

ชื่อเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ รายวิชามัลติมีเดียและแอนิเมชันพื้นฐาน
เรื่ององค์ประกอบของมัลติมีเดีย ด้วยกิจกรรมผ่านระบบ Social Network

ชื่อผู้วิจัย นางสาวพจนศิริพันธ์ ลิ้มปิ่นนันทน์

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการมีส่วนร่วมและการมีปฏิสัมพันธ์ในกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน 2) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ วิชามัลติมีเดียและแอนิเมชันพื้นฐาน เรื่ององค์ประกอบของมัลติมีเดีย ให้มีประสิทธิภาพ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน 4) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาในสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ t - test (One-Group) และ t - test (Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมเฉลี่ยโดยรวมร้อยละ 100 และผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์เฉลี่ยโดยรวมร้อยละ 155.68 2) กิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.07/81.94 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 3) ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ผู้เรียนมีความพึงพอใจในทุก ๆ ด้านในระดับมากถึงมากที่สุด เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด

สำนักวิทยบริการฯ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รับรับ.....
วันลงทะเบียน..... 7 ส.ค. 2556
เลขทะเบียน..... ๑๑. 213328
เลขเรียกหนังสือ..... 3๗๑ 33 พ12๕๖

9554

Title The results of the Student-Centered Approach for the course: Fundamentals of Multimedia and Animation: Elements of Multimedia through Social Network

Researcher Potsirin Limpinan

Abstract

This study aimed to 1) investigate the student's participation and interaction in learning activities; 2) develop the learning activities for the course: Fundamentals of Multimedia and Animation: Elements of Multimedia; 3) conduct a comparative study on pre- and post-learning outcomes; and 4) investigate the satisfaction of the students and the sample group toward the leaning activities including 36 of the first-year undergraduate students majoring in Multimedia and Animation Technology, Faculty of Information Technology. The research tools consisted of learning activities, the learning outcome assessment form, and student's satisfaction evaluation form. The statistical approaches applied in this study were t - test (One-Group) and t - test (Dependent Samples)

The research outcome found that 1) 100% of the students practically participated in the learning activities through the social network; meanwhile, the student's interaction was 155.68%; 2) the effectiveness of the learning activities was 80.07/81.94, which was higher than the 80/80 criteria; 3) the post learning outcome was higher than the pre- outcome with a significance of .05' and 4) the student's overall satisfaction was from satisfied to very satisfied.