

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันโลกกำลังก้าวเข้าสู่ยุคความรู้ ซึ่งเป็นยุคที่การบริหารจัดการประเทศและองค์กรต่างๆ ทั้งในภาครัฐและเอกชนจะต้องอาศัยความรู้และประสบการณ์ที่สั่งสมไว้ระดับต่างๆ ทั้งในส่วนบุคคล วารสาร หนังสือ สื่อต่างๆ ห้องสมุด และระดับองค์กร โดยมีการนำความรู้เหล่านั้นมาใช้เชิงรุกเพื่อให้การดำเนินการของประเทศและองค์กรสามารถแข่งขันกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการก้าวเข้าสู่สังคมความรู้นั้นจะต้องมีพื้นฐานที่เหมาะสม จำเป็นที่เกี่ยวข้องทั้งหลายจะต้องช่วยกันสร้างพื้นฐาน ตลอดจนปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งก็คือ ครู อาจารย์และสังคมการศึกษา ซึ่งต้องมีความตระหนักและความพร้อมที่จะเป็นตัวจักรสำคัญ ปรับปรุงการเรียนรู้อาจารย์ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (ครรชิต มัลลวงค์ และคณะ, 2544, หน้า 1)

การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ยุคดิจิทัล อุปกรณ์ที่สำคัญคือ คอมพิวเตอร์ ซึ่งคอมพิวเตอร์ได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว และมีบทบาทสำคัญในงานด้านต่างๆ ของทุกองค์กร การนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ไปใช้อย่างเหมาะสมจะทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยจะทำให้เวลา และแรงงานที่ต้องใช้ดำเนินงานลดน้อยลง แนวโน้มการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในการศึกษานับวันจะมีความสำคัญมากขึ้น โดยเฉพาะเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้ การนำไปใช้ในการเรียนการสอน ในรูปแบบการเรียนการสอนในห้องเรียน และนอกห้องเรียนได้ทุกสถานที่ที่เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ฌูกร สงคราม (2553, หน้า 11) มีความเห็นว่าเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนนานกว่าศตวรรษ นับแต่ยุคของวิทยุ ภาพยนตร์ สไลด์ จนถึงโทรทัศน์ สื่อการสอนโปรแกรม และพัฒนาต่อถึงยุคดิจิทัลที่คอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นเครื่องมือสำคัญ ในการเรียนการสอน มัลลิมิเดียนับเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่ง ที่ถูกนำมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนอย่างกว้างขวาง พัฒนาการของมัลลิมิเดียที่ก้าวหน้าขึ้นกว่าในอดีต ทำให้กลายเป็นสื่ออันดับต้นๆ ที่มีประสิทธิภาพสูงต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ในยุคปัจจุบัน ศักยภาพของมัลลิมิเดียทำให้สื่อประเภทนี้มีประสิทธิภาพสูงต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ผู้สอน

สามารถผลิตได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถนำมาศึกษาได้อย่างสะดวก ความต้องการนำมัลติมีเดียไปใช้ในการเรียนการสอน โดยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเน้นการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบทั้งการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบทเรียน ผู้เรียนสามารถควบคุมลำดับการเรียนรู้การเลือกเนื้อหาบทเรียน การกำหนดเส้นทางศึกษาบทเรียน การทำกิจกรรมในบทเรียนการตรวจสอบความก้าวหน้าและการทดสอบความรู้ด้วยตนเอง สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยผู้เรียนแต่ละคนสามารถควบคุมเวลาเรียนได้ด้วยตนเอง ตามความสามารถ ความถนัดของแต่ละคน

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่ทำให้นักเรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนเป็นที่น่าพอใจ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วบทเรียนที่สร้างขึ้น โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ซึ่งอาศัยหลักการสร้างบทเรียนโปรแกรม และหลักการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ในการนำเสนอเรื่องราวที่ประกอบด้วย ตัวอักษร ภาพ เสียง ผู้เรียนสามารถควบคุมบทเรียนด้วยตนเองและทราบผลการเรียนรู้ในทันที ซึ่งผู้เรียนไม่จำเป็นต้องมีทักษะประสบการณ์ด้านการใช้งานคอมพิวเตอร์ ก็สามารถเรียนรู้ได้โดยง่าย ทำให้การเรียนการสอนเป็นเรื่องที่สะดวก และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ในยุคที่เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ราคาถูกลงแต่มีสมรรถนะสูงขึ้นเช่นปัจจุบัน (พิมพ์ใจ เทพจันทิก, 2549, หน้า 57) ซึ่งจากที่กล่าวมาสอดคล้องกับงานวิจัยของรวีวรรณ เกียรติอังกูร (2552, หน้า 98) ได้สร้างสื่อมัลติมีเดีย วิชาศิลปะ เรื่อง “การใช้สี” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลสุราษฎร์ธานี พบว่า การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย มีค่าเท่ากับ 4.12 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์มาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของโกมล เทโหปการ (2552, หน้า 114) ได้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยใช้วิธีการบวนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก เรื่อง การใช้โปรแกรมประมวลผลคำเพื่องานอาชีพ ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 อยู่ในระดับมาก

จากการรายงานผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน(O-Net) ของสำนักงานทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ พบว่าในปี พ.ศ. 2556 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยีในมาตรฐาน ง 3.1 ซึ่งมีวิชาคอมพิวเตอร์รวมอยู่ด้วยนั้น ปรากฏว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้คะแนนเฉลี่ยระดับโรงเรียน 47.89 ซึ่งเมื่อได้เทียบกับคะแนนเฉลี่ยระดับจังหวัด 58.70 คะแนนเฉลี่ยระดับสังกัด 55.18 และคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ 53.16 นักเรียนมีคะแนนที่ต่ำกว่าเกณฑ์ ทั้งในระดับประเทศ ระดับสังกัด และระดับจังหวัด (สารสนเทศโรงเรียนวัดคูตดาราม, 2557, หน้า 57-136) ซึ่งโรงเรียนวัดคูตดาราม เป็นโรงเรียนที่เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และผลของการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ในรายวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนข้างต่ำ

ดังนั้นการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ซึ่งเป็นพื้นฐานสำหรับการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์ หากนักเรียนขาดความเข้าใจในเรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น จะทำให้ผู้เรียนไม่เข้าใจ วิชาคอมพิวเตอร์ในระดับที่สูงขึ้น การเลือกใช้สื่อการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ครูผู้สอนจะเลือกนำมาใช้จัดการเรียน นอกจากการใช้สื่อของจริงแล้ว การใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยนำเสนอ จะทำให้นักเรียนเข้าใจดียิ่งขึ้น

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้าหาแนวทางการแก้ปัญหาการเรียนการสอน โดยการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน และช่วยให้นักเรียนที่เรียนอ่อนสามารถใช้เวลานอกเวลาเรียน ในการฝึกฝนทักษะและเพิ่มเติมความรู้เพื่อปรับปรุง การเรียนของตนเอง ซึ่งจากข้อดีของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นสื่อการเรียนรู้อันที่ผู้เรียนสามารถ เรียนรู้ได้ด้วยตนเองและมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน คือ การโต้ตอบและควบคุมบทเรียนได้ เมื่อไม่ เข้าใจเนื้อหาสามารถย้อนกลับไปศึกษาใหม่ โดยแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และแบบทดสอบท้าย บทเรียน ผู้เรียนสามารถทราบผลการเรียนรู้ของตนเอง ได้ทันที ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้การพัฒนาบทเรียน คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดคูสิตาราม ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ที่ สร้างขึ้นจะสามารถแก้ปัญหาดังกล่าวได้ ทำให้การจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพมากขึ้นและส่งผล ให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์สูงขึ้น

## คำถามวิจัย

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 หรือไม่
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
3. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 หรือไม่
4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ อยู่ในระดับใด

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ ก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์

## สมมติฐานของการวิจัย

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่พัฒนาขึ้นเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70
4. นักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับมาก

## ขอบเขตของการวิจัย

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนวัดคูสิตาราม สำนักงานเขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร จำนวน 2 ห้อง รวมทั้งสิ้น 60 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนวัดคูสิตาราม สำนักงานเขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้อง รวมทั้งสิ้น 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม ซึ่งนักเรียนแต่ละห้องมีความสามารถในการเรียนรู้ไม่ต่างกัน เนื่องจากทางโรงเรียนได้จัดนักเรียนในแต่ละห้อง โดยผลผลการเรียน สูง ปานกลาง และอ่อน เรียนรวมกัน

### 2. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่นำมาจัดทำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดคูสิตาราม สำนักงานเขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร มีจำนวน 3 หน่วย แบ่งออกเป็น 16 แผน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การค้นหาข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การนำเสนอข้อมูล

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ซอฟต์แวร์ประยุกต์

### 3. ระยะเวลาในการทดลอง

ระยะเวลาในการทดลอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 16 ชั่วโมง

