

ชื่อเรื่องรายงานการศึกษา

การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องการสร้างภาพการ์ตูน
เคลื่อนไหว รายวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ 30211 ระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้เขียน

นางนภัสสร วงศรีคุณถาวร ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องการสร้างภาพการ์ตูน
เคลื่อนไหว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพ 80/80 และศึกษาผลการใช้บทเรียน
อิเล็กทรอนิกส์เรื่องการสร้างภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน
ด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องการสร้างภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวที่ผู้พัฒนาสร้างขึ้น รวมถึงการประเมิน
ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องการสร้างภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจักรคำคณาทร
อ.เมือง จ.ลำพูน ที่เรียนรายวิชาเพิ่มเติม จำนวน 25 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ได้แก่
บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องการสร้างภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบบทดสอบ
ก่อนเรียน แบบฝึกปฏิบัติระหว่างเรียน แบบทดสอบหลังเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการ
ใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องการสร้างภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากการหา
ประสิทธิภาพของสื่อจากสูตร E_1/E_2 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและ t-test(dependent)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ดังนี้

1. บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องการสร้างภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.56/83.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องการสร้างภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว
เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วย
บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องการสร้างภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว มีค่าเฉลี่ย 7.0 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
(2.29) ส่วนการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 16.0 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(0.58) ผลรวมของความ
แตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่า $\sum D = 226$ เมื่อเทียบคะแนนความแตกต่างของ
คะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยค่าสถิติ t-test พบว่า $t = 18.52$ ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ 0.01 จึงกล่าวได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ก่อนการเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่เชื่อมั่น
ได้ถึง 99 % ซึ่งยอมรับสมมุติฐานที่ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนมี
ความแตกต่างกัน ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า สื่อและวิธีสอนทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องการสร้างภาพการ์ตูน
เคลื่อนไหว ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.25 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80