

รายงานวิจัยในชั้นเรียน
เรื่อง ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการพัฒนาเทมเพลตแอปสั่งอาหาร
มาใช้ในการเรียน-การสอน หลักสูตร
วิชาอินเทอร์เน็ตสำหรับงานอีคอมเมิร์ซอีคอมเมิร์ซ

ผู้วิจัย

อ.ศุภมิตร ยุวัฒน์นะ

โรงเรียนฝึกอาชีพกรุงเทพมหานคร(ม้วน บำรุงศิลป์)
สังกัด ส่วนการฝึกอาชีพ สำนักงานการส่งเสริมอาชีพ
สำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร

ชื่อเรื่องวิจัย : การพัฒนาเทมเพลตแอปสั่งอาหาร มาใช้ในการเรียน-การสอน
นักศึกษาหลักสูตรวิชา อินเทอร์เน็ตสำหรับงานอีคอมเมิร์ชอีคอมเมิร์ซ รุ่นที่3/64
ผู้วิจัย : อ.ศุภมิตร ยุวัฒน์นะ
หน่วยงาน : โรงเรียนโรงเรียนฝึกออาชีพกรุงเทพมหานคร(ม้วน บำรุงศิลป์)
สังกัด ส่วนการฝึกออาชีพ
สำนักงานการส่งเสริมอาชีพ สำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร
ปีที่ศึกษา : ภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เรื่อง การพัฒนาเทมเพลตแอปสั่งอาหาร มาใช้ในการเรียน-การสอน นักศึกษาหลักสูตรวิชา อินเทอร์เน็ตสำหรับงานอีคอมเมิร์ชอีคอมเมิร์ซ รุ่นที่ 3/64

มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเมื่อเรียนด้วยเทมเพลต ประกอบการเรียนการสอนขั้นตอนการสร้างแอปสั่งอาหารหลักสูตรวิชาอินเทอร์เน็ต สำหรับงาน อีคอมเมิร์ช ภาคเรียนที่ 3/2564

กลุ่มเป้าหมาย คือนักศึกษาหลักสูตรวิชา อินเทอร์เน็ตสำหรับงานอีคอมเมิร์ช ภาคเรียนที่ 3/2564 จำนวน 11 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เทมเพลตแอปสั่งอาหาร ในการพัฒนาแอปด้วย โปรแกรมสำเร็จรูป GlideApp เครื่องมือแบบสังเกต Rubric วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ยกลุ่มเป้าหมาย (Mean) และหาค่าร้อยละ (Percentage)

ผลการวิจัย พบว่ากลุ่มเป้าหมาย 11 คนสามารถนำเทมเพลตที่พัฒนามาสร้างเป็น แอปของตนเองได้ 11 คนคิดเป็น 100% ของกลุ่มประชากรโดยมีคะแนน ผ่านตามเกณฑ์ จำนวน 11 คน

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนรู้เรื่องการพัฒนา เหมเพลทการส่งอาหารด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป มีส่วนสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียน เข้าใจและสามารถพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือได้

ผู้เรียนส่วนมากมีความคิดว่าการพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือ เป็นความยุ่งยาก จะต้องมีความรู้ด้านการเขียนโปรแกรมขั้นสูง ทำให้ไม่เข้าใจ ไม่สามารถสร้างโครงการได้อย่างถูกต้อง โดยนักเรียนภาคเรียนที่ 3/2564 มีจำนวน 16 คน มีเพียง 5 คน ซึ่งถึงเป็นร้อยละ 24 สามารถเข้าใจ นักศึกษา 11 คนซึ่งมากกว่าครึ่งหนึ่งของนักเรียนทั้งหมดยังไม่เข้าใจ และไม่สามารถสร้างโครงการตามใบงาน ได้อย่างถูกต้อง

ครูผู้สอน จึงได้จัดเตรียมให้นักศึกษาจำนวน 11 คน เข้าร่วมแนวทางพัฒนาแก้ไขการเรียนการสอนเกี่ยวกับการพัฒนาพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือ โดยครูผู้สอนได้พัฒนาใบความรู้แบบ เหมเพลทการส่งอาหารด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ซึ่งคาดหวังว่าจะทำให้นักศึกษา เข้าใจและเลือกใช้ เหมเพลทการส่งอาหารด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ได้อย่างถูกต้อง เพื่อยกผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มเป้าหมายให้สูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเมื่อเรียนด้วยเหมเพลทประกอบการเรียนการสอนขั้นตอนการสร้างแอปส่งอาหารหลักสูตรวิชาอินเทอร์เน็ต สำหรับงาน อีคอมเมิร์ซ ภาคเรียนที่ 3/2564

