

**ชื่อเรื่อง** การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

**ผู้วิจัย** นางสาวสุรัตน์ ปานศักดิ์

**ปีการศึกษา** 2557

### บทคัดย่อ

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยมีประชากรเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย จังหวัดอุดรธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 445 คน และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย จังหวัดอุดรธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 45 คนโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยสุ่มนักเรียนมา 1 ห้องเรียนจากห้องเรียนทั้งหมด 11 ห้องเรียน ด้วยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ยร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test ผลการวิจัยปรากฏว่า

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 84.78/83.79
2. นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 4.46 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.53