ชื่อเรื่องวิจัย การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ โดยใช้ Genially รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ชื่อผู้วิจัย นางสาวดลยา หยันยูโซ๊ะ
สาขา คอมพิวเตอร์ศึกษา
คณะ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ โดยใช้ Genially รายวิชาวิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพ 80/80 (2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียน ด้วยบทเรียนมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ โดยใช้ Genially รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย มากกว่าร้อยละ 80 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนเทศบาล ๑ (เอ็งเสียงสามัคคี) ในสังกัดเทศบาลนครหาดใหญ่ จำนวน 35 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) บทเรียนมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ โดยใช้ Genially รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ที่มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 86.86/92.00 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนได้คะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 6.31 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.23 คิดเป็นร้อยละ 63.10 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 9.31 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.81 คิดเป็นร้อยละ 93.14

ข้อเสนอแนะในงานวิจัย (1) ควรนำบทเรียนมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ไปใช้กับรายวิชาอื่น ๆ เพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ (2) ควรมีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ผสมผสานเกมการศึกษา (Game-based Learning) หรือเทคนิคการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมด้วย เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน

หลักฐานการวิจัยในชั้นเรียน






