

ชื่อเรื่อง : บทเรียนสำเร็จรูป เรื่องการสร้างเกมด้วยโปรแกรม Microsoft Office Excel 2013 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านวังแดง(สหจิตวิทยาการ) ปีการศึกษา 2560

ชื่อผู้รายงาน นายธนศุภกิจ เชื้อน่วม ครูวิทยฐานะชำนาญการ โรงเรียนบ้านวังแดง(สหจิตวิทยาการ) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1

บทคัดย่อ

การรายงานการพัฒนาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของ บทเรียนสำเร็จรูป เรื่องการสร้างเกมด้วยโปรแกรม Microsoft Office Excel 2013 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านวังแดง(สหจิตวิทยาการ) ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป และ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อบทเรียนสำเร็จรูป กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการพัฒนา คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านวังแดง(สหจิตวิทยาการ) อำเภอตรอน จังหวัดอุตรดิตถ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 22 คน เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาครั้งนี้ ได้แก่ บทเรียนสำเร็จรูป จำนวน 8 เล่ม แบบทดสอบ แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ย(Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (R) ค่าความเชื่อมั่น(Reliability) และค่าที (t-test)

ผลการพัฒนา พบว่า

1. ผลการสร้างบทเรียนสำเร็จรูป เรื่องการสร้างเกมด้วยโปรแกรม Microsoft Office Excel 2013 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีทั้งหมดจำนวน 8 เรื่อง และมีจำนวนหน้า ตั้งแต่ 42 - 68 หน้า

2. บทเรียนสำเร็จรูป เรื่องการสร้างเกมด้วยโปรแกรม Microsoft Office Excel 2013 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้ง 8 เล่ม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.48 / 81.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้บทเรียนสำเร็จรูป นักเรียนมีคะแนนสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

4. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่องการสร้างเกมด้วยโปรแกรม Microsoft Office Excel 2013 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้