



รายงานวิจัยในชั้นเรียน

การวัดเจตคติที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ของนักเรียนโรงเรียนเทศบาล 5 บ้านหนองผักก้าม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

นายอำนาจ วงศ์ป๋อง

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนเทศบาล 5 บ้านหนองผักก้าม
ตำบลกุดป่อง อำเภอเมือง จังหวัดเลย
กองการศึกษา เทศบาลเมืองเลย

คำนำ

การวิจัยฉบับนี้เป็นการทำการวิจัย เพื่อวัดเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 96 คน ที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ และเพื่อรวบรวมข้อมูลใช้เป็นข้อมูลสำหรับการแก้ปัญหาในการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์ในครั้งต่อไป โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เป็นแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์จำนวน 15 ข้อ ที่มีข้อความประเภททางบวก 8 ข้อ และข้อความประเภททางลบ 7 ข้อ รวม 15 ข้อ ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ แล้วเก็บรวบรวมบันทึกข้อมูลตามจำนวนนักเรียนจนครบ แล้วนำผลที่รวบรวมได้ทำการประมวลผลหาค่าเฉลี่ย เทียบกับเกณฑ์การคิดคะแนนเฉลี่ย แปลความหมาย แล้วปรับการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมต่อไป

ในการจัดทำกรวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยหวังว่าจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ สามารถนำผลการวิจัยมาปรับปรุงการเรียนการสอน และสามารถใช้เป็นข้อมูลช่วยแก้ปัญหาในการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์ในครั้งต่อไปได้

อำนาจ วงศ์ป๋อง

ผู้ทำการวิจัย

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ความสำคัญและที่มา	1
ทางเลือกที่คาดว่าจะแก้ปัญหา	1
จุดมุ่งหมาย	1
ตัวแปรที่ศึกษา	1
กรอบแนวคิดในการวิจัย	1
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
ขอบเขตของการวิจัย	2
วิธีดำเนินการวิจัย	2
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	2
ขั้นตอนการดำเนินการ	2
1. ขั้นวิเคราะห์ (Analysis)	3
2. ขั้นตอนออกแบบ (Design)	3
3. ขั้นตอนดำเนินการ	3
4. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล	4
5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	4
6. สรุปผลการศึกษาวิจัย	6
7. อภิปรายผลการศึกษา	6
8. ข้อเสนอแนะ	6
เอกสารอ้างอิง	7
ภาคผนวก	8-13

รายงานวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การวัดเจตคติที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนเทศบาล 5 บ้านหนองผักก้าม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

ผู้วิจัย นายอำนาจ วงศ์ป้อม ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนเทศบาลเทศบาล 5 บ้านหนองผักก้าม

ปีที่ทำการวิจัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

ความสำคัญและที่มา

ปัจจุบันเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์มีความสำคัญในชีวิตประจำวันของมนุษย์ตลอดเวลา และมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ดังนั้นทุกคนจึงมีความจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ให้ทันกับยุคสมัย สามารถนำความรู้ด้านคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวันได้

โรงเรียนเทศบาลเทศบาล 5 บ้านหนองผักก้าม ได้จัดทำหลักสูตรสถานศึกษา และหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และได้กำหนดให้มีรายวิชาคอมพิวเตอร์เพิ่มเติมในหลักสูตร ในภาคเรียนที่ 1 และ 2 ของทุกระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อนักเรียนได้มีโอกาสศึกษาหาความรู้ทางด้านเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์มากขึ้น มีความมุ่งหวังให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์ สามารถใช้ความรู้ให้เกิดประโยชน์กับตนเองและส่วนรวมต่อไป ผู้วิจัยได้เห็นความสำคัญของการมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียน จึงได้จัดทำการศึกษาวิจัยเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการแก้ปัญหาในการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ต่อไป

ทางเลือกที่คาดว่าจะแก้ปัญหา

จัดทำแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ เพื่อนำผลจากการวิจัยมาเก็บเป็นข้อมูลเพื่อแก้ไขปัญหาในการเรียนการสอน และเพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ เห็นประโยชน์และคุณค่าของคอมพิวเตอร์

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์
2. เพื่อรวบรวมข้อมูลสำหรับการแก้ปัญหาในการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์

