

## การออกแบบและสร้างสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ประภาพร กลิ่นขจร<sup>1</sup>

### บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ เพื่อ 1) สร้างสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทียบโอน ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จำนวน 30 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ให้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.60/82.40 2) คะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียของนักศึกษาสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** การออกแบบ สื่อมัลติมีเดีย การเขียนสคริปต์

---

<sup>1</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ กรุงเทพมหานคร e-mail: prapapon.kl@northbkk.ac.th

## THE DESIGN AND CREATING A MULTIMEDIA OF SCRIPT WRITING FOR UNDERGRATUATE STUDENTS

Prapapon KlinkhajornRAPAPON<sup>1</sup>

### ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to design and creating a multimedia of Script Writing for Undergraduate students based on the efficiency 80/80 criteria, 2) to compare the pretest with the posttest scores after studying from a multimedia, and 3) to study the student's satisfaction toward a multimedia.

Sample was 30 The 3rd year Undergraduate students in 2013 academic year of Technology Multimedia and Animation at North Bangkok University by using cluster random sampling. Research instrument used were 1) multimedia of Script Writing for Undergraduate students, 2) achievement test; and 3) the questionnaire. Statistical used for analyzing the data were mean, standard deviation and t-test.

Research result found that 1) a multimedia of Script Writing for Undergraduate students had the efficiency at 80.60/82.40, 2) the posttest score after studying from multimedia significantly higher than the pretest score at .05 level; and 3) the students' satisfaction toward multimedia were at the highest level.

**Keywords:** The design, Multimedia, Script Writing

---

<sup>1</sup> อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ กรุงเทพมหานคร e-mail: prapapon.kl@northbkk.ac.th

## บทนำ

ในปัจจุบัน ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ไม่หยุดยั้ง ทำให้เกิดการพัฒนาด้านสังคมอย่างรวดเร็ว มีการสร้างและประยุกต์ใช้นวัตกรรมสมัยใหม่อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้มนุษย์ใช้ชีวิตประจำวันได้สะดวกสบายมากยิ่งขึ้น ซึ่งนวัตกรรมที่มนุษย์สร้างขึ้นนั้นสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ ด้านการแพทย์ ด้านการเกษตร ด้านอุตสาหกรรม ด้านธุรกิจ ด้านการบริหารจัดการของรัฐและเอกชน รวมถึงด้านการศึกษา

การศึกษาเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากการศึกษาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคุณภาพชีวิตมนุษย์ ยกเว้นแต่ความเป็นอยู่ของมนุษย์ให้ดีขึ้น ทั้งนี้ การศึกษาไม่ได้ถูกจำกัดอยู่แค่ในสถานศึกษาเท่านั้น แต่ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ประกอบกับเทคโนโลยีที่ทันสมัยยิ่งทำให้มนุษย์สามารถเข้าถึงการศึกษาได้ง่ายยิ่งขึ้น เทคโนโลยีจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการเรียนการสอนและการเผยแพร่ความรู้ในทุกสาขาวิชา รวมถึงภูมิปัญญาชาวบ้านอีกด้วย เมื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพไม่ได้ถูกจำกัดอยู่เพียงแต่ในห้องเรียน แต่สามารถถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ผ่านช่องทางอื่นๆ ได้อย่างหลากหลาย นอกจากนี้วิธีการเผยแพร่ความรู้ยังสามารถทำได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น ข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว หรือนำทุกอย่างมารวมกันเรียกว่าสื่อประสม ทำให้การถ่ายทอดความรู้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้สอนหรือผู้ถ่ายทอดต้องเลือกใช้รูปแบบวิธีการที่เหมาะสมแก่ผู้เรียนที่จัดว่าเป็นกลุ่มเป้าหมายที่สำคัญ รวมถึงช่องทางในการถ่ายทอดข้อมูลในปัจจุบันก็มีส่วนช่วยในการอำนวยความสะดวกแก่ผู้สอนและผู้เรียนอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต หรือแม้กระทั่งโทรศัพท์มือถือที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบมาเป็นสมาร์ตโฟนที่สามารถรับส่งข้อมูลได้ทั่วทุกมุมโลกโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2545 และแก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 3 พ.ศ.2553 ให้ความสำคัญเกี่ยวกับเทคโนโลยีการศึกษา โดยมุ่งเน้นให้มีการส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการผลิตสื่อ วัสดุอุปกรณ์ และเทคโนโลยีการศึกษา ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ และเป็นการสร้างโอกาสทางการศึกษาที่ไม่ได้จำกัดเฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น แต่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลาและสถานที่

ความก้าวหน้าของระบบอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสารก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ทางสังคม คือ เครือข่ายสังคมใหม่ที่รู้จักอย่างแพร่หลายว่า “สังคมออนไลน์” (Social Network) โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้เป็นพื้นที่สาธารณะที่สมาชิกซึ่งก็คือคนทุกเพศ ทุกวัย ทุกเชื้อชาติและศาสนา ทุกระดับการศึกษา ทุกสาขาอาชีพและทุกกลุ่มสังคมย่อยจากทั่วโลกเป็นผู้สื่อสารหรือเขียนเล่าเนื้อหาเรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่สมาชิกเขียนและทำขึ้นเองหรือพบเจอจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เครือข่ายสังคมออนไลน์เติบโตอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ก่อให้เกิดวิวัฒนาการด้านเทคโนโลยีของสื่อสังคมออนไลน์หลากหลายประเภท (ทัตธพันธ์ พุ่มนุช, 2553) ซึ่งสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเผยแพร่ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา การรับสื่อไม่ได้ถูกจำกัดอยู่เฉพาะในรูปแบบเรียน การเรียนการสอนคำนึงถึงการเข้าถึงผู้เรียน ซึ่งปัจจุบันมีผู้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนไม่ว่าจะเป็น สื่อประสม (Multimedia) คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION) การเรียนการสอนผ่านเว็บเครือข่าย(Web base Instruction) บทเรียนออนไลน์(E-Learning) แม้กระทั่งหนังสือก็มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์(E-Book) ที่สามารถเผยแพร่และดาวน์โหลดได้อย่างแพร่หลาย ซึ่งที่ได้กล่าวมานั้นถือเป็นช่องทางการเพิ่มโอกาสทางการศึกษาที่ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะใน

ห้องเรียน แต่สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา และเมื่อไม่นานมานี้ กระแสของสื่อสังคมออนไลน์ การแบ่งปันข้อมูล หรือที่เรียกว่า Social Media ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ทำให้สามารถส่งต่อข้อมูลกันได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งมีผู้นำความสามารถของสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ประโยชน์ทางการศึกษา เพื่อแบ่งปันความรู้ที่มีอยู่ของตนเอง ซึ่งแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็ว ผู้รับสื่อสามารถโต้ตอบกับผู้สร้างสื่อได้ทันที มีการนำเสนอ ตอบข้อซักถามได้ ทำให้ผู้สอน หรือครู-อาจารย์หลายท่านเลือกช่องทางนี้ ในการเผยแพร่ข้อมูล และขยายโอกาสทางการศึกษาอีกด้วย

ผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาการออกแบบและสร้างสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อศึกษาเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ และศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียดังกล่าว การผลิตสื่อจะต้องมีการพัฒนาอยู่อย่างสม่ำเสมอเพื่อให้ทันสมัย ทันต่อเนื้อหาและเหตุการณ์ ดังนั้นการศึกษาวิจัยในครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียเพื่อใช้ในการเรียนการสอน และเพิ่มช่องทางในการศึกษาหาความรู้ต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การเขียนสคริปต์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นในการวิจัย ประกอบด้วย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

