

**ชื่อเรื่อง** : การสร้างสื่อแอนิเมชัน 3D เรื่อง ไวรัสโควิด 19 สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

**ผู้วิจัย** : วิศกรณ์ โสภากิมุข โสพัฒน์ โสภากิมุข และอชิตพล มีนัย

**ปีการศึกษา** : 2563

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3D เรื่อง ไวรัสโควิด 19 สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ที่เรียนโดยใช้สื่อแอนิเมชัน 3D เรื่อง ไวรัสโควิด 19 สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 3D เรื่อง ไวรัสโควิด 19 สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยทั้งสิ้นจำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อแอนิเมชัน 3D เรื่อง ไวรัสโควิด 19 สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี ที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพเหมาะสมสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี แบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญ แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อแอนิเมชัน 3D เรื่อง ไวรัสโควิด 19 สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.00/82.44 2) คะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากเรียนด้วยสื่อแอนิเมชัน 3D เรื่อง ไวรัสโควิด 19 สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี มีความพึงพอใจในสื่อแอนิเมชัน 3D เรื่อง ไวรัสโควิด 19 สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี อยู่ในระดับมาก

**Title** : Develop 3D Animation Media About COVID 19 for Undergraduate Students Bangkok Thonburi University  
**Researcher** : Visakorn Sopapimuk Sophat Sopapimuk and Achitpol Meemuy  
**Academic Year** : 2020

### ABSTRACT

The purpose of this research is to 1) develop 3D animation media about COVID 19 for undergraduate students. Bangkok Thonburi University to have quality and efficiency according to the criteria 80/80 2) Compare the test scores before studying with the learners' achievement scores. Studying using 3D animation on COVID 19 for undergraduate students. Bangkok Thonburi University 3) to study student satisfaction with 3D animation media about COVID 19 for undergraduate students. Bangkok Thonburi University

The sample used in this research is undergraduate students. Bangkok Thonburi University, Semester 2, Academic Year 2019, by simple random sampling, a total of 30 subjects were collected in the research. The research instruments were 3D animation media on COVID 19 for undergraduate students. Bangkok Thonburi University The quality and efficiency are suitable for undergraduate students. Bangkok Thonburi University. Quality assessment form for experts Pre-study test and achievement test And the satisfaction questionnaire for undergraduate students Bangkok Thonburi University The statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation and t-test.

The results of the research were as follows: 1) 3D animation media about COVID 19 for undergraduate students. Bangkok Thonburi University Evaluated by content experts and media production, the quality was very good. And efficiency is 81.00 / 82.44 2) Student achievement test scores after studying with 3D animation about Covid 19 for undergraduate students Bangkok Thonburi University. Significantly higher than the pre-test scores at the .05 level. 3) Undergraduate students. Bangkok Thonburi University Satisfaction in 3D animation media about COVID 19 for undergraduate students. Bangkok Thonburi University Very level.