

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ผู้วิจัย : นางกิตติยาภรณ์ สำเภา

หน่วยงาน : โรงเรียนหนองทุ่มศรีสำราญวิทยา สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

ปีที่วิจัย : ปีการศึกษา 2562 - 2563

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 3) เพื่อศึกษาผลการใช้บทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยศึกษาใน 2 วัดดูประสงค้อย คือ 3.1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้บทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 3.2) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

การดำเนินการวิจัยมี 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้บทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ขั้นตอนที่ 4 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนหนองทุ่มศรีสำราญวิทยา อำเภอวังหิน จังหวัดศรีสะเกษ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แบบสอบถามสภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนวิชาการออกแบบและการสร้างเว็บไซต์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) แบบสอบถามปัญหาและความต้องการในการเรียนวิชาการออกแบบและการสร้างเว็บไซต์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 3) บทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 9 เรื่อง 4) แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้
บทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน จำนวน 9 แผน
5) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 40 ข้อ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และ
6) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิด
การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ
สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และค่าที (t-test dependent samples)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลจากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิด
การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ดังนี้

1.1 สภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนวิชาการออกแบบและการสร้างเว็บไซต์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า

1.1.1 ปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาการออกแบบและการสร้างเว็บไซต์
3 อันดับแรก คือ 1) เวลาในการจัดกิจกรรมไม่เพียงพอต่อการศึกษาเนื้อหาและกิจกรรมที่ต้องปฏิบัติ
2) ครูไม่มีสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ไม่มีสื่อให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม นักเรียนจึงเกิดความเบื่อหน่าย
ขาดความสนใจในการเรียน และ 3) เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
เป็นเรื่องที่ยากต้องใช้ความรู้และทักษะในการปฏิบัติ

1.1.2 ข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาดังกล่าวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาการออกแบบ
และการสร้างเว็บไซต์ 3 อันดับแรก คือ 1) ครูควรมีสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ 2) ครูควรมีตัวอย่างในการ
สร้างเว็บไซต์ให้ศึกษา ควรจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง และฝึกบ่อย ๆ จนเกิดความชำนาญ เช่น
สื่อเทคโนโลยีให้นักเรียนได้ศึกษาหรือเรียนรู้ได้ตลอดเวลา มีวิดีโอ ใบความรู้ ตัวอย่างในการสร้างเว็บไซต์
และ 3) ควรมีเวลาในการจัดกิจกรรมที่เพียงพอ เหมาะสมกับเนื้อหาและการฝึกปฏิบัติ

1.2 ปัญหาและความต้องการในการเรียนวิชาการออกแบบและการสร้างเว็บไซต์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า

1.2.1 ปัญหาในการเรียนวิชาการออกแบบและการสร้างเว็บไซต์ของนักเรียน
3 อันดับแรก คือ 1) เป็นวิชาที่ต้องฝึกปฏิบัติ เป็นวิชาที่ต้องใช้ทักษะในการใช้เทคโนโลยี เวลาในการเรียน
ไม่เพียงพอจึงไม่สามารถเรียนรู้ได้เข้าใจ 2) ครูไม่มีสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ให้นักเรียนเรียนรู้ตามหนังสือ
ที่โรงเรียนจัดให้ และ 3) เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
เป็นเรื่องที่ต้องฝึกปฏิบัติ หากไม่เข้าใจก็ไม่สามารถสร้างเว็บไซต์ได้

1.2.2 ความต้องการของนักเรียนในการเรียนวิชาการออกแบบและการสร้างเว็บไซต์
อย่างมีความสุข 3 อันดับแรก คือ 1) ครูควรนำสื่อมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ครูควรมี
สื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ 2) ครูควรมีตัวอย่างในการสร้างเว็บไซต์ให้ศึกษา เพื่ออธิบายเนื้อหาวิชา
ให้เข้าใจ เช่น สื่อเทคโนโลยีให้นักเรียนได้ศึกษาหรือเรียนรู้ได้ตลอดเวลา มีวิดีโอ ใบความรู้ ตัวอย่าง
ในการสร้างเว็บไซต์ และ 3) ครูควรมีเวลาในการจัดกิจกรรมที่เพียงพอ เหมาะสมกับเนื้อหาและการ
ฝึกปฏิบัติ

2. บทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 80.82/80.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

3. ผลการศึกษาผลการใช้บทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า

3.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้บทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3.2 ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 0.5751 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 57.51

4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนแสงรู้บนเว็บตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังการเรียน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด