

บทคัดย่อ

รายงานการวิจัย การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามทฤษฎีสร้างองค์ความรู้ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรมภาษาโลโก้ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัย นางสาวสกาวัฒน์ คำยอด

สังกัด โรงเรียนเทศบาลบูรพาอุบล สำนักการศึกษา เทศบาลนครอุบลราชธานี

ปีการศึกษา 2560

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามทฤษฎีสร้างองค์ความรู้ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรมภาษาโลโก้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80 และมีค่าดัชนีประสิทธิผล 0.5 ขึ้นไป 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน-หลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามทฤษฎีสร้างองค์ความรู้ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรมภาษาโลโก้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามทฤษฎีสร้างองค์ความรู้ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรมภาษาโลโก้

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนเทศบาลบูรพาอุบล จำนวน 22 คน โดยการสุ่มแบบเป็นกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามทฤษฎีสร้างองค์ความรู้ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรมภาษาโลโก้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยกึ่งทดลองโดยใช้รูปแบบ (One group pretest-posttest design) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามทฤษฎีสร้างองค์ความรู้ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรมภาษาโลโก้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 83.16/81.58 และมีค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.6631 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามทฤษฎีสร้างองค์ความรู้ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรมภาษาโลโก้ มีคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามทฤษฎีสร้างองค์ความรู้ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรมภาษาโลโก้ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจในระดับมากขึ้นไปทุกข้อ