



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

THE DEVELOPMENT OF ACHIEVEMENT IN THE TITLE OF INTRODUCTION  
TO ADVERTISING FOR MATTAYOM SUKSA 3rd STUDENTS  
BY ELECTRONIC LEARNING

ธีรนุช เหมพันธ์<sup>1</sup>

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ กับเกณฑ์ ร้อยละ 80 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดสอบหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวมิทธาธิปัตย์ อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมาที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2562 และ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดสอบหาผลสัมฤทธิ์ของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา ได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนนวมิทธาธิปัตย์ อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมาที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2562 โดยสุ่มแบบกลุ่มมา 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ t-test แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (dependent Sample) และ t-test แบบกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่ม (One Sample)

ผลการวิจัยพบว่า

1. บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.93/86.50 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน 27.78 คะแนน และค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์หลังเรียน 35.53 คะแนน จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

<sup>1</sup> นักศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน) คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์หลังเรียน 35.53 คะแนน จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.81 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ:** การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

## Abstract

The purposes of this research was develop electronic lessons The title of Introduction to Advertising for Mattayom Suksa 3rd Student the learning achievement of the pretest – posttest and comparing the learning achievement after using electronic lessons with the criterion 80% of Mattayom Suksa 3rd Student The Sample group used to test the effectiveness of electronic lessons Subject: Introduction to advertising, Mattayom Suksa 3rd Student Mahisarathibodi School Mueang Nakhon Ratchasima District Nakhon Ratchasima, currently studying in the academic year 2019 And the sample used in the achievement test of electronic lessons Introduction to advertising Namely, Mattayom 3/1, Mahisarathibodi School Mueang Nakhon Ratchasima District Nakhon Ratchasima, currently studying in the academic year 2019, randomly assigned to a group of 40 students. The tools used in the research are electronic lessons. Introduction to advertising learning management plan using electronic lessons And the achievement test. The statistical procederes used for data analysis were arithmetic mean, standard deviation, t-test dependent Sample and t-test one sample. The findings were as follows:

### The research were findings found that

1. Electronic lessons Introduction to advertising With efficiency equal to 82.93 / 86.50 higher than the specified criteria
2. Mathayom 3 students studying with electronic lessons With an average achievement score of 27.78 points and an achievement score of 35.53 points from 40 full scores It was found that the learning achievement after learning was significantly higher than before learning at the level of .05.
3. Learning achievement after learning of Mathayom 3 students studying with electronic lessons There were 35.53 after-school achievement scores from the full score of 40 points, representing 88.81 percent. When comparing between 80 percent criteria, it was found that the learning achievement of students after studying with electronic lessons Higher than the criteria with statistical significance at .05 level

**Keywords:** THE DEVELOPMENT OF ACHIEVEMENT , ELECTRONIC LESSONS



## ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ความเปลี่ยนแปลงจากโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่ได้รับการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดจะก่อให้เกิดนวัตกรรมอย่างพลิกผัน อาทิ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญ เพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้ง กาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่รอบด้านและมีสุขภาพที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะรับผิดชอบต่อสังคม และผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติมีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัย รักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีฟตามความถนัดของตนเอง (ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ.2561-2580, 2561)

บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e – learning) เป็นสื่อการเรียนการสอนที่ตีชนิดหนึ่ง เพราะสามารถโต้ตอบกับผู้เรียนได้ทันทีทันใด ทำให้การเรียนการสอนมีชีวิตชีวา เสมือนได้รับการสอนจากครูอาจารย์ (Virtual Instruction) ซึ่งจะทำให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้สูงขึ้น (ไพโรจน์ ตรีธนากุล และคณะ, 2546) การเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่ายโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เป็นนวัตกรรมทางการศึกษา ที่กำลังได้รับความสนใจและยังใหม่อยู่มากสำหรับผู้เรียนและผู้สอนหลายคน เพราะเป็นการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในรูปแบบออนไลน์ (online Instruction) ทำให้เกิดรูปแบบและแนวความคิดการจัดการเรียนการสอนที่มีลักษณะแตกต่างจากการเรียนการสอนแบบเดิมในชั้นเรียนปกติ กล่าวคือ การจัดการเรียนการสอนแบบเดิมส่วนใหญ่ผู้สอนเป็นผู้ที่ให้ความรู้ โดยอธิบายและแสดงความคิดเห็นเป็นส่วนใหญ่ ผู้เรียนมักไม่ได้แสดงความคิดเห็น หรือซักถาม เนื่องจากในชั้นเรียนมีผู้เรียนจำนวนมาก การเรียนถูกจำกัดด้วยเวลาและผู้เรียนมีความแตกต่างกัน บางครั้งผู้เรียนไม่กล้าแสดงออก เนื้อหาในการเรียนมีมาก ในแต่ละวันเรียนหลายวิชา ขาดความต่อเนื่องของเนื้อหา การจัดการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้ากับผู้สอน ไม่สนับสนุนให้แลกเปลี่ยนความรู้และแสดงความคิดเห็น นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่าย ยังสนับสนุนให้ผู้เรียนใฝ่หาความรู้ด้วยตนเอง ร่วมทำกิจกรรมต่างๆ กับกลุ่มผู้เรียนหรือระหว่างกลุ่มผู้เรียนกับผู้สอน มีการทำกิจกรรมร่วมกันผ่านเครือข่ายในรูปแบบบทเรียนสามารถติดต่อสื่อสารผ่านการให้บริการต่างๆของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้แก่ โพรเซียมอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) การสื่อสารผ่านจอภาพ (Video Conference) (อนิรุทธ์ สติมัน, 2550)

การจัดการศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีสำหรับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพและเทคโนโลยี มาใช้ประโยชน์ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และแข่งขันในสังคมไทยและสากล เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียงและมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 204)

การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มักประสบปัญหาในด้านบุคลากรและการใช้สื่อการเรียนการสอน ครูผู้สอนสอนไม่ตรงกับสาขาที่เรียนมา ขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตร วิธีการสอน และการเลือกใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ ครูใช้กิจกรรมเดิมๆ คือ บอกให้จำ ทำให้ดู ครูขาดทักษะในการจัด

กิจกรรม ทำให้ไม่หลากหลาย และไม่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ (รัชนิศ นิสสัยเจริญ, 2552, น.2) ซึ่งสอดคล้องกับรายงานการติดตามผลการใช้หลักสูตรมัธยมศึกษาของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (ประยงค์ จินดาวงศ์ อ้างถึงใน รัชนิศ นิสสัยเจริญ, 2543, น.2) ที่พบว่า ปัญหาที่สำคัญเกี่ยวกับการเรียนการสอนคือ ครู ร้อยละ 60 ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ โดยใช้คู่มือครูสอนแบบบรรยาย การใช้สื่อไม่เหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียนไม่มีสื่อการเรียนการสอนหรือกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดแก้ปัญหา ร่วมกัน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและกระบวนการแก้ปัญหา

สำหรับรายวิชาการโฆษณา เป็นรายวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ซึ่งมีเนื้อหาในการเรียนการสอนที่เป็นทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ และใช้วิธีการเรียนการสอนโดยวิธีบรรยาย ทำให้ทราบว่านักเรียนไม่ค่อยให้ความสนใจบทเรียนที่มีเนื้อหาเน้นหนักไปทางทฤษฎี นักเรียนสนใจที่จะใช้เครื่องคอมพิวเตอร์มากกว่า รวมทั้งจำนวนนักเรียนในแต่ละห้องมีจำนวนมาก ทำให้ผู้สอนดูแลนักเรียนได้ไม่ทั่วถึงเท่าที่ควร ประกอบกับผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถในการเรียนรู้แตกต่างกัน บางคนเรียนรู้ได้เร็ว บางคนเรียนรู้ได้ช้า ทำให้ผู้สอนไม่สามารถที่จะอธิบายให้ผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้ทันกับเวลาในการสอน รวมทั้งผู้เรียนบางคนก็ไม่กล้าที่จะถามผู้สอนในส่วนที่ไม่เข้าใจ ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการโฆษณาน่าต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (โรงเรียนมหิศราธิปดี, 2558)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาการเรียนการสอนในรายวิชาการโฆษณา และได้ปรับปรุงพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ให้ทันสมัย มีความหลากหลาย สอดคล้องกับหลักสูตรและยุคสมัย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ สามารถจดจำ เข้าใจเนื้อหาและทฤษฎีอย่างลึกซึ้ง สามารถนำผลทางการศึกษาที่ได้ไปพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน เพื่อเสริมสร้างผู้เรียนให้มีศักยภาพ มีความรู้ ความสามารถ เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่สังคมต้องการและยอมรับต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วย บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ กับเกณฑ์ ร้อยละ 80

### สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 80

## วิธีดำเนินการวิจัย

### ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

#### ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวมิทธาธิบดี ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2562 จำนวน 4 ห้องเรียน รวม 152 คน
2. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทดสอบหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวมิทธาธิบดี อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ เนื้อหา รหัสวิชา ง20222 รายวิชาการโฆษณา เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี จำนวน 5 เรื่อง

### ขั้นตอนที่ 2 การทดสอบหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวมิทธาธิบดี ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2562 จำนวน 4 ห้องเรียน รวม 152 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดสอบหาผลสัมฤทธิ์ของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนนวมิทธาธิบดี อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2562 โดยสุ่มแบบกลุ่มมา 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี จำนวน 5 แผน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชาการโฆษณา เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ (multiple choice) 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

### การดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัย ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง แบบ One Group Pretest - Posttest Design (ธีรวุฒิ เอกะกุล, 2544 : 77) ซึ่งเป็นการทดลองเพียง 1 กลุ่ม ไม่มีกลุ่มควบคุม โดยใช้วิธีการทดลองด้วยการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และทดสอบหลังเรียน (Posttest) เมื่อผู้วิจัยได้สร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ได้ดำเนินการทดลองดังต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) แล้วศึกษาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยตนเองเป็นรายบุคคล โดยผู้วิจัยทำหน้าที่คอยให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเรียน



The 7<sup>th</sup> National Conference  
Nakhonratchasima College

วันเสาร์ที่ 23 พฤษภาคม พ.ศ. 2563

3. เมื่อนักเรียนเรียนจบแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบเก็บคะแนนระหว่างเรียน
4. เมื่อนักเรียนเรียนครบทุกหน่วยการเรียนรู้แล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post - test) ทันทีหลังจากสิ้นสุดการเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดียวกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน

### สรุปผลการวิจัย

บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ เรื่องที่ 1 ความหมายของการโฆษณา เรื่องที่ 2 ความสำคัญของการโฆษณา เรื่องที่ 3 วัตถุประสงค์ของการโฆษณา เรื่องที่ 4 ประเภทของการโฆษณา และเรื่องที่ 5 ประวัติและพัฒนาการของการโฆษณา มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.93/86.50 การประเมินของผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ผลการวิเคราะห์คุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.68$ , S.D. = 0.28) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน 27.78 คะแนน และค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์หลังเรียน 35.53 คะแนน จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์หลังเรียน 35.53 คะแนน จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.81 เมื่อเปรียบเทียบกับระหว่างเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตารางที่ 1** เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

ผลการเรียนรู้	n	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	40	27.78	3.16	20.345*	.000
หลังเรียน	40	35.53	1.89		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตารางที่ 2** เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ กับเกณฑ์ ร้อยละ 80

ผลการเรียนรู้	n	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig
หลังเรียน	40	35.53	1.89	11.77*	.000

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### อภิปรายผล

#### ขั้นตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.93/86.50 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ได้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์มีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับมากที่สุด ที่เป็นเช่นนี้เพราะผู้วิจัยได้ออกแบบบทเรียนในลักษณะการเรียนการสอนจริง โดยยึดหลักการนำเสนอเนื้อหาและจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการ



The 7<sup>th</sup> National Conference  
Nakhonrachasima College

วันเสาร์ที่ 23 พฤษภาคม พ.ศ.2563

มีปฏิสัมพันธ์ ตามแนวคิดของ โรเบิร์ต กาเย่ (Robert Gange') ซึ่งมีหลักการออกแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่เหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน 9 ขั้นตอน และผู้วิจัยได้ทำการทดลองใช้กับนักเรียนตามขั้นตอน คือ ทดลองใช้กับนักเรียนรายบุคคล นักเรียนกลุ่มย่อย และนักเรียนกลุ่มภาคสนาม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วรัญญา มีชะ (2553) ได้พัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e – learning) เรื่องการสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 94.67/90.00 สอดคล้องกับ สุชาติา แซ่หลี่ (2552) ได้พัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องโรคเอดส์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนธิดาแม่พระจังหวัดสุราษฎร์ธานี มีประสิทธิภาพ 82.58/83.42

### ขั้นตอนที่ 2 การทดสอบหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน ข้อที่ 1 และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการศึกษาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ด้วยตนเองนั้น ทำให้นักเรียนสามารถควบคุมบทเรียนได้ หากผู้เรียนเกิดข้อสงสัยหรือไม่เข้าใจในบทเรียนก็สามารถย้อนกลับไปศึกษาบทเรียนได้อีกตามความต้องการ และประการสำคัญที่เป็นลักษณะเด่นของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคือ การให้ผลย้อนกลับในทันทีทันใด ซึ่งเป็นการบอกให้นักเรียนทราบความเข้าใจของตนนั้น ถูกต้องมากน้อยเพียงใด สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ภัคจิรา รอดพันธ์ (2553) ได้พัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ที่มีฐานความช่วยเหลือทางการเรียน เรื่องประวัติศาสตร์สุโขทัย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.87/80.99 และผลการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ ศิริบุรณ์ สีทา (2553) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e - learning) และวิธีการสอนแบบปกติ ได้พัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e - learning) วิชาภาษาไทย เรื่องการสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 86.83/86.33 และผลสัมฤทธิ์การสะกดคำของนักเรียนหลังการเรียนโดยใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e - learning) สูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับ แจ้ง แก่นสำโรง (2553) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่าน อย่างมีวิจารณ์ญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บทเรียนบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e - learning) และวิธีการสอนแบบปกติ ได้พัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e - learning) เรื่องการอ่านอย่างมีวิจารณ์ญาณ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.05/84.62 และผลสัมฤทธิ์การอ่านอย่างมีวิจารณ์ญาณก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มที่ใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (e - learning) พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1. เนื่องจากผลการทดลองใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา ปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ควรนำไปใช้ในการเรียนการสอนต่อไป
2. การจัดทำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณาควรมีการแก้ไขปรับปรุงเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เพื่อจะได้บทเรียนที่มีประสิทธิภาพและทันยุคทันสมัยอยู่เสมอ
3. เพื่อพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนรายวิชาการโฆษณา ควรสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ในเรื่องอื่นๆ ที่เป็นเรื่องที่นักเรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง



The 7<sup>th</sup> National Conference  
Nakhonrachasima College

วันเสาร์ที่ 23 พฤษภาคม พ.ศ. 2563

### ข้อเสนอแนะการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการทดลองสอนซ่อมเสริม วิชาการโฆษณา โดยการใ้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เนื่องจากนักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตัวเอง และนำไปศึกษานอกเวลาเรียนได้
2. ควรมีการพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ วิชาการโฆษณาในเนื้อหาอื่นต่อไป เช่น เรื่อง สื่อการโฆษณา

### เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- ศิริบุรณ์ สีทา. (2553). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e - Learning) และวิธีการสอนแบบปกติ**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรามคำแหง. กรุงเทพฯ.
- แจ้จ้ง แก่นสำโรง. (2553). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) และวิธีการสอนแบบปกติ**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรามคำแหง. กรุงเทพฯ.
- ไพศาล หวังพานิช. (2556). **การวัดและประเมินผลทางการศึกษา**. คณะศึกษาศาสตร์: มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล.
- ไพโรจน์ ตีรณานกุล, ไพบุลย์ เกียรติโกมล, และเสกสรร แยมพินิจ. (2546). **การออกแบบและการผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์การสอนสำหรับ e-learning**. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพฯ.
- โรงเรียนมหิศราธิปดี, ฝ่ายบริหารงานวิชาการ. (2558). **รายงานสรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปีการศึกษา 2558**. นครราชสีมา: โรงเรียนมหิศราธิปดี.
- ภัคจิรา รอดพัน. (2553). **การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่มีฐานความช่วยเหลือทางการเรียน เรื่อง ประวัติศาสตร์สุโขทัย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร. กรุงเทพฯ.
- รัชนิศ นิสสัยเจริญ. (2543). **การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความมั่นคงในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มวิชาการงานและพื้นฐานอาชีพ โดยใช้ชุดการสอนรายบุคคลกับการสอนปกติ**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ขอนแก่น.
- วรัญญา มีอะ. (2553). **การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) เรื่องการสื่อสารข้อมูล และเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา 2**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.
- สุชาติ สามสวัสดิ์. (2555). **E-learning กับการศึกษาไทย**. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <http://www.ranod.ac.th/image/por.pdf>.
- สุชาติ แซ่หลี่. (2552). **การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง โรคเอดส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนธิดาแม่พระ อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุราษฎร์ธานี, สุราษฎร์ธานี.



อนิรุทธิ์ สติมัน. (2550). ผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ  
โครงงาน บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีต่อการเรียนรู้แบบนำตนเอง และผลสัมฤทธิ์ทาง  
การเรียนรู้ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุขฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพฯ.