



การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 7
The 7th STOU National Research Conference

การพัฒนาบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศ
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

The Development of Webquest by Big Six Skills for Learning Information
of Undergraduate Students

มีสิทธิ์ ชัยมณี (Mesith Chaimanee)¹

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี และ (3) เพื่อศึกษาทักษะการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาที่ลงทะเบียนวิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ ปีการศึกษา 2/2559 จำนวน 42 คน ผลการวิจัยพบว่า (1) บทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 80.17/80.11 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 19.57/24.03 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) ผลทักษะการเรียนรู้สารสนเทศก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.63/14.73

คำสำคัญ บทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills การเรียนรู้สารสนเทศ

¹ นักวิชาการ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยปทุมธานี



การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 7
The 7th STOU National Research Conference

Abstract

This research aims to: (1) Develop and explore the effectiveness of Big Six Skills to facilitate information literacy among undergraduates. (2) To compare the learning achievement of the Big Six Skills. (3) To study the students' information literacy skills with teaching and learning with the Big Six Skills. The research sample consisted of 42 students enrolled in Information System for the semester 2/2559. The research found that (1) The Big Six Skills seeking to facilitate information literacy of undergraduate students. The developed efficiency of 80.17/ 80.11 meets 80/80 criteria. (2) The learning achievement of learners using the Big Six Skills to facilitate information learning of undergraduate students was higher than before. The average score was 19.57 / 24.03, significantly higher at .05. (3) The pre-study and post-study knowledge skills of undergraduate mean is 10.63/14.73.



Keywords: Webquest, Big Six Skills, Learning information



การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 7 The 7th STOU National Research Conference

บทนำ

ปัจจุบันการพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วทำให้แต่ละประเทศต้องปรับตัวเพื่อแข่งขันกับสังคมโลก การจัดการกระบวนการเรียนรู้จึงต้องเน้นการฝึกทักษะกระบวนการคิด เพื่อให้สามารถรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นใหม่ๆ ได้อย่างเหมาะสมและสัมพันธ์กับสภาพชีวิตจริง โดยคำนึงถึงความสนใจและความถนัดของผู้เรียนที่แตกต่างกัน จากการสำรวจสภาพการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันพบว่า เน้นการบรรยาย ท่องจำ ทำให้ผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ ขาดทักษะการคิด นอกจากนี้พบว่าผู้สอนขาดเทคนิคการสอน สื่อการสอนไม่เร้าความสนใจ ไม่ก่อให้เกิดแรงจูงใจของผู้เรียน ดังนั้นกระบวนการจัดการศึกษาจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบ กระบวนการและวิธีการให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว โดยมุ่งหวังให้เกิดองค์ความรู้แก่ผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เร็วเรียนรู้ได้มาก ทนสมัย เรียนได้หลากหลายและต่อเนื่องตลอดชีวิต การศึกษาต้องอาศัยทักษะต่างๆ ของบุคคลในการที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จในการศึกษา แนวคิดทางการศึกษาได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม การศึกษาตลอดชีวิตและการเรียนรู้ในปัจจุบันเปลี่ยนจากการเน้นเนื้อหาสาระสู่วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองจากสื่อต่างๆ โดยบทบาทของผู้สอนเป็นผู้เอื้ออำนวยความสะดวก เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีแนวคิดที่ส่งเสริมบทบาทของการรู้สารสนเทศและความจำเป็นที่จะต้องสร้างให้ผู้เรียนให้เป็นผู้รู้สารสนเทศ เพื่อเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long Education) โดยผู้เรียนจะต้องศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่ จึงมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการแสวงหาความรู้ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นฐานในการปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนบนแหล่งต่างๆ ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สนับสนุนผู้เรียนในขั้นการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า โดยใช้แหล่งความรู้บนแหล่งต่างๆ ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ผู้สอนจัดไว้ให้และมีกระบวนการขั้นตอน ที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิสัมพันธ์ ช่วยส่งเสริมขั้นคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ แก้ไขปัญหาของผู้เรียน ทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้สารสนเทศอย่างต่อเนื่อง

จากสภาพและปัญหาดังกล่าว จึงมีความสนใจที่จะพัฒนาบทเรียนแสวงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้และเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อพัฒนาการเรียนและการจัดการการเรียนรู้ของนักศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนแสวงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนแสวงรู้แบบ Big Six Skills ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
3. เพื่อศึกษาทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยบทเรียนแสวงรู้แบบ Big Six Skills วิชาาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยปทุมธานี จำนวน 69 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 มหาวิทยาลัยปทุมธานี จำนวน 42 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม

ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย ตัวแปรอิสระ คือ บทเรียนการเรียนรู้แสวงหาความรู้แบบ Big Six Skills ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนการเรียนรู้แสวงหาความรู้แบบ Big Six Skills และทักษะการรู้สารสนเทศของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนแสวงหาความรู้แบบ Big Six Skills

