



ผลของการใช้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง ป่าไม้มหัศจรรย์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Use of 2D Animation with Achievement of Wonderland
Forest Subject for Grade 9 Students

ศิมาภรณ์ น้อยพงษ์*

กฤติกา สังขวดี

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

*e-mail: wonderforest2D@gmail.com

Simaporn Noipong, Kittika Sungkavadee

Faculty of Science and Technology, Pibulsongkram Rajabhat University

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ (2) ศึกษาความคงทนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้ชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ภายหลังการเรียน 4 สัปดาห์ และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนลานกระบือวิทยา อำเภอลานกระบือ จังหวัดกำแพงเพชร โดยการสุ่มนักเรียน 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ สื่อแอนิเมชัน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าความเชื่อมั่น .76 และแบบประเมินความพึงพอใจ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .91 สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยสื่อแอนิเมชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อแอนิเมชันหลังเรียนและหลังจากการเรียนผ่านไป 4 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน และ (3) ค่าเฉลี่ยของนักเรียนที่มีความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.87$, S.D.=0.47)

คำสำคัญ: ป่าไม้มหัศจรรย์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ

Abstract

This research aimed to compare (1) learning achievement of Grade 9 students before and after being given a two dimensional (2D) animation material, (2) examining their learning achievement retention four weeks after the intervention, and (3) investigating their satisfaction of the 2D animation. Grade 9 students of semester 1/2014 at Lan Krabue Wittaya, Amphoe Lan Krabue, Kamphaeng Phet were selected through cluster random sampling technique to participate in the study. A 2D animation material, a learning achievement test with a reliability value of .76, and a questionnaire to gauge their satisfaction with a reliability value of .91 were used as instruments to collect data. Descriptive statistics was performed during data analysis to report mean, standard deviation, and t-test. It was revealed that the students' learning achievement after four weeks of being introduced the 2D animation was higher than before its introduction. The difference revealed statistical significance at .01 level. However, the immediate retention of learning achievement in students and retention after a four-week interval did not differ significantly. Finally, the average score of students' satisfaction towards the 2D animation material was at highest level with a mean of 4.87.

Key words: Wonderland Forest Subject; Achievement; 2D Animation Media