

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการสร้างงานแอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ของเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกวิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ ปีการศึกษา 2567
ชื่อผู้วิจัย	อาจารย์มนัสวี สุขเถื่อน
ตำแหน่ง	ครูผู้สอน สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก
วุฒิการศึกษา	การศึกษาระดับปริญญาตรี
สถานที่ศึกษาที่ติดต่อ	วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ
โทรศัพท์ส่วนตัว	0805984961 E-mail : bewmanatsavee@gmail.com
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2567
ประเภทงานวิจัย	วิจัยการเรียนการสอน (ชั้นเรียน)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การสร้าง
แรงบันดาลใจในการออกแบบให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3) เพื่อศึกษาระดับ
ความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การสร้าง
แรงบันดาลใจในการออกแบบผลการทดลองใช้บทเรียนพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีประสิทธิภาพ
ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 โดยได้ค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) เท่ากับ 95.60%
และค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) เท่ากับ 96.40% ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน แสดงว่าบทเรียน
ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพ เหมาะสมต่อการนำไปใช้จัดการเรียนการสอนได้จริง 2) ผลการเปรียบเทียบ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจากการทดสอบก่อนเรียน
และหลังเรียน พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดง
ว่าการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
ได้จริง 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผล
การสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียน
คอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับ มากถึงมากที่สุด โดยเฉพาะด้านความน่าสนใจของเนื้อหา ความเข้าใจ
ง่าย และการช่วยกระตุ้นแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างมี
ประสิทธิภาพ