

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์กับการเรียนแบบบรรยาย

รายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกา

Comparison of Learning Achievements of the Third-Year Social Studies

Students between Learning through WebQuest Instruction and Lecture-Based

Instruction in the Course SS 2202304 History of Americas

วีรวิชญ์ บุญส่ง

Veeravit Boonsong

อาจารย์ ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์สำหรับรายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกา ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หาค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์กับการสอนแบบบรรยาย และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษาชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม จำนวน 60 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบรรยาย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่ ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ รายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกา มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 84.61/81.63 มีค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.6221 แสดงว่า นักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น 62.21 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักศึกษาที่เรียนแบบบรรยาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ การเรียนแบบบรรยาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจ

Abstract

This research aimed at 1) developing the WebQuest instruction for the course SS 2202304 History of Americas with the 80/80 efficiency criterion and evaluating its effectiveness index, 2) comparing learning achievements of students learning through the WebQuest instruction and those with lecture-based instruction, and 3) studying students' satisfaction towards the developed WebQuest instruction. The sample of the study consisted of 60 third-year social studies students, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University in Lopburi Province in the first semester of the academic year 2016, selected by a cluster random sampling method. Research instruments included the WebQuest instruction, lecture-based lesson plans, a learning achievement test and a satisfaction evaluation form. Statistics for data analysis were the percentage, mean, standard deviation and t-test. Results revealed that 1) the WebQuest instruction for the course SS 2202304 History of Americas was efficient at 84.61/81.63, and effectiveness index of the WebQuest was 0.6221, indicating that the students made 62.21 percent learning progress; 2) the learning achievement of students learning through WebQuest-based instruction was higher than the achievement of those learning through lecture-based instruction at the .05 level of significance; and 3) in general, students satisfied with the WebQuest instruction at the highest level

Keywords : WebQuest, Lecture-based instruction , Learning achievement, Satisfaction

บทนำ

ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีในสังคมยุคสารสนเทศทำให้มีแหล่งเรียนรู้ได้อย่างไม่สิ้นสุด การเชื่อมโยงข้อมูลและสารสนเทศด้วยระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก คือ อินเทอร์เน็ตสร้างการเรียนรู้ให้เกิดได้อย่างกว้างขวางและกระจายไปทุกระดับ ทั้งในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย อินเทอร์เน็ตจึงมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ ซึ่งปัจจุบันได้มีการพัฒนาบทเรียนโดยใช้เว็บเทคโนโลยีและนำบทเรียนต่างๆ เหล่านั้นขึ้นไว้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในกระบวนการเรียนการสอนที่ใช้สื่ออินเทอร์เน็ต เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างมากมายผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเป็นบทเรียนที่น่าสนใจโดยใช้เว็บเบราว์เซอร์ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (มนต์ชัย เทียนทอง, 2545) การเรียนการสอนบนเครือข่าย นับเป็นมิติใหม่ของกระบวนการเรียนการสอนที่สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ที่มีอินเทอร์เน็ตติดตั้งอยู่ การออกแบบบทเรียนที่มีประสิทธิภาพเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ เป็นทั้งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และการนำไปใช้ในสภาพจริง สามารถทำให้ผู้ใช้สามารถใช้ได้อย่างสะดวก (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2551) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนการสอนผ่านเว็บ (Web-Based Instruction) เป็นการเรียนการสอนที่ประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อหลายมิติที่อาศัยประโยชน์จากคุณลักษณะของอินเทอร์เน็ตโดยนำทรัพยากรที่มีอยู่ในเวิลด์ ไวด์ เว็บ (World Wide Web) โดยมีแนวคิดที่สอดคล้องและสามารถ

นำมาใช้ในการออกแบบสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะดังกล่าวได้ คือ การเรียนด้วยบทเรียนเว็บเควสท์ (WebQuest)

