

ภาคผนวก ง
ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม MOODLE
วิชาฟุตบอล 2

Prince of Songkla University
Pattani Campus

ตารางที่ ง-1 ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม MOODLE
วิชาฟุตบอล 2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D	ระดับความคิดเห็น ของผู้ทรงคุณวุฒิ
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง			
1.1 มีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.80	0.447	มากที่สุด
1.2 ความเหมาะสมในการนำเข้าสู่บทเรียน	4.60	0.548	มากที่สุด
1.3 ความถูกต้องของเนื้อหา	4.80	0.447	มากที่สุด
1.4 ความเหมาะสมในการลำดับเนื้อหา	4.60	0.548	มากที่สุด
1.5 ลำดับชั้นในการเสนอเนื้อหา	4.80	0.447	มากที่สุด
1.6 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	5.00	0.000	มากที่สุด
1.7 มีวัตถุประสงค์รายวิชาที่ชัดเจน	5.00	0.000	มากที่สุด
1.8 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	4.80	0.447	มากที่สุด
1.9 ความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	5.00	0.000	มากที่สุด
1.10 ตรงกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน	4.60	0.548	มากที่สุด
รวมรายด้าน	4.80	0.235	มากที่สุด
2. ภาพ ภาษาและเสียง			
2.1 ความถูกต้องของการใช้ภาษา	4.60	0.548	มากที่สุด
2.2 ความถูกต้องของรูปภาพตามเนื้อหา	5.00	0.000	มากที่สุด
2.3 ความสอดคล้องระหว่างภาพกับคำบรรยาย	5.00	0.000	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D	ระดับความคิดเห็น ของผู้ทรงคุณวุฒิ
2.4 ความสอดคล้องระหว่างปริมาณของภาพกับ ปริมาณเนื้อหา	4.80	0.447	มากที่สุด
2.5 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.60	0.548	มากที่สุด
2.6 ภาพกราฟิกที่ใช้ประกอบบทเรียน	5.00	0.000	มากที่สุด
2.7 ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบบทเรียน	5.00	0.000	มากที่สุด
2.8 เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.60	0.548	มากที่สุด
2.9 เสียงบรรยายที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.80	0.447	มากที่สุด
รวมรายด้าน	4.82	0.202	มากที่สุด
3. ตัวอักษรและสี			
3.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้นำเสนอ	4.80	0.447	มากที่สุด
3.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้นำเสนอ	4.80	0.447	มากที่สุด
3.3 สีของตัวอักษรโดยภาพรวม	4.60	0.548	มากที่สุด
รวมรายด้าน	4.73	0.435	มากที่สุด
4. แบบทดสอบของบทเรียน			
4.1 ความชัดเจนของคำสั่งแบบทดสอบ	4.80	0.447	มากที่สุด
4.2 ความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับเนื้อหา	4.80	0.447	มากที่สุด
4.3 จำนวนของแบบทดสอบ	4.40	0.548	มากที่สุด
4.4 ชนิดของแบบทดสอบที่เลือกใช้	4.60	0.548	มากที่สุด
4.5 ความเหมาะสมของคำถาม	4.60	0.548	มากที่สุด
4.6 ความเหมาะสมของตัวลวง	4.80	0.447	มากที่สุด
4.7 มีการทดสอบระหว่างเรียนเป็นระยะ ๆ	5.00	0.000	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D	ระดับความคิดเห็น ของผู้ทรงคุณวุฒิ
4.8 มีการแจ้งผลการทดสอบเป็นระยะๆ	4.80	0.447	มากที่สุด
รวมรายด้าน	4.72	0.311	มากที่สุด
5. การจัดการบทเรียน			
5.1 การเสนอชื่อหลักของบทเรียน	4.80	0.447	มากที่สุด
5.2 การควบคุมบทเรียน เช่น การเข้าห้องเรียน	4.60	0.548	มากที่สุด
5.3 การได้รับความรู้ เหมือนเข้าห้องเรียนจริง	4.80	0.447	มากที่สุด
5.4 สามารถกลับไปทบทวนเนื้อหาที่ผ่านมาได้	5.00	0.000	มากที่สุด
5.5 สามารถใช้เป็นทางเลือกหนึ่งในการศึกษา	5.00	0.000	มากที่สุด
รวมรายด้าน	4.84	0.261	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.79	0.210	มากที่สุด

ภาคผนวก จ
แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย
วิชาฟุตบอล 2

Prince of Songkla University
Pattani Campus

แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2

คำชี้แจง : ให้พิจารณาข้อรายการต่อไปนี้และเลือกคำตอบที่ตรงกับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2 โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในข้อที่เลือกไว้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.50-5.00 หมายถึง นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2 อยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.50-4.49 หมายถึง นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2 อยู่ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50-3.49 หมายถึง นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2 อยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.50-2.49 หมายถึง นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2 อยู่ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00-1.49 หมายถึง นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2 อยู่ในระดับน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ด้านการออกแบบเนื้อหาหลักสูตร					
1.1 มีเนื้อหาวิชาและกิจกรรมการเรียนที่น่าสนใจ					
1.2 ส่งเสริมให้ผู้เรียน เรียนรู้ด้วยตัวเอง					
1.3 เชื่อมโยงความรู้กับทักษะด้านการปฏิบัติจริง					
1.4 วิธีการสอนแปลกใหม่แตกต่างจากการเรียนในชั้นเรียนปกติ					
1.5 ประยุกต์ใช้ความสามารถของการติดต่อสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายในการเรียนได้อย่างเหมาะสม					
1.6 ชัดเจนทำให้เข้าใจในเรื่องที่เรียนได้ดี					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
2. ด้านเนื้อหาวิชาที่ใช้ในการเรียนการสอน					
2.1 มีวัตถุประสงค์รายวิชาที่ชัดเจน					
2.2 ขอบเขตของเนื้อหาวิชาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์รายวิชา					
2.3 ความรู้จากการเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ทักษะด้านการปฏิบัติจริงได้					
2.4 ตรงกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน					
2.5 เนื้อหาบนคอมพิวเตอร์ระบบเครือข่ายมีความต่อเนื่อง					
2.6 ส่งเสริมให้มีการเผยแพร่ผลงานของนักศึกษา					
3. ด้านเทคนิคการออกแบบ Website					
3.1 ง่ายต่อการใช้งาน/ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย					
3.2 จัดแบ่งเนื้อหาเป็นหน่วย					
3.3 การLogin เข้าสู่ระบบการเรียนทำได้ง่าย					
3.4 มีพื้นที่ให้ผู้เรียนใช้ในการอัปโหลดไฟล์เพื่อส่งงานบนเว็บ					
3.5 การดาวน์โหลดข้อมูล หรือโปรแกรมที่ใช้ในการเรียนการสอนทำได้ง่าย					
3.6 มีการจัดทำ Link ไปยังแหล่งข้อมูลอื่นๆ					
4. ด้านการปฏิสัมพันธ์ในการเรียน					
4.1 มีการติดต่อสื่อสารและแสดงความคิดเห็นระหว่าง					
4.2 มีการมอบหมายงานให้ผู้เรียนทำอย่างสม่ำเสมอระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน					
4.3 ผู้สอนให้ความช่วยเหลือผู้เรียน เช่น การแก้ไขข้อสงสัยหรือข้อซักถามได้ในทันที					
4.4 ผู้เรียนร่วมมือกันทำงานที่ได้รับมอบหมายและมีการช่วยเหลือระหว่างกัน					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
5. ด้าน การปฏิสัมพันธ์ในการเรียน					
5.1 มีการผสมผสานระหว่างการเรียน บทเรียน มัลติมีเดียและการเรียนในห้องเรียน					
5.2 ผู้สอนได้ตอบสนองต่อกิจกรรมของนักศึกษา ทันทั่วทั้งที่					
5.3 ผู้สอนให้คำแนะนำได้ชัดเจน					
6. ด้านการประเมินผลการเรียน					
6.1 มีการทดสอบระหว่างเรียนเป็นระยะ ๆ					
6.2 มีการแจ้งผลการทดสอบเป็นระยะ ๆ					
6.3 สามารถประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้					
7. ประโยชน์ที่ท่านได้รับ					
7.1 ได้รับความรู้ เหมือนเข้าห้องเรียนจริง					
7.2 สามารถกลับไปทบทวนเนื้อหาที่ผ่านมาได้					
7.3 ใช้เป็นทางเลือกหนึ่งในการศึกษา					
7.4 ไม่ได้ประโยชน์ใดๆ					
7.5 การเรียนผ่านคอมพิวเตอร์ระบบเครือข่ายกระตุ้น ให้อยากเรียนมากขึ้น					
7.6 การเรียนผ่านคอมพิวเตอร์ระบบเครือข่ายทำให้ เกิดการเรียนที่ต่อเนื่อง					
7.7 สามารถเรียนด้วยตนเองได้แม้ไม่ได้อยู่ใน ห้องเรียน					
7.8 มีทักษะการอ่านเพิ่มขึ้น					
7.9 ได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความ คิดเห็นกับบุคคลอื่น					
7.10 เกิดความคิดที่หลากหลาย					
7.11 การแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ตามต้องการ					
7.12 มีความรับผิดชอบต่อตนเองมากขึ้น					

6. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามฉบับนี้

Prince of Songkla University
Pattani Campus

ภาคผนวก ฉ
ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย
วิชาฟุตบอล 2

Prince of Songkla University
Pattani Campus

ตาราง จ แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียน
มัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2 จำแนกเป็นรายชื่อ

