

การพัฒนาสื่อออนไลน์ เรื่องโปรแกรมออฟเตอร์เอฟเฟกต์ The Development Online Media: Program After Effects

ทัชสน พงษ์เศรณี¹ เพ็ญพรรณ ลักษมีวาณิชย์²

¹สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

²สาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษาและคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสื่อออนไลน์ เรื่องโปรแกรมออฟเตอร์เอฟเฟกต์ ของนักศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี 2) เพื่อศึกษาประสิทธิผลทางการเรียนรู้ของผู้เรียน 3) เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อออนไลน์ เรื่องโปรแกรมออฟเตอร์เอฟเฟกต์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย บทเรียนสื่อออนไลน์ เรื่องโปรแกรมออฟเตอร์เอฟเฟกต์ และแบบทดสอบหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและใช้สถิติอนุมานด้วย dependent t-test โดยการวิจัยนี้เป็นแบบการวิจัยเชิงทดลอง แบบ One group pretest-posttest design ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี จำนวน 47 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย โดยใช้วิธีการสุ่มแบบ (Cluster sampling) มีจำนวนทั้งหมด 30 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อออนไลน์เรื่องโปรแกรมออฟเตอร์เอฟเฟกต์ ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ (E1/E2 = 80/83) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียนด้วยสื่อออนไลน์ เรื่องโปรแกรมออฟเตอร์เอฟเฟกต์ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่า สื่อออนไลน์ เรื่องโปรแกรมออฟเตอร์เอฟเฟกต์ เป็นสื่อบทเรียนที่มีคุณภาพดี และสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเองแบบ อี-เลิร์นนิ่งได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : ออนไลน์มีเดีย, ประสิทธิภาพ, โปรแกรมออฟเตอร์เอฟเฟกต์

Abstract

The purposes of research were: 1) to construct the development Online Media “Program After Effects” of people Community in Student in Faculty of Science and Technology Bangkokthonburi University 2) to study the learning effectiveness of learners 3) to find the efficiency of computer multimedia lessons at 80/80. Research Tools in this research were Multimedia Lessons on “Program After Effects”, achievement test, and use inference statistics with dependent t-test. This research design was a one-group pretest-posttest. Population of the research include 47 of people community Student in Faculty of Science and Technology Bangkokthonburi University. The Sample were 30 people. The results were as follows: 1) The development online multimedia

technology Community in Program After Effects revealed efficiency at (E1/E2 =80/83) which was above the set criterion at 80/80. 2) The Posttest of people achievement from the use multimedia technology community in Program After Effects statistical significance (t-test=19.83). It can be interactive multimedia technology lessons computer virus and protection are a good quality. Multimedia computers can be used in E-learning self-study in high performance.

Keywords: Technology multimedia, Effectiveness, Program After Effects

บทนำ

ปัจจุบันนี้เทคโนโลยีสารสนเทศมีหลากหลายและเป็นข้อมูลขนาดใหญ่การรับส่งข้อมูลเป็นไปอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะเทคโนโลยีด้านเครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต จึงถือได้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นตัวเร่งที่สำคัญในการสร้างสื่อนวัตกรรมใหม่ๆ มีรูปแบบการส่งข้อมูลในลักษณะต่างๆ เช่น ตัวการ์ตูน ภาพนิ่ง สื่อแอนิเมชัน ฯลฯ จึงถือว่าเป็นเทคโนโลยีทางการสื่อสารที่มีบทบาทในสังคมโลกอย่างมากในปัจจุบัน สามารถตอบสนองต่อวัตถุประสงค์การใช้งานในทุกรูปแบบและก่อให้เกิดโอกาสทางธุรกิจ การเรียนการสอน การให้ข้อมูลข่าวสาร สื่อสาร อันหลากหลาย มีอิทธิพลที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิต เราสามารถศึกษาหาความรู้ต่างๆ ได้จากอินเทอร์เน็ต ตลอดจนข้อมูลตัวอย่างเพื่อประกอบการทำงาน นวัตกรรมที่ยิ่งใหญ่นี้นำมาสู่การปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับส่วนต่างๆ มากมาย เช่น ด้านการศึกษาทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต การค้นหาข้อมูลจากเครือข่ายทั่วโลก ฯลฯ ซึ่งอินเทอร์เน็ต ถือได้ว่าเป็นห้องสมุดที่ใหญ่ที่สุดในโลก

การศึกษาการนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นบทเรียนช่วยสอนในการเรียน จะเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนให้น่าสนใจ เพราะสื่อคอมพิวเตอร์สามารถส่งทอดข้อมูลผ่านการรับรู้ ทางประสาทสัมผัสได้หลายๆ ทาง เช่น ทางหู ทางตา และทางสัมผัส เป็นต้น โดยแสดงออกได้ทั้งภาพและเสียง รวมถึงสารสนเทศอื่นๆ (บรรจบ สุขประภาภรณ์,2534) ได้แก่ อักษร (Text) ภาพกราฟิก (Graphic) ภาพ 3 มิติ (3D Objects) ภาพวีดิทัศน์ (Video) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียงพูด และเสียงเพลง (Sound, Sound Effect) เนื่องจากความนิยมแพร่หลายมากขึ้นทางคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในปัจจุบัน จึงอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดได้ว่านำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนเป็นแนวคิดใหม่ซึ่งเกิดขึ้นมาไม่มากนัก แต่อันที่จริงแล้วแนวคิดในการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ทางการศึกษาในลักษณะคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนี้มีประวัติความเป็นมามากกว่า 30 ปีมาแล้ว นับแต่นั้นก็ได้เกิดพัฒนาการของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และแนวคิดในการนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้ในโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง (ประหยัด จีระวรพงษ์,2539) สำหรับในประเทศไทยนั้นแนวคิดในการนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเข้าไปใช้ในโรงเรียนได้เริ่มมาตั้งแต่ช่วง พ.ศ. 2525-2530 อย่างไรก็ตามการพัฒนาการของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในประเทศไทยเป็นไปอย่างไม่ต่อเนื่องนัก ทั้งนี้เนื่องจากปัญหาในด้านต่าง ๆ เช่น ปัญหาทางด้านความพร้อมของบุคลากร ตลอดจนงบประมาณและการออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นต้น