เว็บเควสท์ (WebQuest) เป็นทางเลือกหนึ่งที่ผู้สอนสามารถนำมาพัฒนาทักษะแก่ผู้เรียนผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการคิดระดับสูง พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหาและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งเว็บเควสท์เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะข้อมูล เกือบทั้งหมดหรือทั้งหมดได้มาจากแหล่งทรัพยากรบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีคำถาม และงานตามสภาพจริงเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการคิดขั้นสูงในการสืบเสาะหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่เตรียมไว้ให้มาลงมือทำกิจกรรม (Dodge, 2012) บทเรียนเว็บเควสท์ได้รับการออกแบบอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วยส่วนต่างๆ ได้แก่ บทนำ (introduction) ภารกิจ/ชิ้นงาน (task) กระบวนการ (process) แหล่งข้อมูล (resources) การประเมิน (evaluation) และบทสรุป (conclusion) (วสันต์ อดิศักดิ์, 2546) การเรียนด้วยบทเรียนเว็บเควสท์ (Web Quest) เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนในลักษณะ Inquiry-Oriented ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ความรู้จากการค้นคว้าด้วยตนเอง โดยผู้เรียนสามารถหาข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องทั้งหมดจากทรัพยากรที่กำหนดให้ หรือจากแหล่งข่าวสารบนอินเทอร์เน็ต (นวลนดา สงวนวงษ์ทอง, 2547) เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการแสวงหาความรู้บนเว็บ โดยมีฐานสารสนเทศที่ผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ด้วยบนอินเทอร์เน็ต เน้นการใช้สารสนเทศเพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อหาคำตอบ โดยออกแบบจัดกิจกรรมแบบออนไลน์หรือออฟไลน์ ผู้เรียนสามารถสืบค้นข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ที่กำหนดให้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนใช้เวลาในการสืบเสาะและเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด สามารถเข้าไปสืบค้นจากแหล่งเรียนรู้อื่นๆ ได้ทันที แทนที่จะเสียเวลาในการสืบค้นจากแหล่งอื่นๆ ซึ่งอาจจะไม่มีข้อมูลหรือสารสนเทศที่ต้องการ (สมศรี ตั้งมงคลเลิศ, 2553) จากกระบวนการเรียนรู้ด้วยบทเรียนเว็บเควสท์ (Web Quest) ทำให้ผู้เรียนได้สืบค้นข้อมูล และปฏิบัติภารกิจตามที่ได้รับมอบหมายด้วยกระบวนการกลุ่มจากแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ต่างๆ ซึ่งกระบวนการดังกล่าวจะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยการทำงานและการฝึกปฏิบัติ สามารถถ่วงกรองความรู้ที่ได้มาสรุปเป็นปัจจัยเกี่ยวพันทำให้ผู้เรียน สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองซึ่งการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บทเรียนเว็บเควสท์ มีคุณสมบัติสอดคล้องกับหลักการในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม พุทธศักราช 2545) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนรู้จักเรียนรู้ด้วย การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง รู้จักทำงานเป็นกลุ่ม และสามารถแก้ปัญหาที่ตนเองเผชิญได้โดยครมมีหน้าที่ชี้แนะและคอยควบคุมการเรียนการสอน ขณะที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ และนอกจากจะส่งเสริมทักษะในการคิดตัดสินใจของผู้เรียนแล้ว ยังช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ร่วมกันกับผู้เรียนคนอื่นในการแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็นด้วยเครื่องมือต่างๆ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมทั้งสามารถสืบค้นข้อมูลจากแหล่งทรัพยากรต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ หรือแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ให้เป็นการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงเหมาะที่จะใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนเป็นอย่างมาก

จากการประเมินผลสัมฤทธิ์ผลการเรียนรายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกา สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษาชั้นปีที่ 3 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2558

(คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 2558) ในส่วนของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่านักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมาก บางคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง บางคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ไม่เข้าใจในเนื้อหาสาระ ไม่สามารถวิเคราะห์เนื้อหา และไม่สามารถนำเทคนิควิธีการทางประวัติศาสตร์เป็นเครื่องชี้นำในการศึกษา สืบค้น แสวงหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเรื่องราวในอดีตให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด แล้วนำไปประยุกต์ใช้เพื่อนำมาเสริมสร้างความเข้าใจในสังคมปัจจุบัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้เรียนส่วนใหญ่ยังไม่เห็นความสำคัญของการศึกษารายวิชาประวัติศาสตร์ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนต่อผู้เรียนน้อยเกินไป ผู้เรียนขาดความกระตือรือร้นในการเรียน เพราะการเรียนการสอนในกลุ่มรายวิชาประวัติศาสตร์ผู้สอนมักจะใช้พาวเวอร์พอยท์ประกอบการสอนเป็นส่วนใหญ่ และเน้นเนื้อหาโดยการท่องจำมากกว่ากระบวนการแสวงหาความรู้ ทำให้ขาดการนำศักยภาพของผู้เรียนออกมาใช้ และยังเป็นการปิดกั้นศักยภาพของผู้เรียน ซึ่งน่าจะเป็นปัญหาสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไม่สมบูรณ์และไม่บรรลุจุดมุ่งหมายของรายวิชา

ด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะแก้ปัญหาลักษณะดังกล่าวของนักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่เรียนใน รายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โดยการพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ด้วยการสร้างบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ รายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกาขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปตามศักยภาพของนักศึกษา และสามารถสร้างองค์ความรู้โดยการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และหาค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ รายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกา
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกาสำหรับนักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ กับการสอนแบบการบรรยาย
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ รายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกา

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากร และ กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 260 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษาชั้นปีที่ 3 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม และ

จับสลาก โดยกำหนดให้หมู่เรียน 571157101 เป็นกลุ่มที่ 1 และ หมู่เรียน 571157102 เป็นกลุ่มที่ 2 รวมทั้งสิ้น 60 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ รายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกา จำนวน 16 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง รวม 48 ชั่วโมง ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence : IOC) และได้นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงบทเรียนดังกล่าว จากนั้นได้นำบทเรียนไปหาประสิทธิภาพโดยใช้สูตร (E_1/E_2) ตามขั้นตอนของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) โดยมี ขั้นตอนการพัฒนา 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 นำ ไปทดลองแบบเดี่ยว จำนวน 3 คน นำผลที่ได้และปัญหาทำการปรับปรุงแก้ไข ขั้นที่ 2 นำไปทดลองแบบกลุ่มเล็ก จำนวน 5 คน นำผลที่ได้และปัญหาทำการปรับปรุงแก้ไข ขั้นที่ 3 นำ ไปทดลองภาคสนาม จำนวน 30 คนนำผลที่ได้และปัญหาทำการปรับปรุงแก้ไข แล้วทำการวิเคราะห์ ประสิทธิภาพทั้ง 3 ขั้นตอน ซึ่งแต่ละครั้งกิจกรรมในบทเรียนจะแบ่งขั้นตอนในการเข้าเรียนเป็น 6 ขั้นตอน คือ 1) ส่วน นำ (introduction) 2) ภารกิจ (task) 3) กระบวนการ (process) 4) แหล่งความรู้ (information sources) 5) ประเมินผล (evaluation) และ 6) สรุป (conclusion)

2.2 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบรรยายรายวิชา รายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกา จำนวน 16 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 48 ชั่วโมง ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence : IOC) แล้วนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญไปปรับปรุงแผนดังกล่าว

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกา เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ซึ่งมีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.25-0.78 ค่าอำนาจจำแนก รายข้อ ระหว่าง 0.21-0.75 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.80 และข้อทดสอบการเขียนบรรยายคำตอบลงในกระดาษคำตอบ (Essay Test) จำนวน 4 ข้อ ตรวจโดยใช้ที่ให้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเกณฑ์ดังกล่าว

2.4 แบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียน รายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกาเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ใน 3 ด้าน คือ ด้านความพึงพอใจด้านเนื้อหา ด้านความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรม และด้านความพึงพอใจด้านการออกแบบ จำนวน 17 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง หากอยู่ระหว่าง 0.66 ถึง 1.00 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.83