### 4. ตัวแปรของการวิจัย

4.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น

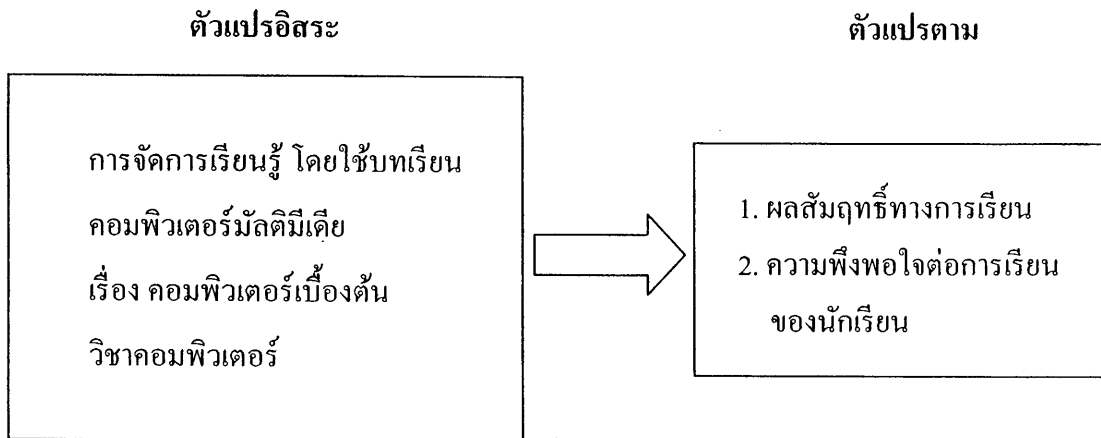
4.2 ตัวแปรตาม คือ

4.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.2.2 ความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียน

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและได้ยึดหลักการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียแบบผสมผสานกันระหว่างแนวคิดของ มนต์ชัย เทียนทอง (2540, หน้า 29-33) และณัฐกร สงคราม (2553, หน้า 127-144) สรุปได้ขั้นตอนดังนี้ 1) ชั้นวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ 2) ชั้นวิเคราะห์เนื้อหา 3) ชั้นออกแบบบทเรียน 4) ชั้นการพัฒนา 5) ชั้นนำบทเรียนเข้าสู่ระบบ 6) ชั้นนำบทเรียนไปใช้ 7) ชั้นการประเมินประสิทธิภาพบทเรียน โดยตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สรุปเป็นแผนภาพได้ ดังนี้



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## นิยามคำศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หมายถึง บทเรียนที่ผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเองโดยใช้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ที่มีการผสมผสานอักษร ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว กราฟิก เสียง และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน โดยการให้ข้อมูลย้อนกลับ ผู้เรียนสามารถเลือกหัวข้อและเวลาเรียนด้วยตนเองตามความสนใจ และตามความต้องการ แบ่งออกเป็น 3 หน่วย จำนวน 16 แผน

2. **บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย** หมายถึง บทเรียน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น รายวิชาคอมพิวเตอร์ ตามหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดคูสิตาราม มีลักษณะเป็นบทเรียนโปรแกรมนำเสนอ เนื้อหาบทเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ชนิดมัลติมีเดีย มีภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบที่ได้จัดกระทำไว้อย่างเป็นระบบแทนผู้สอน นักเรียนสามารถโต้ตอบกับบทเรียนได้ตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ โดยมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับคอมพิวเตอร์ นักเรียนจะได้ข้อมูลย้อนกลับทันที และสามารถเรียนรู้ได้ตามความสามารถของตนเอง

3. **ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้** หมายถึง ตัวเลขที่แสดงระดับคุณภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยคำนวณจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ และคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ โดยกำหนดการวัดเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ซึ่งมีความหมาย ดังนี้

80 *ตัวแรก* หมายถึง ค่าร้อยละคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนแต่ละหน่วยการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

80 *ตัวหลัง* หมายถึง ค่าร้อยละคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง ความรู้ความสามารถของผู้เรียนแต่ละคนที่วัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

5. **เกณฑ์** หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดคูสิตาราม จากการทดสอบแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ซึ่งกำหนดให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ต้องได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป

6. **ความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียน** หมายถึง ความรู้สึกชอบ พอใจ หรือ ความรู้สึกในทางที่ดี ที่นักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากที่นักเรียนได้ผ่านการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วัดได้จากการตอบแบบสอบถาม ความพึงพอใจ จำนวน 15 ข้อ เป็นชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ พึงพอใจมากที่สุด (5 คะแนน)

ฟังพอใจมาก (4 คะแนน) ฟังพอใจปานกลาง (3 คะแนน) ฟังพอใจน้อย (2 คะแนน) ฟังพอใจน้อยที่สุด (1 คะแนน)

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
2. เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้สอนได้ศึกษา และพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในเนื้อหาวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยีหรือรายวิชาอื่นๆ ต่อไป และนักเรียนสามารถใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง