

## บทที่ 4

### ผลการดำเนินโครงการ

การจัดทำโครงการบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กรณีศึกษา : โรงเรียนลำปลายมาศ นี้ มีวัตถุประสงค์การดำเนินโครงการ 3 ประการคือ 1) เพื่อวิเคราะห์และออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีผลในการดำเนินงาน ดังนี้

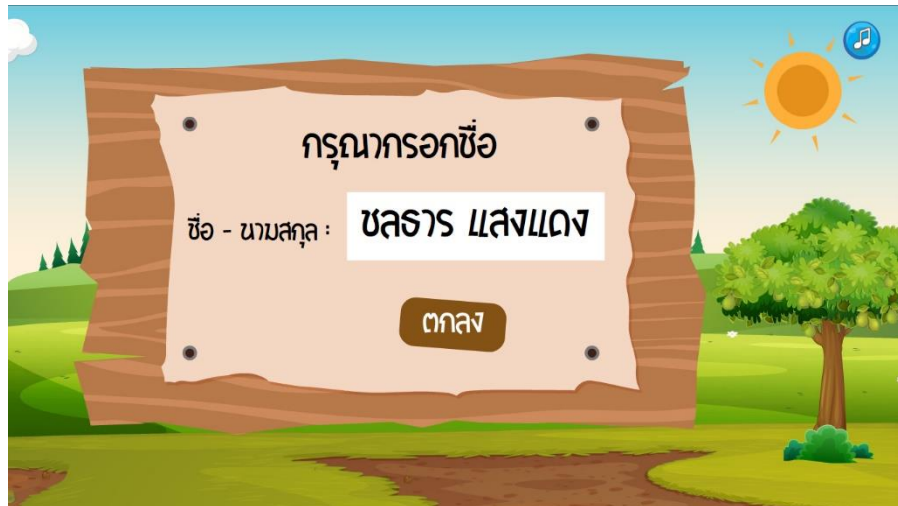
**4.1 ผลการดำเนินงานวิเคราะห์และออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กรณีศึกษา : โรงเรียนลำปลายมาศ**

ผู้เรียนสามารถเข้าสู่บทเรียนได้โดยมีปุ่ม เพื่อเข้าสู่หน้าหลักของบทเรียน ผู้เรียนสามารถเข้าสู่บทเรียนได้ โดยมีเมนูการทำงาน ดังภาพที่ 4.1



ภาพที่ 4.1 การเข้าสู่ระบบ

4.1.1 ผู้เรียนสามารถกรอกข้อมูลเพื่อเข้าสู่บทเรียน ดังภาพที่ 4.2



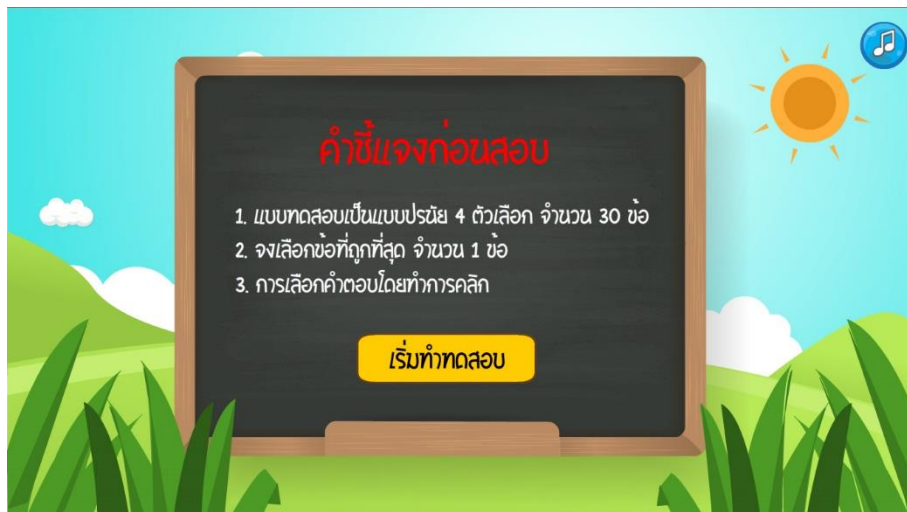
ภาพที่ 4.2 การกรอกข้อมูลเพื่อเข้าสู่บทเรียน

4.1.2 ผู้เรียนกรอกข้อมูลสำเร็จแล้ว ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียนโดยมีปุ่มเข้าสู่แบบทดสอบก่อนเรียน ดังภาพที่ 4.3



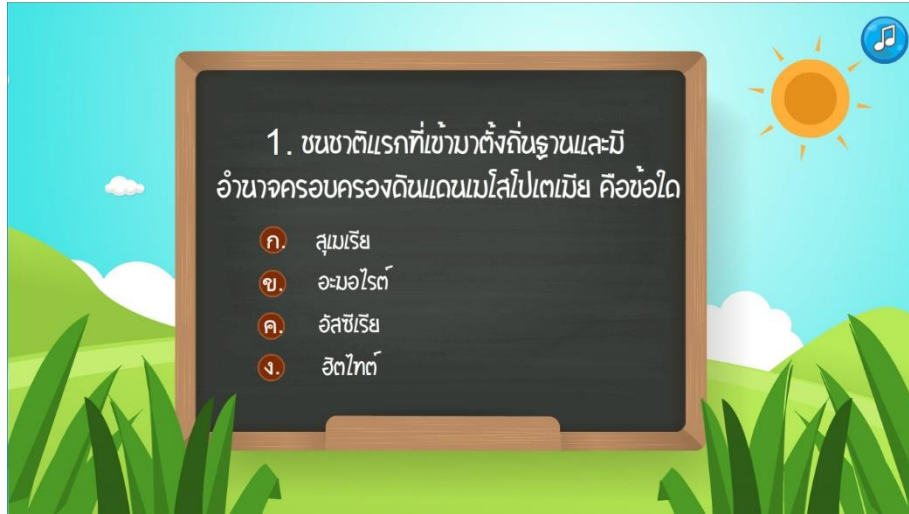
ภาพที่ 4.3 ยินดีต้อนรับเข้าสู่บทเรียน

4.1.3 แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนเป็นแบบชุดเดียวกัน โดยผู้เรียนจะต้องทำแบบก่อนสอบ ก่อนเข้าสู่บทเรียนจะมีคำชี้แจงก่อนเรียน ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบได้โดยมีปุ่มเริ่มทำแบบทดสอบ ดังภาพที่ 4.4



ภาพที่ 4.4 คำชี้แจงก่อนสอบ

4.1.4 ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบก่อนเรียน ดังภาพที่ 4.5



ภาพที่ 4.5 แบบทดสอบก่อนเรียน

4.1.5 เมื่อผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเสร็จแล้วจะขึ้นหน้าสรุปคะแนนที่ผู้เรียนทำได้ ผู้เรียนสามารถเข้าสู่บทเรียนได้โดยมีปุ่มหน้าหลักเพื่อเข้าสู่บทเรียน ดังภาพที่ 4.6



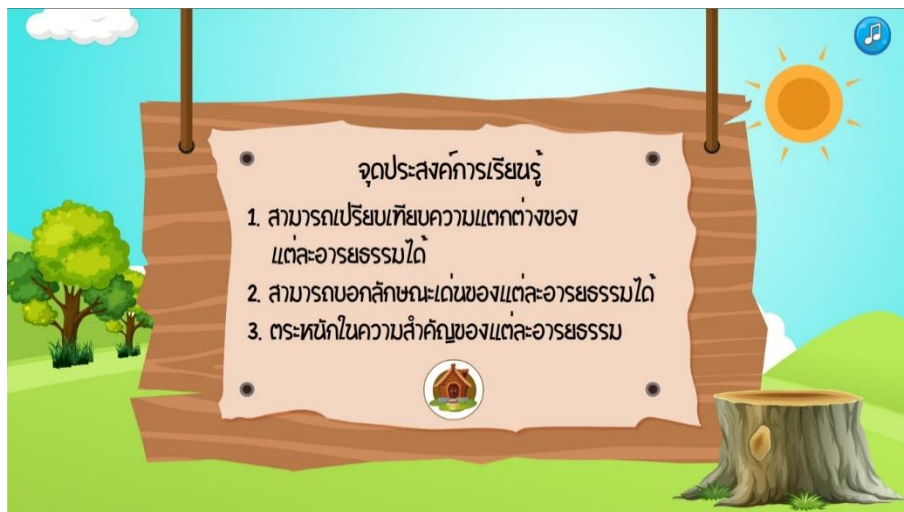
ภาพที่ 4.6 สรุปผลคะแนน

4.1.6 ผู้เรียนสามารถเลือกหน่วยการเรียนรู้ จะแบ่งหน่วยการเรียนรู้ออกเป็น 6 บทเรียน มีปุ่มวัสดุประสงค์ แบบทดสอบ ผู้จัดทำ เกม ออกจากบทเรียน โดยเมนูการทำงาน ดังภาพที่ 4.7



