

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(3)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญ	(7)
สารบัญตาราง	(13)
สารบัญภาพ	(15)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามของการวิจัย	4
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
สมมติฐานของการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
นิยามศัพท์เฉพาะ	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนออนไลน์	12
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์	27
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและการพัฒนาบทเรียนออนไลน์บนเว็บไซต์	39
สาระและมาตรฐานการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551	61
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ	64

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	68
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	72
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	75
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	75
แบบแผนการวิจัย	76
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	77
การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	78
การเก็บรวบรวมข้อมูล	93
การวิเคราะห์ข้อมูล	94
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	94
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	99
ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe Flash CS3 วิชา คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80	99
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สอนด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe Flash CS3 วิชา คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ	101
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe Flash CS3 วิชา คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	102

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า	
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	105	
สรุปผลการวิจัย	105	
อภิปรายผล	106	
ข้อเสนอแนะ	109	
บรรณานุกรม	111	
ภาคผนวก	119	
ภาคผนวก ก	รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือการวิจัย	123
	หนังสือราชการที่เกี่ยวข้อง	125
ภาคผนวก ข	คำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe Flash CS3 วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	135
	คำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับ จุดประสงค์การเรียนรู้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe Flash CS3 วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	137
	คำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe Flash CS3 วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	139
	ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนกและความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe Flash CS3 วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	140

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก ค การทดลองใช้บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้าง ภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe Flash CS3 วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ทดลองแบบ รายบุคคล จำนวน 3 คน	145
การทดลองใช้บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้าง ภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe Flash CS3 วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ทดลองแบบกลุ่มย่อย จำนวน 6 คน	145
การทดลองใช้บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้าง ภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe Flash CS3 วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ทดลองแบบกลุ่ม ภาคสนาม จำนวน 20 คน	146
ผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่ ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การ สร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe Flash CS3 วิชา คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	147
ภาคผนวก ง แสดงคะแนนจากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม	151
ภาคผนวก จ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	155
ภาคผนวก ฉ แบบประเมินคุณภาพบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้าง ภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe Flash CS3 วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	165

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก ข	
แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วย บทเรียนออนไลน์ เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe Flash CS3 วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5	171
ภาคผนวก ช	
แผนการจัดการเรียนรู้	177
ประวัติผู้วิจัย	285

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	แบบแผนการวิจัย	76
4.1	ผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย Adobe Flash CS3 วิชา คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 คน	100
4.2	ผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย Adobe Flash CS3 วิชา คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 คน	100
4.3	ผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย Adobe Flash CS3 วิชา คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 20 คน	101
4.4	ผลการเปรียบเทียบคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สอนด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe Flash CS3 วิชา คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ	102
4.5	ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe Flash CS3 วิชา คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 20 คน	103

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	8
2.1	ขอบข่ายงานของการพัฒนาอีเลิร์นนิ่ง	17
2.2	ขั้นตอนการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ตามแนวของบทเรียนสำเร็จรูป	41
2.3	ขั้นตอนการพัฒนาออกแบบบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง	43
2.4	แสดงโครงสร้างแบบเรียงลำดับ	48
2.5	แสดงโครงสร้างแบบไม่ขนาน	48
2.6	แสดงโครงสร้างแบบลำดับขั้น	49
2.7	แสดงโครงสร้างแบบเว็บ	49
3.1	สรุปขั้นตอน การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์	80
3.2	แผนผังขั้นตอนการประเมินประสิทธิภาพของบทเรียน เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย Adobe Flash CS3 วิชาคอมพิวเตอร์	82
3.3	แสดงขั้นตอนการสร้างบทเรียนออนไลน์ เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe Flash CS3 วิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	83
3.4	Storyboard บทเรียนออนไลน์	86
3.5	ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	90
3.6	สรุปขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจบทเรียนออนไลน์	92