

สารบัญ

หัวเรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
ABSTRACT	ฉ
กิตติกรรมประกาศ	ช
สารบัญ	ฌ
สารบัญตาราง	ฎ
สารบัญภาพ	ฏ
สารบัญแผนภาพ	ฒ
บทที่ 1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	4
สมมติฐานการวิจัย	4
ขอบเขตการวิจัย	4
กรอบแนวคิดการวิจัย	7
นิยามศัพท์เฉพาะ	10
ประโยชน์ที่ได้รับ	12
บทที่ 2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	13
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556	13
รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	18
การจัดการเรียนการสอน	19
องค์ประกอบการเรียนการสอน	34
การเรียนรู้แบบโครงงาน	43
สื่อ eDLTV	51
ทักษะปฏิบัติ	55
กระบวนการดำเนินงานเชิงระบบ ADDIE Model	57
ความพึงพอใจในการเรียนรู้	61
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	66

หัวเรื่อง	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	73
ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis)	74
ขั้นการออกแบบ (Design)	77
ขั้นการพัฒนา (Development)	80
ขั้นการทดลองใช้ (Implementation)	98
ขั้นการประเมินผล (Evaluation)	99
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวข้อง	102
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	102
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	103
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	122
สรุปผลการวิจัย	122
อภิปรายผล	124
ข้อเสนอแนะ	128
บรรณานุกรม	130
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในงานวิจัยและหนังสือขอความอนุเคราะห์	137
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	163
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์เครื่องมือ	251
ภาคผนวก ง ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้	318
ภาคผนวก จ ภาพกิจกรรมประกอบการวิจัย	333
ประวัติผู้วิจัย	345

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 วิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และเวลาการจัดการเรียนรู้ รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	83
2 การวิเคราะห์ข้อสอบรายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	90
3 ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันการจัดการเรียนการสอน รายวิชาคอมพิวเตอร์ และสารสนเทศ	103
4 ผลการศึกษาความต้องการและแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ โครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	104
5 แสดงผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ โครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ...	114
6 แสดงผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบ โครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	115
7 แสดงคะแนนเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละของคะแนนแบบทดสอบ ระหว่างเรียน	116
8 แสดงคะแนนเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละของคะแนนทดสอบวัดผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน	116
9 ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ โครงงานโดยอาศัยสื่อ eDLTV	117
10 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติ ในการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผู้เรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	118
11 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนน โครงงานของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ โครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	119
12 ผลการหาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ โครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV	120
13 ความเหมาะสมแบบสอบถามเพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน ความต้องการและแนวทาง ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ โครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV รายวิชา คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	252

ตารางที่	หน้า
14 ผลการสอบถามความคิดเห็นของครูสอนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ เกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน ความต้องการและแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ โครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	259
15 ผลการสอบถามความคิดเห็นความเหมาะสมขององค์ประกอบการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ โครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	266
16 ผลการสอบถามความคิดเห็นความเหมาะสมขององค์ประกอบการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ โครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	270
17 ผลความสอดคล้องระหว่างสาระการเรียนรู้กับจุดประสงค์การเรียนรู้ในการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้แบบ โครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV รายวิชาคอมพิวเตอร์และ สารสนเทศเพื่องานอาชีพ	274
18 ผลการประเมินความสอดคล้องแบบประเมินรูปแบบการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้แบบ โครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	277
19 ผลการสอบถามความคิดเห็นความเหมาะสมของการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้แบบ โครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องาน อาชีพ	279
20 ผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมิน โครงงานที่ใช้ในการวิจัย การพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้แบบ โครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV รายวิชา คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	281
21 ผลการประเมินความสอดคล้องแบบทดสอบภาคปฏิบัติกับจุดประสงค์การเรียนรู้ รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	284
22 ผลการประเมินความสอดคล้องแบบประเมินทักษะปฏิบัติกับจุดประสงค์ในการ ประเมินทักษะปฏิบัติ รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	289

ตารางที่	หน้า
23 ผลการประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV รายวิชา คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	294
24 ผลการสอบถามความคิดเห็นความเหมาะสมของการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ แบบโครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ	296
25 การวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC : Index Objective Congruence)	298
26 ค่าความยาก (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนค่าความเชื่อมั่น รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ...	303
27 ผลการวิเคราะห์คะแนนทดสอบระหว่างเรียนกลุ่ม Tryout จำนวน 30 คน	306
28 ผลการวิเคราะห์คะแนนของการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนกลุ่ม Tryout จำนวน 30 คน	308
29 ผลการวิเคราะห์คะแนนทดสอบระหว่างเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 34 คน	310
30 ผลการวิเคราะห์คะแนนของการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 34 คน	312
31 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนน โครงงานของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....	314
32 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนน โครงงานของนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	314
33 ความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV	315
34 แสดงค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV	316
35 แสดงค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV.....	317

สารบัญญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	รหัสหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พ.ศ. 2556	17
2	รูปแบบการออกแบบระบบการเรียนการสอนของ Gerlach and Ely	24
3	รูปแบบการออกแบบระบบการเรียนการสอนของ Seeland Glasgow	24
4	รูปแบบการออกแบบระบบการเรียนการสอนของ Dick and Carey	25
5	ขั้นตอนการพัฒนาบทเรียนตามรูปแบบ ADDIE	57



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่	หน้า
1 กรอบแนวคิดการวิจัย	8
2 องค์ประกอบรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ โครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV ...	105
3 กิจกรรมการเรียนรู้แบบ โครงงาน โดยใช้สื่อ eDLTV	110
4 ขั้นตอนกระบวนการทักษะปฏิบัติ	111
5 ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้แบบ โครงงาน โดยอาศัยสื่อ eDLTV	112



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY