หัวข้อวิจัย : การพัฒนานวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้นเพื่องานอาชีพ โดยใช้เทคโนโลยีผสานความจริงเสมือน (AR)
ผู้วิจัย : นางสาวลัดดาวรรณ มีอนันต์
นายอภิชัย ตระหง่านศรี
ดร.เศรษฐชัย ชัยสนิท
ที่ปรึกษางานวิจัย : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สัมพันธ์ จันทร์ดี
หน่วยงาน : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีที่พิมพ์ : 2558

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนานวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้นเพื่องานอาชีพ โดยใช้เทคโนโลยีผสานความจริงเสมือน (AR) 2) เพื่อหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้นเพื่องานอาชีพ โดยใช้เทคโนโลยีผสานความจริงเสมือน (AR)โดยการเปรียบเทียบกับเกณฑ์ 80/80 3) เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เกิดขึ้นจากการเรียนด้วยนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้นเพื่องานอาชีพ โดยใช้เทคโนโลยีผสานความจริงเสมือน (AR) และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้นเพื่องานอาชีพ โดยใช้เทคโนโลยีผสานความจริงเสมือน (AR)โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) วิธีการดำเนินการวิจัยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม แผนจัดการเรียนรู้ และนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้นเพื่องานอาชีพ โดยใช้เทคโนโลยีผสานความจริงเสมือน (AR) โดยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ การใช้แบบสอบถามและการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติอย่างง่าย คือ ความถี่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้นเพื่องานอาชีพ โดยใช้เทคโนโลยีผสานความจริงเสมือน (AR) มีการพัฒนาและดำเนินการอย่างมีคุณภาพตามหลักการและกระบวนการการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ซึ่งเหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลายกิจกรรม ทั้งนี้สื่อ

SPU CHONBURI

ดังกล่าวสามารถนำไปใช้และแก้ปัญหาทางการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ดังกล่าวมีประสิทธิภาพ 80.66/80.66 ซึ่งสูงกว่าสมมติฐานที่ตั้งไว้คือ 80/80 ทั้งนี้ผลการประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญได้ค่าเฉลี่ยรวมที่ระดับดี ($\overline{X}$ = 4.74 และ SD = 0.36) และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนมีความเห็นต่อภาพรวมต่อระบบได้ค่าเฉลี่ยรวมที่ระดับดี ($\overline{X}$ = 4.27 และ SD = 0.69) ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้เรื่อง การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้นเพื่องานอาชีพ โดยใช้เทคโนโลยีผสานความจริงเสมือน (AR) มีประสิทธิภาพและมีความเหมาะสมกับการเรียนรู้

คำสำคัญ: นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ เทคโนโลยีผสานความจริงเสมือน การใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้นเพื่องานอาชีพ

SPU CHONBURI

Research Title : A Development of Learning Innovation for Introduction to Computer and Information for Careers Course using Augmented Reality Technology

Name of Researcher : Miss Laddawan Meeanan
Mr. Apichai Tra-ngansri
Mr. Settachai Chaisanit (Ph.D.)
Name of Advisor : Assistant Professor Samphan Chandee (Ph.D.)
Name of Institution : School of Information Technology

Year of Publication : 2015

ABSTRACT

The objectives of this research were: 1) to develop learning innovation for introduction to computer and information for careers course using augmented reality technology 2) to evaluation learning innovation using 80/80 standard 3) to study learning achievement of students and 4) to study the satisfaction of students towards learning innovation. The samples of the study comprised of 30 students from school of information technology, Sripatum University-Chonburi campus Thailand. The sample was obtained by proposed sampling selected. Research methods were applied to collect quantitative data using interviews and questionnaires for participant and non-participant observations, as well as documentary studies. Data collection was done by questionnaires then the questionnaires were analyzed to find out the conclusion. Data analysis was done using mean and standard deviation. The results of this research found that : the learning innovation has been developed and implemented according to high quality of principles and activity processes and the efficiency of this tutorial was 80.66/ 80.66 which higher than the hypothesis at 80/80 and the result of experts' satisfaction towards learning innovation as a very good level ($\overline{X}$ = 4.74 and SD = 0.36) the satisfaction of students towards learning innovation was a very good level ($\overline{X}$ = 4.27 and SD = 0.69). This can be concluded that the developed system can be utilized for this course.

Keywords: Learning Innovation, augmented reality technology, introduction to computer and information for careers course

SPU CHONBURI