

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(3)
Abstract	(5)
กิตติกรรมประกาศ	(7)
สารบัญ	(8)
สารบัญตาราง	(11)
สารบัญภาพประกอบ	(12)

บทที่

1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
สมมุติฐานการวิจัย.....	3
ความสำคัญและประโยชน์ของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
หลักการวิจัยและการพัฒนาทางการศึกษา.....	7
โมเดลการออกแบบการเรียนการสอนของกานเย และบริกส์ (Gagne' and Briggs).	10
ความหมายของการเรียนรู้ด้วยตนเอง.....	12
แนวคิดเกี่ยวกับ E-Learning.....	14
ความหมายของระบบมัลติมีเดีย	20
ลักษณะของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	21
การพัฒนาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	23
ระบบที่ใช้ในการสร้างผลงานทางมัลติมีเดีย.....	25
รูปแบบของการนำเสนอมัลติมีเดีย.....	26
มัลติมีเดียกับการเรียนการสอน.....	28
ทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย.....	30

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
การประเมินสื่อมัลติมีเดีย.....	43
โปรแกรม MOODLE	53
การสร้างสื่อมัลติมีเดียด้วย Adobe Captivate 3.....	55
วิชาฟุตบอล	59
ความพึงพอใจ.....	70
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ.....	74
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	76
ประชากร.....	76
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	77
การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ	77
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	86
สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	87
4 ผลการศึกษาวิจัย.....	90
5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	93
สรุปผลการวิจัย.....	96
การอภิปรายผล.....	97
ข้อเสนอแนะ.....	98
บรรณานุกรม.....	99
ภาคผนวก.....	104
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	104
ภาคผนวก ข ตารางการวิเคราะห์ข้อมูล.....	107
ภาคผนวก ค แบบประเมินคุณภาพบทเรียนมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม MOODLE	118
วิชาฟุตบอล 2	
ภาคผนวก ง ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม MOODLE วิชาฟุตบอล 2	126

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก จ แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2.....	130
ภาคผนวก ฉ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียน มัลติมีเดีย วิชาฟุตบอล 2.....	135
ภาคผนวก ช ตัวอย่าง บทเรียนมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม MOODLE วิชาฟุตบอล 2.....	140
ภาคผนวก ซ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาฟุตบอล 2.....	146
ประวัติผู้เขียน.....	159

Prince of Songkla University
Pattani Campus

รายการตาราง

ตาราง		หน้า
1	ความแตกต่างระหว่าง พฤติกรรมนิยม และ ปัญญานิยม.....	33
2	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างวิธีวัดและเครื่องมือที่ใช้วัด.....	46
3	แสดงโครงการสอนประจำภาค.....	60
4	แสดงแผนการสอนวิชาฟุตบอล 2	61
5	แสดงดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยผู้เชี่ยวชาญ.....	80
6	แสดงแบบแผนการทดลอง.....	84
7	แสดงผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดียตามเกณฑ์ 80/80 จากการทดลองครั้งที่ 2	90
8	แสดงผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดียตามเกณฑ์ 80/80 จากการทดลองครั้งที่ 3	91
9	แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและ หลังเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม MOODLE วิชาฟุตบอล 2.....	91
10	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักศึกษาพลศึกษา ในการเรียนวิชาฟุตบอล 2 จำแนกเป็นรายข้อ.....	92

รายการภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ความสัมพันธ์และความแตกต่างระหว่างการวิจัยทางการศึกษากับการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา.....	8
2 รูปแบบเส้นตรง (linear progression).....	26
3 รูปแบบอิสระ (free form hyper jumping).....	26
4 รูปแบบวงกลม (circular path).....	27
5 รูปแบบฐานข้อมูล (database)	27
6 รูปแบบผสม (Compound document)	28
7 แสดงความสัมพันธ์ของสิ่งที่ประเมิน การวัด และการตัดสิน.....	44
8 แสดงความสัมพันธ์ของตัวบ่งชี้ เกณฑ์ ที่จะนำไปสู่การตัดสินคุณค่า.....	45
9 แสดงลักษณะของเครื่องมือที่มีความตรงและความเชื่อมั่นแตกต่างกัน.....	46
10 ค่าของ T1 และ T2 ตามแบบแผนการทดลองเพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน....	53
11 แสดงแบบจำลองการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของ Katz.....	71