

การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยี
เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับ ปวช.1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

The Development of the LIFPP model emphasizing the use of Technological media to develop
the learning of First-Year Vocational Certificate Students, Major in Business Computer

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช. 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2) ร่างารูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช. 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 3) ตรวจสอบและรับรองารูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช. 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 4) ประเมินผลการใช้ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช. 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ และ 5) ศึกษาผลการนำารูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช. 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจไปใช้ กระบวนการวิจัยแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ศึกษาารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ จากการศึกษาเอกสาร ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องการสัมภาษณ์ครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป จำนวน 10 คน และการเก็บข้อมูลความคิดเห็นของนักเรียนจำนวน 39 คน (2) ออกแบบร่างารูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช. 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยจัดสนทนากลุ่มรวบรวมข้อมูลในการกำหนดแนวทางการจัดทำารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (3) ตรวจสอบและรับรองารูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช. 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยวิธีการอิงผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและคอมพิวเตอร์ จำนวน 5 ท่าน (4) การทดลองใช้ารูปแบบเพื่อศึกษาประสิทธิภาพ ของารูปแบบฯ ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจของนักเรียนและ (5) นำารูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช. 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจไปใช้

ผลการศึกษาสรุปได้ ดังนี้

1) ารูปแบบ LIFPP ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 5 ด้าน ได้แก่ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment) การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Impulse) การสนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) การฝึกฝน (Practice) และความก้าวหน้าในการปฏิบัติงาน (Progress)

2) ารูปแบบได้รับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิว่ามีความถูกต้อง ความสอดคล้อง ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด

3) ารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 80/80 คือมีค่า E1/E2 เท่ากับ 86.08/81.26

4) นักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลงานที่สะท้อนผลการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุม โดยมีค่าเฉลี่ยผลงานร้อยละ 80.04 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.52

นอกจากนี้ ผลการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ ไปใช้ พบว่า

1) นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.01

2) คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในงานสะท้อนผลการเรียนรู้สูงกว่า 70%

3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ LIFPP โดยเน้นการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ ปวช. 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด