

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันได้มีความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อทุกวงการทั่วโลก รวมทั้งวงการการศึกษาประเทศต่างๆ ทั่วโลกต่างหันมาให้ความสนใจในการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนในทุกระดับมีการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น รัฐบาลต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการผลิต และพัฒนาแบบเรียน ตำรา หนังสือทางวิชาการ สื่อสิ่งพิมพ์อื่น วัสดุอุปกรณ์ และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาอื่น โดยเร่งรัดพัฒนาขีดความสามารถในการผลิต จัดให้มีเงินสนับสนุนการผลิตและมีการให้แรงจูงใจแก่ผู้ผลิตและพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา การพัฒนาประเทศ เพื่อเตรียมความพร้อมคน สังคม และระบบเศรษฐกิจของประเทศให้สามารถปรับตัวรองรับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสมโดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนและสังคมไทยให้มีคุณภาพมีโอกาสเข้าถึงทรัพยากรและได้รับประโยชน์จากการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมอย่างเป็นธรรม รวมทั้งสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจด้วยฐานความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ.2555-2559)

เทคโนโลยีสารสนเทศและวิทยาการทางด้านคอมพิวเตอร์ได้เจริญก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว ทั้งยังกำลังมีบทบาทอย่างกว้างขวางในทุกๆ ด้าน โดยเฉพาะด้านการศึกษา นับวันจะยิ่งเข้ามามีบทบาทมากยิ่งขึ้น การจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพและก้าวหน้า เทคโนโลยีในด้านนี้จึงถือเป็นความจำเป็นอย่างยิ่ง การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของมวลมนุษยชาติ เป็นการพัฒนาแบบก้าวกระโดดเร่งรัดและเร่งรีบเพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงขององค์ความรู้ที่เกิดขึ้นในทุกเสี้ยววินาที (ฉัญยธรณ์ ยิ่งฉนวนรพัฒน์,

2551, หน้า 1) การจัดการศึกษาจึงเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนา คักยภาพต่างๆ ของตนเองได้อย่างสูงสุดตามจุดมุ่งหมายที่หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดไว้ว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 3)

การใช้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ถือเป็นเทคโนโลยีที่มีบทบาทโดยตรงกับ ระบบการศึกษา โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สามารถนำเสนอและการแสดงผล ด้วยระบบสื่อสารต่างๆ ทั้งในด้านข้อมูลรูปภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว สามารถสร้าง ระบบการมีปฏิสัมพันธ์แบบโต้ตอบซึ่งทำให้การเรียนรู้ยุคใหม่นั้นประสบความสำเร็จด้วยดี (ยีน ภู่วรรณ, 2546, หน้า 47-48) จึงมีสื่อนวัตกรรมเกิดขึ้นมากมาย เพื่อให้สอดคล้อง กับการเรียนรู้ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จึงเป็นสื่อที่สามารถตอบสนองความต้องการของ ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) เป็นสื่อนวัตกรรมที่ใช้เรียนจากคอมพิวเตอร์ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ในวงการการศึกษาเพื่อสนองความต้องการของมนุษย์เป็นสื่อที่มีการผสม สื่อหลายสื่อเข้าด้วยกันสามารถเก็บข้อมูลได้จำนวนมากมีลักษณะทางกายภาพที่ทนทาน หากมีการใช้และเก็บที่ถูกต้องก็ยังมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้สามารถเชื่อมโยงกับเครือข่าย อินเทอร์เน็ตทำให้สามารถอ่านพร้อมกันได้หลายคนทำให้สามารถเผยแพร่ข้อมูลไม่จำกัด ระยะทางมีความสามารถเชื่อมโยงสู่โฮมเพจและเว็บไซต์ต่างๆ อย่างที่หนังสือเป็นเอกสาร ไม่มีคุณสมบัตินี้ ที่สำคัญหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สนับสนุนการเรียนรู้ทั้งการศึกษา รายบุคคลและกลุ่มเล็ก อีกทั้งยังสามารถออกแบบให้ใช้งานได้กับกลุ่มใหญ่ (นิภาภรณ์ พรรณศรี, 2546, หน้า 3) การแปลงข้อมูลในกระดาษให้อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์จะทำให้ การศึกษาข้อมูลทำได้ง่ายขึ้น และสะดวกต่อการทำความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น อีกทั้ง เหมาะสมกับผู้เรียนในระดับประถมศึกษา ซึ่งชอบการเรียนรู้จากคอมพิวเตอร์ เนื่องจาก เป็นสื่อที่ทันสมัย มีสีสัน แปรลกใหม่ทำท่าย เพิ่มแรงจูงใจให้ผู้เรียนทำความเข้าใจบทเรียนได้ มากขึ้น การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จึงเหมาะกับการนำมาทำสื่อการสอนได้เป็นอย่างดี

ผู้วิจัยซึ่งปฏิบัติหน้าที่ผู้สอนกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยีวิชา คอมพิวเตอร์ เรื่องโปรแกรมนำเสนอของ โรงเรียนสุเหร่าดอนสะแก ได้สำรวจข้อมูล ของผู้เรียนจากบันทึกผลการเรียนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าดอน สะแก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ที่ผ่านมาทั้งจากการประเมินด้วยแบบวัด ผลสัมฤทธิ์ และจากการประเมินตามสภาพจริงจากแผนการจัดการเรียนรู้วิชา

