

## ผลของการใช้นิตยสารดิจิทัลบนแท็บเล็ตโดยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ที่มีผลต่อผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

มัทริกา ชิดชอบ<sup>1</sup> และ ธนะรัตน์ ธนากิจเจริญสุข<sup>2</sup>

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อ นิตยสารดิจิทัลบนแท็บเล็ตโดยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่มีผลต่อผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีคุณภาพระดับดี 2) เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนจากสื่อและหลังเรียนจากสื่อ นิตยสารดิจิทัลบนแท็บเล็ตโดยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่มีผลต่อผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากสื่อ นิตยสารดิจิทัลบนแท็บเล็ตโดยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย สระบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน 30 คน ได้มาโดยสุ่มแบบกลุ่ม จาก 10 ห้องเรียน ด้วยวิธีการจับสลาก ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โดยการเรียนรู้ด้วยสื่อ นิตยสารดิจิทัลบนแท็บเล็ต โดยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยเก็บข้อมูลจากการวัดคะแนนผลงานสร้างสรรค์และแบบสอบถามความพึงพอใจการเรียนรู้ด้วยสื่อ นิตยสารดิจิทัลบนแท็บเล็ตโดยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t-test แบบ dependent ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพของการพัฒนาสื่อ นิตยสารดิจิทัลบนแท็บเล็ตโดยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่มีผลต่อผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับที่ดีมากอยู่ที่ 4.67 2) นักเรียนที่เรียนรู้จากสื่อ นิตยสารดิจิทัลบนแท็บเล็ตโดยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์มีคะแนนผลงานสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนจากสื่ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากสื่อ นิตยสารดิจิทัลบนแท็บเล็ตโดยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41

**คำสำคัญ:** นิตยสารดิจิทัล การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ผลงานสร้างสรรค์

<sup>1</sup> นักศึกษาปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี

<sup>2</sup> อาจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี

\* ผู้นิพนธ์ประสานงาน โทร. 08-8603-1190 อีเมล: mattika10082527@gmail.com



## The Effect of Using Digital Magazine by Creative Solution Affecting to Creative Product of Mathayomsuksa 3 Students

Mattika Chidchob<sup>1\*</sup> and Thanarat Thanakijcharoensuk<sup>2</sup>

### Abstract

The purposes of this study were 1) to develop the digital magazine on a tablet by creative solution affecting to creative product of Mattayomsuksa 3 students 2) to compare the pre-test and post-test creativity scores before and after studying the digital magazine on tablet and 3) to find out Mattayomsuksa 3 students satisfaction of using digital magazine on tablet. The samples of the study were 30 Mattayomsuksa 3 students of Suankularb Wittayalai Saraburi School. These 30 students were selected by using Cluster Sampling Method from 10 classrooms. The study was taken place on the 2<sup>nd</sup> semester of the 2014 academic year. The data was analyzed by using a computer program to find out the percentage, mean, standard deviation and t-test dependent. The results of the study were as follows. 1) The development score of digital magazine on tablet by creative solution affecting to creative product of Mathayomsuksa 3 Students is higher at 4.67 2) The post-test creativity score of the students who have learned the digital magazine on tablet were higher. It is statistically significant at .50 level. 3) the level of satisfaction of the students who have learned the digital magazine on tablet is higher at 4.41 level.

**Keywords:** digital magazine, creative problem solving, creative product

---

<sup>1</sup> Master Degree Student, Department of Educational Technology and Communications, Rajamangala University of Technology Thanyaburi

<sup>2</sup> Lecturer, Department of Educational Technology and Communications, Faculty of Technical Education, Rajamangala University of Technology Thanyaburi.

\* Corresponding Author Tel. 08-8603-1190 E-mail: ketskb@hotmail.com