

ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่ส่งผลต่อแรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ในการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็ก.*

The Effect of the multimedia with Classroom Instruction to Enhance Achievement Motivation of Production Media Arts for Children.*

ศิริโรจน์ ศรีโกมลทิพย์ (Sirote Srikomontip)**

ศิวินิต อรรถวุฒิกุล (Siwanich Attawuttikul)***

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่ส่งผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็กของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร 2) เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากรก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน 3) เพื่อศึกษาคะแนนผลงานการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็กของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากรที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 คณะศึกษาศาสตร์ สาขาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคเรียน ที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 20 คน โดยเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 2) แผนการจัดการเรียนรู้การผลิตสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน 3) สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน 4) แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็ก 5) แบบประเมินผลงานการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็ก 6) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดีย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการค้นคว้าอิสระ ระดับปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2557 เรื่อง ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน ที่ส่งผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็ก.

** นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Master of Education Program Technology Department of Educational Technology, the Faculty of Education Silpakorn University

*** อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.ศิวินิต อรรถวุฒิกุล ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

1. ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนสอนในชั้นเรียนที่ส่งผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็กของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากรมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.27, S.D. = 0.50)

2. ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากรก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนสอนในชั้นเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$ = 93.25, S.D. = 10.82) สูงกว่าแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 74.60, S.D. = 7.84) ค่า t-test = 10.04

3. ผลการศึกษาคะแนนผลงานการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็กของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร มีค่าโดยมีเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 2.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.47

4. ผลการศึกษความพึงพอใจของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากรที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนสอนในชั้นเรียน พบว่า ความพึงพอใจทั้งสามด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.91, S.D. = 0.70)

Abstract

The purposes of this research were 1) To develop Multimedia for completed learning affecting to achievement motivation in producing art media for the children of undergraduate. The Faculty of Education, Silpakorn University 2) To compare the achievement motivation of undergraduate, The Faculty of Education, Silpakorn University before learning and after learning by Multimedia Using for completed learning 3) To study the results of the art media for children of undergraduate The Faculty of Education, Silpakorn University 4) To study the undergraduate satisfaction The Faculty of Education, Silpakorn University, to Multimedia Using for completed learning. The random sampling is the first year of the undergraduates the Faculty of Education, Primary, Silpakorn University the 1st semester year 2012 and collection. The data from 20 students by purposively selected.

The instruments of this research were 1) Interview 2) lesson plans of learning by using multimedia lessons with management classes taught in class 3) Multimedia lessons with in addition and subtraction of integer 4) A motive the tools used in this research were: 1) Interview 2) lesson plans and multimedia production with management classes taught in class 3) media with management classes taught in class 4) a motive. Achievement of media arts for children 5) evaluation of media arts for children 6) satisfaction of students with the use of multimedia. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation (S.D.) and statistical t-test (t-test). The statistical analysis employed were mean, standard deviation and t-test dependent.

The results of the research were as follows : the average ($\bar{X}$) The standard deviation (S.D.) and t-test

The results of this research were as follow:

1. The development of multimedia learning with classroom that affect motivation in producing art for the children of undergraduates. Bachelor of Education courses University quality at a high level
2. The motivation achievement post-test scores were higher than pre-test scores with the statistically significant level of .05
3. The study points to the use of new media for undergraduates. Bachelor of Education courses University finds that job evaluation. At a good level The average score was 27.93 points from the score of 30 points with a mean = 93.09 percent.
4. The study satisfaction of undergraduate students, Faculty of Education, Silpakorn University towards multimedia with management classes satisfaction on three sides is at a high level. ($\bar{X}$)= 3.91, S.D.= 0.70)

บทนำ

สื่อ หมายถึง สิ่งใดๆ ก็ตามที่เป็นตัวกลางระหว่างแหล่งกำเนิดของสารกับผู้รับสาร เป็นสิ่งที่นำพาสารจากแหล่งกำเนิดไปยังผู้รับสาร เพื่อให้เกิดผลใดๆ ตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสารดังนั้นสื่อการสอนจึงมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ ช่วยสร้างรากฐานที่เป็นรูปธรรมขึ้นในความคิดของผู้เรียน การฟังเพียงอย่างเดียวผู้เรียนจะต้องใช้จินตนาการเข้าช่วยด้วย เพื่อให้สิ่งที่เห็น นามธรรมเกิดเป็นรูปธรรมขึ้นในความคิด แต่สำหรับสิ่งที่ยุ่งยากซับซ้อน ผู้เรียนย่อมไม่มีความสามารถจะทำได้ การใช้อุปกรณ์เข้าช่วยจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและสร้างรูปธรรมขึ้นในใจได้ ช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียน เพราะผู้เรียนสามารถใช้ประสาทสัมผัสได้ด้วยตา หู และการเคลื่อนไหวจับต้ององได้แทนการฟังหรือดูเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นรากฐานในการพัฒนาการเรียนรู้และช่วยความทรงจำอย่างถาวร ผู้เรียนจะสามารถนำประสบการณ์เดิมไปสัมพันธ์กับประสบการณ์ใหม่ได้ เมื่อมีพื้นฐานประสบการณ์เดิมที่ดีอยู่แล้ว ช่วยให้ผู้เรียนได้มีพัฒนาการทางความคิดต่อเนื่องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทำให้เห็นความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ เช่น เวลา สถานที่ วัฏจักรของสิ่งมีชีวิต ตลอดจนช่วยเพิ่มทักษะในการฟัง การอ่านและเสริมสร้างความเข้าใจในความหมายของคำใหม่ๆ ให้มากขึ้น ผู้เรียนที่อ่านหนังสืออย่างก็จะสามารถอ่านได้ทันพวกที่อ่านเร็วได้ เพราะได้ยินเสียงและได้เห็นภาพประกอบกัน (พิมพ์พร แก้วเครือ, 2548 : 48)

สื่อช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาการทางความคิดริเริ่ม ให้เกิดความอิสระทางความคิดสู่จินตนาการสร้างสรรค์ มีใ้คาดการณ์ว่าเด็กจะต้องวาดรูปให้เหมือนและสวยอย่างผู้ใหญ่ทำได้ หรือจะต้องได้ผลงานเป็นชิ้นเป็นอันหรือเตรียมตัวเพื่อเป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงในอนาคต หากเป็นการช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยในทางสร้างสรรค์ เพื่อเตรียมความพร้อม ทั้งร่างกาย สติปัญญาอารมณ์ โลกทัศน์ และทางสังคมให้สามารถเรียนรู้วิชาการแขนงอื่นๆ ได้

อย่างมีประสิทธิภาพ ตามแนวการจัดการศึกษา มาตราที่ 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ดังนั้นกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ การเริ่มต้นให้เด็ก ๆ เรียนรู้ศิลปะและงานประดิษฐ์ จะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการมีความเข้าใจในธรรมชาติรอบตัว ทำให้จิตใจเยือกเย็นมีสมาธิและลดความขัดแย้งกับปัญหาอุปสรรคได้ดี จากการศึกษาการจัดประสบการณ์ศิลปศึกษาสำหรับเด็กอนุบาลพบว่า ขาดความเหมาะสมในการใช้หรือจัดหาสื่อมาเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ (ศิริ ธีรอรุณารณ. 2550 : 3-4)

การเรียนการสอนโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่นำมาใช้จะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้น วงการศึกษาจึงได้มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ เช่น การเรียนการสอนผ่านเว็บ (web-based instruction) การเรียนการสอนแบบออนไลน์ (online learning) และคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (computer assisted instruction) การใช้ผ่านช่องทางการสื่อสารในระบบเครือข่าย เช่น สัญญาณระบบ Wi-Fi, 3G และอุปกรณ์ต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต (Tablet) เป็นต้น การเรียนแบบอิเล็กทรอนิกส์ เป็นการเรียนแบบเดิมเพียงแต่เป็นการศึกษาโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (internet computer network) สื่ออิเล็กทรอนิกส์จึงเป็นสื่อการเรียนอีกทางหนึ่งที่มีความเหมาะสมสำหรับการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของประเทศ

จากสภาพและปัญหาดังกล่าวข้างต้น การที่จะปลูกฝังหรือส่งเสริมให้นักศึกษาที่เรียนหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต/ หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิตและพัฒนศาสตรบัณฑิต/ หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต โดยเฉพาะสาขาประถมศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนตั้งแต่ปฐมวัยได้พัฒนาด้านสติปัญญา ประสบการณ์การเรียนรู้ ให้นักศึกษารู้สึกอยากที่จะผลิตสื่อการเรียนการสอนต้องอาศัยแรงจูงใจในการทำงานหรือมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motivation) ว่าเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมต่างๆ กัน และยังทำให้เกิดความพร้อมที่จะทำให้นักศึกษามีพฤติกรรมมุ่งสู่เป้าหมายได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังกระตุ้นให้นักศึกษามีความเต็มใจที่จะเรียนและเป็นแรงผลักดันให้นักศึกษามีสถานะที่สูงขึ้น มีความรับผิดชอบ มีความต้องการความสำเร็จสูงขึ้น ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นจะส่งผลให้มีการรับรู้ความสามารถของตนเองมากขึ้นตามไปด้วย เนื่องจาก เมื่อผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะมุ่งสู่ความสำเร็จก็จะทำให้เกิดความพยายามไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคและก่อให้เกิดการรับรู้ว่าตนเองสามารถควบคุมการกระทำหรือควบคุมพฤติกรรมที่จะทำให้เกิดความสำเร็จได้ (สุนิดา ศิริพากย์, 2553 : 9) ซึ่งสภาพแวดล้อมด้านเทคโนโลยีการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงไป คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนที่เน้นคุณภาพการเรียน โดยมุ่งการแสวงหาความรู้อยู่เสมอ และผู้สอนต้องมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนให้ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาและนำความรู้ไปใช้ได้จริง และจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยระดับประถมศึกษา พบว่าครูผู้สอนที่ผลิตสื่อการเรียนแล้วนำมาใช้ในการเรียนการสอน มักจะประสบผลสำเร็จในการสอน เมื่อนำสื่อการเรียน เช่น ภาพ Pop up มาเป็นตัวอย่างให้นักศึกษาดูเป็นตัวอย่าง ทำให้นักศึกษามีแรงจูงใจที่จะศึกษาการผลิตสื่อการเรียน ซึ่งก่อให้เกิดความมานะบากบั่น ความพยายามเพราะแรงจูงใจมีส่วนสำคัญทำให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ ย่อมก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ และผลสัมฤทธิ์จะย้อนกลับมาเป็นแรงจูงใจกับนักศึกษาอีก ซึ่งในที่สุดนำไปสู่ความพยายามและความสำเร็จในการเรียน ดังที่ Maddox (1965 อ้างถึงใน สุนิดา ศิริพากย์, 2553 : 7) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนขึ้นอยู่กับความพยายามและวิธีการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพอีกร้อยละ 30-40 และขึ้นอยู่กับโอกาสและสิ่งแวดล้อมอื่นๆ อีกร้อยละ 10-15

