

การพัฒนาเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเสริมทักษะการสร้างสื่อการสอน Augmented Reality

ลิขิต เกิดมงคล^{1*} สวรินทร์ แดงประเสริฐ² และ ชิดารัตน์ กุลณัฐรวงศ์³

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเสริมทักษะการสร้างสื่อการสอน Augmented Reality 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเสริมทักษะการสร้างสื่อการสอน Augmented Reality และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเสริมทักษะการสร้างสื่อการสอน Augmented Reality กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 30 คน และนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาและคอมพิวเตอร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม จำนวน 26 คน รวมทั้งหมด 56 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม ผลการวิจัย พบว่า 1) เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเสริมทักษะการสร้างสื่อการสอน Augmented Reality มีคุณภาพด้านสื่อและการนำเสนอ อยู่ในระดับมากที่สุด และมีคุณภาพด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเสริมทักษะการสร้างสื่อการสอน Augmented Reality สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเสริมทักษะการสร้างสื่อการสอน Augmented Reality อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: เครือข่ายสังคมออนไลน์, สื่อการสอน, ความเป็นจริงเสริม

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีเทคนิคศึกษา ภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

² อาจารย์ ภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

³ อาจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

* ผู้นิพนธ์ประสานงาน โทร. +669 9971 7545 อีเมล: l-i-k-i@hotmail.com



The Development of Social Networking to Enhance Skills for Creating Augmented Reality based Instructional Media

Likit Kerdmongkol^{1*} Sawanan Dangprasert² and Thidarat Kulnattarawong³

Abstract

The purposes of this research were to 1) develop the social networking instructional strategy to increase skills for creating Augmented Reality based based instructional media 2) compare pre- and post- course learning achievement through the implementation of the social networking strategy to enhanced the stated skills and 3) investigate learner satisfaction toward learning through the implementation of such technique. Through conventional cluster sampling method, the sample for the study comprised 56 participants including 30 first-year undergraduates from Department of Educational Technology and Communications, Faculty of Technical Education, Rajamangala University of Technology Thanyaburi, and 26 third-year undergraduates from Department of Educational Technology, Faculty of Education, Chandrakasem Rajabhat University. As a results (1) the quality of media, presentation features of the AR-based instructional media, alongside the quality of content achieved the highest ratings; 2) the post-learning achievement test scores were significantly higher than that in the pre-test ($p < .05$); and 3) the overall learner satisfaction toward the method manipulation was revealed at the highest level.

Keywords: Social Networking, Instructional Media, Augmented Reality

¹ Master Degree Student, Department of Technology Education, Faculty of Technical Education, King Mongkut's University of Technology North Bangkok

² Lecturer, Department of Technology Education, Faculty of Technical Education, King Mongkut's University of Technology North Bangkok

³ Lecturer, Department of Educational Technology and Communications, Faculty of Technical Education, Rajamangala University of Technology Thanyaburi

* Corresponding Author Tel. +669 9971 7545 e-mail: l-i-k-i-t@hotmail.com