1. ชื่อวิจัย การใช้บล็อกและบทเรียนออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้ วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1/1 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

ชื่อผู้วิจัย ธณียา หอมสุวรรณ
ตำแหน่ง ครูผู้สอน
วุฒิการศึกษา ปริญญาตรีบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
สถานศึกษาที่ติดต่อ วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ / 038-861-568 / E-mail : taneeya.h@ovec.moe.go.th
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ ปีการศึกษา 2563
ประเภทวิจัย วิจัยชั้นเรียน

2-3. บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาบล็อกและบนเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้ วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบล็อกและบทเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้ วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีดิจิทัลจำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1.นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์มาลงเว็บไซต์ 2.ผู้ประเมินทำแบบสอบถามและส่งแบบสอบถาม โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม 3. นำผลการประเมินที่ได้มารวมคะแนน 4. วิเคราะห์ผลการประเมิน 5. นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตาราง

ผลการวิจัยพบว่าจากผลการวิจัยการศึกษาความพึงพอใจการใช้บทเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม ในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ สามารถอภิปายผลได้ดังนี้ นักศึกษามีความพึงพอใจในการใช้บล็อกและบทเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมอยู่ในระดับมาก

4-6. ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

การใช้ Social media หรือสังคมการสื่อสารในรูปแบบออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Facebook , Blog และ Social media ในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนสามารถถามตอบและศึกษาเพิ่มเติมได้ ตลอดเวลา จึงเป็นการมุ่งเน้นเพื่อให้นักเรียนที่เรียนไม่ทันหรือไม่เข้าใจในบทเรียนสามารถเรียนรู้ เพิ่มเติมหรือศึกษาเพื่อทำความเข้าใจก่อนเข้าชั้นเรียน ซึ่งเป็นการสร้างการเรียนรู้และปรับระดับการ เรียนรู้ที่มีความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคน ให้สามารถเรียนรู้และเข้าใจในบทเรียนให้อยู่ในระดับ เดียวหรือใกล้เคียงกันมากที่สุดและเป็นการพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมาก ที่สุด ดังนั้นจึงทำให้ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของการผล

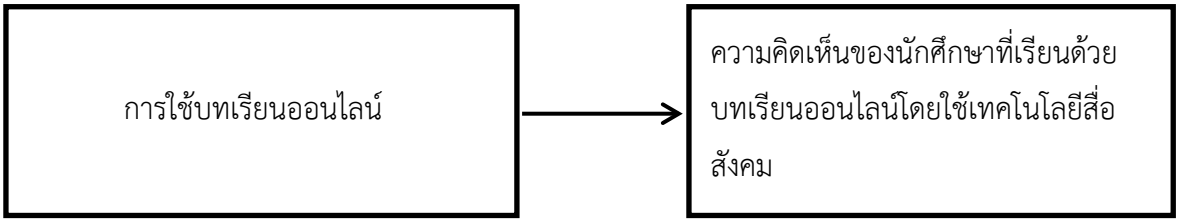
การเรียน จึงได้จัดทำการวิจัยเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการแก้ปัญหาในการเรียนการสอนวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่อไป

7. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบล็อกและบนเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้ วิชาการการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบล็อกและบทเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้ วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

8. กรอบแนวคิดการวิจัย



สมมุติฐานของการวิจัย

การเรียนรู้ผ่านบล็อกและบทเรียนออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม สามารถดึงดูดความสนใจให้นักเรียนสนใจและมีความรู้ความเข้าใจในวิชาการเขียนโปรแกรมมากขึ้น

9. นิยามศัพท์

1. บล็อก หมายถึง เว็บไซต์ที่ใช้ในการเก็บรวบรวมบทเรียน

2. บทเรียนออนไลน์ หมายถึง สื่อการเรียนรู้ โดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงซึ่งครูผู้สอนได้นำมาใช้

3. เทคโนโลยีสื่อสังคม หมายถึง สื่อดิจิทัลหรือซอฟต์แวร์ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานของระบบเว็บหรือเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม ที่มีผู้สื่อสารจัดทำขึ้นโดยที่ผู้เขียนจัดทำขึ้นเองหรือพบเจอสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวต่าง ๆ เหตุการณ์ บทความ ประสบการณ์ รูปภาพ วิดีโอและเพลง แล้วนำมาแบ่งปัน เนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร ประสบการณ์ และพูดคุย ให้ผู้ใช้ในโลกออนไลน์ในเครือข่ายของตนได้รับรู้ ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง กับคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพรวมถึงการใช้ประโยชน์ร่วมกัน 3

