

การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียตามกระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP  
เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรมอะโดบี โฟโตชอป ซีเอส 6  
สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Development of Multimedia-based Learning Process MIAP  
the Technique Poster Design with Adobe Photoshop CS6  
for Mathayomsuksa 3.

สุทธิดา โพธิ์ศรี<sup>1\*</sup> และ ลาวัญย์ ดุลยชาติ<sup>2</sup>

นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์<sup>1</sup> และ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์<sup>2</sup>

popsutthidaposri@gmail.com<sup>\*</sup>, lawandul@hotmail.com

**บทคัดย่อ**

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 2) เพื่อประเมินความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 3) เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 1 จำนวน 30 คน โรงเรียนเมืองสมเด็จ อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 แบบประเมินความเหมาะสม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ที่มีทั้งหมด 16 องค์ประกอบ 2) ความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมาก 3) ค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย มีค่าความก้าวหน้าในระดับการเรียนรู้สูง (0.70) คิดเป็นร้อยละ 70 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนบทเรียนมัลติมีเดีย,เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์,โปรแกรม,Adobe Photoshop CS6

**ABSTRACT**

The purposes of this research were 1) Development of multimedia 2) to evaluate the appropriate of multimedia 3) to study the effectiveness index of multimedia and 4) to study the learning retention of the students who learned with of multimedia The sample subjects were 30 students mathayomsuksa 3 room 1 at Meuang-Somdetschool Somdet district, Kalasin province. They were selected by cluster random sampling. The research instruments were of multimedia techniques to design Poster with Adobe Photoshop CS6, an evaluation form of the lesson, an achievement test and a questionnaire on satisfaction towards of the multimedia computer instruction. The research statistics used were percentage, mean, standard deviation and effectiveness index.

Result of the research were as follows : 1) The multimedia 2) The result showed that the appropriate of the multimedia was in the high level 3) The effectiveness index of the multimedia with the advancement of high learning (0.70), 70%. 4) The satisfaction of student for using of the multimedia was in the highest level)

Keyword : Development of Multimedia, the Technique Poster Design ,Adobe Photoshop CS6

## บทนำ

ปัจจุบันกระแสการเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นความก้าวหน้าด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์เราอย่างมากและจะทวีความสำคัญยิ่งขึ้น การศึกษาจึงต้องเป็นพลวัต นั่นคือจะต้องปรับเปลี่ยนให้ทันและสอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของชาติและสังคมโลกตลอดเวลา ดังสาระสำคัญของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 ได้กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อเน้นการพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ สติปัญญา ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขดังกล่าวใน หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 24 ข้อ (5) ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ และหมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ได้กล่าวสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องไว้ดัง มาตรา 65 ให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้ผลิต และผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้มีความรู้ความสามารถ และทักษะในการผลิต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมมีคุณภาพ และประสิทธิภาพ มาตรา 66 ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรก ที่ทำได้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างเนื่องตลอดชีวิต (สุมาลี ชัยเจริญ.2551 : 35)

แม้ว่าเทคโนโลยีในปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าแต่ในการเรียนการสอนก็ยังพบปัญหาในการเรียนการสอน จากผู้วิจัย ได้ฝึกประสบการณ์การวิชาชีพครู 2 ในภาคเรียนที่ 1/2559 ที่โรงเรียนเมืองสมเด็จ อำเภอสุมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่า 1) สื่อที่ใช้จัดการเรียนการสอนยังคงใช้สื่อ power point ซึ่งมีตัวหนังสือจำนวนมากและมีขนาดเล็ก 2) นักเรียนยังคงเรียนรู้ผ่านหนังสือ, ใบความรู้ 3) นักเรียนไม่ให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอน และจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ พบว่า 1) ด้านการจัดการเรียนการสอนทางโรงเรียนยังขาดบทเรียนมัลติมีเดีย 2) นักเรียนยังขาดทักษะในการออกแบบชิ้นงานในโปรแกรม Adobe Photoshop (พัลลพ ชัยประโคน. 2558 : สัมภาษณ์ )

### 1. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.1 เพื่อพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียตามกระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 1.2 เพื่อประเมินความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดียตามกระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 1.3 เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดียตามกระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 1.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดียตามกระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

### 2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 กระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP

(มนต์ชัย เทียนทอง. 2554 :174-176) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ หมายถึง การเรียนการสอนเป็นกระบวนการที่ทำให้บุคคลสามารถเรียนรู้ขึ้นได้ตามวัตถุประสงค์ของบทเรียนที่กำหนดไว้ ส่วนการเรียนรู้ คือการที่บุคคลสามารถกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดได้โดยที่บุคคลนั้นไม่เคยทำมาก่อน การเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการที่มีขั้นตอนโดยยึดหลักประสบการณ์ของผู้เรียน การเรียนการสอนจำแนกออกเป็น 4 ขั้น ดังนี้ 1) ขั้นสนใจปัญหา (M : Motivation) เป็นขั้นแรกในการนำทางเข้าไปหาการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ ปัจจัยที่ทำให้เกิดความสนใจในเนื้อหาอาจเกิดจากหลายๆประการด้วยกันเช่น แรงจูงใจทั้งภายนอกและภายใน เจตคติ ค่านิยม ขั้นสนใจกับปัญหามักจะเริ่มต้นด้วยการสร้างปัญหาให้กับผู้เรียนได้คิด โดยใช้คำถามเพื่อโน้มน้าวให้เกิดความสนใจที่จะติดตามและศึกษาบทเรียน 2) ขั้นศึกษาข้อมูล (I : Information) หลังจากที่ผ่านมาขั้นปัญหาแล้ว แสดงว่าผู้เรียนมีความพร้อมที่จะรับเนื้อหาและความรู้ใหม่ๆ จากบทเรียนหรือจากผู้สอน 3)ขั้นนำไปใช้ (A : Application) ขั้นนี้เป็นขั้นตอนที่ 3 ในกระบวนการเรียนรู้ เป็นการแก้ไขปัญหามาโดยนำข้อมูลที่ได้ในช่วงขั้นที่ 2 มาใช้เพื่อตรวจสอบความรู้ใหม่ที่รับมาแก้ปัญหา

ตามที่กำหนดไว้ในบทเรียน และ 4) ประเมินผลสำเร็จ (P : Progress) เป็นการตรวจสอบผลที่ได้ นำข้อมูลมาใช้ว่าตรงเป้าหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยพิจารณาตามวัตถุประสงค์ของบทเรียนเป็นหลัก ถ้าหากบรรลุตามวัตถุประสงค์ก็แสดงว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น ในขั้นนี้จะกระทำทันทีภายหลังจากที่นำข้อมูลใช้ในขั้นที่ 3 เสร็จสิ้น กล่าวโดยสรุปได้ว่า หลักการนำเสนอของบทเรียนคอมพิวเตอร์ก็คือ การดำเนินตามขั้นตอนการเรียนรู้ 4 ขั้น ได้แก่ Motivation ,Information ,Application และ Progress หรือ MIAP

## 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศักดิ์ดา ปาสนา (2556 : 93-98) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบขึ้นนำด้วยการตูน เรื่องไฟฟ้ามาจากไหน ผลการวิจัยพบว่า 1) บทมัลติมีเดียแบบขึ้นนำด้วยการตูนที่มีการควบคุมต่างกันทั้ง 3 แบบ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียแบบขึ้นนำด้วยการตูนที่มีการควบคุม โดยผู้เรียน มีค่าเท่ากับ 0.6903 การควบคุมโดยโปรแกรม มีค่าเท่ากับ 0.6836 การควบคุมโดยผู้เรียนและโปรแกรม มีค่าเท่ากับ 0.66984 3) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากบทเรียนมัลติมีเดียแบบขึ้นนำด้วยการตูนที่มีการควบคุมต่างกันทั้ง 3 แบบ ไม่พบความแตกต่าง

อาทิตยา บุญเกิด (2557:93-96 ) ได้ทำการการสร้างบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนवासูเทวี จำนวน 30 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย ด้วยการจับสลากเลือกห้อง ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ปรากฏว่า ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.31 อยู่ในระดับมาก

นวกฤษ จิตรวิบูลย์ (2554 : 74-78) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ และมีส่วนประกอบดังนี้ 1) หน้าแรกของบทเรียนมัลติมีเดีย 2) หน้าลงชื่อเข้าใช้บทเรียน 3) หน้าวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 4) หน้าแสดงคำชี้แจงในการใช้บทเรียน 5) หน้าแบบทดสอบก่อนเรียน 6) หน้าสรุปคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน 7) หน้าจ้อเลือกใช้บทเรียน 8) หน้าจ้อศึกษาเนื้อหาบทเรียน 9) หน้าแบบฝึกหัดของแต่ละบทเรียน 10) หน้าศึกษาบทเรียนรูปแบบ VDO และ 11) หน้าแบบทดสอบหลังเรียน

อุกฤษณ์ ดิยะเจริญศรี (2552:บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยผลพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องการก่อตัวของภูเขาไฟ และกระบวนการเกิดตาหินและแร่ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สรุปได้ว่า การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องการก่อตัวของภูเขาไฟ และกระบวนการเกิดดินหินและแร่ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่าคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับดีและบทเรียนมีประสิทธิภาพ 90.87/91.51 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

สุกัญญา บุญอิม (2555: 63 - 66) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องคู่อันดับและกราฟ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศรีอยุธยา จำนวน 50 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ผลการพัฒนาพบว่าคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียด้านเนื้อหา มีคุณภาพ ดี และด้านสื่อมีคุณภาพดีมาก และนักเรียนมีผลการเรียนระดับ 4 จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 66 ผล การเรียนระดับ 3 จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 28 ผลการเรียนระดับ 2 จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 6 และไม่มีนักเรียนได้ผลการเรียนในระดับ 1 และ 0

## วิธีดำเนินการวิจัย

### 1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามกระบวนการเชิงระบบ ADDIE 5 ขั้นตอนดังนี้ (อัญญาปาร์ย์ ศิลปนิลมาลย์. 2557: 43)

1. ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) ศึกษาแนวคิดรูปแบบการเรียนการสอน เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์เนื้อหา เรื่อง บทเรียนมัลติมีเดีย ตามกระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. ขั้นตอนออกแบบ (Design) จัดทำโครงสร้างเนื้อหาบทเรียนมัลติมีเดีย ออกแบบโครงสร้างบทเรียนมัลติมีเดีย ตามรูปแบบ เขียนแผนผังของบทเรียนบทเรียนมัลติมีเดีย เขียนบทดำเนินเรื่องในแต่ละหน้าจ้อของบทเรียนบทเรียนมัลติมีเดีย

3. ขั้นการพัฒนา (Development) ดำเนินการพัฒนาบทเรียนบทเรียนมัลติมีเดีย นำบทเรียนบทเรียนมัลติมีเดียที่สร้างเสร็จเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม นำบทเรียนบทเรียนมัลติมีเดียเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและประเมินความเหมาะสม

4. ขั้นการทดลองใช้ (Implementation) การทดลองใช้ขั้นต้นโดยผู้วิจัย ทดลองใช้กับกับกลุ่มย่อย ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 3 คน และนำไปใช้ทดลองใช้สอนจริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

5. ขั้นการประเมินผล (Evaluation) นำผลที่ได้จากการทดลอง มาวิเคราะห์หา ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และดัชนีประสิทธิผลเท่ากับเกณฑ์ที่กำหนด

## 2. เครื่องมือการวิจัย

2.1 บทเรียนมัลติมีเดีย ตามกระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.2 แบบประเมินคุณภาพบทเรียนมัลติมีเดีย ตามกระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบทเรียนมัลติมีเดีย ตามกระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย ตามกระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

## 3. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเมืองสมเด็จ อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 5 ห้อง นักเรียนทั้งหมดจำนวน 158 คน

3.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเมืองสมเด็จ อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 30 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยวิธีการจับสลาก

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าสถิติ (Dependent t-test) โดยนำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน (Best 1986 : 195) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 – 5.00 หมายความว่า ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 – 4.49 หมายความว่า ระดับมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.50 – 3.49 หมายความว่า ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.50 – 2.49 หมายความว่า ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 – 1.49 หมายความว่า ระดับน้อยที่สุด

## ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเนื้อหาในบทเรียน เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้บทเรียนที่มี 1) หน้าแรกของบทเรียนมัลติมีเดีย 2) หน้าลงชื่อเข้าใช้บทเรียน 3) หน้ายินดีต้อนรับเข้าสู่บทเรียน 4) หน้าคำชี้แจงบทเรียน 5) หน้าจุดประสงค์การเรียนรู้ 6) หน้าแนะนำการใช้งานปุ่ม 7) หน้าแบบทดสอบก่อนเรียน 8) หน้าแนะนำบทเรียน 9) หน้าเมนูหลัก 10) หน้าเนื้อหาบทเรียน 11) หน้าใบความรู้ 12) หน้าส่งชิ้นงาน 13) หน้าแบบทดสอบหลังเรียน 14) หน้ามอบเกียรติบัตร 15) ผู้จัดทำ และ 16) หน้าแหล่งอ้างอิง



ภาพที่ 1 หน้าแรกของบทเรียน



ภาพที่ 2 หน้าลงชื่อเข้าใช้



ภาพที่ 3 หน้าเมนูหลักของบทเรียน

## 2. ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัยได้นำบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมิน แล้วนำข้อมูลกลับมาวิเคราะห์ผลปรากฏดังตารางที่ 1

### ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายการ	$\bar{X}$	SD.	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง	4.64	0.49	มากที่สุด
2. ด้านภาพ ภาษา และเสียง	4.19	0.40	มาก
3. ด้านตัวอักษร และสี	4.27	0.46	มาก
4. ด้านแบบทดสอบ	4.63	0.49	มากที่สุด
5. ด้านการจัดการบทเรียนมัลติมีเดีย	4.44	0.51	มาก
โดยรวม	4.48	0.50	มาก

จากตารางที่ 1 ความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}$ =4.48, SD.= 0.50)

## 3. ผลการวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ค่าดัชนีประสิทธิผลหรือค่าความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ดังตารางที่ 2

### ตารางที่ 2 ค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ดัชนีประสิทธิผล	ค่าร้อยละ
30	10	117	245	0.70	70

จากตารางที่ 2 พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.70 คิดเป็นร้อยละ 70 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้อยู่ในระดับสูง



#### 4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งใช้ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเมืองสมเด็จ อำเภอสเมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 30 คน ได้ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ ผลปรากฏดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายการ	$\bar{X}$	SD.	ระดับความคิดเห็น
1. ใช้งานง่าย เรียนรู้ได้รวดเร็ว สะดวกต่อการใช้งาน	4.86	0.44	มากที่สุด
2. การแบ่งหัวข้อของเนื้อหาชัดเจนไม่สับสน	4.83	0.38	มากที่สุด
3. การนำเสนอเนื้อหาต่อการทำความเข้าใจ	4.93	0.26	มากที่สุด
4. ปริมาณของเนื้อหาไม่มากเกินไป ไม่น้อยจนเกินไป	4.93	0.26	มากที่สุด
5. ส่วนนำเข้าบทเรียน มีความน่าสนใจ	4.66	0.61	มากที่สุด
6. สีสีนของบทเรียน และความสวยงามของหน้าจอ	4.86	0.35	มากที่สุด
7. ตัวอักษรชัดเจนอ่านได้ง่าย	4.90	0.31	มากที่สุด
8. ภาพประกอบมีความสวยงามคมชัด	4.97	0.19	มากที่สุด
9. ปุ่มต่างๆ มีการจัดวางเหมาะสม ใช้งานได้ง่าย	4.93	0.26	มากที่สุด
10. การใช้งานบทเรียน ง่ายและสะดวกไม่ติดขัด	4.90	0.41	มากที่สุด
11. ได้ทบทวนความรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
12. เสียงประกอบมีความเหมาะสม	4.93	0.26	มากที่สุด
13. แบบทดสอบใช้งานง่าย	4.93	0.26	มากที่สุด
14. ระยะเวลาในการศึกษาบทเรียน	4.90	0.31	มากที่สุด
15. ท่านได้ความรู้เพิ่มเติมหลังจากที่ได้เรียนบทเรียนบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6	5.00	0.00	มากที่สุด
โดยรวม	4.90	0.33	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.90$ , S.D.=0.33)

#### อภิปรายผลการวิจัย

บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถนำไปสู่การอภิปรายผลการศึกษาดังนี้

##### 1. การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเนื้อหาในบทเรียน เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งทำให้ได้บทเรียนมัลติมีเดียที่มีส่วนประกอบ คือ 1) หน้าแรกของบทเรียนมัลติมีเดีย 2) หน้าลงชื่อเข้าใช้บทเรียน 3) หน้ายินดีต้อนรับเข้าสู่บทเรียน 4) หน้าคำชี้แจงบทเรียน 5) หน้าจุดประสงค์การเรียนรู้ 6) หน้าแนะนำการใช้งานปุ่ม 7) หน้าแบบทดสอบก่อนเรียน 8) หน้าแนะนำบทเรียน 9) หน้าเมนูหลัก 10) หน้าเนื้อหาบทเรียน 11) หน้าใบความรู้ 12) หน้าส่งชิ้นงาน 13) หน้าแบบทดสอบหลังเรียน 14) หน้ามอบเกียรติบัตร 15) ผู้จัดทำ และ 16) หน้าแหล่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของ นวฤกษ์ จิตรวิบูลย์ (2554 : 74-78) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ และมีส่วนประกอบดังนี้ 1) หน้าแรกของบทเรียนมัลติมีเดีย 2) หน้าลงชื่อเข้าใช้บทเรียน 3) หน้าวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 4) หน้าแสดงคำชี้แจงในการใช้บทเรียน 5) หน้าแบบทดสอบก่อนเรียน 6) หน้าสรุปคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน 7) หน้าจอล็อกอินใช้บทเรียน 8) หน้าจอบทเรียนเนื้อหาบทเรียน 9) หน้าแบบฝึกหัดของแต่ละบทเรียน 10) หน้าศึกษาบทเรียนรูปแบบ VDO และ 11) หน้าแบบทดสอบหลังเรียน

## 2. ความเหมาะสมบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผลการประเมินความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยการหาคุณภาพจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.48$ , S.D.=0.50) ซึ่งสอดคล้องกับ อาทิตยา บุญเกิด (2557 : 93-96) ได้ทำการการสร้างบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมคุณภาพของบทเรียน อยู่ในระดับมาก ( $X= 4.41$  ,S.D.=0.69)

## 3 ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ทั้ง 30 คน มาคำนวณหาค่าดัชนีประสิทธิผล โดยค่าตัวเลขที่คำนวณจากสูตร และแปลความหมายค่าดัชนีประสิทธิผลเทียบกับเกณฑ์มีค่าเท่ากับ 0.70 สูงขึ้นร้อยละ 70 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับสูง ซึ่งสอดคล้องกับ ศักดิ์ดีดา ปาसान่า (2556 : 90) มีค่าเท่ากับ 0.6903 หรือคิดเป็นร้อยละ 69.03 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ ร้อยละ 69.03

## 4. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จากผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมีความพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X}=4.90$ , S.D.=0.33) ซึ่งสอดคล้องกับ ของสิรินภา ขจรโมทย์ (2557: 84) ได้พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง หลักการออกแบบโดยใช้เทคนิคสแคมเปอร์ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง หลักการออกแบบโดยใช้เทคนิคสแคมเปอร์ โดยรวมแล้วอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.53$  ,S.D.=0.58)

## ข้อเสนอแนะ

### 1.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1.1 การนำบทเรียนมัลติมีเดียตามกระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP เรื่อง เทคนิคการออกแบบโปสเตอร์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในการนำไปใช้นั้น ครูผู้สอนควรพิจารณาความเหมาะสม ความสวยงาม ความสอดคล้องของกิจกรรมเนื้อหา ความคิดรวบยอดของกิจกรรมและมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตรในโรงเรียนของท่านเสียก่อน

1.1.2 การใช้บทเรียนมัลติมีเดีย ผู้เรียนควรศึกษาวิธีการใช้ตามคำแนะนำการใช้งานบทเรียนให้เข้าใจก่อนใช้บทเรียน

### 1.2 ข้อเสนอแนะในการพัฒนา

1.2.1 การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย ควรออกแบบให้ง่ายต่อการควบคุมบทเรียนจะช่วยให้การเรียนการสอนเกิดความน่าสนใจและส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดี

1.2.2 การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียที่มีขนาดพื้นที่สื่อให้มีกราฟิก และแอนิเมชันเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และพัฒนาสื่อให้ขนาดเล็กลงง่ายต่อการส่งออกเพื่อนำไปใช้และติดตั้ง

### เอกสารอ้างอิง

- มนต์ชัย เทียมทอง.(2554). การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ : ศูนย์ผลิตตำราเรียนสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ศักดิ์ดา पालาน่า.(2556). การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบขึ้นนำด้วยการ์ตูน ปริญญาครุศาสตร์ มหาบัณฑิต.สุรินทร์. มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
- สุกัญญา บุญอิม.( 2555). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คู่อันดับและกราฟ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1. สารนิพนธ์ กศม.
- อัญญาปาร์ย์ ศิลปนิลมาลย์. (2558). การพัฒนาซอฟต์แวร์ทางการศึกษาตามรูปแบบ ADDIE. พิมพ์ครั้งที่ 1. ขอนแก่น. โรงพิมพ์แอนนาออฟเซต.
- อาทิตยา บุญเกิด. (2557). บทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- อุกฤษณ์ ดิยะเจริญศรี.(2552). การพัฒนาบทเรียน คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง การก่อตัวของ 3 ภูเขาไฟ และ กระบวนการเกิดดินหินและแร่ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.
- Best, John W. (1986). *Research in Education*. 5th ed. New Jersey : Prentice Hall, Inc.