



ภาตผนวก ก

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้
เรื่อง องค์ประกอบของมัลติมีเดีย วิชา มัลติมีเดียและแอนิเมชันพื้นฐาน
สำหรับนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของนักศึกษา

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

รหัส

ชื่อ - สกุล.....

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่ององค์ประกอบของมัลติมีเดีย วิชา มัลติมีเดีย และแอนิเมชันพื้นฐาน

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ด้านเนื้อหา					
1. ความเหมาะสมของเนื้อหา					
2. เนื้อหาบทเรียนมีความชัดเจน					
3. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ได้					
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้					
4. การให้ความช่วยเหลือและร่วมมือกันเองภายในกลุ่ม					
5. นักศึกษากล้าถามและแสดงความคิดเห็น					
6. มีความมั่นใจในการเรียน					
7. มีส่วนในการอธิบายหรืออภิปรายเนื้อหาในกลุ่ม					
8. เข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น					
9. พึงพอใจในการมีโอกาสแสดงความคิดเห็น					

ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ด้านความสะดวกในการใช้งาน					
10. สามารถเข้าถึงเว็บไซต์ได้ทุกเวลา					
11. ได้รับการบริการจากเว็บไซต์อย่างสมอบภาค					
12. สามารถทำงานร่วมกันทั้งกลุ่มและส่วนตัว					
13. สะดวกต่อการเรียนรู้					

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ข

ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน หน่วยที่ 1 เรื่อง องค์ประกอบของมัลติมีเดีย
รายวิชามัลติมีเดียและแอนิเมชันพื้นฐาน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ข้อสอบหลังเรียน หน่วยที่ 1 เรื่ององค์ประกอบมัลติมีเดีย

รายวิชา รายวิชา มัลติมีเดียและแอนิเมชันพื้นฐาน 3(2-2-5)

รหัส 7020101

จงทำเครื่องหมาย x หน้าข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ

เวลา 1 ชั่วโมง

1. ข้อใดให้ความหมายของคำว่า มัลติมีเดีย ได้ถูกต้อง
 - ก. มัลติมีเดียเป็นสื่อที่ใช้ในการนำเสนอผลงานในรูปแบบต่าง ๆ
 - ข. มัลติมีเดียเป็นการนำองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว เข้าด้วยกัน
 - ค. มัลติมีเดียหมายถึงโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น
 - ง. ถูกทุกข้อ
2. ข้อใดกล่าวถึง มัลติมีเดีย ได้ถูกต้อง
 - ก. สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้
 - ข. ดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ได้ดี
 - ค. ทำให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกรื่นเริงใจ
 - ง. ใช้ได้กับฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่หลากหลาย
3. องค์ประกอบของมัลติมีเดียมีกี่ชนิด

ก. 4 ชนิด	ข. 5 ชนิด
ค. 6 ชนิด	ง. 7 ชนิด
4. ข้อใด ไม่จัด เป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดีย
 - ก. เสียง
 - ข. ภาพเคลื่อนไหว
 - ค. ภาพนิ่ง
 - ง. สี
5. ข้อใดคือองค์ประกอบของมัลติมีเดีย
 - ก. สี
 - ข. แสง
 - ค. เสียง
 - ง. เส้น
6. ข้อใดคือลักษณะของ ข้อความ
 - ก. มีตัวอักษรอย่างเดียว
 - ข. มีภาพและตัวอักษร
 - ค. มีตัวอักษรและมีภาพเคลื่อนไหว
 - ง. ถูกทุกข้อ
7. ข้อใด ไม่ใช่นามสกุลของภาพนิ่งทั้งหมด
 - ก. .jpg , .gif
 - ข. .gif , .png
 - ค. .swf , .jpg
 - ง. .png , .jpg

8. ข้อใดคือนามสกุลของภาพเคลื่อนไหวทั้งหมด
- .gif , .bmp
 - .gif , .swf
 - .avi , .swf
 - .flv , .avi
9. ข้อใดคือระบบสัญญาณวิดีโอของประเทศไทย
- NTSC
 - PAL
 - DVD
 - Full HD
10. ข้อใดคือลักษณะนามสกุลของ Audio
- .wav , .mpgcl
 - .wav , .au
 - .wma , .mp3
 - .wma , .mpgc2
11. ข้อใดคือสีของ "CMYK"
- ขาว ดำ เหลือง ม่วง
 - น้ำเงิน ม่วง เหลือง คราม
 - น้ำเงิน ม่วง เหลือง ดำ
 - ไม่มีข้อถูก
12. ข้อใดคือสีของ "RGB"
- แดง ม่วง น้ำเงิน
 - แดง เขียว น้ำเงิน
 - แดง เหลือง น้ำเงิน
 - ไม่มีข้อถูก
13. ข้อใด ไม่ใช่ ข้อดีของมัลติมีเดีย
- การนำภาพกราฟิกมาผสมผสานกันเสียง
 - สื่อหลาย ๆ รูปแบบที่สร้างด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
 - การนำสื่อหลาย ๆ รูปแบบมาผสมผสานกันด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
 - การนำภาพ 3D มาใช้ในเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
14. ข้อใดคือประโยชน์ของมัลติมีเดีย
- สร้างสื่อเพื่อความบันเทิง
 - สร้างสื่อโฆษณา
 - สร้างสื่อเพื่อการศึกษาศึกษา
 - ถูกทุกข้อ
15. สื่อประเภทใดที่ไม่สามารถ นำเสนอได้ด้วยมัลติมีเดีย
- นิตยสารไอที
 - โทรทัศน์มือถือ
 - โทรทัศน์วงจรปิด
 - ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์
16. ข้อใด ไม่ใช่ สื่อมัลติมีเดีย
- E-book
 - CAI
 - E-mail
 - ถูกทุกข้อ

17. E-Card คือมัลติมีเดียที่นำเสนอผ่านสื่อใด

- ก. E-Mail
- ข. E-Book
- ค. E-Learning
- ง. E-Commerce

18. ข้อใดคือองค์ประกอบรูปภาพของสื่อ
ประสม

- ก. ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว
- ข. ภาพ 2 มิติ และภาพ 3 มิติ
- ค. ภาพการ์ตูนและภาพเหมือน
- ง. ภาพแบน X และภาพแบน Y

19. ผู้ที่ใช้ประโยชน์จากมัลติมีเดียได้ถูกต้อง

- ก. ผลิต นำเสนอผลกำไรของบริษัท
บนแผ่นกระดาษแข็ง
- ข. ญาติๆ ดูรายชื่อเพลงที่คิดอันดับขาย
ดี 10 อันดับแรกผ่านทางเว็บไซต์
- ค. กินเบอร์รี่ ศึกษาแบบจำลองเครื่อง
เสียงพร้อมฟังตัวอย่างเสียงทางแผ่น
ซีดีที่ผู้ผลิตนำเสนอ
- ง. ธีรเดช สั่งซื้อกระดาษขนาด A4 ทาง
ธุรกิจประเภท E-Commerce

20. CAI หมายถึงอะไร

- ก. เทคนิควิธีการสอนโดยใช้มัลติมีเดีย
- ข. การสร้างมัลติมีเดียสำหรับการเรียน
การสอน
- ค. การนำมัลติมีเดียมาใช้ในการเรียน
การสอน
- ง. กระบวนการที่นำสื่อคอมพิวเตอร์มา
ใช้ในการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ภาคผนวก ค

คะแนนสอบก่อนเรียนและคะแนนสอบหลังเรียน เรื่อง องค์ประกอบมัลติมีเดีย
ของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตาราง 7 คะแนนสอบก่อนเรียนและคะแนนสอบหลังเรียน เรื่อง องค์ประกอบมัลติมีเดีย

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 20 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 20 คะแนน)
1	7	17
2	12	16
3	11	17
4	13	15
5	11	18
6	13	16
7	10	14
8	12	17
9	10	16
10	11	19
11	7	18
12	5	15
13	9	18
14	9	19
15	10	16
16	11	17
17	7	14
18	6	15
19	9	14
20	7	17
21	8	16
22	10	18
23	8	15
24	7	13
25	8	15
26	9	15

ตาราง 7 คะแนนสอบก่อนเรียนและคะแนนสอบหลังเรียน เรื่อง องค์ประกอบมัลติมีเดีย
(ต่อ)

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 20 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 20 คะแนน)
27	7	17
28	10	18
29	10	19
30	9	13
31	11	19
32	10	17
33	13	18
34	8	15
35	12	16
36	12	18
\bar{X}	9.50	16.39
S.D.	2.10	1.71

ภาคผนวก ง

คะแนนแบบทดสอบย่อยแต่ละหน่วย และคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน
ของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตาราง 8 คะแนนแบบทดสอบย่อยแต่ละหน่วย และคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

เลขที่	คะแนนแบบทดสอบย่อยที่				รวมเต็ม 40	หลังเรียน เต็ม 20
	1 เต็ม 10	2 เต็ม 10	3 เต็ม 10	4 เต็ม 10		
1	9	9	9	9	36	17
2	7	8	8	8	31	16
3	7	6	7	7	27	17
4	7	10	7	9	33	15
5	6	7	8	10	31	18
6	6	7	9	10	32	16
7	7	6	5	8	26	14
8	8	7	7	10	32	17
9	8	10	7	10	35	16
10	7	6	5	7	25	19
11	9	9	8	10	36	18
12	6	8	9	8	31	15
13	10	8	9	7	34	18
14	10	8	9	10	37	19
15	8	8	8	8	32	16
16	9	9	9	9	36	17
17	9	8	9	9	35	14
18	8	7	8	8	31	15
19	7	8	8	9	32	14
20	7	9	8	9	33	17
21	7	9	8	5	29	16
22	9	7	8	10	34	18
23	8	7	6	8	29	15
24	8	9	7	6	30	13

ตาราง 8 (ต่อ)

เลขที่	คะแนนแบบทดสอบย่อยที่				รวมเต็ม 40	หลังเรียน เต็ม 20
	1 เต็ม 10	2 เต็ม 10	3 เต็ม 10	4 เต็ม 10		
25	7	7	9	7	30	15
26	8	8	9	9	34	15
27	8	9	10	10	37	17
28	7	9	9	10	35	18
29	9	8	8	9	34	19
30	8	7	7	9	31	13
31	7	9	7	9	32	19
32	7	8	10	8	33	17
33	5	10	9	9	33	18
34	5	9	7	6	27	15
35	7	7	9	8	31	16
36	6	9	7	7	29	18
รวม					1153	590
เฉลี่ยร้อยละ					32.03	16.39
S.D.					80.07	81.94
E1/E2					3.03	1.71