10-11. แนวคิด / ทฤษฎี

ความหมายของเว็บบล็อก Blog มาจากศัพท์คำว่า WeBlog บางคนอ่านคำ ๆ นี้ว่า We Blog บางคนอ่านว่า Web Log แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น ทั้งสองคำบ่งบอกถึงความหมายเดียวกัน ว่านั่นคือบล็อก (Blog) Blog ก็คือการบันทึกบทความของตนเอง (Personal Journal) ลงบนเว็บไซต์ โดยเนื้อหาของ blog นั้นจะครอบคลุมได้ทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวส่วนตัว หรือเป็นบทความเฉพาะด้านต่าง ๆ เช่น เรื่องการเมือง เรื่องกล้องถ่ายรูป เรื่องกีฬา เรื่องธุรกิจ เป็นต้น โดยจุดเด่นที่ทำให้บล็อกเป็นที่นิยมก็คือ ผู้เขียนบล็อก จะมีการแสดงความคิดเห็นของตนเอง ใส่ลงไปในบทความนั้น ๆ โดยบล็อกบางแห่ง จะมีอิทธิพลในการโน้มน้าวจิตใจผู้อ่านสูงมาก แต่ในขณะเดียวกัน บางบล็อกก็จะเขียนขึ้นมาเพื่อให้อ่านกันในกลุ่มเฉพาะ เช่นกลุ่มเพื่อน ๆ หรือครอบครัวตนเอง

มีหลายครั้งที่เกิดความเข้าใจกันผิดว่า Blog เป็นได้แค่ไดอารี่ออนไลน์ แต่ในความเป็นจริงแล้ว ไดอารี่ออนไลน์เปรียบเสมือน เนื้อหาประเภทหนึ่งของบล็อกเท่านั้น เพราะบล็อกมีเนื้อหาที่หลากหลายประเภท ตั้งแต่การบันทึกเรื่องส่วนตัวอย่างเช่นไดอารี่ หรือการบันทึกบทความที่ผู้เขียนบล็อกสนใจในด้านอื่นด้วย ที่เห็นชัดเจนคือ เนื้อหาบล็อกประเภท วิจารณ์การเมือง หรือการรีวิวผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่ตัวเองเคยใช้ หรือซื้อมานั่นเอง อีกทั้งยังสามารถแตกแขนงไปในเนื้อหาในประเภทต่าง ๆ อีกมากมาย ตามแต่ความถนัดของเจ้าของบล็อก ซึ่งมักจะเขียนบทความเรื่องที่ตนเองถนัด หรือสนใจเป็นต้น

จุดเด่นที่สุดของ Blog ก็คือ มันสามารถเป็นเครื่องมือสื่อสารชนิดหนึ่ง ที่สามารถสื่อถึงความเป็นกันเองระหว่างผู้เขียนบล็อก และผู้อ่านบล็อกที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ที่ชัดเจนของบล็อกนั้น ๆ ผ่านทางระบบ comment ของบล็อกนั่นเอง

ในอดีตแรกเริ่ม คนที่เขียน Blog นั้นยังทำกันในระบบ Manual คือเขียนเว็บเองทีละหน้า แต่ในปัจจุบันนี้ มีเครื่องมือหรือซอฟท์แวร์ให้เราใช้ในการเขียน Blog ได้มากมาย เช่น WordPress, Movable Type เป็นต้นผู้คนหลายล้านคนจากทั่วทุกมุมโลก หันมาเขียน Blog กันอย่างแพร่หลาย ตั้งแต่นักเรียน อาจารย์ นักเขียน ตลอดจนถึงระดับบริษัทยักษ์ใหญ่ในตลาดหุ้น NasDaq เมื่อสองสามปีที่ผ่านมา Blog เริ่มต้นมาจากการเขียนเป็นงานอดิเรกของกลุ่มสื่ออิสระต่าง ๆ หลาย ๆ แห่งกลายเป็นแหล่งข่าวสำคัญ ให้กับหนังสือพิมพ์หรือสำนักข่าวชั้นนำ จวบจนกระทั่งปี 2004 คนเขียน Blog ก็ได้รับการยอมรับจากสื่อและสำนักข่าวต่าง ๆ ถึงความรวดเร็วในการให้ข้อมูลตั้งแต่เรื่องการเมืองไปจนกระทั่งเรื่องราวของการประชุมระดับชาติ

จุดเด่นที่สุดของ Blog ก็คือ มันสามารถเป็นเครื่องมือสื่อสารชนิดหนึ่ง ที่สามารถสื่อถึงความเป็นกันเองระหว่างผู้เขียนบล็อก และผู้อ่านบล็อกที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ที่ชัดเจนของบล็อกนั้น ๆ ผ่านทางระบบ comment ของบล็อกนั่นเอง

สรุปให้ง่าย ๆ สั้น ๆ ก็คือ Blog คือเว็บไซต์ ที่มีรูปแบบเนื้อหา เป็นเหมือนบันทึกส่วนตัวออนไลน์ มีส่วนของการ comments และก็จะมี link ไปยังเว็บอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องอีกด้วย

12. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สิรินธร วัชรพืชผล จงกล จันทร์ เรือง สนั่น การค้า(2557) การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ตโดยเทคนิคการเรียนรู้ แบบปรับเหมาะกับความสามารถของนักเรียน บทคัดย่อ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาบทเรียน ออนไลน์ เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ตโดยเทคนิคการเรียนรู้ แบบปรับเหมาะกับความสามารถของนักเรียน 2) เพื่อทดสอบผลสัมฤทธิ์ของบทเรียนออนไลน์ ด้วยการเปรียบเทียบผลการเรียนก่อนและหลังเรียน 3) เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้ ด้วยบทเรียนออนไลน์โดยใช้ แบบทดสอบปรับเหมาะ 4) เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์และ 5) เพื่อ ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย บทเรียนออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปี ที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองไทร(ปัญจคามคุรุสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2557 ได้จากการสุ่มอย่างง่ายจำนวน 15 คน ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ด้วยบทเรียน ออนไลน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 ผลสัมฤทธิ์ การใช้แบบทดสอบปรับเหมาะหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ ระดับ .05 ประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์เท่ากับ 80.42/81.11 และ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย บทเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมาก ด้วยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05

กาญจนา รัตนธีรวิเชียร (2555) การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ วิชาอัลกอริทึมเบื้องต้น เรื่อง การเขียนผังงาน สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง บทคัดย่อ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้1) เพื่อสร้างและประเมินประสิทธิภาพบทเรียนออนไลน์วิชาอัลกอริทึมเบื้องต้น เรื่องการเขียนผังงาน และ 2)เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนออนไลน์เรื่องการเขียน ผังงาน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยได้แก่นักศึกษาปริญญาตรีสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่แบบทดสอบเพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และแบบประเมิน ความพึงพอใจ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนออนไลน์ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 82.21/ 80.07 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้80 / 80 และนักศึกษามีความพึงพอใจในระดับดีมากด้านเนื้อหาโดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.91 ระดับดีมากด้านการออกแบบสื่อ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.91และระดับดีมากด้านประสิทธิภาพการสอนมีค่าเฉลี่ยรวม 4.78

13. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย : นักเรียนระดับชั้น ปวส. 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 28 คน

14. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย : นักเรียนระดับชั้น ปวส. 1/1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีเรียนวิชาการเขียนโปรแกรม

15. เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่

1. บทเรียนออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. แบบทดสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนออนไลน์ วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

(1) ศึกษาการสร้างแบบสอบถาม

(2) กำหนดประเด็นที่ต้องการถาม

(3) นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

- นางเนตรนภา ไชยศิลป์ ตำแหน่งหัวหน้าแผนกสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
- นางสาวสุภัทรา สุขวัฒนา ตำแหน่งอาจารย์แผนกสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
- นายไชยา วิเชียนล้ำ ตำแหน่งอาจารย์แผนกสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

(4) หาความเชื่อมั่น

(5) สร้างเป็นแบบสอบถามที่สมบูรณ์

16. การรวบรวมข้อมูล

1. นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์มาลงเว็บไซต์
2. ผู้ประเมินทำแบบสอบถามและส่งแบบสอบถาม โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม
3. นำผลการประเมินที่ได้มารวมคะแนน
4. วิเคราะห์ผลการประเมิน
5. นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตาราง

17. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักศึกษาจากการใช้บล็อกและบทเรียนออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นมีลักษณะที่ใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Sacle) ตามมาตราวัดแบบลิเคิร์ท (Likert Scale) ในการวัดระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถาม

18. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ ระดับความพึงพอใจที่มีต่อการใช้บล็อกและบทเรียนออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

ตารางที่ 4-1 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้บล็อกและบทเรียนออนไลน์

