

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับบุคลากรผลิตสื่อ สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ตอน คือ (1) การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ (2) การวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียน ของผู้รับการอบรมที่เรียนด้วยชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ และ(3) การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้รับการฝึกอบรมเกี่ยวกับคุณภาพของชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์

การวิเคราะห์ประสิทธิภาพชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับบุคลากรผลิตสื่อ สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ การทดลองแบบเดี่ยว การทดลองแบบกลุ่ม และ การทดลองแบบภาคสนาม ซึ่งการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ เป็นดังนี้

1.1 ผลการวิเคราะห์การหาประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การทดลองแบบเดี่ยว ได้ทดลองกับบุคลากรผลิตสื่อสำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช จำนวน 3 คน โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ ตามเกณฑ์ E_1 / E_2 ปรากฏดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ประสิทธิภาพ ของชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น (N = 3)

หน่วย ประสบการณ์ที่	คะแนนระหว่าง เผชิญประสบการณ์ ร้อยละ (E_1)	คะแนนหลัง เผชิญประสบการณ์ ร้อยละ (E_2)	E_1 / E_2
1	61.70	63.33	61.70 / 63.33

ตารางที่ 4.1(ต่อ)

หน่วย ประสบการณ์ที่	คะแนนระหว่าง เผชิญประสบการณ์ ร้อยละ (E_1)	คะแนนหลัง เผชิญประสบการณ์ ร้อยละ (E_2)	E_1 / E_2
2	63.33	66.66	63.33/ 66.66
3	61.66	63.33	61.66/63.33

จากตารางที่ 4.1 แสดงว่าประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ที่ 1, 2 และ 3 มีประสิทธิภาพ E_1 / E_2 61.70/63.33 , 63.33/66.66 และ 61.66/63.33 ตามลำดับ

หลังจากการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว หน่วยประสบการณ์ที่1 การใช้เครื่องมือเพื่อสร้างภาพในการทำแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้รับการฝึกอบรมทั้ง 3 คน และนำมาแก้ไขดังนี้

หัวข้อสัมภาษณ์	สาระสำคัญในการสัมภาษณ์	ปรับปรุงแก้ไข
1. คู่มือเผชิญประสบการณ์	ไม่เข้าใจขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์	วิทยากรอธิบายและแนะนำขั้นตอนการใช้คู่มือเผชิญประสบการณ์ ให้แก่ผู้รับการฝึกอบรมเป็นรายบุคคล
2. การกิจและงาน	ปริมาณงานมีมากไปทำไม่ทันตามเวลา	ปรับลดภารกิจและงานลงโดยให้ได้ผลงานคงเดิม
3. ประมวลสาระ	ภาพตัวอย่างแอนิเมชันไม่มีการเคลื่อนไหวทำให้ไม่ค่อยเข้าใจ	นำภาพตัวอย่างของแอนิเมชันที่มีการเคลื่อนไหวบนที่ถนนประมวลสาระที่เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
4. มัลติมีเดียปฐมนิเทศ	ยาวไปทำให้ทำภารกิจและงานไม่ทัน	ตัดเนื้อหาที่ไม่จำเป็นออก
5. มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์	ยาวไปทำให้ฝึกปฏิบัติไม่ทัน	ตัดภาพให้กระชับขึ้น
6. แบบฝึกปฏิบัติ	คำชี้แจงไม่ชัดเจน	ปรับแก้คำชี้แจงให้ชัดเจนขึ้น

หลังจากการทดลองประสิทธิภาพแบบเดี่ยว หน่วยประสบการณ์ที่ 2 การสร้างรูปภาพ และการปรับเปลี่ยนสี ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้รับการฝึกอบรม ทั้ง 3 คน และนำมาแก้ไข ดังนี้

หัวข้อสัมภาษณ์	สาระสำคัญในการสัมภาษณ์	ปรับปรุงแก้ไข
1. การกิจและงาน	ปริมาณงานมีมากไปทำไมทันตามเวลา	ปรับลดภารกิจและงานลงโดยให้ได้ผลงานคงเดิม
2. มัลติมีเดียปฐมนิเทศ	เสียงบางช่วงไม่ดัง และเสียงกับภาพไม่ตรงกัน	บันทึกเสียงใหม่และกำหนดภาพและเสียงให้ตรงกัน
3. มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์	ยาวไปทำให้ฝึกปฏิบัติไม่ทัน	ตัดภาพให้กระชับขึ้น