ภาพที่ 4.7 หน้าหลักบทเรียน

4.1.7 วัตถุประสงค์การเรียนรู้ ดังภาพที่ 4.8



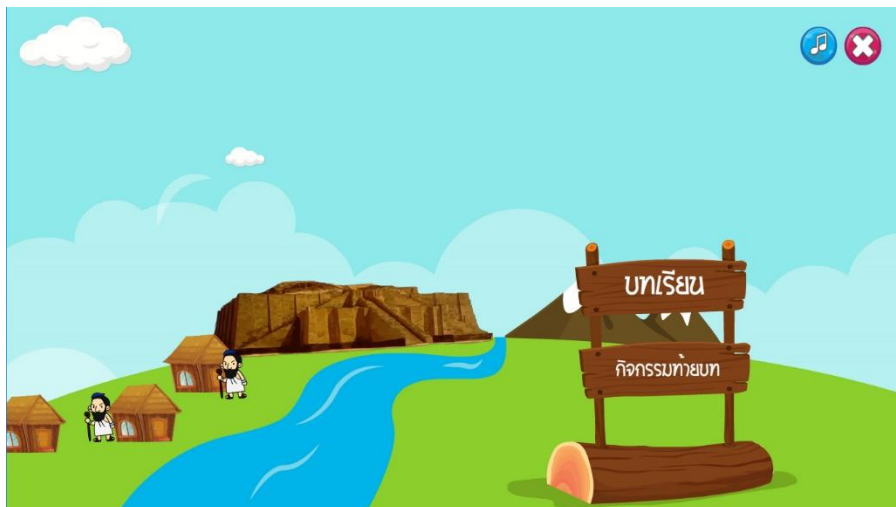
ภาพที่ 4.8 หน้าวัตถุประสงค์

## 4.1.8 ผู้จัดทำ ดังภาพที่ 4.9



ภาพที่ 4.9 หน้าผู้จัดทำ

## 4.1.9 ผู้เรียนสามารถเข้าสู่บทเรียนที่ 1 สามารถศึกษาเนื้อหา โดยมีเมนูการทำงาน ดังภาพที่ 4.10



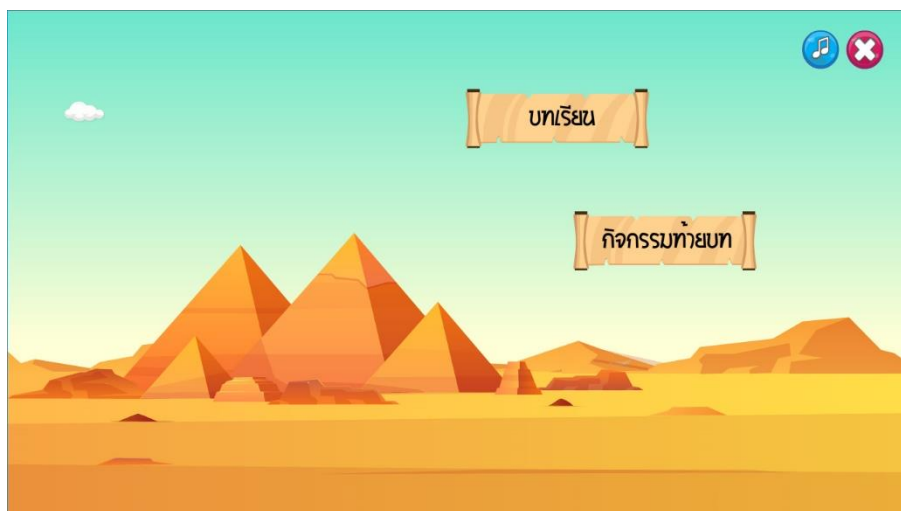
ภาพที่ 4.10 หน้าแรกของบทเรียนที่ 1

4.1.10 ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหา ดังภาพที่ 4.11



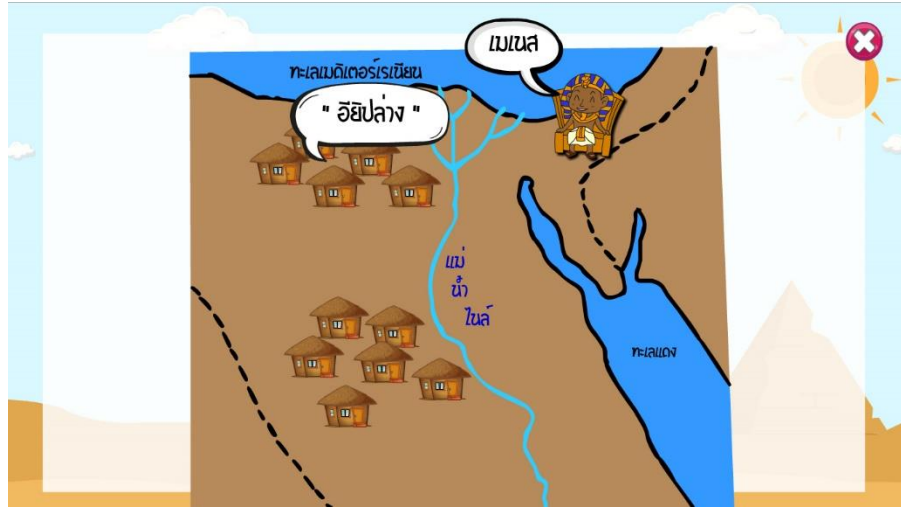
ภาพที่ 4.11 หน้าเนื้อหาของบทเรียนที่ 1

4.1.11 ผู้เรียนสามารถเข้าสู่บทเรียนที่ 2 สามารถศึกษาเนื้อหา โดยมีเมนูการทำงาน ดังภาพที่ 4.12



ภาพที่ 4.12 หน้าแรกของบทเรียนที่ 2

4.1.12 ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหา ดังภาพที่ 4.13



ภาพที่ 4.13 หน้าเนื้อหาของบทเรียนที่ 2

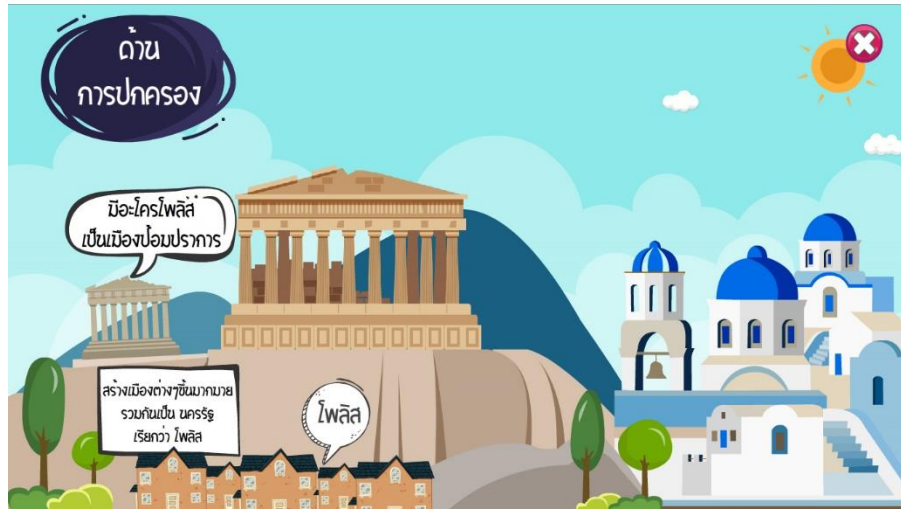
4.1.13 ผู้เรียนสามารถเข้าสู่บทเรียนที่ 3 สามารถศึกษาเนื้อหา โดยมีเมนูการทำงาน ดังภาพที่ 4.14



