

เขียนโดย อศวิณ จุลมูล

วันที่ ๐๑ มีนาคม ๒๕๖๐ เวลา ๐๐:๐๐ น.

เรื่อง : รายงานการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผู้รายงาน : นางสาวรัชตพร วรรณเกื้อ

ปีที่รายงาน : พ.ศ.2559

บทคัดย่อ

รายงานการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 85/85 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ กลุ่มตัวอย่างในการรายงานครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่า t-test for dependent samples

ผลการศึกษา พบว่า

- 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ 87.00/89.19 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 85/85
- 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

เขียนโดย อศวิณ จุลมูล

วันที่ ๐๑ มีนาคม ๒๕๖๐ เวลา ๐๐:%M น.