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการออกแบบเนื้อหาหลักสูตร			
1. มีเนื้อหาวิชาและกิจกรรมการเรียนที่น่าสนใจ	4.03	0.850	มาก
2. ส่งเสริมให้ผู้เรียน เรียนรู้ด้วยตัวเอง	4.03	0.850	มาก
3. เชื่อมโยงความรู้กับทักษะด้านการปฏิบัติจริง	4.00	0.695	มาก
4. วิธีการสอนแปลกใหม่แตกต่างจากการเรียนในชั้นเรียนปกติ	4.17	0.874	มาก
5. ประยุกต์ใช้ความสามารถของการติดต่อสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายในการเรียนได้อย่างเหมาะสม	3.97	0.765	มาก
6. ชัดเจนทำให้เข้าใจในเรื่องที่เรียนได้ดี	4.07	0.740	มาก
รวม	4.04	0.656	มาก
ด้านเนื้อหาวิชาที่ใช้ในการเรียนการสอน			
7. มีวัตถุประสงค์รายวิชาที่ชัดเจน	4.00	0.643	มาก
8. ขอบเขตของเนื้อหาวิชาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์รายวิชา	3.90	0.607	มาก
9. ความรู้จากการเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ทักษะด้านการปฏิบัติจริงได้	4.13	0.776	มาก
10. ตรงกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน	3.97	0.765	มาก
11. เนื้อหาบนคอมพิวเตอร์ระบบเครือข่ายด้วยโปรแกรม MOODLE มีความต่อเนื่อง	4.07	0.868	มาก
12. ส่งเสริมให้มีการเผยแพร่ผลงานของนักศึกษา	3.93	0.785	มาก
รวม	4.00	0.564	มาก

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเทคนิคการออกแบบ Website			
13. ง่ายต่อการใช้งาน/ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย	3.90	0.803	มาก
14. จัดแบ่งเนื้อหาเป็นหน่วย	3.90	0.712	มาก
15. การLogin เข้าสู่ระบบการเรียนทำได้ง่าย	3.73	0.907	มาก
16. มีพื้นที่ให้ผู้เรียนใช้ในการอัปโหลดไฟล์เพื่อส่งงานบนเว็บ	3.77	0.774	มาก
17. การดาวน์โหลดข้อมูล หรือโปรแกรมที่ใช้ในการเรียนการสอนทำได้ง่าย	3.77	0.858	มาก
18. มีการจัดทำLink ไปยังแหล่งข้อมูลอื่น ๆ	4.00	0.788	มาก
รวม	3.84	0.648	มาก
ด้านการปฏิสัมพันธ์ในการเรียน			
19. มีการติดต่อสื่อสารและแสดงความคิดเห็นระหว่าง	4.03	0.669	มาก
20. มีการมอบหมายงานให้ผู้เรียนทำอย่างสม่ำเสมอระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน	4.07	0.583	มาก
21. ผู้สอนให้ความช่วยเหลือผู้เรียน เช่น การแก้ข้อสงสัยหรือข้อซักถามได้ในทันที	3.97	0.890	มาก
22. ผู้เรียนร่วมมือกันทำงานที่ได้รับมอบหมายและการช่วยเหลือระหว่างกัน	4.10	0.662	มาก
23. มีการผสมผสานระหว่างการเรียน บทเรียน มัลติมีเดียและการเรียนในห้องเรียน	4.07	0.740	มาก
24. ผู้สอนได้ตอบสนองต่อกิจกรรมของนักศึกษาทันที	4.10	0.759	มาก
25. ผู้สอนให้คำแนะนำได้ชัดเจน	4.27	0.640	มาก
รวม	4.09	0.546	มาก

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการประเมินผลการเรียน			
26. มีการทดสอบระหว่างเรียนเป็นระยะๆ	4.03	0.809	มาก
27. มีการแจ้งผลการทดสอบเป็นระยะๆ	4.20	0.761	มาก
28. สามารถประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้	4.03	0.615	มาก
รวม	4.09	0.606	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
29. ได้รับความรู้ เหมือนเข้าห้องเรียนจริง	4.30	0.750	มาก
30. สามารถกลับไปทบทวนเนื้อหาที่ผ่านมาได้	4.10	0.712	มาก
31. ใช้เป็นทางเลือกหนึ่งในการศึกษา	4.23	0.728	มาก
32. ไม่ได้ประโยชน์ใดๆ	3.57	1.223	มาก
33. การเรียนผ่านคอมพิวเตอร์ระบบเครือข่ายด้วยโปรแกรม MOODLE กระตุ้นให้อยากเรียนมากขึ้น	4.10	0.759	มาก
34. การเรียนผ่านคอมพิวเตอร์ระบบเครือข่ายด้วยโปรแกรม MOODLE ทำให้เกิดการเรียนที่ต่อเนื่อง	4.17	0.747	มาก
35. สามารถเรียนด้วยตนเองได้แม้ไม่ได้อยู่ในห้องเรียน	4.00	0.830	มาก
36. มีทักษะการอ่านเพิ่มขึ้น	4.07	0.823	มาก
37. ได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กับบุคคลอื่น	4.10	0.845	มาก
38. เกิดความคิดที่หลากหลาย	4.07	0.691	มาก

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D	ระดับความพึงพอใจ
39. การแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ตามต้องการ	4.20	0.714	มาก
40. มีความรับผิดชอบต่อตนเองมากขึ้น	4.10	0.712	มาก
รวม	4.08	0.560	มาก
รวมทุกด้าน	4.03	0.523	มาก

Prince of Songkla University
Pattani Campus