**ประชากร** คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ที่เลือกเรียนรายวิชาการเขียนสคริปต์ ในปีการศึกษา 2556 จำนวน 3 กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มมีจำนวนนักศึกษาดังนี้ กลุ่มที่ 1 นักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชัน 4 ปี ปกติ ชั้นปีที่ 3 จำนวน 22 คน กลุ่มที่ 2 นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 4 ปี ปกติ หลักสูตรเทียบโอน ชั้นปีที่ 1 จำนวน 30 คน กลุ่มที่ 3 นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 4 ปี ปกติ หลักสูตรเทียบโอน โครงการ AP จำนวน 32 คน รวมจำนวน 84 คน

**กลุ่มตัวอย่าง** คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทียบโอน ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จำนวน 30 คน ได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยวิธีการจับฉลากเลือกมา 1 กลุ่มเรียน จาก 3 กลุ่มเรียน

**เครื่องมือ** ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย

1. สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเองโดยการศึกษาค้นคว้าและกระบวนการสร้างสื่อมัลติมีเดีย รวมถึงเนื้อหาในการนำเสนอภายในสื่อมัลติมีเดียอย่างเหมาะสมและเป็นลำดับ นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินคุณภาพของเนื้อหา การออกแบบและรูปแบบของสื่อ และคุณประโยชน์ ได้ผลประเมินคิดเป็นคะแนนเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.71 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด จากนั้นนำไปหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย โดยนำไปทดลอง(Try Out) กับกลุ่มนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง 3 ชั้นตอน คือ แบบรายบุคคล ทดลองกับผู้เรียนจำนวน 3 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง พบว่าสื่อมัลติมีเดียนำเสนอข้อมูลมากเกินไป ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่าย ผู้วิจัยจึงแก้ไขเนื้อหาในการนำเสนอเพื่อนำไปทดลองต่อไป แบบกลุ่มย่อย นำไปทดลองกับผู้เรียน จำนวน 7 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง พบว่า ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ แต่เสียงในการบรรยายและเสียงดนตรีประกอบ มีความดังไม่สม่ำเสมอ ผู้วิจัยจึงนำสื่อมัลติมีเดียไปแก้ไข และนำไปทดลองแบบสภาพห้องเหมือนจริง โดยใช้ผู้เรียนจำนวน 25 คน และนำไปหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียโดยใช้  $E_1/E_2$  พบว่า ผู้เรียนเกิดความสนใจ เข้าใจเนื้อหา ส่งผลให้การหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.60/82.40 ซึ่งสอดคล้องกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80

2. แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งใช้ประเมินคุณภาพของเนื้อหา การออกแบบและรูปแบบของสื่อ และคุณประโยชน์ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า(Rating scale) มีระดับมาตราส่วน 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด (ธานินทร์ ศิลป์จารุ ,2550)

3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาหลังศึกษาข้อมูลด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาของบทเรียนเพื่อนำมาสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามกับเนื้อหา(IOC) ซึ่งมีข้อคำถามผ่านการประเมินสามารถนำไปใช้ได้จำนวน 30 ข้อ นำไปทดลองกับนักศึกษา สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชัน ระดับชั้นปีที่ 4 ภาคปกติ จำนวน 20 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนก(r) ของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยผู้วิจัยเลือกข้อสอบที่มีค่า(p) ระหว่าง 0.43-0.73 และค่า (r) ตั้งแต่ 0.27 ขึ้นไป ซึ่งมีจำนวน 20 ข้อ (บุญเรียง ขจรศิลป์, 2543) หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตร K-R 20 ซึ่งแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.64

4. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามจากหนังสือ เอกสาร และแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง จากนั้นสร้างแบบสอบถามที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า(Rating scale) ซึ่งมีระดับมาตราส่วน 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด (ธานินทร์ ศิลป์จารุ ,2550) จากนั้นนำไปทดลองให้คณะที่ปรึกษาตรวจสอบเพื่อดำเนินการปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมก่อนนำไปใช้งานกับกลุ่มตัวอย่าง

**การดำเนินการทดลอง** ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยชี้แจงให้นักศึกษาทราบวัตถุประสงค์ในการทดลองพร้อมกับให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียน จากนั้นให้นักศึกษานั่งประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ คนละ 1 เครื่อง และดูสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ โดยใช้ระยะเวลา 20 นาที ให้นักศึกษาทำกิจกรรมอื่นๆ เพื่อเว้นระยะเวลาก่อนการทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง หลังจากนั้นให้นักศึกษาทำแบบทดสอบหลังเรียน พร้อมกับตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ

**การวิเคราะห์ข้อมูล** การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ โดยใช้ t-test แบบ dependent sample ซึ่งมีสูตรดังนี้

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{n\Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{n-1}}}$$

$$Df = n - 1$$

เมื่อ  $D$  = ค่าความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนทดลอง  
และหลังทดลองของแต่ละตัวอย่าง  
 $n$  = จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

### ผลการวิจัย

การหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (E1/E2) โดยใช้นักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 25 คน โดยดูจากผลคะแนนของนักศึกษาจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและคะแนนของแบบทดสอบหลังเรียน พบว่าสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.60/82.40 ซึ่งสอดคล้องกับเกณฑ์คะแนนที่กำหนดไว้ คือ 80/80

การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแสดงให้เห็นถึงคะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียของนักศึกษาสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งคำนวณค่า  $t$  ได้เท่ากับ 11.42 ซึ่งมากกว่าค่า  $t$  ในตารางคือ 1.699 [ $t_{29} (.05) = 1.699$ ]

ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจโดยรวมเท่ากับ 4.70 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.54

### สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า การออกแบบและสร้างสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนสคริปต์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนหรือเผยแพร่ผ่านช่องทางต่างๆ ที่นักศึกษาสามารถเข้าถึงได้ เนื่องจากสื่อดังกล่าวใช้รูปแบบสื่อที่สามารถสื่อสารให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย ส่งผลให้คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักศึกษาเกิดการเรียนรู้ นอกจากนี้ นักศึกษายังมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมากที่สุด

### ข้อเสนอแนะ

1. ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียควรคำนึงถึงช่วงวัยและพื้นฐานของผู้เรียน รวมไปถึงรูปแบบที่จะใช้ในการนำเสนอเนื้อหา เพื่อให้สามารถออกแบบสื่อได้เหมาะสม ซึ่งจะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ
2. การใช้สื่อมัลติมีเดีย ควรให้ควบคู่กับการเรียนการสอนในห้องเรียนปกติ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้มากขึ้น ประกอบกับรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียจะแตกต่างจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ซึ่งจะมีการทดสอบในตัวบทเรียน ดังนั้น ผู้สอนจึงควรสอบแทรกแบบทดสอบให้ผู้เรียนได้ทำเพื่อเป็นการทบทวนความจำและความเข้าใจ
3. การนำสื่อมัลติมีเดียมาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนมีประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างมาก เนื่องจากรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียมีความน่าสนใจในตัวเองอยู่แล้ว และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับเทคโนโลยีได้

หลายหลายรูปแบบ เช่น เผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ ช่องทางสังคมออนไลน์ หรือแอปพลิเคชันบนมือถือและแท็บเล็ต จึงควรพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ ต่อไป

### เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2544). ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2531). เทคโนโลยีการศึกษาพร้อมสมัย. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เอ็ดดิสันเพรสโพรดักส์ จำกัด.
- คมสัน รัตนะสิมากุล. (2555). หลักการเขียนบทวิทยุกระจายเสียงและบทวิทยุโทรทัศน์. กรุงเทพฯ : สนพ.แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2550). การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ. กรุงเทพมหานคร: บริษัท วี อินเตอร์ พรีนซ์ จำกัด.
- นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. (2551). คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์. นนทบุรี : บ.อมรินทร์ บุ๊ค เซ็นเตอร์.
- บุญเรียง ขจรศิลป์. (2543). วิธีวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: หจก. พี.เอ็น. การพิมพ์.
- ยีน ภูสุวรรณ และสมชาย นำประเสริฐชัย. (2546). ไอซีทีเพื่อการศึกษาไทย. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยุคเคชั่น.
- ล้วนและอังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา.กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาส์น.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2548). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.