คอมพิวเตอร์ พบว่าการสอนที่ไม่มีสื่อที่หลากหลายนักเรียนไม่ค่อยเข้าใจ หรือเป็นความจำที่ไม่ถาวร เมื่อมีการทดสอบนักเรียนบางคนสอบไม่ผ่านเกณฑ์ 80 จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โปรแกรมนำเสนองานมีนักเรียนผ่านเกณฑ์อยู่ 35 คน จากนักเรียนทั้งหมด 43 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าดอนสะแก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มดังกล่าวต่ำลง

จากรายงานการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระ การงานอาชีพและเทคโนโลยียังพบปัญหาอยู่มาก ดังจะเห็นได้จากคุณภาพการศึกษาอยู่ใน ระดับที่ต่ำกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 60 เช่น จากผลการทดสอบระดับชาติ O – net กลุ่มสาระการ เรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ร้อยละ 32 และพบว่าผู้เรียนมีศักยภาพในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันการเรียนรู้ที่แตกต่างการ รับรู้เนื้อหาของแต่ละคนนั้นไม่เท่ากันอีกทั้งการสอนในช่วงที่มีเวลาจำกัด ผู้เรียน ไม่สามารถซักถามผู้สอนในเวลาได้ครบถ้วนจึงเป็นการยากที่จะสอนให้ผู้เรียนมีความเข้าใจใน เนื้อหาทั้งหมดได้ทุกคน ทำให้ผู้เรียนขาดองค์ความรู้ใหม่ๆ หรือหัวข้อใหม่ที่ต่อเนื่อง ล่วงหน้าได้ ส่งผลต่อความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้งของผู้เรียนและไม่เป็นไปตาม วัตถุประสงค์ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนยังมีการสอนแบบเดิมเน้นเนื้อหาตาม หนังสือเรียน สื่อที่มีอยู่ไม่สามารถอธิบายให้เห็นภาพทำงานจริง แหล่งเรียนรู้มีอย่างจำกัด และจากการสอนเนื้อหา เรื่องโปรแกรมนำเสนองาน ทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่ายต่อการเรียน โดยมากผู้เรียนจะให้ความสนใจเกี่ยวกับการเรียนภาคปฏิบัติมากกว่าการเรียนภาคทฤษฎี

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการสร้างนวัตกรรมโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อ ประกอบการเรียนการสอน เรื่องโปรแกรมนำเสนองานเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและ ประสิทธิภาพสูงสุดในการจัดการเรียนการสอน นอกจากนี้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังสามารถปฏิสัมพันธ์ตอบโต้กับผู้เรียนได้ทันที สนองความแตกต่างระหว่างนักเรียนมี ความสามารถทางการเรียนที่ไม่เท่ากัน ดังนั้นนักเรียนที่เรียนแล้ว แต่ยังไม่เข้าใจหรือเรียน ไม่ทันสามารถใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรียนเพื่อทบทวนได้และสามารถประเมินผลการ เรียนได้ด้วยตนเองและหากนักเรียนยังไม่ผ่านยังสามารถกลับไปศึกษาทำแบบทดสอบได้ อีกหลายๆ ครั้ง ผู้ศึกษาคาดหวังว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นสื่อ มัลติมีเดีย มีทั้งภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญจะสร้าง ความพึงพอใจให้ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น และจะส่งผล ให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงขึ้น

คำถามของการวิจัย

ในการวิจัยในครั้งนี้ได้กำหนดคำถามการวิจัยไว้ดังนี้

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หรือไม่
2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิผลผ่านเกณฑ์ค่าดัชนี ประสิทธิภาพตั้งแต่ร้อยละ 50 หรือไม่
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับใด

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยในครั้งนี้ได้กำหนดความมุ่งหมายของการวิจัย ไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน สาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ งาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ ดัชนีประสิทธิผลตั้งแต่ร้อยละ 50
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานของการวิจัย

ในการวิจัยในครั้งนี้ได้กำหนดสมมติฐานของการวิจัย ไว้ดังนี้

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิผลผ่านเกณฑ์ค่าดัชนี ประสิทธิภาพไม่น้อยกว่าร้อยละ 50
3. นักเรียนที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับมากขึ้นไป

ความสำคัญของการวิจัย

ในการวิจัยในครั้งนี้ได้กำหนดความสำคัญของการวิจัย ไว้ดังนี้

1. ได้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลสามารถนำไปใช้พัฒนาการเรียนการสอน
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ หรือวิชาอื่นๆ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หรือระดับชั้นอื่นๆ ต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าดอนสะแก สังกัดสำนักงานเขตวังทองหลาง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 55 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าดอนสะแก สังกัดสำนักงานเขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน ได้มาแบบเจาะจง

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 2) ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 4) ความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

