

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาแอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality เรื่องหน่วยความจำและหน่วยสำรองข้อมูล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง
ผู้วิจัย	นายจิรากร เฉลิมดิษฐ์
สาขาวิชา	เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
ปีการศึกษา	2560

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality เรื่องหน่วยความจำและหน่วยสำรองข้อมูล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality เรื่องหน่วยความจำและหน่วยสำรองข้อมูล 3) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality เรื่องหน่วยความจำและหน่วยสำรองข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality เรื่องหน่วยความจำและหน่วยสำรองข้อมูล แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยผลการวิจัยสรุปได้ว่า

ผลการวิจัยพบว่าการนำแอปพลิเคชันด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality เรื่องหน่วยความจำและหน่วยสำรองข้อมูล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง มาใช้ในการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 ซึ่งมีความพึงพอใจโดยรวมต่อการใช้งานแอปพลิเคชัน โดยมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ยอยู่ที่ 4.25 เพราะแอปพลิเคชันสามารถใช้งานได้ง่าย สามารถสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี มีภาพสามมิติที่ทำให้นักเรียน นั้นเกิดความสนใจอยากที่จะเรียนรู้ ก่อให้เกิดความชอบ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน บวกกับการนำเทคโนโลยี Augmented Reality เข้ามาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน ซึ่งยังเป็นสิ่งใหม่สำหรับนักเรียน จึงทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์และสนุกสนานกับการเรียนรู้

Research Title **Developing Augmented Reality Technology
Application on Memory Unit and Data Backup
for Lower Secondary Education Students at the
Demonstration School of Muban Chombueng
Rajabhat University**

Researcher **Mr. Jiragorn Chalermdit**

Program **Digital Media Technology**

Academic Year **2017**

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to develop Augmented Reality technology application on Memory Unit and Data Backup for lower secondary education students at the Demonstration School of Muban Chombueng Rajabhat University, 2) to compare students' academic achievement before and after using Augmented Reality technology application on Memory Unit and Data Backup, and 3) to study students' satisfaction with Augmented Reality technology application on Memory Unit and Data Backup. The research instruments consisted of Augmented Reality technology application on Memory Unit and Data Backup and satisfaction questionnaire. Data were analyzed by using statistics including mean and standard deviation. The results could be concluded as follows.

The results of the research indicated that the sample students had overall satisfaction with Augmented Reality technology application on Memory Unit and Data Backup with a mean score of 4.25 because the application can be easily used, motivate students with attractive 3D illustrations, leading to students' preference, interest, positive attitude towards learning. Besides, Augmented Reality technology as a learning materials is considered as an innovative for students, creating great and funny learning experience.