ตัวแปรที่ศึกษา

1. แบบสอบถามวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์
2. ระดับคะแนนเฉลี่ยของแบบสอบถาม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาเจตคติของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลเทศบาล 5 บ้านหนองผักก้าม ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ จำนวน 15 ข้อ โดยใช้ข้อคำถามทั้ง 2 ประเภทคือ ประเภททางบวก และทางลบ และได้ทำการนำผลของแต่ละข้อคำถามมาหาค่าเฉลี่ย แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์และหาข้อสรุปพร้อมทั้งนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบคำบรรยาย เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์
2. ได้แนวทางในการแก้ปัญหาการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์

ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการสร้างแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้ข้อคำถามทั้งประเภททางบวกและทางลบ จำนวน 15 ข้อ และได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. **ประชากร** ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนโรงเรียนเทศบาลเทศบาล 5 บ้านหนองผักก้ามที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 - 3/4 ในภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2563 จำนวน 4 ห้องเรียน จำนวน 96 คน

2. **แบบสอบถามที่ใช้ในการศึกษา** เป็นแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์จำนวน 15 ข้อ ที่มีข้อคำถามประเภททางบวก 8 ข้อ และข้อคำถามประเภททางลบ 7 ข้อ รวม 15 ข้อ

วิธีดำเนินการวิจัย

ระยะเวลาในการดำเนินงาน

20 กรกฎาคม 2563 – 11 กันยายน 2563

วัน เดือน ปี	กิจกรรม	หมายเหตุ
20 – 24 กรกฎาคม 2563	- ศึกษาสภาพปัญหาและวิเคราะห์ปัญหา	
3 – 14 สิงหาคม 2563	- เขียนเค้าโครงงานวิจัยในชั้นเรียน - ศึกษาเทคนิคการสร้างแบบสอบถาม - ออกแบบและสร้างแบบสอบถามที่จะใช้ในงานวิจัย	
17 – 21 สิงหาคม 2563	- นักเรียนทำแบบสอบถาม	
1 – 3 กันยายน 2563	- เก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล	ผู้วิจัยบันทึกข้อมูล
4 – 11 กันยายน 2563	- สรุปและอภิปรายผล - จัดทำรูปเล่ม	

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามวัดเจตคติ

ขั้นตอนการดำเนินการ

ในการดำเนินการศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ คณะผู้วิจัยได้วางแผนการดำเนินการศึกษา สร้างแบบทดสอบ และแบบฝึกหัด โดยยึดคำศัพท์ตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ และได้ดำเนินการซึ่งมีรายละเอียดเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ชั้นวิเคราะห์ (Analysis)

1.1 วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียน การวิเคราะห์ผู้เรียนได้กำหนดไว้ ดังนี้

ประชากร คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนเทศบาล 5 บ้านหนองผักก้าม มีจำนวน 4 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 24, 27, 22 และ 23 คน ตามลำดับ รวมทั้งสิ้น 96 คน

1.2 วิเคราะห์ทัศนคติต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียน โดยการหาค่าเฉลี่ย และระดับทัศนคติ

2. ชั้นออกแบบ (Design)

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบวัดเจตคติของนักเรียนต่อวิชาคอมพิวเตอร์ โดยมีลำดับขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาเทคนิคการสร้างแบบสอบถามวัดเจตคติจากเอกสารต่าง ๆ

2.2 สร้างแบบวัดเจตคติของนักเรียน ที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ จำนวน 15 ข้อ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีการของ Likert ซึ่งมีตัวเลือกให้เลือก 5 ข้อ โดยถือเกณฑ์น้ำหนักในการให้คะแนนตัวเลือกของข้อคำถามประเภทบวกและประเภทลบดังนี้ (บุญเรียง ขจรศิลป์, 2530)

ข้อคำถามประเภททางบวก Favorable Statement	ข้อคำถามประเภททางลบ Unfavorable Statement
เห็นด้วยอย่างยิ่ง ให้ 5 คะแนน	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ให้ 5 คะแนน
เห็นด้วย ให้ 4 คะแนน	ไม่เห็นด้วย ให้ 4 คะแนน
ไม่แน่ใจ ให้ 3 คะแนน	ไม่แน่ใจ ให้ 3 คะแนน
ไม่เห็นด้วย ให้ 2 คะแนน	เห็นด้วย ให้ 2 คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ให้ 1 คะแนน	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ให้ 1 คะแนน

กำหนดเกณฑ์ในการคิดคะแนนเฉลี่ยของแบบสอบถามตามเกณฑ์ของ ศักดิ์ชัย เสรีรัฐ (2530) ดังนี้

ถ้าคะแนนเฉลี่ยมีค่าน้อยกว่า 1.55 แสดงว่ามีเจตคติที่ไม่ดีอย่างมากต่อวิชาคอมพิวเตอร์

ถ้าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.56 – 2.55 แสดงว่ามีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์

ถ้าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.56 – 3.55 แสดงว่ามีเจตคติปานกลางต่อวิชาคอมพิวเตอร์

ถ้าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.56 – 4.55 แสดงว่ามีเจตคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์

ถ้าคะแนนเฉลี่ยมากกว่า 4.55 แสดงว่ามีเจตคติที่ดีอย่างมากต่อวิชาคอมพิวเตอร์

2.3 นำแบบวัดเจตคติที่สร้างขึ้นเสนอต่อที่ปรึกษางานวิจัย เพื่อตรวจสอบแก้ไข

2.4 นำแบบวัดเจตคติมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง

3. ชั้นดำเนินการ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีการดำเนินการดังนี้

3.1 นำแบบวัดเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนเทศบาลเทศบาล 5 บ้านหนองผักก้าม จำนวน 96 คน ทำเพื่อวัดเจตคติของนักเรียน และทำการบันทึกคะแนน

3.2 ดำเนินการหาค่าเฉลี่ยของแต่ละข้อคำถาม

3.3 ดำเนินการหาค่าเฉลี่ยของแบบสอบถามวัดเจตคติทั้งฉบับและเขียนสรุป

4. ชั้นวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์ข้อมูล

- วิเคราะห์ผลจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบสอบถามวัดเจตคติ

4.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 การหาค่าเฉลี่ย (\bar{x})

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ	\bar{x}	=	ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	=	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	=	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ วัดเจตคติของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ เพื่อนำผลการวิจัยมาเก็บเป็นข้อมูลเพื่อแก้ไขปัญหาในการเรียนการสอน และเพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนคอมพิวเตอร์ เห็นประโยชน์และคุณค่าของคอมพิวเตอร์ โดยใช้แบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนจำนวน 15 ข้อ โดยได้ทำการสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนเทศบาลเทศบาล 5 บ้านหนองผักก้าม จำนวน 96 คน ผู้วิจัยได้ทำวิจัยโดยให้นักเรียนทำแบบสอบถามวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนคอมพิวเตอร์ โดยสามารถวิเคราะห์ผลได้ดังนี้

5.1 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนคอมพิวเตอร์

ตาราง 1 แสดงผลการวิเคราะห์แบบสอบถามวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์

ความคิดเห็นของนักเรียน	ค่าเฉลี่ย
1. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่น่าสนใจ	4.30
2. ข้าพเจ้ารู้สึกหงุดหงิดเมื่อเรียนคอมพิวเตอร์	3.50
3. การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่น่าเบื่อหน่าย	3.72
4. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน	4.19
5. ข้าพเจ้าไม่สบายใจทุกครั้งเมื่อเรียนคอมพิวเตอร์	3.79
6. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ทำให้เป็นคนกล้าแสดงออก	3.38
7. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ต้องใช้สมองมาก	2.29
8. การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ไม่ช่วยให้ชีวิตก้าวหน้า	4.15
9. ข้าพเจ้ารู้สึกสดชื่นเมื่อทำงานวิชาคอมพิวเตอร์	3.75
10. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่เรียนรู้ได้ยากมาก	2.74
11. วิชาคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	4.27
12. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ฝึกฝนได้ง่าย	3.80
13. คอมพิวเตอร์ช่วยในการประกอบอาชีพ	4.15
14. คอมพิวเตอร์ไม่ได้ช่วยให้บ้านเมืองเจริญ	4.01
15. ข้าพเจ้ามีความสุขมากเมื่อได้เรียนวิชาคอมพิวเตอร์	4.05
รวม	56.08
เฉลี่ย	3.74