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ รายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกาที่พัฒนาแล้วไปติดตั้งที่เว็บไซต์ <https://reg.tru.ac.th/registrar/instructor.asp/veeravit/elearning/main/2202304>

2. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) นักศึกษากลุ่มที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ที่ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์แบบออนไลน์ และนักศึกษากลุ่มที่ 2 ที่ได้รับการสอนแบบบรรยาย ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกาเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือกจำนวน 40 ข้อ และแบบความเรียง (Essay Test) จำนวน 4 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

3. ดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยเป็นผู้สอนโดยแบ่งนักศึกษาเป็นสองกลุ่ม คือนักศึกษากลุ่มที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ และนักศึกษากลุ่มที่ 2 ที่ได้รับการสอนแบบบรรยาย โดยใช้เนื้อหาเดียวกันระยะเวลาในการสอนเท่ากัน คือใช้เวลาเรียนกลุ่มละ 3 ชั่วโมง ระยะเวลาในการสอน 16 สัปดาห์ รวม 48 ชั่วโมง

4. หลังทำการสอน ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) นักศึกษากลุ่มที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์แบบออนไลน์ และนักศึกษากลุ่มที่ 2 ที่ได้รับการสอนแบบบรรยาย ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกาเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือกจำนวน 40 ข้อ และแบบความเรียง (Essay Test) จำนวน 4 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

5. เมื่อนักศึกษาทำแบบทดสอบหลังเรียนเสร็จ ให้นักศึกษากลุ่มที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ ทำแบบวัดความพึงพอใจแบบออนไลน์ จำนวน 17 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร (E_1/E_2)
2. หาค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ โดยการใช้สูตรการคำนวณค่าดัชนีประสิทธิผล โดยใช้สูตร (E.I.)
3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกา ระหว่างนักศึกษา ที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ กับการสอนแบบบรรยายโดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่า t-test แบบ Independent Samples
4. คะแนนที่ได้จากความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. ผลการวิจัย

1.1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ โดยการหาประสิทธิภาพของกระบวนการ

ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์

จำนวนนักศึกษา (n)	ระหว่างเรียน (E ₁)		หลังเรียน (E ₂)		E ₁ /E ₂
	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	
30	70	1827	40	827	84.61/81.63

จากตาราง 1 พบว่า บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ มีค่าประสิทธิภาพ (E₁/E₂) เท่ากับ 84.61/81.63 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 แสดงว่า บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

1.2 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิผลของบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ (E.I.)

ตาราง 2 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิผลของบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ (E.I.)

จำนวนนักศึกษา (n)	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม		ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.)
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	
30	40	432	827	0.6221

จากตาราง 2 พบว่า ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีก่อนเรียน 432 คะแนน และหลังเรียน 827 คะแนน เมื่อคำนวณโดยใช้สูตรดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ได้เท่ากับ 0.6221 แสดงว่า นักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น

1.3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกา สำหรับนักศึกษา สาขาวิชาสังคมศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ กับการสอนแบบบรรยาย

ตาราง 3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ กับนักศึกษาที่เรียนแบบบรรยาย

รูปแบบการสอน	จำนวน (n)	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	df	t	Sig.
บทเรียนออนไลน์ แบบเว็บเควสท์	30	33.60	2.165	58	10.44*	00
เรียนแบบบรรยาย	30	27.77	2.463			

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 3 พบว่า นักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักศึกษาที่เรียนแบบบรรยาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์

