

นวรรตน์ แซ่โฉ้ว 2557: การพัฒนาแบบจำลองโลกเสมือนจริง สำหรับบทเรียนมัลติมีเดีย ปฏิสัมพันธ์ เรื่อง การท่องเที่ยวโลกอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ปรินญาศึกษาศาสตร์ดุสิต (เทคโนโลยีการศึกษา) สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: รองศาสตราจารย์สุรัชย์ ประเสริฐสรวย, ค.ม 298 หน้า

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแบบจำลองโลกเสมือนจริง สำหรับบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ 2) เพื่อพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ ตามแบบจำลองโลกเสมือนจริง ที่มีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพ 80/80 3) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์โลกเสมือนจริง และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์โลกเสมือนจริง ด้านเนื้อหาและด้านคุณภาพ โดยใช้มาตรวัด E-S-QUAL และมาตรวัด E-RecS-QUAL

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) จากกลุ่มเรียนทั้งหมด 7 กลุ่ม ได้กลุ่มเรียนมาจำนวน 1 กลุ่มเรียน มีจำนวนนักศึกษา 60 คนที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการทางธุรกิจภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย คือ 1) แบบจำลองโลกเสมือนจริง 2) แบบประเมินแบบจำลองโลกเสมือนจริง 3) บทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์โลกเสมือนจริง 4) แบบประเมินคุณภาพบทเรียน 5) แบบทดสอบ และ 6) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบจำลองโลกเสมือนจริงสำหรับบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในอยู่ระดับเหมาะสมมากที่สุด 2) คุณภาพของบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์โลกเสมือนจริง อยู่ในระดับดี และมีประสิทธิภาพ 86.92 / 84.42 ตามเกณฑ์ที่กำหนด 3) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากการเรียนรู้ผ่านบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์โลกเสมือนจริง สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และ 4) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อ อยู่ในระดับมาก