ขอบเขตการวิจัย

1.ขอบเขตเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Glideapp พัฒนาเทมเพลตต้นแบบ สร้างขั้นตอนการพัฒนาโดยมีตัวอย่างแนะนำ

2.กลุ่มเป้าหมายนักศึกษาหลักสูตรวิชาอินเทอร์เน็ตสำหรับงานอีคอมเมิร์ซ ภาคเรียน ที่ 3/2564 จำนวน 11 คน

3.ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การสอนโดยใช้เทมเพลตต้นแบบใช้ โปรแกรมสำเร็จรูป

GlideApp

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนหลังจากใช้เทมเพลตต้นแบบ

4.ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ภาคเรียนที่ 3/2564 ระยะเวลาวิจัย จำนวน 67 วันทำการ

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

1. การสอนโดยใช้เทมเพลตต้นแบบโปรแกรมสำเร็จรูป GlideApp "หมายความว่า" ใบงานพัฒนาแอปด้วยโปรแกรมสำเร็จรูประบบการสั่งทำอาหารทางออนไลน์
2. โปรแกรม GlideApp "หมายความว่า" โปรแกรม GlideApp จะมาช่วยจัดการในด้านการแสดงผล ข้อมูลต่างๆ จาก Google Sheet ที่เรามีให้มาอยู่บน Smart Phone สามารถเลือกรูปแบบการแสดงผลได้หลากหลายแบบตามต้องการ โดยแค่เรามีข้อมูลใน Google Sheet ก็เปลี่ยนเป็น mobile app ได้ง่าย ๆ
3. แบบสังเกตการปฏิบัติงาน Rubric "หมายความว่า" เครื่องมือในการให้คะแนน (Scoring Tool) ที่เกิดจากการรวมกันระหว่างเกณฑ์การให้ คะแนน (Scoring criteria) กับมาตราประมาณค่าหรือระดับคะแนน (Rating scale) เพื่อระบุถึงความแตกต่าง ของผลงาน หรือประสิทธิภาพ (Proficiency) ของงาน สำหรับเป็นแนวทางที่ จะนำไปใช้ในการประเมินผล งานของผู้เรียนเรียนตามเกณฑ์ครูกำหนด
4. นักศึกษาหลักสูตรวิชา อินเตอร์เน็ตสำหรับงานอีคอมเมิร์ซ " หมายความว่า" นักศึกษาห้องเรียนหลักสูตรวิชา อินเตอร์เน็ตสำหรับงานอีคอมเมิร์ซ ภาคเรียนที่ 3/2564 จำนวนทั้งหมด 11 คน
5. ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน "หมายความว่า" คะแนนที่ได้จากการวัดผลโดยใช้แบบสังเกตการปฏิบัติงาน Rubric ตามใบงานเรื่อง พัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับสั่งทำอาหาร

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้เทมเพลตต้นแบบที่พัฒนาจากโปรแกรมสำเร็จรูป GlideApp ผู้เรียนสามารถที่จะนำเทมเพลตนำไปพัฒนาต่อ ยอดให้ตรงกับสินค้าของตนเอง
2. ผู้เรียนสามารถศึกษาเรียนรู้การพัฒนาแอประบบการสั่งทำอาหารทางออนไลน์ หลักสูตรอินเตอร์เน็ตสำหรับงานอีคอมเมิร์ซ ได้อย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ทำให้เกิดความเข้าใจสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างหลากหลาย

กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรอิสระ



ตัวแปรตาม

เทมเพลต	ผลสัมฤทธิ์
<p>การพัฒนาโดยใช้เทมเพลตต้นแบบใช้โปรแกรมสำเร็จรูป GlideApp ใช้หลักทฤษฎี การพัฒนาซอฟต์แวร์</p> <ul style="list-style-type: none">- การสอนด้วยสื่อออนไลน์เทมเพลต- การโปรแกรมสำเร็จรูป GlideApp- แบบประเมิน Rubric	<p>ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนหลักสูตรวิชาอินเทอร์เน็ตสำหรับงานอีคอม</p>

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันอาหาร มาใช้ในการเรียน-การสอน
วิชาอินเทอร์เน็ตสำหรับงานอีคอมเมิร์ซ

ผู้วิจัยจึงศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยเสนอตามลำดับหัวข้อดังนี้

1.เว็บแอป คือ รูปแบบหรือแบบฟอร์มแอปที่ยังไม่มีการใส่เนื้อหาเข้าไป ผู้ใช้เพียง
แค่ใส่ข้อมูลรายละเอียดเข้าไป แก้ไข Logo รูปภาพเพียงเล็กน้อยก็สามารถใช้งานได้เลย เรา
อยากได้แอปหน้าตาแบบไหน ก็เลือกหา เลือกใช้ได้ตามต้องการจากผู้ให้บริการเกี่ยวกับ
Template เว็บแอปตัวอย่างของ นางสาวชลธิชา เชื้อยงหลิว(2562) สาขาวิทยาการ
คอมพิวเตอร์มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีระบบสั่งอาหารออนไลน์กรณีศึกษาร้านอาหาร
ครัวละมุนระบบสั่งอาหารออนไลน์กรณีศึกษาร้านอาหารครัวละมุนซึ่งเป็นเทคโนโลยี
แอปพลิเคชันสำหรับการสั่งอาหารผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตโดยตัวเว็บแอปพลิเคชัน
มีคุณสมบัติในการเรียกดูอาหารแต่ละชนิดการสั่งซื้ออาหารการตรวจสอบสถานะของการจัด
ส่ง และการชำระเงิน อีกทั้งยังสามารถติดตามข่าวสารบนหน้าเว็บเพจ และดูการรีวิวอาหาร
เพื่อช่วยในการตัดสินใจในการสั่งซื้อสินค้าจากทางร้าน อีกทั้งระบบการจัดการหลังร้านยัง
สามารถ ตรวจสอบข้อมูลสินค้าได้

2.โปรแกรม GlideApp คือเครื่องมือที่ช่วยในการสร้าง Mobile Application สำหรับใช้
ในองค์กรโดยไม่ต้องเขียนโค้ด ซึ่งมีฟังก์ชันการทำงานได้เทียบเท่าซอฟต์แวร์สำนักงานที่
ใช้พัฒนาแอปพลิเคชัน GlideApp เหมาะกับการทำ mobile app ที่มีฐานข้อมูลไม่ได้ซับซ้อน
มากมาย ใช้งานได้ง่ายเหมาะกับการทำเป็น prototype เพื่อนำเสนอ idea และให้ผู้ใช้ได้
ทดลองใช้งานก่อนที่จะพัฒนาให้เต็มรูปแบบ หรือในองค์กร ร้านค้า ขนาดเล็กที่อยากมี
mobile app ไว้ใช้งานโดยไม่ต้อง coding

3. รุบริค คือ เครื่องมือในการให้คะแนน ซึ่งประกอบด้วยเกณฑ์ด้านต่าง ๆ ที่ใช้พิจารณาชิ้นงานหรือการปฏิบัติ เช่น การประเมินงานเขียนจะพิจารณาวัตถุประสงค์ องค์ประกอบ รายละเอียด น้ำเสียงของการเขียน และกลวิธีการเขียน เป็นต้น อีกประการหนึ่ง คือ ระดับคุณภาพของเกณฑ์ แต่ละด้าน ซึ่งมีตั้งแต่ระดับดีเยี่ยมจนถึงต้องปรับปรุง (Heidi Goodrich Andrade, 1997)

รุบริคการให้คะแนน คือ แนวทางการให้คะแนนอย่างละเอียด ซึ่งพัฒนาขึ้นโดยผู้สอนหรือผู้ประเมิน เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ผลงานหรือกระบวนการที่เกิดจากความพยายามของนักเรียน (Barbara M. Moskel, 2000)

รุบริคเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ที่ใช้ประเมินการปฏิบัติ ซึ่งตรงกันข้ามกับแบบสำรวจรายการ (Checklists) โดยปกติจะเรียกว่าแนวทางการให้คะแนน (Scoring guides) ประกอบด้วยเกณฑ์การประเมินการปฏิบัติที่มีลักษณะเฉพาะ ใช้ในการประเมินการปฏิบัติงานของนักเรียน หรือประเมินผลผลิตซึ่งเป็นผลจากการปฏิบัติงาน (Craig A Mertler, 2001)

กล่าวโดยสรุปได้ว่า รุบริคเป็นเครื่องมือให้คะแนนชนิดหนึ่ง ใช้ในการประเมินการปฏิบัติงานหรือผลงานของนักเรียน รุบริคประกอบด้วย 2 ส่วน คือ เกณฑ์ที่ใช้ประเมินการปฏิบัติหรือผลผลิตของนักเรียน และระดับคุณภาพหรือระดับคะแนน เกณฑ์จะบอกผู้สอนหรือผู้ประเมินว่าการปฏิบัติงานหรือผลงานนั้น ๆ จะต้องพิจารณาสิ่งใดบ้าง ระดับคุณภาพหรือระดับคะแนนจะบอกว่า การปฏิบัติหรือผลงานที่สมควรจะได้ระดับคุณภาพหรือระดับคะแนนนั้น ๆ ของเกณฑ์แต่ละตัวมีลักษณะอย่างไร รุบริคจึงเป็นเหมือนการกำหนดลักษณะเฉพาะ (Specification) ของการปฏิบัติหรือผลงานนั้น ๆ ในเชิงคุณภาพหรือเชิงปริมาณ

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านต่าง ๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัดให้มีคุณภาพนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

ปราณี กองจินดา (2549, หน้า 42) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือผลสำเร็จ ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตามลักษณะของวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน

ไพโรจน์ คะเชนทร์ (2556) ให้คำจำกัดความผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า คือ คุณลักษณะ รวมถึงความรู้ ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน หรือ มวลประสบการณ์ทั้งปวงที่บุคคลได้รับจากการเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่างๆ ของสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการ ตรวจสอบระดับความสามารถสมองของบุคคลว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้าง และมีความสามารถ ด้านใดมากน้อยเท่าไร ตลอดจนผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนการฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่างๆ ทั้งในโรงเรียน ที่บ้าน และสิ่งแวดล้อมอื่นๆ รวมทั้งความรู้สึก ค่านิยม จริยธรรมต่างๆ ก็เป็น ผลมาจากการฝึกฝนด้วย

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียน การสอนที่จะทำให้ นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถวัดได้โดยการแสดง ออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้าน จิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการพัฒนาเทมเพลตแอปสั่งอาหาร มาใช้ในการเรียน-การสอน
นักศึกษาลัทธิสุตรวิชา อินเทอร์เน็ตสำหรับงานอีคอมเมิร์ซอีคอมเมิร์ซ รุ่นที่ 3/64
ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. รูปแบบการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาห้องเรียนหลักสูตรวิชา
อินเทอร์เน็ตสำหรับงานอีคอมเมิร์ซ ภาคเรียนที่ 3/2564 จำนวนทั้งหมด 11 คน

ได้มาโดยวิธีการ เลือกโดยเฉพาะเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เทมเพลตแอปพัฒนาแอปด้วยโปรแกรมสำเร็จรูประบบการสั่งทำอาหาร
ทางออนไลน์
2. แบบสังเกตการปฏิบัติงาน Rubric

รูปแบบการวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ

รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนใช้แบบแผนการวิจัยแบบ กลุ่มทดลองกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest – Posttest Design)

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

X : การทดลองใช้นวัตกรรม

O₁ : การวัดผลก่อนการทดลองใช้นวัตกรรม

O₂ : การวัดผลหลังการทดลองใช้นวัตกรรม

การเก็บรวบรวมข้อมูล ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้ เครื่องมือแบบสังเกต Rubric

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ยกลุ่มเป้าหมาย(Mean)และหาค่าร้อยละ(Percentage)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

1. สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

1) หาค่าร้อยละ (Percentage) ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ
f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