ตาราง 4 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์

รายการประเมินความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	แปลความหมาย
1. ความพึงพอใจด้านเนื้อหา			
1.1 ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองได้	4.75	0.51	มากที่สุด
1.2 เนื้อหาจากแหล่งเรียนรู้ที่กำหนด	4.50	0.50	มากที่สุด
1.3 ความรู้ที่ได้รับ	4.58	0.52	มากที่สุด
1.4 สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.75	0.55	มากที่สุด
รวม	4.59	0.52	มากที่สุด
2. ความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรม			
2.1 กิจกรรมเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.54	0.44	มากที่สุด
2.2 ความสนุกสนานในการทำกิจกรรม	4.50	0.61	มากที่สุด
2.3 จำนวนภาระงานที่กำหนดให้	4.55	0.52	มากที่สุด
2.4 ระยะเวลาในการทำกิจกรรม	4.60	0.51	มากที่สุด
2.5 จำนวนสมาชิกภายในกลุ่ม	4.44	0.55	มาก
2.6 การจัดลำดับกิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนทำให้สามารถเข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น	4.60	0.47	มากที่สุด
2.7 กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ได้แสดงออก	4.50	0.51	มากที่สุด
รวม	4.53	0.51	มากที่สุด
3. ความพึงพอใจด้านการออกแบบ			
3.1 รูปแบบหน้าจอและการออกแบบเว็บไซต์	4.40	0.58	มาก
3.2 รูปแบบหน้าจอ ขนาด และสีเส้น	4.50	0.51	มากที่สุด
3.3 เมนูหลักเข้าใจง่าย ใช้สะดวก	4.50	0.49	มากที่สุด
3.4 การเชื่อมโยงภายในบทเรียนเว็บเควสท์	4.55	0.50	มากที่สุด
3.5 การเชื่อมโยงภายนอกบทเรียนเว็บเควสท์	4.60	0.52	มากที่สุด
3.6 ช่องทางติดต่อสื่อสาร	4.70	0.41	มากที่สุด
รวม	4.55	0.50	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.55	0.51	มากที่สุด

จากตาราง 4 พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ โดยภาพรวม ทั้ง 3 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.55$, S.D. = 0.51) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า แต่ละด้านอยู่ในระดับมากที่สุด คือ ความพึงพอใจด้านเนื้อหา ($\bar{x} = 4.59$, S.D. = 0.52) รองลงมา ความพึงพอใจด้านการออกแบบ ($\bar{x} = 4.55$, S.D. = 0.50) และความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรม ($\bar{x} = 4.53$, S.D. = 0.51) ตามลำดับ

2. อภิปรายผลการวิจัย

2.1 ประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 84.61/81.63 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 หมายความว่า บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ ทำให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ระหว่างเรียน ร้อยละ 84.61 และทำให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 81.63 แสดงว่าบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้โดยมีค่าवलกลภายในแคบ ว่าบทเรียนนี้สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้จากผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนรู้ระหว่างเรียน (E_1) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อาจเป็นเพราะว่าเป็นคะแนนที่เกิดจากการทำแบบฝึกหัดทางการเรียน หลังเรียนทันทีหลังจากที่ผู้วิจัยสอนเสร็จผู้เรียนยังจดจำ เนื้อหาได้อย่างแม่นยำ ทำให้ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) น้อยกว่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_3) ส่วนค่า (E_2) เป็นค่าที่ได้จากการที่ผู้เรียนต้องศึกษาครบทุกเรื่องให้จบก่อน ซึ่งต้องใช้ระยะเวลา 1 เทอม อาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ความรู้ ความจำ เนื้อหาที่เรียนลดน้อยลงไปจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่าผลการเรียนรู้ระหว่างเรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสิรินดา โคตรชมพู (2556) ได้ศึกษาผลการเรียนด้วยบทเรียนแบบเว็บเควสท์กับการเรียนแบบสืบเสาะเรื่อง อาณาจักรสุโขทัยที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดวิจารณ์ญาณ และความคงทนในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรียน พบว่า บทเรียนแบบเว็บเควสท์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.92/83.19 ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากในการพัฒนาบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ ผู้วิจัยได้วางแผนพัฒนากระบวนการสร้างบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ อย่างเป็นระบบทุกขั้นตอน โดยมีผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษา จำนวน 3 ท่าน ประกอบไปด้วย ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศด้านหลักสูตรและการสอน และด้านการวัดผลและประเมินผล ตรวจสอบทุกขั้นตอน แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขจนกระทั่งเสร็จสมบูรณ์ โดยเริ่มตั้งแต่ กำหนดโครงสร้างของเว็บเควสท์ วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา กำหนดหัวข้อ/จุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกัน สืบค้นและศึกษาเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ/จุดประสงค์การเรียนรู้ ออกแบบเว็บเควสท์ที่เอื้อต่อทักษะการสืบเสาะหาความรู้และสร้างเกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานแบบรูบริกส์ (Scoring Rubrics) สร้างแผนผังเว็บไซต์ (Sitemap) และ สตอรี่บอร์ด (Storyboard) สร้างเว็บเพจของเว็บเควสท์ โดยจัดส่งข้อมูลไปเก็บไว้ที่เครื่องเครือข่ายของมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี <https://reg.tru.ac.th/registrar/instructor.asp/veeravit/elearning/main/2202304> จึงทำให้บทเรียนดังกล่าวมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2.2 ประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ มีค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.6221 แสดงว่าการเรียนด้วย บทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นทำให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียน ร้อยละ