ภาพที่ 4.14 หน้าแรกของบทเรียนที่ 3

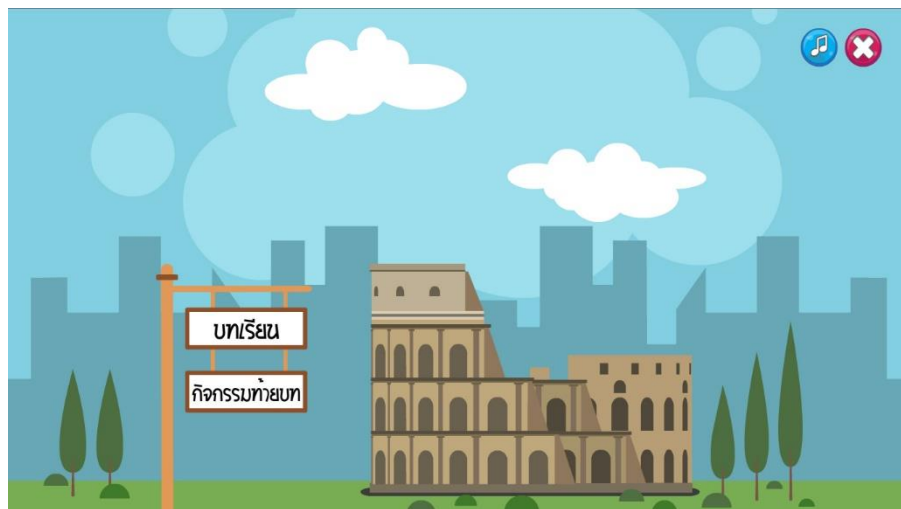


4.1.14 ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหา ดังภาพที่ 4.15



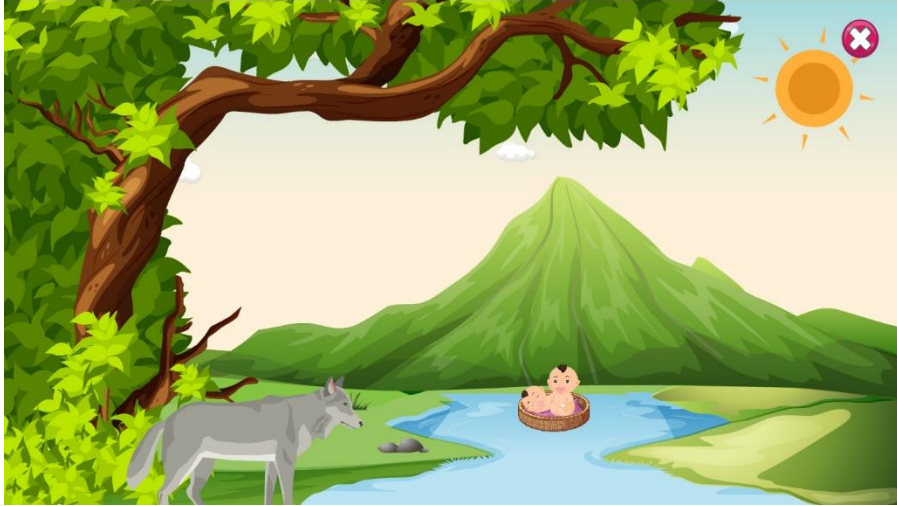
ภาพที่ 4.15 หน้าเนื้อหาของบทเรียนที่ 3

4.1.15 ผู้เรียนสามารถเข้าสู่บทเรียนที่ 4 สามารถศึกษาเนื้อหา โดยมีเมนูการทำงาน ดังภาพที่ 4.16



ภาพที่ 4.16 หน้าแรกของบทเรียนที่ 4

4.1.16 ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหา ดังภาพที่ 4.17



ภาพที่ 4.17 หน้าเนื้อหาของบทเรียนที่ 4

4.1.17 ผู้เรียนสามารถเข้าสู่บทเรียนที่ 5 สามารถศึกษาเนื้อหา โดยมีเมนูการทำงาน ดังภาพที่ 4.18



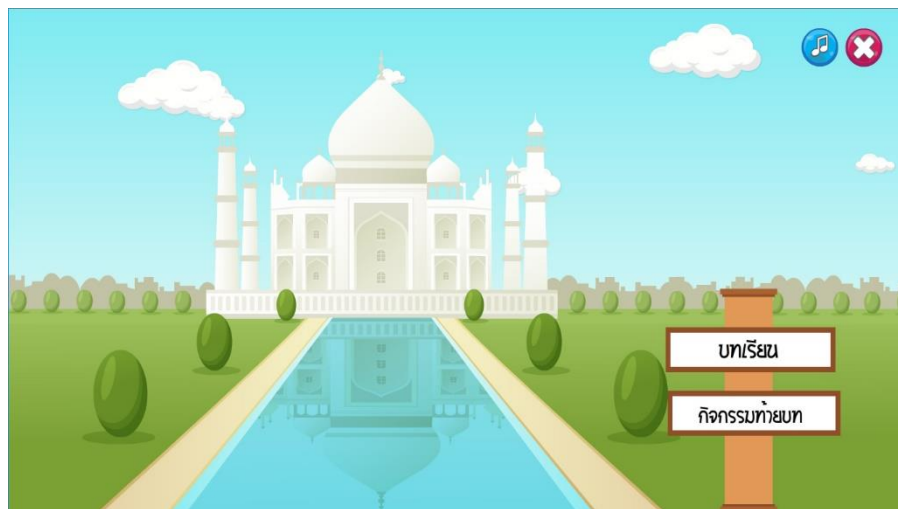
ภาพที่ 4.18 หน้าแรกของบทเรียนที่ 5

4.1.18 ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหา ดังภาพที่ 4.19



ภาพที่ 4.19 หน้าเนื้อหาของบทเรียนที่ 5

4.1.19 ผู้เรียนสามารถเข้าสู่บทเรียนที่ 6 สามารถศึกษาเนื้อหา โดยมีเมนูการทำงาน ดังภาพที่ 4.20



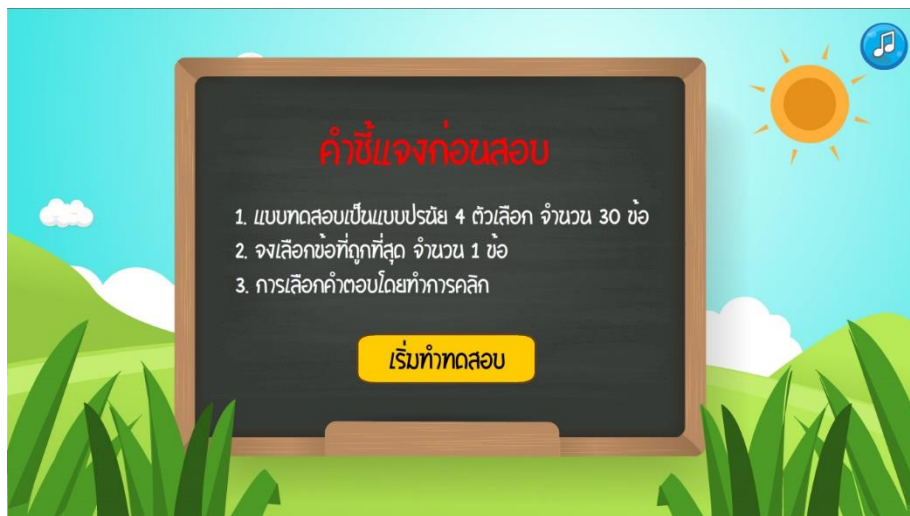
ภาพที่ 4.20 หน้าแรกของบทเรียนที่ 6

4.1.20 ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหา ดังภาพที่ 4.21



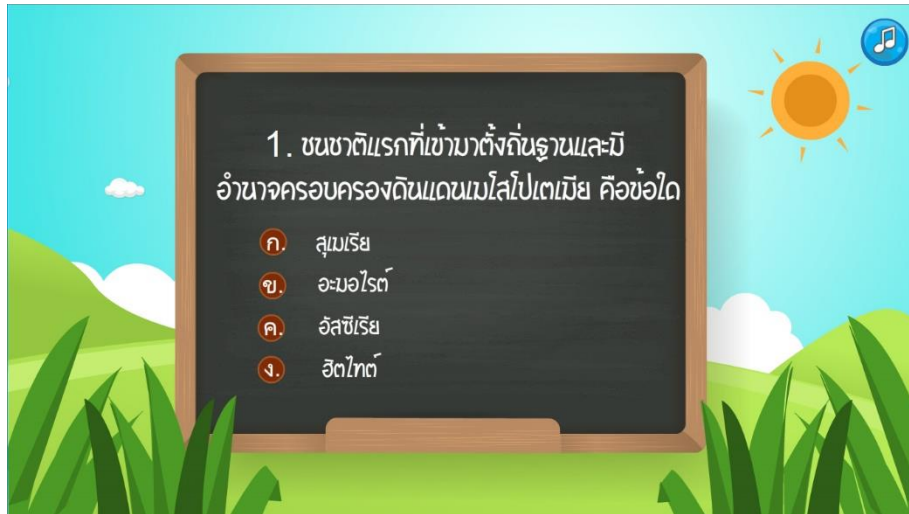
ภาพที่ 4.21 หน้าเนื้อหาของบทเรียนที่ 6

4.1.21 เมื่อผู้เรียนศึกษาเนื้อหาทั้งหมด 6 หน่วยการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบ หลังเรียน จะมีคำชี้แจงก่อนสอบ ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบได้โดยมีปุ่มเริ่มทำแบบทดสอบ ดังภาพที่ 4.22