หลังจากการทดลองประสิทธิภาพแบบเดี่ยว หน่วยประสบการณ์ที่ 3 การทำแอนิเมชันของสื่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้รับการฝึกอบรม ทั้ง 3 คน และนำมาแก้ไข ดังนี้

หัวข้อสัมภาษณ์	สาระสำคัญในการสัมภาษณ์	ปรับปรุงแก้ไข
1. ประมวลสาระ	เนื้อหาบางตอนอ่านแล้วไม่เข้าใจ	ปรับปรุงเนื้อหาในส่วนนั้นให้อ่านเข้าใจมากขึ้น
2. มัลติมีเดียปฐมนิเทศ	เสียงบางช่วงไม่ดัง และเสียงกับภาพไม่ตรงกัน	บันทึกเสียงใหม่และกำหนดภาพและเสียงให้ตรงกัน
3. มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์	ยาวมากทำให้ฝึกปฏิบัติไม่ทัน	ตัดภาพให้กระชับมากขึ้น

1.2 ผลการวิเคราะห์การหาประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การทดลองแบบกลุ่ม จาก การทดลองกับบุคลากรผลิตสื่อ สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช จำนวน 6 คน โดยใช้สูตร การหาประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ ตามเกณฑ์ E_1 / E_2 แสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์
เรื่อง การทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทดลองแบบกลุ่ม (N= 6)

หน่วย ประสบการณ์ที่	คะแนนระหว่าง เผชิญประสบการณ์ ร้อยละ (E_1)	คะแนนหลัง เผชิญประสบการณ์ ร้อยละ (E_2)	E_1 / E_2
1	65	66.66	65 / 66.66
2	66.66	68.33	66.66 / 68.33
3	72.5	73.33	72.5 / 73.33

จากตารางที่ 4.2 แสดงว่าประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ที่ 1, 2 และ 3 มีประสิทธิภาพดังนี้ E_1 / E_2 65 / 66.66, 66.66 / 68.33 และ 72.5 / 73.33 ตามลำดับ

หลังจากการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว หน่วยประสบการณ์ที่ 1 การใช้เครื่องมือเพื่อสร้างภาพในการทำแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้รับการฝึกอบรมทั้ง 6 คน และนำมาแก้ไขดังนี้

หัวข้อสัมภาษณ์	สาระสำคัญในการสัมภาษณ์	ปรับปรุงแก้ไข
1. คู่มือเผชิญประสบการณ์	เว้นพื้นที่สำหรับจดบันทึกไว้ น้อย	เว้นพื้นที่สำหรับจดบันทึกให้ มากขึ้น
2. มัลติมีเดียปฐมนิเทศ	เสียงบางช่วงเบา	บันทึกเสียงใหม่
3. มัลติมีเดียประกอบการเผชิญ ประสบการณ์	ดนตรีประกอบไม่น่าฟัง	เปลี่ยนดนตรีประกอบใหม่

หลังจากการทดลองประสิทธิภาพแบบเดี่ยว หน่วยประสบการณ์ที่ 2 การสร้างรูปภาพและการปรับเปลี่ยนสี ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้รับการฝึกอบรม ทั้ง 6 คน และนำมาแก้ไข ดังนี้

หัวข้อสัมภาษณ์	สาระสำคัญในการสัมภาษณ์	ปรับปรุงแก้ไข
1. คู่มือเผชิญประสบการณ์	เว้นพื้นที่สำหรับจดบันทึกไว้ น้อย	เว้นพื้นที่สำหรับจดบันทึกให้ มากขึ้น

หลังจากการทดลองประสิทธิภาพแบบเดี่ยว หน่วยประสบการณ์ที่ 3 การทำแอนิเมชันของสื่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้รับการฝึกอบรม ทั้ง 6 คน และนำมาแก้ไข ดังนี้

หัวข้อสัมภาษณ์	สาระสำคัญในการสัมภาษณ์	ปรับปรุงแก้ไข
1. คู่มือเผชิญประสบการณ์	เว้นพื้นที่สำหรับจดบันทึกไว้น้อย	เว้นพื้นที่สำหรับจดบันทึกให้มากขึ้น
2. มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์	ดนตรีประกอบไม่น่าฟัง	เปลี่ยนดนตรีประกอบใหม่

1.3 ผลการวิเคราะห์การหาประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากการทดลองแบบภาคสนาม จากการทดลองกับบุคลากรผลิตสื่อ สำนักเทคโนโลยีการศึกษาจำนวน 20 คน โดยใช้สูตร การหาประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ ตามเกณฑ์ E_1 / E_2 ปรากฏดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทดลองแบบภาคสนาม (N = 20)

หน่วยประสบการณ์ที่	คะแนนระหว่าง	คะแนนหลัง	E_1 / E_2
	เผชิญประสบการณ์ ร้อยละ (E_1)	เผชิญประสบการณ์ ร้อยละ (E_2)	
1	70.40	67.50	70.40 / 67.50
2	71.65	67.50	71.65 / 67.50
3	69.85	70.00	69.85 / 70.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ที่ 1, 2 และ 3 จากการทดลองแบบภาคสนามมีประสิทธิภาพดังนี้

E_1 / E_2 70.40 / 67.50 , 71.65 / 67.50 และ 69.85 / 70.00

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์หาความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้รับการฝึกอบรมที่เรียนด้วย
ชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์

การวิเคราะห์หาความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้รับการฝึกอบรม ที่เรียนด้วยชุดฝึกอบรม
ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากการ
ทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม ผู้รับการฝึกอบรมจำนวน 20 คน ปรากฏดังตารางที่ 4.4
ตารางที่ 4.4 ความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้รับการฝึกอบรมที่เรียนด้วยชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอ
นิกส์แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (N = 20)

หน่วย ประสบการณ์ที่	คะแนนเฉลี่ยก่อนเผชิญ ประสบการณ์		คะแนนเฉลี่ยหลังเผชิญ ประสบการณ์		t-test
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
	1	4.70	1.66	6.70	
2	5.10	1.55	6.75	1.07	5.78*
3	4.65	1.46	7.05	1.00	7.51*

* $p < .05$ $t(.05, df 19) = 1.729$

จากตารางที่ 4.4 แสดงว่า ชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง
การทำแอนิเมชันด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หน่วยประสบการณ์ที่ 1, 2 และ 3 ทำให้ผู้รับการ
ฝึกอบรมมีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้รับการฝึกอบรมมีคะแนน
เฉลี่ยหลังเผชิญประสบการณ์สูงกว่าคะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์ทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้รับการฝึกอบรมที่มีต่อคุณภาพของชุด
ฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้รับการฝึกอบรมที่มีต่อชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์
แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในภาคสนามจำนวนผู้รับ
การฝึกอบรมที่ตอบแบบสอบถาม จำนวน 20 คนจากแบบสอบถาม ปรากฏดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 ความคิดเห็นของผู้รับการฝึกอบรมที่มีต่อ ชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิง
ประสบการณ์ เรื่อง การทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์(N = 20)

รายการความคิดเห็น	\bar{X}	S.D.	แปลความหมาย
1. แผนเผชิญประสบการณ์ การกิจและงาน			
1.1 แผนเผชิญประสบการณ์ช่วยให้ทราบขั้นตอนของภารกิจและงาน	3.70	0.86	เห็นด้วยมาก
1.2. ภารกิจและงานช่วยให้วิเคราะห์ความหมาย คุณสมบัติ ประเภทและรูปแบบของแอนิเมชันได้	3.80	0.41	เห็นด้วยมาก
1.3. ภารกิจและงานช่วยให้สร้างรูปภาพและลงสีกำหนด การเคลื่อนที่และของรูปภาพด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ได้	4.10	0.71	เห็นด้วยมาก
2. สื่อที่ใช้ในชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์			
2.1 ประมวลสาระอ่านแล้วเข้าใจง่ายช่วยให้เข้าใจเนื้อหาสาระได้ดียิ่งขึ้น	4.15	0.81	เห็นด้วยมาก
2.2 มัลติมีเดียปฐมนิเทศช่วยให้เข้าใจขั้นตอนในการเผชิญประสบการณ์	4.20	0.69	เห็นด้วยมาก
2.3 มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ช่วยให้สร้างรูปภาพ ลงสี และกำหนดการเคลื่อนที่และเคลื่อนไหวของรูปภาพด้วยเครื่องมือในโปรแกรมคอมพิวเตอร์	4.20	0.61	เห็นด้วยมาก
3. บริบทในการเผชิญประสบการณ์			
3.1 มุมวิชาการช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมได้มีโอกาสค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง	3.20	0.89	เห็นด้วยปานกลาง
3.2 มุมตัวอย่างชิ้นงานช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมเกิดแรงจูงใจอยากลงมือปฏิบัติ	3.70	0.86	เห็นด้วยมาก
3.3 มุมแสดงผลงานช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมเกิดความภูมิใจในสิ่งที่ได้ลงมือทำ	4.20	0.83	เห็นด้วยมาก
4. รูปแบบการเผชิญประสบการณ์			
4.1 การเรียนกับครู(TDL) ช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมได้ทราบผลย้อนกลับของงานที่ทำเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องดีขึ้น	4.10	0.78	เห็นด้วยมาก

