ชื่อเรื่อง ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี เรื่อง ผลกระทบของเทคโนโลยี โดยใช้สื่อโปสเตอร์เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเรื่องเทคโนโลยีในอนาคต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสะบ้าย้อยวิทยา จังหวัดสงขลา

ชื่อผู้วิจัย นางสาวรูวัยดา บาฮะ

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ศึกษา

คณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยในชั้นเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสะบ้าย้อยวิทยา จังหวัดสงขลา ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อโปสเตอร์ในรายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี เรื่อง “ผลกระทบของเทคโนโลยี” เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีในอนาคต และ (2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อโปสเตอร์ในการจัดการเรียนรู้เรื่องดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 36 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โดยมีนักเรียนที่เข้าร่วมการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 25 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยใช้สื่อโปสเตอร์เป็นสื่อหลัก (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อ ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน และ (3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโปสเตอร์ ซึ่งผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามอยู่ในระดับสูง การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้วิธีการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เป็นเวลา 4 ชั่วโมงการเรียน (2 คาบเรียน) โดยครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบการอภิปรายกลุ่มย่อย การสรุปสาระสำคัญผ่านสื่อโปสเตอร์ และการนำเสนอผลงานร่วมกันของนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รวมทั้งตอบแบบสอบถามความคิดเห็น วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วยการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อโปสเตอร์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างชัดเจน โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียน 25 คน เท่ากับ **7.40 คะแนน จากเต็ม 10 คะแนน (SD = 1.96)** ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าสื่อโปสเตอร์เป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถช่วยส่งเสริมความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีใน

อนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพในส่วนของความคิดเห็นของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อโปสเตอร์ พบว่าโดยภาพรวมมีความคิดเห็นในระดับ **มาก** นักเรียนเห็นว่าสื่อโปสเตอร์มีความน่าสนใจ ช่วยให้จดจำเนื้อหาได้ง่าย เข้าใจประเด็นสำคัญได้อย่างชัดเจน และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง นอกจากนี้ นักเรียนยังสะท้อนว่าสื่อโปสเตอร์ทำให้การเรียนรู้สนุกและไม่น่าเบื่อ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ได้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนในชั้นเรียนมากขึ้น โดยสรุปการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโปสเตอร์ในรายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี สามารถพัฒนาทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างชัดเจน ถือเป็นแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย 1) ควรนำสื่อโปสเตอร์ไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่มีเนื้อหาซับซ้อนหรือมีข้อมูลจำนวนมากเช่น วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษาและสุขศึกษา เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจง่ายและเกิดการจดจำได้ดียิ่งขึ้น 2) ควรพัฒนาสื่อโปสเตอร์ให้มีความน่าสนใจมากขึ้นเช่น การใช้สีสัน กราฟิก อินโฟกราฟิก หรือการผสมผสานกับเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลเช่น QR Code หรือ AR (Augmented Reality) เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน 3) ควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้มีจำนวนมากขึ้นและหลากหลายระดับชั้น เพื่อยืนยันผลการวิจัยในเชิงกว้าง และเปรียบเทียบประสิทธิภาพของสื่อโปสเตอร์กับสื่อการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ 4) ควรติดตามผลการเรียนรู้ของนักเรียนในระยะยาว เพื่อดูว่านักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในสถานการณ์จริง และสามารถเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีในอนาคตได้อย่างต่อเนื่อง