

ชื่อเรื่อง	รายงานผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desktop Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ชื่อผู้ศึกษา	นายนวนพ ระมาตจาย
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านแม่ระมาตราษฎร์บำรุง
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

รายงานผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desk top Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desk top Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desk top Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง 3) เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desk top Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desk top Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านแม่ระมาตราษฎร์บำรุง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 2 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้นจำนวน 52 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนบ้านแม่ระมาตราษฎร์บำรุง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 2 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desktop Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 ชุด 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างหนังสือ

อิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desktop Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ด้วยโปรแกรม Desktop Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนีความสอดคล้อง ค่าความเชื่อมั่น ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ร้อยละ และ ค่า t-test Dependent

ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า

1. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desktop Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าประสิทธิภาพของกระบวนการซึ่งประเมินจากกระบวนการเรียนโดยพิจารณาจากคะแนนระหว่างการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desktop Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง ได้ประสิทธิภาพตัวแรกเท่ากับ 85.06 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ซึ่งเป็นการประเมินผลโดยนำคะแนนจากการประเมินผลหลังเรียนได้ประสิทธิภาพตัวหลังเท่ากับ 82.76 ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desk top Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ โดยได้เกณฑ์ประสิทธิภาพเท่ากับ 85.06/82.76

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียน เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desk top Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง ระหว่างก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desk top Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.38 สูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.62 และเมื่อทำการทดสอบด้วยสถิติ t-test แบบDependent แล้วพบว่าผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียน เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desk top Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นแสดงว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนเรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desk top Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐาน

3. ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desk top Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเท่ากับ 0.6551 หรือ คิดเป็นร้อยละ 65.51

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desk top Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง พบว่า นักเรียนที่ได้รับการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desk top Author โดยใช้รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด