

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 3 ประการ คือ 1) เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อช่วยในการเรียนการสอนผ่านชุดวิชาการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างที่เรียนจากสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านชุดวิชาการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 3) เพื่อศึกษาเจตคติที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านชุดวิชาการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 หลักสูตรศิลปกรรม แขนงการออกแบบนิเทศศิลป์และ/หรือ การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ศูนย์การศึกษาสุพรรณบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 43 คน โดยใช้ t-test Dependent Sample เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลจากการวิจัย สรุปได้ดังนี้

1. การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านชุดวิชาการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนผ่านบทเรียนออนไลน์รายวิชาการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ จะพบว่าค่าเฉลี่ยจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสม โดยมีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.81 และบทเรียนมีประสิทธิภาพหลังการเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด .80 เท่ากับ .94 สรุปได้ว่ารูปแบบการเรียนการสอนผ่านบทเรียนออนไลน์ รายวิชาการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือมีประสิทธิภาพ และมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการเรียนการสอน

2. กลุ่มตัวอย่างที่เรียนจากรูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านชุดวิชาการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยมีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย 41.00 และมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย 94.02 ซึ่งเมื่อทดสอบนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 พบว่ารูปแบบการเรียนการสอนผ่านบทเรียนออนไลน์รายวิชาการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นตรงตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. ค่าเฉลี่ยเจตคติที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านชุดวิชาการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ ของกลุ่มตัวอย่าง มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 4.20 โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี

This research has 3 objectives including, 1) Development of Self-Learning innovation by Using Computer design courses, 2) to compare the learning achievement of the samples group who used self-learning media in the computer design class, 3) to study the attitude toward the self-learning media in the computer design class. In the study, the population and subjects group were 43 sophomore year students in the Communication Arts Design and/or Print Media Design Divisions, Arts Program, Suan Dusit Rajabhat University, Supanburi Learning Center during the first semester of 2009 academic year. T-test Dependent Sample was used to analyze the learning achievement of the subjects before and after study.

The Results from the study can be summarized as follows.

1. Development of the innovative self-learning in the computer design class was using the on-line learning for the computer and was found that the average of the experts' opinion for the suitability was at 4.81. The efficiency of the lesson after learning according to the criteria of 0.8 was at 0.94. Therefore, it was concluded that the on-line learning developed for the computer design class was an efficient according to the criteria of efficiency and suitability for the class.

2. All of Students who participated in this research after using the computer design course could command that they improve their learning. The students' average score before learning was 41.00. The score after learning was 94.02. Statistical test with the significant level of 0.5 showed that self-learning model for the computer design class help the student reached higher learning achievement with the same way of hypothesis.

3. The average of the attitude toward self-learning model in the computer design class of the samples group was 4.02, which was in a good level.