จากตาราง 1 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวม 3.74 คะแนน นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ข้อที่ 1. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่น่าสนใจ โดยมีคะแนนเฉลี่ย 4.30 คะแนน และนักเรียนมีเจตคติปานกลางต่อวิชาคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ข้อที่ 7. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ต้องใช้สมองมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย 2.29 คะแนน

6. สรุปผลการศึกษาวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากแบบสอบถามวัดเจตคติของนักเรียน แสดงให้เห็นว่า คะแนนเฉลี่ยของแบบสอบถามทั้ง 15 ข้อ เกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์ทั้งข้อคำถามประเภททางบวก และทางลบ มีค่าเท่ากับ 3.74 ซึ่งแปลความได้ว่า นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์

7. อภิปรายผลการศึกษา

จากการสร้างแบบสอบถามวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในครั้งนี้สามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

พบว่านักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ ในระดับคะแนนเฉลี่ย 3.74 ซึ่งจากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของแต่ละข้อคำถามทั้งประเภททางบวกและทางลบพบว่า อาจมีผลมาจากการที่นักเรียนบางส่วนเกิดความสับสน หรือไม่เข้าใจกับข้อคำถามที่เป็นข้อคำถามประเภททางลบ

8. ข้อเสนอแนะ

1. ในการสร้างแบบสอบถามวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ อาจเป็นในรูปของการสัมภาษณ์ หรือการให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นบ้างก็ได้ หรืออาจจะลองเปรียบเทียบเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์กับวิชาอื่นๆ เพื่อที่จะเป็นการเก็บข้อมูลเพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

2. ในการวิจัยครั้งต่อไปอาจลดปริมาณของกลุ่มตัวอย่างลงและอาจเจาะจงทำการวิจัยกลุ่มนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ ต่อไป

3. ควรอธิบายข้อคำถามเพิ่มเติมให้แก่ นักเรียน เพื่อให้ นักเรียน เข้าใจข้อคำถามมากขึ้น โดยเฉพาะข้อคำถามประเภททางลบ

เอกสารอ้างอิง

บุญเรียง ขจรศิลป์. 2530 ก วิธีวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: พิสิกส์เซ็นเตอร์การพิมพ์.

ศักดิ์ชัย เสรีรัตน์. 2530 . การพัฒนาโปรแกรมที่ใช้กับไมโครคอมพิวเตอร์สำหรับการสอนซ่อมเสริมในวิชาคณิตศาสตร์ ค 204 เรื่อง “สมการ”. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ภาคผนวก

- คำชี้แจง การทำแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของนักเรียน
- แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์
- ผลการแสดงคะแนนเจตคติของนักเรียน
- แสดงการหาค่าของแต่ละข้อคำถาม
- แสดงคะแนนรวมของแต่ละข้อคำถาม
- แสดงคะแนนเฉลี่ยของแต่ละข้อคำถาม และคะแนนเฉลี่ยโดยรวม

แบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลเทศบาล 5 บ้านหนองผักก้าม
ที่มีต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง :

1. แบบสอบถามฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อวัดความคิดเห็นที่ผู้เรียนมีต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์
2. แบบสอบถามฉบับนี้มี 2 ตอน
ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบ
ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้ตอบที่มีต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบ

คำชี้แจง : แบบสอบถามนี้ออกแบบขึ้นเพื่อสอบถามข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบ

โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่เหมาะสมกับคำตอบของท่าน

1. อายุ 14 15 16
2. ผลการสอบรายวิชาคอมพิวเตอร์ในภาคเรียนที่ผ่านมา
 เกรด 0 เกรด 1 เกรด 1.5 เกรด 2 เกรด 2.5
 เกรด 3 เกรด 3.5 เกรด 4

=====

ตอนที่ 2 ความเห็นของผู้ตอบที่มีต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง : แบบสอบถามนี้ จัดทำขึ้นเพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

โปรดอ่านข้อความด้วยความรอบคอบและใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

5 = เห็นด้วยอย่างยิ่ง 4 = เห็นด้วย 3 = ไม่แน่ใจ 2 = ไม่เห็นด้วย 1 = ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตัวอย่าง :

ความคิดเห็นของนักเรียน	เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง (5)	เห็น ด้วย (4)	ไม่ แน่ใจ (3)	ไม่เห็น ด้วย (2)	ไม่เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง (1)
1. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่น่าสนใจ	✓				
2. ข้าพเจ้ารู้สึกหงุดหงิดเมื่อเรียนคอมพิวเตอร์			✓		

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

ความคิดเห็นของนักเรียน	เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง (5)	เห็น ด้วย (4)	ไม่ แน่ใจ (3)	ไม่เห็น ด้วย (2)	ไม่เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง (1)
1. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่น่าสนใจ					
2. ข้าพเจ้ารู้สึกหงุดหงิดเมื่อเรียนคอมพิวเตอร์					
3. การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่น่าเบื่อหน่าย					
4. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน					
5. ข้าพเจ้าไม่สบายใจทุกครั้งเมื่อเรียนคอมพิวเตอร์					
6. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ทำให้เป็นคนกล้าแสดงออก					
7. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ต้องใช้สมองมาก					
8. การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ไม่ช่วยให้ชีวิตก้าวหน้า					
9. ข้าพเจ้ารู้สึกสดชื่นเมื่อทำงานวิชาคอมพิวเตอร์					
10. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่เรียนรู้ได้ยากมาก					
11. วิชาคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์					
12. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ฝึกฝนได้ง่าย					
13. คอมพิวเตอร์ช่วยในการประกอบอาชีพ					
14. คอมพิวเตอร์ไม่ได้ช่วยให้บ้านเมืองเจริญ					
15. ข้าพเจ้ามีความสุขมากเมื่อได้เรียนวิชาคอมพิวเตอร์					

😊😊 ขอบใจนักเรียนที่ให้ความร่วมมือ 😊😊

ตารางที่ 1 ผลการแสดงคะแนนเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563
จำนวน 96 คน ที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

ความคิดเห็นของนักเรียน	เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง (5)	เห็น ด้วย (4)	ไม่ แน่ใจ (3)	ไม่เห็น ด้วย (2)	ไม่เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง (1)
1. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่น่าสนใจ	37	51	8	0	0
2. ข้าพเจ้ารู้สึกหงุดหงิดเมื่อเรียนคอมพิวเตอร์	5	4	41	30	16
3. การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่น่าเบื่อหน่าย	1	3	34	42	16
4. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน	35	47	12	1	1
5. ข้าพเจ้าไม่สบายใจทุกครั้งเมื่อเรียนคอมพิวเตอร์	1	6	29	36	24
6. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ทำให้เป็นคนกล้าแสดงออก	14	25	42	13	2
7. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ต้องใช้สมองมาก	27	27	31	9	2
8. การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ไม่ช่วยให้ชีวิตก้าวหน้า	2	5	13	33	43
9. ข้าพเจ้ารู้สึกสดชื่นเมื่อทำงานวิชาคอมพิวเตอร์	21	36	34	4	1
10. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่เรียนรู้ได้ยากมาก	17	18	39	17	5
11. วิชาคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	44	38	10	4	0
12. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ฝึกฝนได้ง่าย	26	37	22	10	1
13. คอมพิวเตอร์ช่วยในการประกอบอาชีพ	39	41	9	5	2
14. คอมพิวเตอร์ไม่ได้ช่วยให้บ้านเมืองเจริญ	5	6	13	31	41
15. ข้าพเจ้ามีความสุขมากเมื่อได้เรียนวิชาคอมพิวเตอร์	32	40	22	1	1