62.21 ทั้งนี้เนื่องจากบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ ในกลุ่มรายวิชาประวัติศาสตร์ในระดับมหาวิทยาลัยยังมีน้อยมาก ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความกระตือรือร้นในการเรียน ประกอบกับธรรมชาติของวิชาและเนื้อหาวิชาที่นำมาพัฒนาเป็นบทเรียนเว็บเควสท์กลุ่มรายวิชาประวัติศาสตร์มีเนื้อหาวิชาที่ค่อนข้างมาก เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องในอดีต เน้นความรู้ ความจำ ส่วนบทเรียนแบบเว็บเควสท์ที่พัฒนาขึ้น เป็นบทเรียนที่มีการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนในลักษณะการสืบเสาะเป็นหลัก (Inquiry-oriented) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้แสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเองโดยผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ต (นวลดา สงวนวงษ์ทอง, 2547) ผู้วิจัยออกจึงแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้แหล่งเรียนรู้ส่วนใหญ่หรือทั้งหมดจาก เวิลด์ ไรด์ เว็บ (World Wide Web) เป็นหลัก ผู้เรียนสามารถสืบค้นข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ที่กำหนดไว้ได้ ซึ่งการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ (Inquiry oriented activities) นี้ใช้แนวคิดที่ต้องช่วยให้ผู้เรียนใช้เวลาในการสืบค้นและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพที่สุด สามารถเข้าไปสืบค้นจากแหล่งเรียนรู้ นั้นๆ ได้ทันที แทนที่จะเสียเวลาในการสืบค้นจากแหล่งอื่นๆ ซึ่งอาจไม่มีข้อมูลหรือสารสนเทศที่ต้องการ จากกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะทำให้ผู้เรียนได้สืบค้นข้อมูล และปฏิบัติการกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายด้วยกระบวนการกลุ่มจากแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ต่างๆ กระบวนการดังกล่าวส่งผลต่อการคิด วิเคราะห์ของผู้เรียน หากให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยการทำงานและการฝึกปฏิบัติ สามารถค้นกรองความรู้ที่ได้ มาสรุปเป็นองค์ความรู้ซึ่งเป็นปัจจัยเกื้อหนุนทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นด้วย ขณะที่สอนนั้น ผู้วิจัยได้กล่าวถึงความสำคัญของการสืบค้นและการค้นคว้าความรู้อยู่เสมอ จากการสังเกตพบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีความรับผิดชอบเพิ่มมากขึ้น และเอาใจใส่ต่อการเรียนเป็นอย่างมาก อันเป็นผลให้ผู้เรียนทำคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนแตกต่างกันมาก เมื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนแบบเว็บเควสท์ที่พัฒนาขึ้น จึงได้ค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.6221 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ 62.21 สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปิยนดา ศรีบุญลา (2552) ที่พบว่า ผลการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนเว็บเควสท์ และการสอนแบบโครงงานเรื่องการจัดการฐานข้อมูลเบื้องต้นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดวิเคราะห์ และทักษะการสืบเสาะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่พัฒนาขึ้น มีค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.5931 แสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 59.31 แสดงให้เห็นว่าบทเรียนแบบเว็บเควสท์สามารถเพิ่มความก้าวหน้าในการเรียนของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน

2.3 นักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่านักศึกษาที่เรียนแบบบรรยายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างบทเรียนดังกล่าวอย่างเป็นระบบ โดยการศึกษาข้อมูล วิเคราะห์เนื้อหา กำหนดวัตถุประสงค์และออกแบบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ให้สอดคล้องกับระดับความรู้ของผู้เรียน และการเรียนการสอนในรายวิชาทุกชั้นตอนได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ทำให้ได้เนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร อีกทั้งผู้สอนได้กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความกระตือรือร้น และสนใจอยากเรียน ประกอบกับนักศึกษาได้มีโอกาสฝึกทักษะกระบวนการสืบสอบข้อมูลโดยการใช้เครือข่าย เวิลด์ ไรด์ เว็บ (World Wide Web) เป็นฐานและนำข้อมูลมาใช้เสริมสร้างทักษะด้านการเรียน ทำให้นักศึกษาใช้คอมพิวเตอร์ได้อย่างมีความหมายมากยิ่งขึ้นจนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ จากบทเรียนได้ด้วยตนเองโดยไม่จำกัดสถานที่ และเวลา สอดคล้องกับงานวิจัย

ของจัวร์ตัน สิงห์สมบัติ (2551) ที่พบว่าผลการเรียนรู้ เรื่องกรดเบส ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยบทเรียนบนเครือข่ายแบบเว็บเควสท์ มีการคิดวิเคราะห์และทักษะการแก้ปัญหาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กนกวรรณ กวินนท์ (2553) ที่พัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายแบบเว็บเควสท์ รายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา พบว่า นักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนบนเครือข่ายแบบเว็บเควสท์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าบทเรียนแบบเว็บเควสท์สามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนสูงกว่าการเรียนแบบบรรยายและแบบปกติ

2.4 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่ผ่านการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ อยู่ในระดับมากที่สุดในทุกด้าน สอดคล้องกับงานวิจัยของโอภาส เกาไสยาภรณ์ (2548) และวิพัทธ์ แก้วฉาย (2549) ที่พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ในระดับมาก ที่เป็นดังนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้ยึดหลักการจัดการเรียนรู้ด้วยเว็บเควสท์ ตามหลักการและองค์ประกอบของเว็บเควสท์ อย่างครบถ้วน พร้อมทั้งได้อธิบายและแนะนำชี้แจง วิธีการเรียนไว้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สืบค้นงานจากแหล่งต่างๆ ด้วยตนเอง ตลอดจนสามารถสร้างความรู้ใหม่ๆ จากการสืบค้นหาข้อมูล ที่ต้องการจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนวิธีการเรียนในรูปแบบที่แตกต่างจากปกติ ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น มีแรงจูงใจและความสนุกสนานในการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ นอกจากนี้ในขั้นตอนการจัดกิจกรรมเว็บเควสท์ข้อที่มีค่าคะแนนด้านความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองได้ ($\bar{x} = 4.75$) และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{x} = 4.75$) ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากนักศึกษามีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับแหล่งความรู้ต่างๆ ที่น่าสนใจ ซึ่งเป็น ข้อมูลที่แท้จริงในชีวิตประจำวัน เป็นผลให้นักศึกษาได้ค้นหาข้อมูลต่างๆ อย่างกระตือรือร้น และนำข้อมูลเหล่านั้นมาสร้างความรู้ใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับ Halat and Peker (2011) ที่กล่าวว่า กิจกรรมเว็บเควสท์เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ตลอดจนช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้อินเทอร์เน็ตเสมือนเป็นเครื่องมือ ที่มีความสำคัญในการสืบเสาะหาความรู้เพื่อนำข้อมูลนั้นมาสร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเอง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำการทำผลวิจัยไปใช้

1.1 ครูไม่ควรจำกัดเวลาและจำนวนครั้งในการเรียนรู้จากบทเรียนเว็บเควสท์ เพื่อให้ผู้เรียนเรียนตามความสามารถของตนเอง ความสะดวก และความต้องการของผู้เรียน