รายการ	เฉลี่ย	เบี่ยงเบน	ความหมาย	ลำดับ
1. เพิ่มความน่าสนใจของเนื้อหาในการเรียน	4.47	0.31	มาก	7
2. การใช้สื่อการสอนที่ทันสมัย	4.92	0.40	มากที่สุด	2
3. ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้	4.69	0.31	มากที่สุด	5
4. ทำให้นักศึกษาสนใจในการได้ลงมือปฏิบัติมากขึ้น	3.92	0.19	มาก	14
5. รูปแบบการเรียนการสอนแตกต่างจากอาจารย์ท่านอื่น	4.72	0.40	มากที่สุด	4
6. ทำให้นักศึกษาสนุกกับการเรียน	4.94	0.43	มากที่สุด	1
7. นักศึกษามีความสุขกับการเรียน	4.33	0.26	มาก	8
8. นักศึกษามีความกังวลต่อการเรียนลดลงกว่าก่อน	4.50	0.28	มากที่สุด	6
9. ทำให้นักศึกษาชอบเรียนวิชานี้เพิ่มขึ้น	4.50	0.28	มากที่สุด	6
10. ทำให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียนเพิ่มขึ้น	3.94	0.20	มาก	13
11. นักศึกษาน่าจะมีผลการเรียนดีขึ้น	4.08	0.26	มาก	10
12. นักศึกษาสามารถทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา	4.75	0.36	มากที่สุด	3
13. นักศึกษาต้องการให้ ใช้บล็อกในลักษณะนี้ในภารเรียนต่อไป	4.31	0.24	มาก	9
14. นักศึกษาต้องการให้มีการจัดการเรียนด้วยเทคโนโลยีสื่อสังคมนี้อีก	4.03	0.20	มาก	11
15.นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนด้วยเทคโนโลยีสื่อสังคมนี้เพียงใด	4.00	0.16	มาก	12
	4.41	0.29	มาก	

จากตารางที่ 4-1 นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ มีความพึงพอใจต่อการใช้บล็อกและบทเรียนออนไลน์ โดยใช้สื่อเทคโนโลยีสื่อสังคม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก($\bar{X}$= 4.41) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าทำให้นักศึกษาสนุกกับการเรียน ($\bar{X}$= 4.94) รองลงมาเป็นการใช้สื่อการสอนที่ทันสมัย ($\bar{X}$= 4.92) และทำให้นักศึกษาสนใจในการได้ลงมือปฏิบัติมากขึ้น ($\bar{X}$= 3.92) ตามลำดับ

19-21. อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการใช้บล็อกและบทเรียนออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ ระดับความพึงพอใจในการใช้บทเรียนออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม ภาพรวมอยู่ในระดับมากซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกาญจนา รัตนธีรวิเชียร (2555) การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ วิชาอัลกอริทึมเบื้องต้น เรื่อง การเขียนผังงาน สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง บทคัดย่อ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้1)เพื่อสร้างและประเมินประสิทธิภาพบทเรียนออนไลน์วิชาอัลกอริทึมเบื้องต้น เรื่องการเขียนผังงาน และ 2)เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนออนไลน์เรื่องการเขียน ผังงาน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยได้แก่นักศึกษาปริญญาตรีสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่แบบทดสอบเพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และแบบประเมิน ความพึงพอใจ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนออนไลน์ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 82.21/ 80.07 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้80 / 80 และนักศึกษามีความพึงพอใจในระดับดีมากด้านเนื้อหา โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.91 ระดับดีมากด้านการออกแบบสื่อ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.91และระดับดีมากด้านประสิทธิภาพการสอน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.78 สรุปได้ว่าวิธีการใช้บทเรียนออนไลน์ ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ส่งผลต่อนักเรียนทำให้นักศึกษาสนุกกับการเรียน เป็นการใช้สื่อการสอนที่ทันสมัย นักศึกษาสามารถทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา

22. ข้อเสนอแนะ

จากข้อค้นพบในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอแนะแนวทางดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

ควรจัดบทเรียนออนไลน์ให้ดึงดูดน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ในการสร้างแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ อาจเป็นในรูปของการสัมภาษณ์ หรือการให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นบ้างก็ได้ หรืออาจจะลองเปรียบเทียบเจตคติของนักศึกษาที่มีต่อวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปกับวิชาอื่น ๆ เพื่อที่จะเป็นการเก็บข้อมูลเพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

23. บรรณานุกรม

สิรินธร วัชรพืชผล จงกล จันทร์ เรือง สนั่น การค้า 2557 การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ตโดยเทคนิคการเรียนรู้

กาญจนา รัตนธีรวิเชียร 2555 การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ วิชาอัลกอริทึมเบื้องต้น เรื่อง การเขียนผังงาน สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง