

**ชื่อวิทยานิพนธ์** ผลของการเรียนผ่านห้องเรียนเสมือนจริงที่สร้างตามทฤษฎีการเรียนรู้  
โดยใช้สมองเป็นฐาน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

**ผู้เขียน** นางสาวต๋สนีม กอแดง

**สาขาวิชา** เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

**ปีการศึกษา** 2555

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนผ่านห้องเรียนเสมือนจริงที่สร้างตามทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ให้มีประสิทธิภาพไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ 80/80 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนผ่านห้องเรียนเสมือนจริงที่สร้างตามทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนการสอนผ่านห้องเรียนเสมือนจริงที่สร้างตามทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน โดยศึกษากับกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ประจำปีการศึกษา 2555 จำนวน 72 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ห้องเรียนเสมือนจริงที่สร้างตามทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เรื่อง นวัตกรรมการศึกษา แบบประเมินคุณภาพห้องเรียนเสมือนจริง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนผ่านห้องเรียนเสมือนจริง แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานแบบ One Sample t-Test ผลการวิจัยพบว่า (1) ห้องเรียนเสมือนจริงที่สร้างตามทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานมีประสิทธิภาพที่ 87.28/85.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนผ่านห้องเรียนเสมือนจริงที่สร้างตามทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานของนักศึกษา ได้ร้อยละ 86.77 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (3) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อห้องเรียนเสมือนจริงที่สร้างตามทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มีความพึงพอใจในระดับมาก เท่ากับ 4.38

**Thesis Title** Effects of Learning Virtual Classroom based on Brain-based Learning of Undergraduate Students, Prince of Songkla University, Pattani Campus

**Author** Miss Tasneem Kortaeng

**Major Program** Educational Technology and Communications

**Academic Year** 2012

### ABSTRACT

This research aimed to (1) develop Virtual Classroom based on Brain-based Learning To be effective not less than 80/80, (2) to study the learning achievement of students After learning on Virtual Classroom based on Brain-based Learning not less than 80 percent (3) and to study the satisfaction of the students on Virtual Classroom. Samples consisted of 72 a first-year student of Faculty of Education, Prince of Songkla University, who studied in the second semester of academic year 2012, selected by simple random sampling. The research instruments were Virtual Classroom based on Brain-based Learning, the quality assessment of Virtual Classroom based on Brain-based Learning, competency assessment After learning on Virtual Classroom based on Brain-based Learning, and the satisfaction assessment. Percentage, means, standard deviation and t-test hypothesis were used for data analysis. The study revealed that: (1) Virtual Classroom based on Brain-based Learning had an efficiency of 87.28/85.33, which was higher than the criterion 80/80 (2) the learning achievement of students after learning on Virtual Classroom based on Brain-based Learning were at an average score of 86.77, which was higher than the criterion 80 (3) their satisfaction on Virtual Classroom based on Brain-based Learning was at the high level.