พบว่าผู้เรียนที่เรียนจากบทเรียนบนเว็บมีความพึงพอใจต่อบทเรียนในระดับดี ในด้านของการนำเสนอ ภาพประกอบ ตัวอักษร เนื้อหาและปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของกิดานันท์ มลิทอง (2544: 263) และ ญัฐกร สงคราม (2543: 68) ได้กล่าวถึงข้อดีของการจัดการเรียนการสอนบนเครือข่ายไว้ คือ การเรียนการสอนบนเครือข่ายมีความยืดหยุ่นและสะดวกสบายในการเรียน ผู้เรียนควบคุมตนเอง มีรูปแบบมัลติมีเดียที่หลากหลาย มีแหล่งทรัพยากรของข้อมูลมากมาย และทันสมัย สามารถเผยแพร่ผลงานได้ อีกทั้งเป็นการเพิ่มทักษะทางเทคโนโลยีให้กับผู้เรียนด้วย ซึ่งผู้วิจัยพบว่าสาเหตุที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ เกิดจากรูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บเป็นรูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ ที่ผู้เรียนไม่คุ้นเคยมาก่อนทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกแปลกใหม่น่าสนใจ อีกทั้งเป็นสื่อที่อยู่ในกระแสที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน แต่สำหรับผู้เรียนบางคนที่ไม่คุ้นเคยกับการใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตอาจเกิดความรู้สึกยุ่งยากในการเรียน ซึ่งถ้าผู้เรียนเกิดความคุ้นเคยจากการเรียนบน

เว็บมากขึ้น จะทำให้รูปแบบการเรียนการสอนผ่านเว็บเป็นอีกทางเลือกหนึ่งของการเรียนการสอนที่สามารถนำมาช่วยแก้ปัญหาในด้านทรัพยากรการเรียนรู้ได้อีกทางหนึ่ง

สรุปได้ว่า บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ ที่ได้พัฒนาขึ้นในครั้งนี้ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดและสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้จริง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมแนวคิดแบบ 4Is เพื่อการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน เช่น การสมมติสถานการณ์ที่เป็นปัญหาเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์ ที่เป็นปัญหาจริงนำไปสู่การเรียนรู้ใหม่ๆ อย่างแท้จริง

2. ควรมีการจัดเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์ และระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียน

3. ผู้สอนควรเพิ่มสื่อมัลติมีเดียให้มีความหลากหลายในการสร้างบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest มากขึ้น เช่น ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิก เสียงบรรยาย เสียงดนตรีประกอบ เป็นต้น เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในบทเรียนและสามารถโต้ตอบกับผู้เรียนได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาถึงความคงทนในการเรียนรู้หลังจากเรียนด้วยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest

2. ควรศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ ในการสร้างบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เพื่อนำมาปรับใช้กับเนื้อหาและรายวิชาอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- กิดานันท์ มลิทอง. 2544. **เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุฑารัตน์ ศราวุฒะวงศ์. 2544. **ผลของการเรียนบนเครือข่ายต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้เครื่องมือช่วยสืบค้นสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพยาบาลศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (สำเนา)
- ชม ภูมิภาค. “เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา.” **เทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา**. 7,1 (2544), 16–17.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ. 2520. **ระบบสื่อการสอน**. กรุงเทพฯ :โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยอนันต์ สมุทรวณิช. 2542. **เพลินเฟื่อรู้**. กรุงเทพฯ: บริษัท พี.เพรส จำกัด.
- ชิดชนก เชิงเขาว. 2539. **วิธีวิจัยทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 3. ปัตตานี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ชลราณี แวญโซะ. 2551. **“ผลของการเรียนด้วยบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดย Team– Based Learning ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี”**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. (สำเนา)
- น้ามนต์ เรืองฤทธิ์. 2546. **“การพัฒนาบทเรียนผ่านเว็บ วิชาเทคโนโลยีการถ่ายภาพ เรื่อง กล้องถ่ายภาพและอุปกรณ์ในการถ่ายภาพ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา”**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร. (สำเนา)
- พนัดดา เทพญา. 2549. **“ผลของการเรียนโดยบทเรียนแบบ HyperQuest ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3”**. วิทยานิพนธ์ศึกษามหาบัณฑิตสาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. (สำเนา)
- รัตนา อนันต์ชื่น. 2551. **“การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม MOODLE วิชาฟุตบอล 2 สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตยะลา”**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. (สำเนา)
- Wu, K.M. 1998. The Development and Assessment of a Prototype DescriptiveStatistic Course Segment on The WORLD WIDE WEB (WEBBASED INSTRUCTION) (online). Available: http://www.7.ewebcity.com/prachynun/abstracts/1999_05.html. [2008, July 11]