ภาพที่ 4.22 คำชี้แจงก่อนสอบ

4.1.22 ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบหลัง ดังภาพที่ 4.23



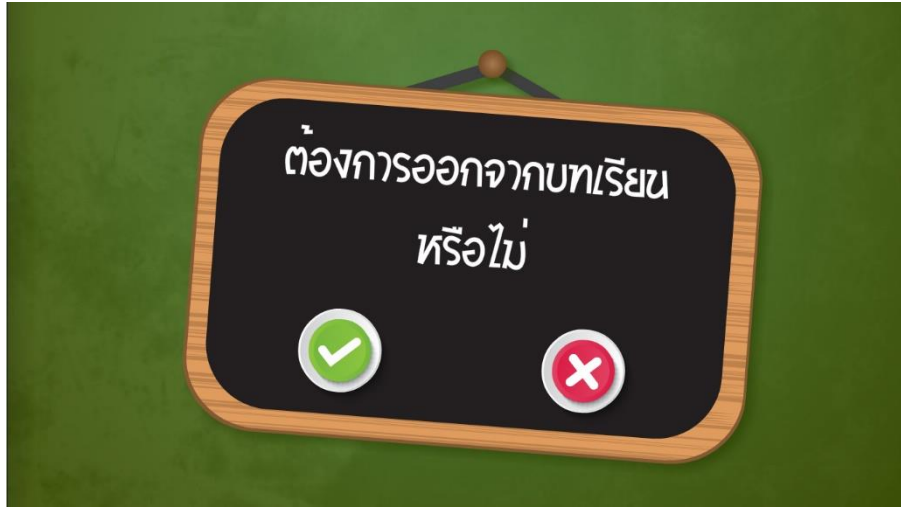
ภาพที่ 4.23 แบบทดสอบหลัง

4.1.23 เมื่อผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเสร็จแล้วจะขึ้นหน้าสรุปคะแนนที่ผู้เรียนทำได้ ผู้เรียนสามารถกลับบทเรียนได้โดยมีปุ่มลองอีกครั้ง และปุ่มกลับหน้าหลักเพื่อเข้าสู่บทเรียน ดังภาพที่ 4.24



ภาพที่ 4.24 สรุปผลคะแนน

#### 4.1.24 ออกจากบทเรียน โดยมีเมนูการทำงาน ดังภาพที่ 4.25



ภาพที่ 4.25 หน้าออกจากบทเรียน

#### 4.2 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กรณีศึกษา : โรงเรียนลำปลายมาศ

การใช้งานบทเรียน ผู้เรียนจะต้องลงชื่อเข้าใช้เพื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหาแต่ละหน่วยการเรียนรู้ได้ และสามารถทำแบบทดสอบท้ายบทได้เมื่อศึกษาจนครบเนื้อหาในแต่ละหน่วยการเรียนรู้

วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

**ตารางที่ 4.1** ผลประเมินความพึงพอใจบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		เกณฑ์การประเมิน
		$\bar{X}$	S.D.	
1	บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่ช่วยเร้าความสนใจ	4.12	0.73	พอใจมาก
2	บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่ทำให้นักเรียนเข้าใจง่าย	4.45	0.56	พอใจมาก
3	บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	4.48	0.85	พอใจมาก
4	บทเรียนคอมพิวเตอร์เป็นการเรียนรู้ที่อิสระ	4.58	0.68	พอใจมากที่สุด
5	บทเรียนคอมพิวเตอร์มีคำชี้แจงในบทเรียนชัดเจน	4.45	0.47	พอใจมาก
6	บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่มีความต่อเนื่องในการนำเสนอเนื้อหา	4.41	0.86	พอใจมาก
7	บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่มีความเหมาะสมและวิธีการโต้ตอบในบทเรียน	3.96	0.89	พอใจมาก
8	บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่มีความชัดเจนของเสียงบรรยายประกอบบทเรียน	4.77	0.56	พอใจมากที่สุด
9	ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	3.93	0.71	พอใจมาก
10	ภาษาที่ใช้ในบทเรียนทำให้นักเรียนมีความเข้าใจง่าย	4.25	0.55	พอใจมาก
11	ปุ่มควบคุมบทเรียนใช้งานง่ายและสื่อความหมายได้ชัดเจน	4.41	0.80	พอใจมาก
12	การเชื่อมโยงบทเรียนไปยังส่วนต่าง ๆ ถูกต้องและเหมาะสม	4.48	0.62	พอใจมาก
<b>เฉลี่ย</b>		4.36	0.69	พอใจมาก

จากตารางที่ 4.1 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีผลต่อบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ระดับ พอใจมาก