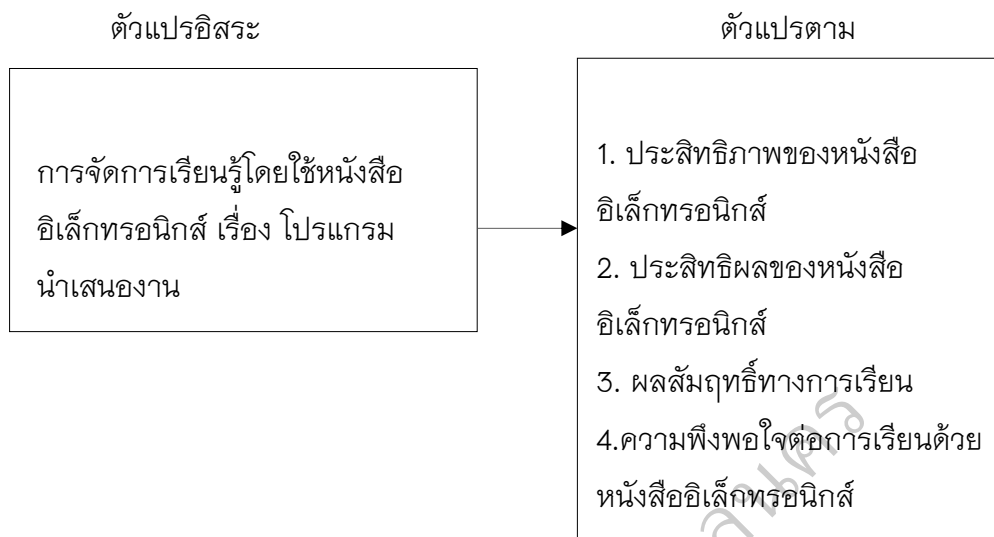
3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เป็นเนื้อหาในหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสุเหร่าดอนสะแก สังกัดสำนักงานเขตวังทองหลาง วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีเนื้อหาย่อยดังนี้ 1) รู้จักโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยต์ 2) การเข้าและออกจากโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยต์ 3) การพิมพ์ข้อความลงในสไลด์ 4) การกำหนดรูปแบบและขนาดตัวอักษร และการเพิ่มสไลด์ 5) การใช้เค้าโครงภาพนิ่งอัตโนมัติ 6) การตกแต่งสไลด์ให้สวยงาม 7) การเติมลักษณะพิเศษให้สไลด์ และ 8) การบันทึกงานนำเสนอและการนำเสนอสไลด์

4. ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้เครื่องมือในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โดยใช้เวลาในการทดลอง 10 ชั่วโมง รวมเวลาสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้นิยามศัพท์เฉพาะไว้ดังนี้

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง เอกสารที่สร้างขึ้นให้อยู่ในรูปของอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งประกอบไปด้วย ปกหนังสือ คำนำ สารบัญ เนื้อหา เรื่องโปรแกรมนำเสนองาน การรู้จักโปรแกรมนำเสนองาน การจัดการสไลด์ การตกแต่งสไลด์ เทคนิคการนำเสนอ การนำเสนอข้อมูลกราฟง่าย การประยุกต์เพื่อในงานอาชีพ แบบฝึกหัดแบบทดสอบ และ บรรณานุกรม ซึ่งสามารถเปิดอ่านด้วยคอมพิวเตอร์ นำเสนอข้อมูลได้ทั้งตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการไม่จำกัดเวลาและสถานที่โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับโปรแกรมนำเสนองาน การจัดการสไลด์ การตกแต่งสไลด์ เทคนิคการนำเสนอ การนำเสนอข้อมูลกราฟแบบง่าย และการประยุกต์เพื่อใช้ในงานอาชีพ โดยมีกระบวนการพัฒนาดังนี้ 1) ศึกษาเนื้อหาที่จะทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้ตรงกับตัวชี้วัดการเรียนรู้ 2) จัดทำแผนผังโครงสร้างข้อมูลที่ทำ 3) จัดเตรียมและปรับปรุงเนื้อหา 4) จัดทำสตอรี่บอร์ดและออกแบบหน้าต่างแสดงผล 5) สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 6) ตรวจสอบความถูกต้องและประเมินผล 7) พัฒนาปรับปรุงเนื้อหาให้สมบูรณ์

2. ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง คุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องโปรแกรมนำเสนองาน กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 80/80 โดยที่

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างสามารถทำแบบทดสอบย่อยของการเรียนแต่ละหน่วย ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างสามารถทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป

3. ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง คุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องโปรแกรมนำเสนองาน กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ดัชนีประสิทธิผลซึ่งแสดงถึงคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน ซึ่งได้จากการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งวัดจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง โปรแกรมนำเสนองานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5. ความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง ความรู้สึก หรือความคิดเห็นในเชิงบวกที่มีต่อการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งวัดได้โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

6. การจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้ในเรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยจัดการเรียนรู้ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองโดยมีครูเป็นผู้แนะนำ มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ดังนี้ ติดตั้งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อทำการเรียนการสอนแล้วทำการเรียนการสอนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง โปรแกรมนำเสนองาน เป็นสื่อการเรียนรู้โดยนักเรียนจะเรียนรู้ด้วยตนเองในแต่ละหน่วยการเรียนรู้