ปัจจุบันสื่อมัลติมีเดียจัดว่าเป็นสื่ออีกชนิดหนึ่งที่มีความนิยมใช้งานกันอย่างแพร่หลาย ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอผลิตภัณฑ์และบริการต่างๆ (product and service presentation) การเรียนการสอนผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) และการนำเสนอผลงานต่างๆ (task presentation) ตลอดจนใช้เป็นสื่อบันเทิง (entertainment) ทั้งในภาคธุรกิจและครัวเรือน สื่อมัลติมีเดีย ก็เป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนที่ประยุกต์ใช้คุณลักษณะของอินเทอร์เน็ต โดยนำทรัพยากรที่มีอยู่ในเวิลด์ ไวด์ เว็บ (world wide web) มาเป็นสื่อกลางเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ที่มีประโยชน์มาก เพราะเป็นการนำประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการค้นคว้าหาข้อมูลในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการตอบสนองแนวคิดการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นั่นคือ ไม่ใช่การสอนที่เป็นการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่ (anywhere) และทุกเวลา (anytime) โดยใช้เทคโนโลยี และการสื่อสารสารสนเทศต่างๆ ให้เป็นประโยชน์ ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และแก้ปัญหาได้อย่างอิสระ (ถนอมพร ตันพิพัฒน์, 2549)

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่ส่งผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็กของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่มุ่งพัฒนาสื่อมัลติมีเดียตามแนวคิดของ แมคเคลแลน (McClelland, 1953); เมอร์เรย์ (Murray, 1959); แอดคินสัน (Atkinson, 1964) และเฮอร์แมน (Herman, 1970) ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะช่วยผลักดันให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้และมีแรงจูงใจในการผลิตสื่อเพื่อใช้ในการเรียนการสอน การจัดบรรยากาศและสภาพแวดล้อม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาจากการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่มีผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็กของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากรก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน
3. เพื่อศึกษาคะแนนผลงานการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็กของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากรที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 471205 ศิลปะสำหรับเด็ก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 20 คน
2. ตัวแปรที่ศึกษา

- 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน
- 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 2.2.1 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการผลิตสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน
 - 2.2.2 คะแนนผลงานการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็ก
 - 2.2.3 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียน การสอน ในชั้น

เรียน

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ได้แก่

- 3.1 คุณค่าของสื่อศิลปะสำหรับเด็ก
- 3.2 การเตรียมตัวก่อนสร้างสื่อศิลปะสำหรับเด็ก
- 3.3 การออกแบบสื่อศิลปะสำหรับเด็ก
- 3.4 การใช้งานโปรแกรมสำหรับผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็ก ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้
 - 3.4.1 ทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะ การใช้สี การพิมพ์ภาพ การออกแบบ ลักษณะผลงาน และคุณค่าของงานศิลปะเด็ก
 - 3.4.2 พื้นฐานทัศนศิลป์ องค์ประกอบศิลป์ เช่น ขนาดและสัดส่วน จุดสนใจ จังหวะ เอกภาพ และความสมดุล
 - 3.4.3 การออกแบบสื่อศิลปะสำหรับเด็ก กิจกรรมศิลปะ 2 มิติ 3 มิติ และประยุกต์
 - 3.4.4 การจัดลำดับของวัตถุ /การนำเสนอบน timeline
 - 3.4.5 การใช้งานโปรแกรมสำหรับผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็ก
 - 3.4.6 การสร้างสื่อศิลปะสำหรับเด็ก
 - 3.4.7 การนำภาพกราฟิกมาใช้งานและการประยุกต์ใช้
 - 3.4.8 ประเมินคุณค่า วิจัยงานศิลปะสำหรับเด็ก

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ศึกษาผลของการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่ส่งผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็กของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 12 สัปดาห์ ละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 36 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ คำถามที่ใช้เป็นแบบปลายเปิด เพื่อให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ตอบได้โดยอิสระ โดยผู้วิจัยเป็นผู้สัมภาษณ์เอง
2. แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้รายสัปดาห์ มีกำหนดการ จัดทำให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนดไว้ ประกอบด้วย สารการเรียนรู้ จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม กิจกรรมการเรียนรู้ ระยะเวลา 12 สัปดาห์ 36 ชั่วโมง สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อฝึกการสร้างสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

3. สื่อมัลติมีเดียใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน เรื่องศิลปะสำหรับเด็ก นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน คือด้านศิลปะ ด้านเทคโนโลยีและด้านจิตวิทยามาเป็นแนวทางในการกำหนดเนื้อหาผลิตสื่อมัลติมีเดีย สํารวจพื้นฐานนักศึกษาระดับปริญญาตรีปีที่ 1 สาขาประถมศึกษา หลักสูตรศึกษาศาสตร์ ศึกษาเอกสาร เนื้อหา แล้วนำไปออกแบบสื่อมัลติมีเดีย แล้วสร้างสื่อมัลติมีเดียซึ่งประกอบด้วยบทนำ การเลือกบทเรียน ส่วนบทเรียน คำถามท้ายบทหรือแบบฝึกหัด แบบทดสอบหลังเรียน

4. แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็ก เป็นแบบประเมินค่าโดยประยุกต์จากแนวคิด ทฤษฎี ของ McClelland, D. C. (1953); Murray, (1959); Atkinson (1964) และ Herman (1970) เป็นแบบสอบถามชนิด 5 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อในแบบสอบถามจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึก ความคิดเห็น รวมถึงลักษณะนิสัยที่ผู้ตอบมักประพฤติปฏิบัติ โดยในแต่ละข้อของตัวเลือกทั้ง 5 จะมีข้อความเรียงลำดับจากจริงที่สุด ไปจนถึงไม่จริงเลย โดยผู้ตอบจะต้องอ่านข้อความในแบบทดสอบทีละข้อ แล้วพิจารณาว่าข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงของตนเพียงใด

5. แบบประเมินผลงานการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็ก องค์ประกอบของเกณฑ์การประเมินผลงานในการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็กจากข้อมูลที่ได้มา ซึ่งสรุปได้ว่า องค์ประกอบของเกณฑ์การประเมินผลงานการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็ก ของผู้วิจัย มี 6 ประเด็น (Robert, 1982 : 355) ประกอบด้วย 1) เนื้อหา 2)จุดประสงค์การเรียนรู้ ในการสร้างสื่อศิลปะสำหรับเด็ก มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียน 3) ด้านความเหมาะสมกับผู้เรียน หมายถึงสื่อศิลปะสำหรับเด็ก มีความเหมาะสมกับระดับชั้นหรือความรู้ของผู้เรียน 4) ด้านการออกแบบสื่อการสอน 5) ด้านการคิดอย่างสร้างสรรค์ 6) ด้านการนำเสนอผลงาน และประเมินคุณภาพผลงานการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็ก โดยใช้แบบประเมินคุณภาพ ดังนี้

(1) ด้านความถูกต้องของเนื้อหา หมายถึง สื่อการสอนมีเนื้อหาถูกต้องหลักวิชาการ

- | | | | |
|-------|---|----------|--|
| ระดับ | 3 | ดี | ผลงานมีเนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการทั้งหมดไม่มีข้อบกพร่อง (ร้อยละ 80-100) |
| | 2 | พอใช้ | ผลงานมีเนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการมีข้อบกพร่องเล็กน้อย (ร้อยละ 50-79) |
| | 1 | ปรับปรุง | ผลการมีเนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ มีข้อบกพร่องมาก (หรือต่ำกว่าร้อยละ 50) |

(2) ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ หมายถึง สื่อการสอนมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียน

2.1 ความสอดคล้องของผลงานกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

- | | | | |
|-------|---|----------|--|
| ระดับ | 3 | ดี | ผลงานสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นอย่างดี (ร้อยละ 80-100) |
| | 2 | พอใช้ | ผลงานสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้บางส่วน (ร้อยละ 50-79) |
| | 1 | ปรับปรุง | ผลงานไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (หรือต่ำกว่าร้อยละ 50) |

2.2 ความสัมพันธ์ของผลงานกับเนื้อหาบทเรียน

- | | | | |
|-------|---|----------|---|
| ระดับ | 3 | ดี | ผลงานสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียนเป็นอย่างดี (ร้อยละ 80-100) |
| | 2 | พอใช้ | ผลงานสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียนบางส่วน (ร้อยละ 50-79) |
| | 1 | ปรับปรุง | ผลงานไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียน (หรือต่ำกว่าร้อยละ 50) |

(3) ด้านความเหมาะสมกับนักเรียน หมายถึง สื่อการสอนมีความเหมาะสมกับระดับชั้นหรือความรู้ของนักเรียน

- | | | | |
|-------|---|----------|---|
| ระดับ | 3 | ดี | ผลงานเหมาะสมกับระดับชั้นหรือความรู้ของนักเรียนเป็นอย่างดี (ร้อยละ 80-100) |
| | 2 | พอใช้ | ผลงานบางส่วนเหมาะสมกับระดับชั้นหรือความรู้ของนักเรียนเป็นอย่างดี (ร้อยละ 50-79) |
| | 1 | ปรับปรุง | ผลงานไม่เหมาะสมกับระดับชั้นหรือความรู้ของนักเรียนเป็นอย่างดี (หรือต่ำกว่าร้อยละ 50) |

(4) ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย หมายถึง สื่อการสอนมีโครงสร้างหรือรูปทรงที่สมดุล มีขนาด และสีเหมาะสมกับนักเรียน มีความสวยงาม

4.1 โครงสร้างหรือรูปทรงผลงาน

- | | | | |
|-------|---|----------|--|
| ระดับ | 3 | ดี | ออกแบบโครงสร้างหรือรูปทรงผลงาน ได้สมดุลเป็นอย่างดี (ร้อยละ 80-100) |
| | 2 | พอใช้ | ออกแบบโครงสร้างหรือรูปทรงผลงาน ได้สมดุลพอสมควร (ร้อยละ 50-79) |
| | 1 | ปรับปรุง | ออกแบบโครงสร้างหรือรูปทรงผลงาน ไม่สมดุล(หรือต่ำกว่าร้อยละ 50) |

4.2 ขนาดของผลงาน

- | | | | |
|-------|---|----------|---|
| ระดับ | 3 | ดี | ผลงานมีขนาดเหมาะสมกับนักศึกษาเป็นอย่างดี (ร้อยละ 80-100) |
| | 2 | พอใช้ | ผลงานมีขนาดเหมาะสมกับนักศึกษา แต่มีข้อบกพร่องบางส่วน (ร้อยละ 50-79) |
| | 1 | ปรับปรุง | ผลงานมีขนาดไม่เหมาะสมกับนักศึกษา (หรือต่ำกว่าร้อยละ 50) |

4.3 สีของผลงาน

- | | | | |
|-------|---|----------|---|
| ระดับ | 3 | ดี | ใช้ประโยชน์ของสีเหมาะสมกับนักศึกษาเป็นอย่างดี (ร้อยละ 80-100) |
| | 2 | พอใช้ | ใช้ประโยชน์ของสีบางส่วนเหมาะสมกับนักศึกษา (ร้อยละ 50-79) |
| | 1 | ปรับปรุง | ใช้ประโยชน์ของสีไม่เหมาะสมกับ (หรือต่ำกว่าร้อยละ 50) |

4.4 ความสวยงามของผลงาน

- | | | | |
|-------|---|-------|---|
| ระดับ | 3 | ดี | ผลงานมีความเรียบร้อยสวยงามเป็นอย่างดี (ร้อยละ 80-100) |
| | 2 | พอใช้ | ผลงานมีความเรียบร้อยสวยงามแต่มีข้อบกพร่องเป็นบางส่วน (ร้อยละ 50-79) |

5. ความคิดสร้างสรรค์ เป็นสื่อการสอนที่แปลกใหม่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์

- | | | | |
|-------|---|----------|--|
| ระดับ | 3 | ดี | ผลงานมีแปลกใหม่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ (ร้อยละ80-100) |
| | 2 | พอใช้ | ผลงานบางส่วนมีความแปลกใหม่แสดงให้เห็นถึงการดัดแปลงจากผลงานที่มีผู้เคยทำแล้ว (ร้อยละ 50-79) |
| | 1 | ปรับปรุง | ผลงานไม่มีความแปลกใหม่ คล้ายคลึงกับผลงานที่มีผู้เคยทำแล้ว (หรือต่ำกว่าร้อยละ 50) |

6. การนำเสนอผลงาน หมายถึงสามารถของนักศึกษาที่สามารถอธิบายขั้นตอนการใช้สื่อได้ง่ายและชัดเจน

- | | | | |
|-------|---|----------|---|
| ระดับ | 3 | ดี | นักศึกษาสาธิตขั้นตอนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียได้เข้าใจง่าย (ร้อยละ 80-100) |
| | 2 | พอใช้ | นักศึกษาสาธิตขั้นตอนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียได้เข้าใจพอสมควร(ร้อยละ 50-79) |
| | 1 | ปรับปรุง | นักศึกษาสาธิตขั้นตอนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียค่อนข้างสับสน (หรือต่ำกว่าร้อยละ 50) |

50)

6. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดีย กำหนดองค์ประกอบ ของการ ประเมินและคำอธิบายระดับคุณภาพ เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) โดยกำหนดความหมายเป็น 5 ระดับตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert) มีเกณฑ์การพิจารณาแต่ละระดับของ John W. Best

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Design) ผู้วิจัยจึงได้กำหนดแบบแผนการวิจัย ครั้งนี้ โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest – Posttest Design คือ การจัดการเรียนรู้โดยให้มีการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) จากนั้นให้ผู้เรียน เรียนรู้เนื้อหาด้วยบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการ การเรียนการสอนในชั้นเรียน และทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest)

1. ผู้วิจัยวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ก่อนเรียนกับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ปีที่ 1
2. ให้นักศึกษาทดสอบก่อนเรียน ก่อนเริ่มเรียนบทเรียนเพื่อทราบพื้นฐาน
3. ผู้วิจัยแนะนำวิธีการเรียนเกี่ยวกับบทบาทผู้สอนและผู้เรียนให้นักศึกษาทราบ
4. ผู้วิจัยร่วมกับอาจารย์ผู้สอนประจำวิชาศิลปะสำหรับเด็กเป็นผู้จัดการเรียนในห้องเรียน
5. ผู้วิจัยให้ความรู้ผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็กและตรวจผลงาน
6. ผู้วิจัยให้นักศึกษาทดสอบหลังเรียน เพื่อทราบความรู้ที่ได้รับหลังจากการเรียน
7. ผู้วิจัยวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์หลังเรียนกับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ปีที่ 1 เมื่อจบบทเรียนแล้ว

ผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็กของนักศึกษา ปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัย พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เป็นค่าคะแนนเฉลี่ย หลังเรียน ($\bar{X}$) = 28.60 ก่อนเรียน ($\bar{X}$) = 30.20

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	n	($\bar{X}$)	$\sum D$	$\sum D^2$	t	df	Sig. (2-tailed)
ก่อนเรียน	20	28.60	32	248	2.223	19	.039
หลังเรียน	20	30.20					

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เฉลี่ยก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการ จัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน ของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ส่งผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็กของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตร บัณฑิต พบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$ = 93.25, S.D. =10.82) สูงกว่าแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X}$ =74.60, S.D. =7.84)

3. ผลการศึกษาคะแนนผลงานการใช้สื่อศิลปะสำหรับเด็กของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษา ศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร พบว่า การประเมินผลงาน อยู่ในระดับดี โดยมีคะแนนเฉลี่ยได้ 27.93 คะแนน

จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน มีค่าเฉลี่ยร้อยละ =93.09 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 และเมื่อพิจารณาทางด้าน สามารถเรียงลำดับได้ดังนี้ อยู่ในระดับดี จำนวน 9 รายการ คือ อยู่ในระดับดีลำดับที่ 1 มี 3 รายการ คือความสอดคล้องของผลงานกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ความสัมพันธ์ของผลงานกับเนื้อหาบทเรียน และความเหมาะสมกับนักเรียน ($\bar{X}$ =3.00, S.D.= 0.00 ค่าร้อยละ =100) อยู่ในระดับดีรองลงมาลำดับที่ 2 คือ การนำเสนอผลงาน ($\bar{X}$ =2.90,S.D.=0.21 ค่าร้อยละ=97.66) อยู่ในลำดับที่ 3 คือความถูกต้องของเนื้อหา ($\bar{X}$ =2.90, S.D.= 0.47 ค่าร้อยละ = 96.66) ลำดับที่ 4คือขนาดผลงาน ($\bar{X}$ =2.83, S.D.= 0.35 ค่าร้อยละ = 94.44) ลำดับที่ 5 คือ โครงสร้างหรือรูปทรงผลงาน ($\bar{X}$ =2.72, S.D.= 0.44 ค่าร้อยละ = 90.55) ลำดับที่ 6 คือ สีของผลงาน ($\bar{X}$ =2.62, S.D.= 0.34 ค่าร้อยละ = 87.22) ลำดับที่ 7 คือ ความสวยงามของผลงาน ($\bar{X}$ =2.60, S.D.=0.36, ค่าร้อยละ = 86.66) อยู่ในระดับพอใช้ มี 1 รายการคือความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X}$ =2.54,S.D.=0.51, ค่าร้อยละ=77.77) อยู่ในระดับสุดท้าย ตามลำดับ

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากรที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน พบว่า ความพึงพอใจทั้งสามด้านอยู่ในระดับมาก($\bar{X}$ = 3.91, S.D. = 0.70) คือด้านเนื้อหา ($\bar{X}$ =4.16, S.D. = 0.71) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.03, S.D. = 0.71) และด้านรูปแบบ / ลักษณะของสื่อการเรียนการสอน ($\bar{X}$ = 3.55, S.D. = 0.68)

อภิปรายผล

1. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาจากการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่ส่งผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็กของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการใช้สื่อคอมพิวเตอร์แสดงผลข้อมูลข่าวสารหลายชนิดผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพเสียง และวีดิทัศน์ มาใช้ร่วมกันในการเรียนการสอน นำเสนอเนื้อหาในมุมมองที่น่าสนใจ จากง่ายไปหายาก มีคำอธิบายประกอบชัดเจน เข้าใจง่าย บทเรียนมีเนื้อหาครบถ้วนตามหลักสูตรที่เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของนันทพันธ์ นันทวงศ์ (2549 : บทคัดย่อ) เรื่องการสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายการเขียนแบบวิศวกรรมสำหรับนักศึกษา คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่าการนำเสนอเนื้อหาในกลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยร้อยละ 98 เพราะมีการนำเสนอจากง่ายไปหายาก มีคำอธิบายประกอบชัดเจน เข้าใจง่าย ส่วนเนื้อหาของภาพ 3D มีการนำเสนอเนื้อหาในมุมมองที่น่าสนใจบทเรียนมีเนื้อหาครบถ้วนตามกระบวนวิชาในหลักสูตรที่เรียน ผู้เรียนสามารถนำเนื้อหาของบทเรียนไปทบทวนซ้ำได้อีก เช่นการเรียนซ่อมเสริม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นกนิษา จันทวงศ์วิไล (2550 : 80) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาบทเรียนบนเครือข่าย เรื่องซอฟต์แวร์ สำหรับซ่อมเสริมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง พบว่า การสร้างบทเรียนบนเครือข่ายสาระการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศพื้นฐาน เรื่องซอฟต์แวร์ สำหรับซ่อมเสริมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เฉลี่ยก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน ของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร

พบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ทั้งนี้หากบุคคลใดที่มีความปรารถนา ความพยายาม และความตั้งใจที่จะกระทำให้สิ่งหนึ่งสิ่งใดให้ประสบผลสำเร็จด้วยดี ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคที่ขัดขวางเพื่อที่จะได้นำตนเองไปสู่ความสำเร็จที่หวังไว้ จากแนวคิด ทฤษฎีของ McClelland, (1953) ; Murray,(1959); Atkinson (1964) และ Herman (1970)(ภทรพร ยุทธาภรณ์พินิจ. 2547 : 32-50) สอดคล้องกับงานวิจัยของสุนิดา ศิริพากย์ (2553 : 243-253) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของแมคคอลลแลนด์และการเสริมสร้างอัตมโนทัศน์ตามแนวคิดนีโอฮิวแมนนิส พบว่า 1) รูปแบบกิจกรรม ได้แก่ วัตถุประสงค์ ผู้เรียน ผู้สอน เนื้อหาสาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ ระยะเวลา สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนรู้ ประเมินผล 2) ผลการใช้รูปแบบ พบว่า กลุ่มทดลองมีการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ อัตมโนทัศน์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สภาพแวดล้อมก็มีส่วนสำคัญต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุนิดา เพิ่มพิทักษ์ และทัศนีย์ ลิ้มสุทธิวันภูมิ (2552) ได้ศึกษาเรื่องแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนของนักศึกษาปีที่ 1 คณะบัญชี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ผลที่ได้จากการศึกษาพบว่าระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ปัจจัยทางด้านเพศ อายุ ภูมิฐานะ ส่งผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ 0.5

