

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง โจทย์ปัญหาหาบวก ลบ คูณ หาร
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดดอกไม้
สำนักงานเขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2559

ผู้วิจัย : นางสาวอรอุมา ทรสายันต์

ปี : 2559

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อสร้างและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง โจทย์ปัญหาหาบวก ลบ คูณ หาร และโจทย์ปัญหาระคน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง โจทย์ปัญหาบวก ลบ คูณ หาร และโจทย์ปัญหาระคน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง โจทย์ปัญหาหาบวก ลบ คูณ หารและโจทย์ปัญหาระคน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนวัดดอกไม้ สำนักงานเขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 1 ห้องเรียน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง โจทย์ปัญหาหาบวก ลบ คูณ หาร และโจทย์ปัญหาระคน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจในบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ E1/E2 ของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียและการทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test (Dependent Sample)

ผลการศึกษาพบว่า

1. ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง โจทย์ปัญหาหาบวก ลบ คูณ หารและโจทย์ปัญหาระคน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 87.13/85.30 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง โจทย์ปัญหาหาบวก ลบ คูณ หารและโจทย์ปัญหาระคน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง โจทย์ปัญหาหาบวก ลบ คูณ หาร และโจทย์ปัญหาระคน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมปีที่ 25 อยู่ในระดับ มากที่สุด เท่ากับ 4.64

****ผลงานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยด้านเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาจากสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2559****