

**ชื่อเรื่อง** รายงานผลการใช้ชุดฝึกคอมพิวเตอร์ เรื่อง สร้างสรรค์งานตัดต่อภาพยนตร์ด้วย Sony Vegas Pro 13 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปากพลีวิทยาการ

**ผู้วิจัย** นางมณีนรัตน์ ชูชีพ

**ปีที่วิจัย** 2560

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้ 1) ชุดฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ เรื่อง สร้างสรรค์งานตัดต่อภาพยนตร์ด้วย Sony Vegas Pro 13 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปากพลีวิทยาการ ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ เรื่อง สร้างสรรค์งานตัดต่อภาพยนตร์ด้วย Sony Vegas Pro 13 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปากพลีวิทยาการ ที่มีต่อการเรียนด้วยชุดฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ เรื่อง สร้างสรรค์งานตัดต่อภาพยนตร์ด้วย Sony Vegas Pro 13 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยใช้กลุ่มทดลองกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน (One Group Pretest Posttest Design) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนปากพลีวิทยาการ อำเภอปากพลี จังหวัดนครนายก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 7 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวนนักเรียน 25 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) ชุดฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ เรื่อง สร้างสรรค์งานตัดต่อภาพยนตร์ด้วย Sony Vegas Pro 13 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปากพลีวิทยาการ จำนวน 7 เล่ม 2) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดฝึกคอมพิวเตอร์ เรื่อง สร้างสรรค์งานตัดต่อภาพยนตร์ด้วย Sony Vegas Pro 13 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 7 แผน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สร้างสรรค์งานตัดต่อภาพยนตร์ด้วย Sony Vegas Pro 13 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 ข้อ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 15 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (P) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบค่า t – test แบบ Dependent Samples และการหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

#### ผลการวิจัย พบว่า

1. ชุดฝึกคอมพิวเตอร์ เรื่อง สร้างสรรค์งานตัดต่อภาพยนตร์ด้วย Sony Vegas Pro 13 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 คือ 89.91/83.03

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปากพลีวิทยาการ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดฝึกคอมพิวเตอร์ เรื่อง สร้างสรรค์งานตัดต่อภาพยนตร์ด้วย Sony Vegas Pro 13 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปากพลีวิทยาการ มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดฝึกคอมพิวเตอร์ เรื่อง สร้างสรรค์งานตัดต่อภาพยนตร์ด้วย Sony Vegas Pro 13 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย รวม ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 4.71 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.62