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

รายการความคิดเห็น	\bar{X}	S.D.	แปลความหมาย
4.2 การเรียนกับครู(TDL)ช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมมั่นใจในการเผชิญประสบการณ์	4.25	0.78	เห็นด้วยมาก
4.3 การเรียนกับเพื่อน(PDL)ช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมได้ช่วยเหลือกันและได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน	4.30	0.80	เห็นด้วยมาก
4.4 การเรียนกับเพื่อน(PDL)ช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมได้มีโอกาสแก้ปัญหาจากการทำภารกิจและงานร่วมกัน	4.30	0.73	เห็นด้วยมาก
4.5 การเรียนด้วยตนเอง(SDL)ช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมได้แสวงหาความรู้เพื่อนำไปสู่การเผชิญประสบการณ์ได้ด้วยตนเอง	4.35	0.74	เห็นด้วยมาก
4.6 การเรียนด้วยตนเอง(SDL)ช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมได้แสวงหาความรู้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง	4.25	0.85	เห็นด้วยมาก
5. วิธีการเผชิญประสบการณ์			
5.1 การฝึกปฏิบัติช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมทำงานได้	4.30	0.65	เห็นด้วยมาก
5.2 วิธีการเรียนทำให้การเผชิญประสบการณ์สำเร็จได้	4.20	0.83	เห็นด้วยมาก
5.3 สถานการณ์ที่กำหนดช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมอยากปฏิบัติภารกิจและงาน ในแผนเผชิญประสบการณ์ให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์	4.50	0.60	เห็นด้วยมากที่สุด
6. การออกแบบทางเทคนิคของชุดทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์			
6.1 หน้าจอในชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ สวยงามน่าดู	4.25	0.71	เห็นด้วยมาก
6.2 เมนูการเรียนมีการเชื่อมโยงตรงกับเนื้อหาที่เรียน	4.20	0.83	เห็นด้วยมาก
6.3 เมนูการเรียน ง่าย สามารถเรียนได้ด้วยตนเอง	4.50	0.68	เห็นด้วยมากที่สุด
6.4 เมนูการเรียน สามารถเข้าถึงเนื้อหาที่เรียนและออกจากเนื้อหาได้ตลอดเวลาที่ต้องการ เมื่อไม่ต้องการเรียนเนื้อหานั้น	4.25	0.71	เห็นด้วยมาก
6.5 เมนูการเรียน สามารถเรียนได้ครบทุกชั้นตอน ตามชั้น ตอน ในปฐมนิเทศประสบการณ์	4.20	0.83	เห็นด้วยมาก

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

รายการความคิดเห็น	\bar{X}	S.D.	แปลความหมาย
6.6 เมนูแนะนำการเรียนช่วยให้การเรียนจากชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์ง่ายขึ้น	4.15	0.81	เห็นด้วยมาก
7. ประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้ชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์			
7.1 ผู้รับการฝึกอบรมชอบเรียนจากชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์	4.10	0.71	เห็นด้วยมาก
7.2 การเรียนจากชุดฝึกอบรมด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมสามารถนำไปใช้กับสถานการณ์จริงได้	4.00	0.72	เห็นด้วยมาก
เฉลี่ยรวม	4.13		เห็นด้วยมาก

จากตารางที่ 4.5 แสดงว่าผู้รับการฝึกอบรมมีความคิดเห็นต่อชุดฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยภาพรวมมีความเห็นในระดับ เห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 4.13$)

ในรายชื่อ มี 2 ข้อ จาก 26 ข้อ มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ สถานการณ์ที่กำหนดช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมอยากปฏิบัติการกิจและงานในแผนเผชิญประสบการณ์ให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ ช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมได้ลงมือปฏิบัติเสมือนเป็นงานที่ต้องปฏิบัติจริง นำไปสู่การทำสื่อแอนิเมชันได้ ($\bar{X} = 4.50$) และเมนูการเรียน ง่ายสามารถเรียนได้ด้วยตนเอง ช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมทำแอนิเมชันประกอบสื่อวิชาวิทยาศาสตร์ได้ ($\bar{X} = 4.50$)

ส่วนอีก 23 ข้อ ผู้รับการฝึกอบรมมีความเห็นต่อชุดการฝึกอบรมทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในระดับเห็นด้วยมาก