

ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลของรูปแบบการทบทวนเนื้อหาในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การออกแบบกราฟิก

ผู้เขียน นายไพรัช นุ่นรักษา

สาขาวิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

ปีการศึกษา 2544

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการออกแบบกราฟิก ที่มีรูปแบบการทบทวนเนื้อหา 3 รูปแบบ คือ การทบทวนเนื้อหาโดยใช้เกม การทบทวนเนื้อหาโดยใช้แบบฝึก และการทบทวนเนื้อหาโดยใช้การสรุปเนื้อหา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ที่ไม่เคยเรียนรายวิชา 263-201 เทคโนโลยีการศึกษามาก่อน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายจำนวน 87 คน และแบ่งเข้าผู้การทดลองดังนี้

1. การทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการออกแบบกราฟิก ที่มีรูปแบบการทบทวนเนื้อหา 3 รูปแบบ ให้ได้ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดยแบ่งเป็น

- 1.1 การทดลองครั้งที่ 1 ใช้กลุ่มตัวอย่าง 3 คน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างรูปแบบละ 1 คน
- 1.2 การทดลองครั้งที่ 2 ใช้กลุ่มตัวอย่าง 9 คน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างรูปแบบละ 3 คน
- 1.3 การทดลองครั้งที่ 3 ใช้กลุ่มตัวอย่าง 15 คน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างรูปแบบละ 5 คน

2. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการออกแบบกราฟิก ที่มีรูปแบบการทบทวนเนื้อหา 3 รูปแบบ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างรูปแบบละ 20 คน

ผู้วิจัยได้นำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องการออกแบบกราฟิกที่มีรูปแบบการทบทวนเนื้อหา 3 รูปแบบ ไปทดลองหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ก่อนที่จะนำไปใช้ในการทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการออกแบบกราฟิก ที่มีรูปแบบการทบทวนเนื้อหา 3 รูปแบบ โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA)

ผลการวิจัยพบว่า

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการออกแบบกราฟิก ที่มีรูปแบบการทบทวนเนื้อหา 3 รูปแบบ คือ การทบทวนเนื้อหาโดยใช้เกม การทบทวนเนื้อหาโดยใช้แบบฝึก และการทบทวนเนื้อหาโดยใช้การสรุปเนื้อหา มีประสิทธิภาพ 89.00/89.00 , 87.00/87.00 และ 84.00/84.00 ตามลำดับ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ และเมื่อนำไปใช้ในการทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง การออกแบบกราฟิกที่มีรูปแบบการทบทวนเนื้อหาโดยใช้เกม บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง การออกแบบกราฟิกที่มีรูปแบบการทบทวนเนื้อหาโดยใช้แบบฝึก และบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง การออกแบบกราฟิกที่มีรูปแบบการทบทวนเนื้อหาโดยใช้การสรุปเนื้อหา ผลปรากฏว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

Thesis Title	Effects of Content Reviews in Computer Assisted Instruction on Graphic Design Learning Achievement
Author	Pairuch Noonruksa
Major Program	Educational Technology and Communications
Academic Year	2001

Abstract

The purpose of this research was to compare the learning achievement of the learners who used three types of computer-assisted instruction in reviewing the content for graphic design. The three types were games, practice, and summarization.

The samples for this research were 87 students of the Faculty of Education at Prince of Songkla University, Pattani Campus, who had never taken the course Education Technology (263 – 201). They were selected through a simple random and grouped for experiments as follows:

1. to ascertain the standard efficiency (80/80) of the chosen CAI, the following steps were taken:
 - 1.1 1st experiment, 3 samples were used; 1 for each type
 - 1.2 2nd experiment, 9 samples were used; 3 for each type
 - 1.3 3rd experiment, 15 samples were used; 5 for each type
2. to compare the achievement of the samples who used the 3 type of CAI, 20 samples were user for each type. The scores were analized statistically by One – Way ANOVA.

Findings:

The efficiency of this CAI for graphic design, which had three types of content review, was higher than standard. The games, practice; and summarization demonstrated efficiency levels of 89.00/89.00, 87.00/87.00, and 84.00/84.00, respectively. Furthermore, the experiments revealed that the learning achievement of the three groups of samples, who used different types of content-review, were the same.