



รายงานการวิจัย

เรื่อง

ผลของการใช้บทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองาน
ด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

Effects of using Interactive Multimedia Lessons to Enhance Presentation Abilities
by using Digital Media for Sukhothai Thammathirat Open University's Undergraduate Students

โดย

รองศาสตราจารย์ ดร.ธนัทภักดิ์ ฉัตรภักดิ์รัตน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศุภนิดา สุตสวาสดี

นางวาณี แม้นพิกุลแก้ว

การวิจัยครั้งนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยวิชาการ

ประจำปี 2559

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

ชื่อเรื่อง : ผลของการใช้บทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

ชื่อผู้วิจัย : รองศาสตราจารย์ ดร.ธนัทภรณ์ ฉัตรภักดิ์ และคณะ

ปีที่แล้วเสร็จ : 2562

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความต้องการและความคิดเห็นของนักศึกษา อาจารย์ และผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ และ 3) ศึกษาผลของการใช้บทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัล งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น มีแบบแผนการวิจัยเป็นแบบกลุ่มเดี่ยว แบ่งวิธีดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1) ศึกษาความต้องการและความคิดเห็นของนักศึกษา อาจารย์ และผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการนำเสนองานด้วยสื่อดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เครื่องมือวิจัยที่ใช้เป็นแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ ระยะที่ 2) ออกแบบและพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ เครื่องมือวิจัยที่ใช้เป็นแบบประเมินบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น และระยะที่ 3) ศึกษาผลการทดลองใช้บทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ เครื่องมือวิจัยที่ใช้งานวิจัยประกอบด้วย (1) แบบทดสอบความสามารถในการนำเสนอด้วยสื่อดิจิทัล (2) แบบประเมินชิ้นงาน (3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ ตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ที่ลงทะเบียนในชุดวิชา 14422 การนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ จำนวน 31 คน ระยะเวลาการทดลอง 6 สัปดาห์ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent)

ผลการวิจัย พบว่า 1) นักศึกษา อาจารย์ มีความต้องการและความคิดเห็นว่าบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ควรนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการผลิตคลิปวิดีโออย่างง่าย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้ตามความต้องการ ส่วนผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่บทเรียนควรออกแบบให้สามารถโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง พร้อมกับให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อเป็นการปรับปรุงการเรียนรู้ของผู้เรียนเอง 2) ผลจากการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อจำนวน 5 คน พบว่าบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด 3) ตัวอย่างวิจัยที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์มีความสามารถในการนำเสนอด้วยสื่อดิจิทัลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ตัวอย่างวิจัยมีความพึงพอใจต่อบทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : บทเรียนมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหา การนำเสนอสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ

Title: Effects of using Interactive Multimedia Lessons to Enhance Presentation Abilities by using Digital Media for Sukhothai Thammathirat Open University's Undergraduate Students

Researchers: Associate Professor Dr.Thanathnuth Chatpakkarattana et al.

Year: 2019

Abstract

The objectives of this research were 1) to study of students, instructor and specialists needs and opinions about interactive multimedia lessons to enhance presentation abilities by using digital media for Sukhothai Thammathirat Open University's Undergraduate Students, 2) to design and develop interactive multimedia lessons and 3) to compare the presentation abilities via digital media scores pretest and posttest of STOU's undergraduate students by using interactive multimedia lessons. The experimental research (the one-group pretest-posttest design) was divided into three steps. The first step was to study the needs and opinions of instructors, students, and opinions of specialists about interactive multimedia lessons via digital media. Questionnaires and interviews were used to collect data in this phase. The second phase was to design and develop interactive multimedia lessons by using a video clip with an H5P plugin. The research instrument was Interactive multimedia lessons evaluation form. The third steps were to test the effect of interactive multimedia lessons via digital media and satisfaction after using interactive multimedia lessons. Three research instruments were consisting of a learning achievement test, a digital media evaluation form, and a satisfaction survey. The research samples consisted of 31 undergraduate students of the school of liberal arts, Sukhothai Thammathirat Open University who registered the study e-learning course of 'Effective Presentations in English'. The research sample studied the interactive multimedia lessons via the internet for sixth weeks. The data were analyzed by mean, standard deviation and t-test.

The results of the research were as follows. 1) Instructors and undergraduate students have needs and opinions about interactive multimedia lessons should be present about digital technology tools and software for video production contents and to allow students to study as they need. Also, the opinions of specialists were that interactive multimedia lessons should learner-content interactive design and provide learning feedback for improvement. 2) Interactive multimedia lessons were monitored and evaluated by five media experts that found that it had the highest level of quality for the experiment. 3) The research sample who studied lessons interactive multimedia had the posttest means scores on the presentation abilities test higher than the pretest at the .05 level of significance. 4) The research sample who studied interactive multimedia lessons had the highest level of satisfaction.

Keywords: Interactive Multimedia, Learner-Content Interaction, Effective Presentation