2) หาค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

$$\mu = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ μ แทน คะแนนเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการพัฒนาเทมเพลตแอปสั่งอาหาร มาใช้ในการเรียน-การสอน
วิชาอินเทอร์เน็ตสำหรับงานอีคอมเมิร์ซ ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ
ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เข้าใจตรงกันในการแปลความหมายของข้อมูล ผู้ศึกษาจึงกำหนดสัญลักษณ์
ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง

μ แทน ค่าเฉลี่ย (Mean)

P แทน ร้อยละ

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

หาค่าร้อยละ (Percentage) ของผู้ผ่านการประเมินหลังจากใช้เทมเพลต

$$P = (11 \times 100) / 11$$

ได้ $P = 100$

2) หาค่าเฉลี่ย (Mean) μ ของผู้ผ่านการประเมินหลังจากใช้เทมเพลต

$$(76+96+96+92+76+96+96+96+100+80+75) / 11$$

ได้ $\mu = 89$

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบผลการพัฒนา ก่อนเรียน และหลังเรียน

คนที่	ชื่อ-สกุล นศ.	คะแนนก่อน	คะแนนหลัง	ค่าต่าง	ร้อยละ ก่อน	ร้อยละ หลัง
1	นายธนัท บุญสังข์	13	19	6	52	76
2	นางจันทร์พิมพ์ พริ้งศุลกะ	14	24	10	56	96
3	น.ส.พิมลพัชร วรวิทย์พิลาส	14	24	10	56	96
4	นางอรุโณทัย เทียรบุญเลิศรัตน์	14	23	9	56	92
5	นางทัศนีย์ ศรีทองเย็น	12	19	7	48	76
6	นายธรรมสิริ บุญมลธิ์ซ้อน	14	24	10	56	96
7	นายกิตติ หวังพิทักษ์	13	24	11	52	96
8	นายสันติ ชาดิรัวงศ์	12	24	12	48	96
9	นายเสรี หลาวเจริญ	14	25	11	56	100
10	นายอมรเทพ เก่งกาจ	11	20	9	44	80
11	นายกานต์ โพธิ์กุล	9	20	11	36	75
	คะแนนค่าเฉลี่ย μ	12.7	22.4	9.64	50.90	89.00

จากตารางที่ 1

พบว่าหลังจากใช้เทมเพลตต้นแบบมาใช้ในการเรียนการสอนสามารถนำเทมเพลตนำไปพัฒนาต่อยอดให้ตรงกับสินค้าของตนเองผ่านตามเกณฑ์จำนวน 11คนได้คะแนนสูงขึ้นทุกคน ($\mu=89$) คิดเป็น 100% เมื่อพิจารณาเป็นรายคนพบว่าลำดับที่1 มีคะแนนเต็ม 100 จำนวน 1 คน ลำดับที่ 2 มีคะแนน 96 จำนวน 5 คน ลำดับสุดท้ายมีคะแนน 75 จำนวน 1 คน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การพัฒนาแอปพลิเคชันอาหาร มาใช้ในการเรียน-การสอน นักศึกษาหลักสูตรวิชา อินเทอร์เน็ตสำหรับงานอีคอมเมิร์ซอีคอมเมิร์ซ รุ่นที่ 3/64

มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป พัฒนา แอปพลิเคชัน ระบบการสั่งทำอาหารทางออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักศึกษา ห้องเรียน หลักสูตรวิชา อินเทอร์เน็ตสำหรับงานอีคอมเมิร์ซภาคเรียนที่ 3/2564 จำนวน ทั้งหมด 11 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยใบงานพัฒนาแอปด้วย โปรแกรม สำเร็จรูป GlideApp และแบบสังเกต Rubric

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการใช้ใบความรู้รูปแบบแอปพลิเคชันอาหาร พบว่าหลังจากใช้แอปพลิเคชันต้นแบบมาใช้ในการเรียนการสอนสามารถนำแอปพลิเคชันไปพัฒนาต่อยอดให้ตรงกับสินค้าของตนเองได้ตามเกณฑ์จำนวน 11คนได้คะแนน สูงขึ้นทุกคน ($\mu=89$) คิดเป็น 100% เมื่อพิจารณาเป็นรายคนพบว่าลำดับที่1 มีคะแนนเต็ม 100 ลำดับที่ 2 มีคะแนน 96 จำนวน 5 คน ลำดับสุดท้ายมีคะแนน 75 จำนวน 1 คน

2. การอภิปรายผล จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนโดยใช้ใบความรู้ รูปแบบแอปพลิเคชันอาหารผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นจากก่อนการใช้ใบ ความรู้รูปแบบแอปพลิเคชันอาหาร ซึ่งสังเกตได้จากคะแนนที่เพิ่มขึ้น สูงถึง ร้อยละ 75 ขึ้นไปทุกคน ซึ่งสอดคล้องกับหลักการและแนวคิดของ นายวิกรม ธรรม ที่ได้ทำการวิจัยในเรื่อง ระบบจัดการการสั่งอาหาร และนางสาวชลธิชา เขียวหลิว ที่ได้ทำการวิจัยในเรื่อง ระบบ สั่งอาหารออนไลน์กรณีศึกษาร้านอาหารครัวละมุน โดยพบว่า กลุ่มทดลองการเรียนการสอน โดยใช้ แอปพลิเคชันอาหาร มีคะแนนสูงกว่ากลุ่มควบคุม 89% และ แอปพลิเคชันอาหาร มีผลกระทบเชิงบวกต่อทักษะทางปัญญา

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ครูผู้สอนในสาขาวิชาอื่น ๆ ควรให้ความสำคัญในการจัดทำสื่อการเรียนรู้ และแหล่งการเรียนรู้ ที่มีส่วนช่วยทำให้นักเรียนมีความสนใจและเร้าความสนใจ ความกระตือรือร้นในการเรียน โดยเฉพาะหากได้รับการฝึกฝนที่ดี และมีความเหมาะสมแล้ว นักเรียนจะมีความสามารถในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

3.2 ครูผู้สอนควรมีการสร้างสื่อหรือค้นหาสื่อประกอบการสอนในรายวิชาต่างๆ ให้หลากหลาย เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจ และลดความเบื่อหน่ายที่เกิดจากเรียนการสอนจากตำราเรียนอย่างเดียว

3.3 เป็นแนวทางให้ครูผู้สอนสามารถนำไปใช้กับผู้เรียนวิชาอินเตอร์เน็ตสำหรับงานอีคอมเมิร์ซ ในส่วนที่เป็นใบงานที่ต้องมีการปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนได้ออกแบบสร้างผลงานของตนเองโดย ผู้สอน ต้องเตรียมเทมเพลตตามใบงานให้ ผู้เรียนนำไปดัดแปลงได้

เอกสารอ้างอิง

นายวิกรม ศรศร (2562) ระบบจัดการการสั่งอาหาร กรณีศึกษา ร้านอาหาร Zero
คณะบริหารธุรกิจ วิทยาลัยราชพฤกษ์

http://www.rpu.ac.th/search/upload/0010_2560.pdf

นางสาวชลธิชา เข็ยงหลิว (2562) ระบบสั่งอาหารออนไลน์กรณีศึกษาร้านอาหารครัวละมุน
สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

<http://coms.kru.ac.th/tee/Projects/ShowPdf?name=637217822247872525.pdf&chk=False>

ภาคผนวก

(ตารางคะแนน / รูปภาพ / แบบสังเกตการปฏิบัติงาน RUBRIC)

ตารางคะแนนจากแบบสังเกตการปฏิบัติงาน RUBRIC หน่วย%

รายชื่อ		ก่อนวิจัย	ผู้รับการวิจัย	หลังวิจัย
นายธนต์	บุญสังข์	52	x	76
นางจันทร์พิมพ์	พริ้งศุลกะ	56	x	96
น.ส.พิมลพัชร	วรวิทย์พิลาส	56	x	96
นางอรุโณทัย	เตียรบุญเลิศรัตน์	56	x	92
นางทัศนีย์	ศรีทองเย็น	48	x	76
นายธรรมสิริ	บุญมลิซ้อน	56	x	96
นายกิตติ	หวังพิทักษ์	52	x	96
นายสันติ	ชาติรักวงศ์	48	x	96
นายเสรี	หลาวเจริญ	56	x	100
นายอมรเทพ	เก่งกาจ	44	x	80
นายกานต์	โพธิ์กุล	36	x	75
รวม และค่าเฉลี่ย		50.90	11	89

รูปภาพเทมเพลตแอปสั่งอาหาร