3. ผลการประเมินผลงานการใช้สื่อศิลปะสำหรับเด็กของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร ผลจากการวิเคราะห์ พบว่า การประเมินผลงาน อยู่ในระดับดี โดยมี $\bar{X} = 2.79$ และ $S.D. = 0.24$ ร้อยละ = 93.09 อาจเป็นเพราะว่านักศึกษามีความรู้ด้านศิลปะจากการศึกษาสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผลการประเมิน อยู่ในระดับดี จำนวน 9 ข้อ คือ เมื่อพิจารณารายด้าน สามารถเรียงลำดับได้ดังนี้ ความสอดคล้องของผลงานกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ความสัมพันธ์ของผลงานกับเนื้อหาบทเรียน และความเหมาะสมกับนักเรียน การนำเสนอผลงาน ความถูกต้องของเนื้อหา คือขนาดผลงาน โครงสร้างหรือรูปทรงผลงาน สีของผลงาน โครงสร้าง รูปทรง รูปทรง สี ความสวยงามความสวยงามของผลงาน ส่วนการออกแบบสื่อมัลติมีเดียสำหรับเด็ก ด้านความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับพอใช้ ทั้งนี้อาจเนื่องจากการเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน เป็นการเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นักศึกษาแต่ละคนได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้เรียนรู้จากการลงมือกระทำด้วยตนเองหรือเรียกว่า learning by doing จากการปฏิบัติงานร่วมกันเป็นกลุ่มบนสื่อสังคมออนไลน์ อีกทั้งนักศึกษาสามารถแสดงความคิดเห็นและอภิปรายร่วมกันผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ นอกจากนี้ยังสนับสนุนการใช้งานร่วมกันบนสื่อสังคมออนไลน์ด้วย และงานที่ได้มอบหมายให้นักศึกษาปฏิบัติร่วมกันแต่ละครั้ง ตลอดระยะเวลาในการทดลอง 12 สัปดาห์ ที่เป็นการเรียนออนไลน์ ทำให้นักศึกษาได้ใช้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของตนเองได้เต็มที่ สามารถทำกิจกรรมตามแผนที่กำหนดไว้ และมุ่งพัฒนาสื่อมัลติมีเดียตามแนวคิดของแมคเคลแลนด์ (McClelland) เมอร์เรย์ (Murray), แอดคินสัน (Atkinson) และ เฮอรัแมน (Herman) ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะช่วยผลักดันให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้และมีแรงจูงใจในการผลิตสื่อเพื่อใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจิรศักดิ์ ทองหยวก. วิจัยเรื่อง ศิลปะสื่อผสม : กรณีศึกษาแนวคิดและเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมของริชาร์ด แฮมิลตัน และโรเบิร์ต ราสส์เซนเบิร์ก. ผลการวิจัยพบว่า ได้นำสื่อวัสดุหลากหลายชนิดมาบูรณาการใช้ โดยผสมผสานจินตนาการเข้าไปและปรับเปลี่ยนรูปทรงให้เข้ากับผลงานซึ่งรูปทรงเหล่านั้นยังมีความหมายและมีได้เปลี่ยนแปลงนัยยะสำคัญของตัวมันเอง สื่อวัสดุเหล่านี้มีทั้งสองมิติและสามมิติซึ่งทำให้ผลงาน

ศิลปะเปลี่ยนรูปแบบ จากศิลปะแบบสองมิติ มาเป็นศิลปะแบบสามมิติ ทำให้เกิดเทคนิคที่เรียกว่าปะติดและต่อประกอบ สอดคล้องกับงานวิจัย การจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อหลายๆ ประเภทจะทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆ ที่หลากหลายผู้เรียนเรียนรู้ไปโดยไม่รู้ตัวสอดคล้องกับงานวิจัยของศิริพร ตาคำอ้าย (2554 : 77) เรื่องผลของการใช้สื่อประสมในการสอนภาษาตามแนวธรรมชาติที่มีต่อความสามารถทางการเขียนของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอรุณทิพย์ พบว่าผู้เรียนมีความกระตือรือร้น มีความรับผิดชอบ มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกับเพื่อน ผู้เรียนผ่านเกณฑ์การเขียนทุกจุดประสงค์ร้อยละ 80 โดยมีคะแนนเฉลี่ยในทุกจุดประสงค์อยู่ในช่วงร้อยละ 82.50 ถึงร้อยละ 100