ขอบข่ายที่ใช้ได้แก่ บทเรียนแสวงหาความรู้รายวิชาาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ เรื่อง ข้อมูลสารสนเทศและเทคโนโลยีสารสนเทศ



การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 7 The 7th STOU National Research Conference

เครื่องมือที่ใช้ คือ บทเรียนแสงรู้ รายวิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ เรื่อง ข้อมูลสารสนเทศและเทคโนโลยีสารสนเทศ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และแบบวัดทักษะการรู้สารสนเทศแบบเติมคำตอบจำนวน 10 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล การหาประสิทธิภาพของบทเรียนแสงรู้โดยหาร้อยละค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การเปรียบเทียบคะแนนผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และการเปรียบเทียบการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียน ใช้ t-test (Dependent Samples)

การดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. พัฒนาและทดสอบประสิทธิภาพของบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีผู้วิจัยนำกรอบแนวคิดมาดำเนินการสร้างบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มี 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการวิเคราะห์ความต้องการวิเคราะห์ปัญหา วิเคราะห์งานหรือกิจกรรม วิเคราะห์ความรู้พื้นฐานของผู้เรียน ขั้นที่ 2 การออกแบบ (Design) เป็นการเขียนวัตถุประสงค์ วางแผนการจัดการเรียนการสอน การแยกแยะแหล่งข้อมูล ออกแบบเครื่องมือ กำหนดเนื้อหาบทเรียน ขั้นที่ 3 การพัฒนาและทดลอง (Development and Test) เป็นการสร้างบทเรียนแสงรู้ เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี และเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล จากนั้นนำไปทดลอง โดยดำเนินการทดลอง ดังนี้ ทดลองแบบเดี่ยว ทดลองแบบกลุ่ม ทดลองแบบภาคสนาม และนำมาปรับปรุง ขั้นที่ 4 การนำไปใช้ (Implementation) ใช้แบบแผนการวิจัยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแบบกลุ่มเดียว (One Group Pretest-Posttest Design) กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และใช้แบบวัดทักษะการรู้สารสนเทศก่อนเรียนและหลังเรียน ขั้นที่ 5 การสรุปและประเมินผล (Conclusion and Evaluation) นำผลในขั้นการนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างมาสรุปและประเมินผล

2. เปรียบเทียบคะแนนจากการทดสอบผลการเรียนก่อนและหลังจัดการเรียนโดยใช้บทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการทดสอบค่าที่

3. เปรียบเทียบคะแนนจากการวัดทักษะการรู้สารสนเทศของผู้เรียนหลังจากเรียนด้วยบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยใช้วิธีการทดสอบค่าที่

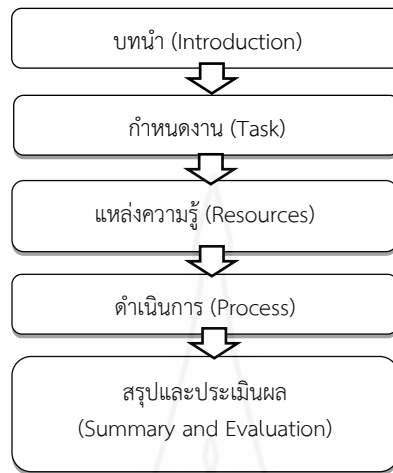
ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ส่วนที่ 1 ผลการสร้างบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากการดำเนินการพัฒนาบทเรียนตามแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ทำให้ได้บทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบ ดังนี้ (1) บทนำ (Introduction) (2) กำหนดงาน (Task) (3) แหล่งความรู้ (Resources) (4) ดำเนินการ (Process) และ (5) สรุปและประเมินผล (Summary and Evaluation) โดยแต่ละส่วนของบทเรียนแสงรู้ที่พัฒนาขึ้นช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองผ่านสารสนเทศในลักษณะต่างๆ อย่างมีหลักการ รวมทั้งผู้เรียนสามารถนำความรู้มาสรุปอย่างสมเหตุสมผลโดยสามารถบอกถึงข้อผิดพลาดได้ และนำมาปรับใช้กับสถานการณ์ใหม่ๆ ได้ ซึ่งบทเรียนแสงรู้ที่พัฒนาขึ้นช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้อย่างดี ผู้เรียนแต่ละคนสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลตามกระบวนการ ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จากบทเรียนแสงรู้ที่จัดเตรียมไว้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เพื่อทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้สารสนเทศในระดับที่สูงขึ้น



การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 7
The 7th STOU National Research Conference



