

ชื่อเรื่อง การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียน เรื่อง คอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเคลื่อนไหว
รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก รหัสวิชา ง20212 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ผู้วิจัย นางสาวสาวิณี สตาร์ตัน

โรงเรียน ชูพันธ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 28

ปีการศึกษา 2558

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อพัฒนาเอกสารประกอบการเรียน เรื่อง คอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเคลื่อนไหว รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก รหัสวิชา ง20212 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วย เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง คอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเคลื่อนไหว รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก รหัสวิชา ง20212 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง คอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเคลื่อนไหว รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก รหัสวิชา ง 20212 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/12 โรงเรียนชูพันธ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 28 ศรีสะเกษ - ยโสธร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 ห้องเรียนรวมทั้งสิ้น จำนวน 38 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเคลื่อนไหว รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก รหัสวิชา ง 20212 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 8 แผน รวมเวลา 16 ชั่วโมง 2) เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง คอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเคลื่อนไหว รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก รหัสวิชา ง20212 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 8 ชุด จำนวน 16 ชั่วโมง 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการใช้ออกสารประกอบการเรียน เรื่อง คอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเคลื่อนไหว รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก รหัสวิชา ง20212 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติทดสอบ t (t – test Dependent Samples)

ผลการวิจัยปรากฏว่า

1. เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง คอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเคลื่อนไหว รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก รหัสวิชา ง20212 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.54/84.87 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

2. นักเรียนที่ได้เรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียน เรื่อง คอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเคลื่อนไหว รายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก รหัสวิชา ง20212 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้ออกสารประกอบการเรียน เรื่อง คอมพิวเตอร์กราฟิกแบบเคลื่อนไหว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด