



## รายงานผลการวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์จากคามพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาที่มีต่อการ  
จัดการเรียนการสอนโดยการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรายวิชาโครงการ

นางรติภัทร จันทร์ส่อง  
ผู้วิจัย

แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก คณะวิชาศิลปกรรม  
วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี  
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

ชื่อเรื่อง : การศึกษาผลสัมฤทธิ์จากความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน โดยใช้สื่อมัลติมีเดียในรายวิชาโครงการ

ชื่อผู้วิจัย : นางรติภทร จันทร์ส่อง

ปี พ.ศ. : 2/2562

### บทคัดย่อ

การวิจัยในชั้นเรียน ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์จากความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรายวิชาโครงการ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี ระดับชั้น ปวช. ชั้นปีที่ 3 และ ปวส.ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาโครงการ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 32 คน กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี ระดับชั้น ปวช. ชั้นปีที่ 3 และ ปวส.ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาโครงการ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 22 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถาม แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาโครงการ จำนวน 13 ข้อ ทำการเก็บข้อมูลในชั้นเรียน รวบรวมข้อมูลที่ได้รับจากแบบสอบถาม ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 22 คน นักเรียนนักศึกษามีความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนการโดยการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรายวิชาโครงการ ในภาพรวมในระดับ มากที่สุด ( $\bar{x} = 4.59, S.D. = 0.14$ ) โดยมีรายการที่มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด 8 รายการ คือ การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรายวิชาโครงการเสริมความมั่นใจในสาขาวิชาที่มองเห็นแนวทางในการศึกษาต่อ และการประกอบอาชีพในอนาคต ( $\bar{x} = 4.84, S.D. = 0.37$ ) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรายวิชาโครงการสร้างความพึงพอใจเกิดแรงจูงใจต่อการรับรู้ ( $\bar{x} = 4.77, S.D. = 0.43$ ) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรายวิชาโครงการเน้นกระตุ้นผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ ( $\bar{x} = 4.74, S.D. = 0.44$ ) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรายวิชาโครงการทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงสุด ( $\bar{x} = 4.74, S.D. = 0.44$ ) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรายวิชาโครงการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาท และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด ( $\bar{x} = 4.71, S.D. = 0.46$ ) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรายวิชาโครงการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนทำงานเป็นขั้นเป็นตอน เป็นระบบ ( $\bar{x} = 4.68, S.D. = 0.48$ ) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรายวิชาโครงการกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถคิดแก้ปัญหาและช่วยเหลือตนเองในการเรียนรู้ได้ ( $\bar{x} = 4.67, S.D. = 0.48$ ) และการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรายวิชาโครงการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม ( $\bar{x} = 4.58, S.D. = 0.56$ ) ตามลำดับ

ในรายการอื่นๆ นักเรียนนักศึกษาเห็นว่าครูผู้สอนปฏิบัติในระดับมาก มี 5 รายการ คือ สื่อมัลติมีเดียทำให้เกิดการคิดวิเคราะห์แก้ปัญหาและสร้างสรรค์ ( $\bar{x} = 4.48, S.D. = 0.51$ ) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรายวิชาโครงการกระตุ้นความสนใจหรือดึงดูดใจกลุ่มเป้าหมายได้ ( $\bar{x} = 4.45, S.D. = 0.51$ ) ระยะเวลาในการทำกิจกรรมโครงการมีความเหมาะสม ( $\bar{x} = 4.42, S.D. = 0.50$ ) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรายวิชาโครงการทำให้ผู้เรียนกล้าพูดกล้าแสดงออกต่อสาธารณชน ( $\bar{x} = 4.39, S.D. = 0.67$ ) การพัฒนาสื่อมัล