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากรที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน พบว่า ความพึงพอใจทั้งสามด้านอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4 ด้านเนื้อหา เป็นด้านที่นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เป็นลำดับที่หนึ่ง ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.71) เรื่องการจัดการเรียนรู้การสร้างสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ คำอธิบายเนื้อหาแต่ละหน่วยมีความชัดเจน มีการจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก และแบบทดสอบมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา ความยากง่ายของเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับนักศึกษา และปริมาณเนื้อหาในแต่ละหน่วยเหมาะสมกับเวลาเรียน เนื้อหาในมัลติมีเดียมีการถ่ายทอดความรู้ด้วยการอธิบาย และตัวอย่างชัดเจนทำให้นักศึกษาเข้าใจง่าย ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการปฏิบัติ สามารถทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย และเรียนรู้ได้ดีขึ้น ได้ศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูลและทำความเข้าใจเนื้อหาด้วยตนเองทำให้เกิดองค์ความรู้ และการจัดการเรียนรู้มีเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ทำให้ได้รับประสบการณ์ใหม่ที่เป็นประโยชน์ และเกิดทักษะในการนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่นๆ ได้ ตลอดจนสามารถส่งเสริมให้นักศึกษามีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ด้านรูปแบบ / ลักษณะของสื่อการเรียนการสอน ตัวอักษร มีลักษณะอ่านง่าย ชัดเจน และระบบบริหารจัดการเรียนรู้แบบชี้แนะมีการออกแบบ รูปร่าง ตำแหน่ง การจัดวางหน้าจอและเมนูต่างๆ เหมาะสม การจัดการเรียนรู้มีสื่อเอกสาร สื่อมัลติมีเดียที่เหมาะสมและน่าสนใจสำหรับผู้เรียน และรูปแบบที่ใช้สวยงามน่าสนใจ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ก่อนนำสื่อมัลติมีเดียไปใช้ ควรทำความเข้าใจกับครูผู้สอนก่อนว่าต้องมีการบันทึกผลการใช้สื่อทุกครั้งที่ใช้
2. จากผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนที่เรียนในระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้สื่อการเรียนร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน ทำให้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนสามารถเลือกสื่อการเรียนร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน ไปใช้ในการผลิตสื่อมัลติมีเดียแล้วนำไปใช้กับผู้เรียนในทุกระดับความรู้

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ไปทดลองใช้กับการเรียนการสอนแบบอื่นๆ เช่นการเรียนการสอนแบบใช้กระบวนการคิด แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นต้น
2. ควรศึกษาแนวทางการประยุกต์ใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนในการจัดการเรียนการสอนแบบต่างๆ เช่น Home School
3. การเรียนในระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้เว็บเป็นเครื่องมือหลัก ผู้เรียนกับผู้สอนอยู่ต่างสถานที่กัน ดังนั้นการปฏิสัมพันธ์ในการเรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญ ผู้สอนจึงควรมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอเพื่อไม่ให้เกิดการติดขัดและทำให้ทราบปัญหาของผู้เรียน เช่น การรายงานการเรียนของผู้เรียนเป็นระยะๆ เพราะผู้เรียนจะได้ทราบความก้าวหน้า ทราบปัญหาของตนเอง สามารถแก้ไขได้และแจ้งสิ่งที่เพราะผู้เรียนจะได้ทราบความก้าวหน้า ทราบปัญหาของตนเอง สามารถแก้ไขได้และแจ้งสิ่งที่จะเรียนต่อไปเพื่อให้ผู้เรียนไปศึกษาล่วงหน้า

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- จิรศักดิ์ ทองหยวก. ศิลปะสื่อผสม : กรณีศึกษาแนวคิดและเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมของ ริชาร์ด แฮมิลตัน และโรเบิร์ต แรธเซนเบิร์ก. ปริญญาโท ศบ.ม. (ทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่). กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ, 2548.
- ถนอมพร ตันพิพัฒน์. การพัฒนากิจกรรมสำหรับหลักสูตรอินเทอร์เน็ตในห้องเรียน. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 2549.
- นันทน์ นันทวาศ. การสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายการเขียนแบบวิศวกรรมสำหรับนักศึกษา คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ค้นคว้าอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีทางการศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 2549. [ระบบออนไลน์]แหล่งที่มา http://archive.lib.cmu.ac.th/full/T/2551/edtec0351nn_ch2.pdf (30 กันยายน 2555).
- นภนิชา จันทวงศ์ไฉ. การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่าย เรื่องซอฟต์แวร์ สำหรับซ่อมเสริมนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีทางการศึกษา). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2550.
- พิมพ์พร แก้วเครือ. สื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร : อักษรเจริญทัศน์. 2548.
- พวงรัตน์ มณีรัตน์. วิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพมหานคร : เจริญผล การพิมพ์, 2543.
- ภทรพร ยุทธาภรณ์พินิจ. รูปแบบการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ตามแนวคิดของ ป.อ.ปยุตโต. วิทยานิพนธ์ การศึกษาหลักสูตรปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษา ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

สำนักงานการศึกษานอกโรงเรียน กระทรวงศึกษาธิการ. ยุทธศาสตร์การพัฒนาระดับเด็กและเยาวชนที่มีความสามารถพิเศษ (พ.ศ.2549-2559). กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ, 2548.

สุจินต์ เพิ่มพิทักษ์ และทัศนีย์ ลิ้มสุทธิวันภูมิ. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนของนักศึกษาปีที่ 1.

คณะบัญชี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

สุนิดา ศิริพากย์. การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของแมคเคลแลนด์และการเสริมสร้างอัตมโนทัศน์ตามแนวคิดนีโอฮิวเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษาการศึกษานอกระบบกลุ่มด้อยสัมฤทธิ์ที่เรียนด้วยวิธีเรียนทางไกล.

วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชานโยบายการจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2553.

ศิริพร ตาคำอ้าย. ผลของการใช้สื่อประสมในการสอนภาษาตามแนวธรรมชาติที่มีต่อความสามารถทางการเขียนของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอรุณทัย. สาขาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ศิวรี อรัญนารถ. ผลการจัดประสบการณ์ศิลปศึกษา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล.

ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์ศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.