ตารางที่ 2 แสดงการหาค่าของแต่ละข้อความ

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

ความคิดเห็นของนักเรียน	เห็นด้วยอย่างยิ่ง (5)	เห็นด้วย (4)	ไม่แน่ใจ (3)	ไม่เห็นด้วย (2)	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (1)
1. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่น่าสนใจ	37x5	51x4	8x3	0x2	0x1
2. ข้าพเจ้ารู้สึกหงุดหงิดเมื่อเรียนคอมพิวเตอร์	5x1	4x2	41x3	30x4	16x5
3. การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่น่าเบื่อหน่าย	1x1	3x2	34x3	42x4	16x5
4. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน	35x5	47x4	12x3	1x2	1x1
5. ข้าพเจ้าไม่สบายใจทุกครั้งเมื่อเรียนคอมพิวเตอร์	1x1	6x2	29x3	36x4	24x5
6. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ทำให้เป็นคนกล้าแสดงออก	14x5	25x4	42x3	13x2	2x1
7. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ต้องใช้สมองมาก	27x1	27x2	31x3	9x4	2x5
8. การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ไม่ช่วยให้ชีวิตก้าวหน้า	2x1	5x2	13x3	33x4	43x5
9. ข้าพเจ้ารู้สึกสดชื่นเมื่อทำงานวิชาคอมพิวเตอร์	21x5	36x4	34x3	4x2	1x1
10. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่เรียนรู้ได้ยากมาก	17x1	18x2	39x3	17x4	5x5
11. วิชาคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	44x5	38x4	10x3	4x2	0x1
12. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ฝึกฝนได้ง่าย	26x5	37x4	22x3	10x2	1x1
13. คอมพิวเตอร์ช่วยในการประกอบอาชีพ	39x5	41x4	9x3	5x2	2x1
14. คอมพิวเตอร์ไม่ได้ช่วยให้บ้านเมืองเจริญ	5x1	6x2	13x3	31x4	41x5
15. ข้าพเจ้ามีความสุขมากเมื่อได้เรียนวิชาคอมพิวเตอร์	32x5	40x4	22x3	1x2	1x1

ตารางที่ 3 แสดงคะแนนรวมของแต่ละข้อคำถาม

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

ความคิดเห็นของนักเรียน	เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง (5)	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ (3)	ไม่เห็น ด้วย (2)	ไม่เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง (1)
1. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่น่าสนใจ	185	204	24	0	0
2. ข้าพเจ้ารู้สึกหงุดหงิดเมื่อเรียนคอมพิวเตอร์	5	8	123	120	80
3. การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่น่าเบื่อหน่าย	1	6	102	168	80
4. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน	175	188	36	2	1
5. ข้าพเจ้าไม่สบายใจทุกครั้งเมื่อเรียนคอมพิวเตอร์	1	12	87	144	120
6. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ทำให้เป็นคนกล้าแสดงออก	70	100	126	26	2
7. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ต้องใช้สมองมาก	27	54	93	36	10
8. การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ไม่ช่วยให้ชีวิตก้าวหน้า	2	10	39	132	215
9. ข้าพเจ้ารู้สึกสดชื่นเมื่อทำงานวิชาคอมพิวเตอร์	105	144	102	8	1
10. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่เรียนรู้ได้ยากมาก	17	36	117	68	25
11. วิชาคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	220	152	30	8	0
12. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ฝึกฝนได้ง่าย	130	148	66	20	1
13. คอมพิวเตอร์ช่วยในการประกอบอาชีพ	195	164	27	10	2
14. คอมพิวเตอร์ไม่ได้ช่วยให้บ้านเมืองเจริญ	5	12	39	124	205
15. ข้าพเจ้ามีความสุขมากเมื่อได้เรียนวิชาคอมพิวเตอร์	160	160	66	2	1

ตารางที่ 4 แสดงคะแนนเฉลี่ยของแต่ละข้อคำถาม และคะแนนเฉลี่ยโดยรวม

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

ความคิดเห็นของนักเรียน	ค่าเฉลี่ย
1. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่น่าสนใจ	4.30
2. ข้าพเจ้ารู้สึกหงุดหงิดเมื่อเรียนคอมพิวเตอร์	3.50
3. การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่น่าเบื่อหน่าย	3.72
4. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน	4.19
5. ข้าพเจ้าไม่สบายใจทุกครั้งเมื่อเรียนคอมพิวเตอร์	3.79
6. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ทำให้เป็นคนกล้าแสดงออก	3.38
7. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ต้องใช้สมองมาก	2.29
8. การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ไม่ช่วยให้ชีวิตก้าวหน้า	4.15
9. ข้าพเจ้ารู้สึกสดชื่นเมื่อทำงานวิชาคอมพิวเตอร์	3.75
10. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่เรียนรู้ได้ยากมาก	2.74
11. วิชาคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	4.27
12. วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่ฝึกฝนได้ง่าย	3.80
13. คอมพิวเตอร์ช่วยในการประกอบอาชีพ	4.15
14. คอมพิวเตอร์ไม่ได้ช่วยให้บ้านเมืองเจริญ	4.01
15. ข้าพเจ้ามีความสุขมากเมื่อได้เรียนวิชาคอมพิวเตอร์	4.05
รวม	56.08
เฉลี่ย	3.74