

5ED-O03: การพัฒนาสื่อเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล เรื่อง Reward ตามหลักการศึกษานันทนาการ เพื่อส่งเสริมคุณธรรมพื้นฐานด้านการมีน้ำใจของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา

Development of digital learning media in the title "Reward" based on entertainment-education for promote basic virtue helpfulness of undergraduate students

ปนัดดา ใจบุญลือ^{1*} กานต์ คุ่มภักย์¹ ณัฐวุฒิ ทิพย์โกศลวงศ์¹ บุษรา มีบุญ¹
และ รัตติยาณี สิงามดี¹

Panadda Jaiboonlue^{1*}, Karn Kumpai¹, Nuttawut Thipkasonwong¹, Butsara Meeboon¹
and Rattiyane Sringamdee¹

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล เรื่อง Reward ตามหลักการศึกษานันทนาการ เพื่อส่งเสริมคุณธรรมพื้นฐานด้านการมีน้ำใจของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา 2) ประเมินคุณภาพสื่อเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล 3) ศึกษาการรับรู้ของนักศึกษาที่มีต่อสื่อเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling) คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล เรื่อง Reward ตามหลักการศึกษานันทนาการ เพื่อส่งเสริมคุณธรรมพื้นฐานด้านการมีน้ำใจของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา 2) แบบประเมินคุณภาพสื่อเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล 3) แบบวัดการรับรู้ต่อสื่อเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล ที่ผ่านการหาค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (IOC) ด้านเนื้อหา มีค่าระหว่าง 0.67-1.00 โดยใช้เกณฑ์ 0.50 ขึ้นไป วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้สื่อเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล เรื่อง Reward มีความยาวของเรื่อง 2.09 นาที ขนาด 1,280 x 720 pixel พัฒนาตามหลักการศึกษานันทนาการมีเนื้อหาส่งเสริมคุณธรรมด้านการมีน้ำใจ 2) สื่อเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} = 4.71 S.D. = 0.49) และ 3) ผลการรับรู้ของนักศึกษาที่มีต่อสื่อเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (\bar{x} = 4.37 S.D. = 0.63)

คำสำคัญ: สื่อเสริมการเรียนรู้ การเรียนรู้ดิจิทัล การศึกษานันทนาการ คุณธรรมการมีน้ำใจ

Abstract

This research aims to objective follow as, 1) this work developed digital learning media with the title "Reward" according to entertainment-education for promote basic virtue helpfulness of undergraduate students. Next, efficiency evaluate of digital learning media. And last, the study aimed to explore student's perceptions of digital learning supplementary media. By preliminary experiment, the population and sample used in this research were obtained from purposive random sampling technique. The sampling group is 30 Thai second undergraduate students of Animation and Digital Media Program, Bansomdejchaopraya Rajabhat University. This research used instruments follow as 1) digital learning media with the title "Reward" according to entertainment-education for promote basic virtue helpfulness 2) media performance assessment form 3) the digital learning media certification form calculated by the index of Item-Objective Congruence (IOC). The score of content is between 0.67-1.00 (the accepted value is 0.5 or more) and analyze the data by using mean standard deviation. We also found that 1) the digital learning media on the title "Reward" with the size of 1,280 x 720 pixels and length 2.09 minutes. This learning media developed in accordance with entertainment-education principles and this helps promote basic virtue helpfulness. 2) The digital learning media has been assessed by 7 experts with high level of appropriateness (\bar{x} = 4.71 S.D. = 0.49). 3) The digital learning media is suitable at a high level (\bar{x} = 4.37 S.D. = 0.63).

Keywords: Supplementary Learning Media, Digital Learning, Edutainment, Morality and generosity

¹ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

¹ Faculty of Science and Technology, Bansomdejchaopraya Rajabhat University

* Corresponding author. E-mail: panadda.ja@bsru.ac.th