ภาพประกอบที่ 1 องค์ประกอบของบทเรียนแสวงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ส่วนที่ 2 ผลการประเมินประสิทธิภาพของบทเรียนแสวงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี การประเมินประสิทธิภาพของบทเรียนแสวงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีนำไปทดลองกับกลุ่มทดลองแบบเดี่ยว กลุ่มทดลองแบบกลุ่มเล็กและกลุ่มทดลองแบบกลุ่มใหญ่ มีผลดังนี้

1. การทดลองแบบเดี่ยว ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 คน เพื่อทดสอบคุณภาพเบื้องต้น โดยการสังเกตสัมภาษณ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข ผลการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 คน พบว่า นักศึกษาเกิดความไม่เข้าใจในด้านเนื้อหา กิจกรรม การออกแบบและจุดเชื่อมโยงในบทเรียน พบข้อบกพร่องการสะกดคำ ตัวอักษรไม่เหมาะสม ใช้ภาษากำกวม รูปภาพที่นำมายังไม่ดึงดูดความสนใจ การเชื่อมโยงไม่ต่อเนื่อง ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขบทเรียนตามการทดสอบคุณภาพเบื้องต้นที่พบ

2. การทดลองแบบกลุ่ม ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 9 คน เพื่อหาแนวโน้มประสิทธิภาพของบทเรียนแสวงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีและตรวจสอบคุณภาพตามวัตถุประสงค์ แนะนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่บกพร่องเพื่อใช้ทดลองในขั้นต่อไป โดยผลการหาแนวโน้มประสิทธิภาพของบทเรียนแสวงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาหลังจากที่ให้กลุ่มตัวอย่างทดสอบ คือ

ตารางที่ 1 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนแสวงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในการทดลองแบบกลุ่ม (n=9)

ทดสอบ	จำนวน(คน)	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
คะแนนระหว่างเรียน (E_1)	9	1153	128	80.07
คะแนนทดสอบหลังเรียน (E_2)	9	217	24.11	80.37

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนระหว่างเรียน (E_1) เท่ากับ 80.07 เป็นประสิทธิภาพด้านกระบวนการ และค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน (E_2) เท่ากับ 80.37 ซึ่งเป็นประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ แสดงให้เห็นว่า บทเรียนแสวงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80



การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 7
The 7th STOU National Research Conference

3. การทดลองแบบภาคสนาม ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษา คือ

ตารางที่ 2 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในการทดลองแบบภาคสนาม (n=30)

ทดสอบ	จำนวน (คน)	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
คะแนนระหว่างเรียน (E_1)	30	3848	128.22	80.17
คะแนนทดสอบหลังเรียน (E_2)	30	721	24.03	80.11

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 30 คน มีค่าเฉลี่ยคะแนนระหว่างเรียน (E_1) เท่ากับ 80.17 เป็นประสิทธิภาพด้านกระบวนการ และค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน (E_2) เท่ากับ 80.11 ซึ่งเป็นประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ แสดงให้เห็นว่าบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตารางที่ 3 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี (n=30)

การทดสอบ	n	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ก่อนเรียน	30	19.57	1.43	16.04* 0.0000
	หลังเรียน	30	24.03	1.59	

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 19.57 และ 24.03 ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาต่อบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตารางที่ 4 แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีด้วยบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skillของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

การทดสอบ	n	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ทักษะการรู้สารสนเทศ	ก่อนเรียน	30	10.63	2.03	14.38* 0.0000
	หลังเรียน	30	14.73	2.08	



การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 7 The 7th STOU National Research Conference

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนทักษะการรู้สารสนเทศก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 10.63 และ 14.73 ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบคะแนนทักษะการรู้สารสนเทศก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

1. บทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพที่ 80.17/80.11 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 เนื่องจากการสร้างและพัฒนาขึ้นโดยผ่านกระบวนการขั้นตอนอย่างมีระบบเริ่มจากการวิเคราะห์ ปัญหา หลักสูตรมาตรฐานการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผลที่สอดคล้องกันเหมาะสมและสนองมาตรฐานการเรียนรู้ รวมทั้งสร้างขึ้นตามแนวคิดและหลักการสร้างที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ สังเคราะห์ มีองค์ประกอบที่ครบถ้วนง่ายต่อการเรียนรู้ นอกจากนี้บทเรียนได้ผ่านการพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องทั้ง ด้านเนื้อหา ด้านโปรแกรม ด้านสื่อการสอน ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแบบรายบุคคลแบบกลุ่ม และแบบภาคสนาม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อใช้กับกลุ่มตัวอย่าง รวมทั้งกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติเองเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จ จึงเป็นการจัดกิจกรรมที่ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เช่นเดียวกับ ทิศนา ขัมเมณี (2552) ได้เสนอว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมให้ ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เพื่อที่จะเกิดการเรียนรู้อย่าง สมบูรณ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของกอนันนุวรร ศรีระเด่น (2549) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนแสงรู้หน่วยการจัด สภาพแวดล้อมใหม่ เพื่อการเรียนรู้สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรีที่พบว่าบทเรียนแสงรู้มีประสิทธิภาพ จึงสรุปได้ว่า บทเรียนแสงรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนแสงรู้มีการเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการเรียนมี ส่วนร่วมในการคิดและแก้ปัญหาด้วยกัน นอกจากนี้ ยังได้ฝึกความสามารถในการสืบค้นข้อมูลและการเข้าใช้ สารสนเทศจากแหล่งอื่น ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับ ผลการวิจัย ของพิชญชัชวีร์ อธิปริชาวีศรี (2553) ได้กล่าวว่า บทเรียน แสงรู้บนเว็บโดยใช้กระบวนการแบบร่วมมือสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการติดต่อระหว่างกัน สร้างชุมชนแห่ง การเรียนรู้ แบ่งปันความรู้แก่กัน และสอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ โอภาส เกาไศยาภรณ์และคณะ(2549) ได้ทำการศึกษาบทเรียนแสงรู้บนเว็บ เรื่องการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษาของ นักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.01 ดังนั้น จึงทำให้ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนแสงรู้ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

3. ผลการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาหลังจากเรียนด้วยบทเรียนแสงรู้แบบ Big Six Skills เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้เรียนมีการเรียนรู้สารสนเทศสูงขึ้น เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบบทเรียนแสงรู้ในส่วนกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้สารสนเทศตามหลักการของ Big Six Skills สอดคล้องกับ ผลการวิจัย ของธิดาภรณ์ ศรีเมืองและธีระศักดิ์ พัทธวิภาส (2557) ได้ศึกษาผลการใช้บทเรียนเว็บเควสท์ที่มีต่อการเตรียมความพร้อมผู้เรียนเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการคิดวิเคราะห์ในการเรียน พบว่าผู้เรียนกลุ่ม ทดลองมีการคิดวิเคราะห์มีแนวโน้มที่สูงขึ้น เนื่องจากกิจกรรมบนบทเรียนแสงรู้มีพื้นฐานของการเรียนแบบสืบเสาะช่วยให้ผู้เรียนฝึก กระบวนการคิด และช่วยลดเวลาในการเรียนส่วนของเนื้อหาในห้องเรียน ได้



การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 7
The 7th STOU National Research Conference

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. ผู้สอนควรมีการแนะนำบทเรียนแสงรู้วิธีการใช้ให้ผู้เรียนทราบก่อนการใช้งาน
2. ผู้สอนควรมีความรู้ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมทั้งเนื้อหาในรายวิชา
3. การเรียนด้วยบทเรียนแสงรู้ต้องใช้เวลาในการเรียนและทำกิจกรรมค่อนข้างนาน ดังนั้นควรมีการเปิดโอกาส

ให้ผู้เรียนกับผู้สอนสามารถพูดคุยซักถามนอก เวลาได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยและพัฒนาบทเรียน แสงรู้ร่วมกับรูปแบบการสอนและการจัดกิจกรรมอื่นๆ
2. ควรมีการศึกษารวมกับวิธีการคิดแบบอื่น เช่น การคิดเชิงระบบ การคิดสร้างสรรค์

เอกสารอ้างอิง

- กวนันนุวาร์ ศรีระเด่น. (2549). การพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บไซต์หน่วยการจัดสภาพแวดล้อมใหม่ เพื่อการเรียนรู้สำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี. วิทยานิพนธ์ (กศ.ม. เทคโนโลยีการศึกษา). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขต ปัตตานี, ปัตตานี.
- พิชญชท์ อธิปริชาวิศว์. (2553). การพัฒนาบทเรียนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์แบบ Big Six Skills บนเว็บไซต์ใช้กระบวนการ เรียนแบบร่วมมือเรื่องซากดึกดำบรรพ์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 . วิทยานิพนธ์หลักสูตร ครุศาสตรมหา บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา.มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- ทิตนา แคมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ ฯ : สำนักพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธียาภรณ์ ศรีเมืองและธีระศักดิ์ พัทธวิภาส. (2557). ผลของการใช้บทเรียนเว็บเควสท์ที่มีต่อการเตรียมความพร้อมผู้เรียน เพื่อ ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ในการเรียน เรื่องต่อมไร้ท่อ วิชาชีววิทยาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนปทุมวิไล. วิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอน วิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.
- โอภาส เกาไศยาภรณ์, วสันต์ อดิศักดิ์และทวี ทองคำ.(2549). การพัฒนาบทเรียนการแสงรู้บนเว็บไซต์ เรื่อง การจัดพิพิธภัณฑ์ ในสถานศึกษา. วารสารสงขลานครินทร์ , 12 (3), 365-378.