

ชื่อเรื่อง การประยุกต์ใช้สื่ออีดีแอลทีวีเพื่อการเรียนรู้สู่การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อ
การเรียนรู้บนแท็บเล็ต

ผู้วิจัย พีรชัย ชินพร ปริญญา ค.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา)

อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.วราปภา อารีราษฎร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2557

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาหลักสูตรอบรมการประยุกต์ใช้สื่อ อีดีแอลทีวี
เพื่อการเรียนรู้สู่การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต 2) ศึกษาความรู้และความ
เข้าใจของครูที่เข้ารับการอบรมตามหลักสูตรอบรมที่พัฒนาขึ้น 3) ศึกษาคุณภาพของแอปพลิเคชัน
เกมเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ตของที่ครูพัฒนาขึ้น และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของครูที่เข้ารับการ
อบรม กลุ่มเป้าหมาย คือครูผู้สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ หลักสูตร แบบ
ประเมินหลักสูตร แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ของผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ แบบประเมิน
แอปพลิเคชันเกมเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรม
ที่มีต่อหลักสูตรอบรม สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติ
t-test (Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) หลักสูตรอบรมการประยุกต์ใช้สื่ออีดีแอลทีวีเพื่อการเรียนรู้สู่การ
พัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต ประกอบด้วยกระบวนการอบรม 5 ขั้นตอน
ขั้นที่ 1 เรียนรู้จากการรับฟังการบรรยาย ขั้นที่ 2 เรียนรู้จากการสาธิตการใช้สื่ออีดีแอลทีวี และสาธิต
การสร้างแอปพลิเคชันเกม ขั้นที่ 3 เรียนรู้การสร้างแอปพลิเคชันเกม จากการใช้ปฏิบัติการ ขั้นที่ 4 เรียนรู้
จากการให้คำแนะนำของวิทยากร และผู้ช่วยวิทยากร ขั้นที่ 5 ปรับปรุงแก้ไขแอปพลิเคชันเกม
ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นโดยรวมในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{x}=4.5$ And S.D.=0.49) 2) ผู้เข้ารับ
การอบรมมีคะแนนความรู้และความเข้าใจหลังการอบรมสูงกว่าก่อนการอบรม อย่างมีนัยสำคัญทาง
สถิติที่ระดับ .05 3) คุณภาพของแอปพลิเคชันที่ครูพัฒนาขึ้น มีคุณภาพอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด
และ 4) ครูที่เข้ารับการอบรมมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรอบรมอยู่ในระดับพึงพอใจระดับมากที่สุด
($\bar{x}=4.67$ And S.D.=0.47)

TITLE : The Application of eDLTV Media to Develop the Games Application for Learning on Tablet

AUTHOR : Peerachai Chinporn **DEGREE :** M. Ed. (Computer Education)

ADVISOR : Asst. Prof. Dr. Worapapha Arreerard

RAJABHAT MAHA SARAKHAM UNIVERSITY, 2014

ABSTRACT

This research aims to 1) Developing the training syllabus of eDLTV application to games developed application for learning on the tablet 2) to study the learning and understanding of the participated teachers in this training syllabus 3) to study the quality of performance of games developed application for learning of the participated teachers and 4) to study the satisfaction of the participated teachers in this program. 30 teachers who teach in primary 1 of the office of Maha Sarakham Primary Education Service Area 1 were selected as the sample group. The research tools were course syllabus, the assessment of workshop, the test to assess the learning perception of the participated teachers, the assessment for games developed application of participated teachers, and the satisfaction questionnaire for the participated teacher for the syllabus. The statistics used in data analysis were Average, Standard Deviation and t-test (Dependent Samples).

The results of this research were found that 1) The training syllabus of eDLTV application to games developed application for learning on the tablet consisted of 5 stages: 1 learned from lectures 2 Learned from the demonstration of eDLTV media and demonstrates how to create games application 3 learned how to create games application by workshop 4 Learned from the instruction of lecturer and assistant lecturer 5 improved the games application. The specialists had estimated overview at the highest appreciated level ($\bar{X}=4.5$ And S.D.=0.49) 2) The participated teachers were acknowledged and understand after the training syllabus had Average mean score at 0.05 levels statistically significant. 3) The Quality of developed application had high quality level to highest level. and 4) The participated teachers have satisfaction on the developed syllabus at the highest score ($\bar{X}=4.67$ And S.D.=0.47)