1.2 ครูควรเตรียมอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีสมรรถนะที่ใกล้เคียงกัน ให้เพียงพอกับความต้องการและสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว และควรคำนึงถึงความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน ครูผู้สอนควรกำกับติดตามผู้เรียนอย่างใกล้ชิด

1.3 ควรพัฒนาบทเรียนเว็บเควสท์ในเนื้อหาทางสังคมศึกษาอื่นๆ ที่นักศึกษาสนใจ และมีแหล่งสารสนเทศเพียงพอ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบบทเรียนเว็บเควสท์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ และการประเมิน

2.2 ควรมีการศึกษาวิจัยโดยการสร้างและพัฒนาบทเรียนออนไลน์แบบเว็บเควสท์ ในรายวิชาอื่นๆ

บรรณานุกรม

- กนกวรรณ กนินธ์. (2553). ผลการเรียนรู้จากการเรียนบทเรียนบนเครือข่ายแบบเว็บเควสท์กับการเรียน แบบปกติ รายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาของนิสิตระดับปริญญาตรี. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. (2558). รายงานผลการดำเนินการ มคอ.5. รายวิชา สศ 2202304 ประวัติศาสตร์อเมริกา. สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. มหาวิทยาลัยราชภัฏ เทพสตรี. (เอกสารอัดสำเนา).
- จรรย์รัตน์ สิงห์สมบัติ. (2551). ผลการเรียนรู้เรื่อง กรด-เบส ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยบทเรียนบนเครือข่ายแบบเว็บเควสท์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ชัยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการ ศึกษาาสตร์วิจัย, 5(1), 7-19.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2551). การพัฒนาคอร์สแวร์และบทเรียนบนเครือข่าย. พิมพ์ครั้งที่ 12. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นวลندا สงวนวงศ์ทอง. (2547). WebQuest. วารสารการศึกษาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 32(129), 40-43.
- ปิยนาด ศรีบุญลา. (2552). ผลการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนแบบเว็บเควสท์และการสอนแบบโครงงาน เรื่อง การจัดการฐานข้อมูลเบื้องต้นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการคิดวิเคราะห์และทักษะการสืบเสาะของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์) สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- เพ็ญญ์ กิจระการ. (2544). การวิเคราะห์ประสิทธิภาพสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา (E1/E2). วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 5(11), 44-52.

มนต์ชัย เทียนทอง. (2545). *การออกแบบและพัฒนาคอร์สแวร์สำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน*.

กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

วิพัทธ์ แก้วฉาย. (2549). *การพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บ หน่วย มนุษย์กับสภาวะแวดล้อมและ ทรัพยากรธรรมชาติ สำหรับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์) สาขาวิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, สงขลา.*

วันดี อติศัพท์. (2546). WebQuest: การเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางบน World Wide Web. *วารสารวิทยบริการ*, 14(2), 52.

สมศรี ตั้งมงคลเลิศ. (2553). Webquest: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. สืบค้นจาก <http://www.ipst.ac.th/it/rosegarden/somsri.html>.

สิรินดา โคตรชมภู. (2556). *ผลการเรียนด้วยบทเรียนแบบเว็บเควสท์กับการเรียนแบบสืบเสาะ เรื่องอาณาจักรสุโขทัย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการคิดวิจารณ์ และ ความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีเจตคติต่อการเรียนต่างกัน. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.*

โอภาส เภาไศยาภรณ์. (2548). *การพัฒนาบทเรียนแสงรู้บนเว็บ เรื่องการจัดพิพิธภัณฑ์ในสถานศึกษา. การประชุมทางวิชาการ การวิจัยทางการศึกษาครั้งที่ 11.*

Dodge, B. (2012). *WebQuest Taskonomy*. Retrieve from <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>.

Halat, E., & Peker, M. (2011). The impacts of mathematical representations developed through webquest and spreadsheet activities on the motivation of pre-service elementary school teachers. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(2), 259-267.