

## สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
บทคัดย่อ .....	ก
Abstract .....	ก
กิตติกรรมประกาศ .....	จ
สารบัญ .....	ฉ
สารบัญตาราง .....	ฉ
สารบัญแผนภาพ .....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ภูมิหลัง .....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย .....	4
กรอบแนวคิดการวิจัย .....	4
ความสำคัญการวิจัย .....	5
สมมติฐานการวิจัย .....	5
ขอบเขตการวิจัย .....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	9
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้	
สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม .....	10
บทเรียนคอมพิวเตอร์ .....	20
รูปแบบการนำเสนอคำบรรยาย .....	46
ความคงทนในการเรียนรู้ .....	52
ความพึงพอใจในการเรียนรู้ .....	58

หัวข้อ	หน้า
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	63
งานวิจัยในประเทศ .....	63
งานวิจัยต่างประเทศ .....	67
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	70
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	70
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	71
วิธีสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	71
วิธีดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล .....	81
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	83
สถิติที่ใช้ในการวิจัย .....	84
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	89
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	89
ลำดับขั้นตอนการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	89
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	90
ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ .....	90
ตอนที่ 2 การวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ .....	91
ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของผู้เรียน ระหว่างบทเรียนคอมพิวเตอร์ทั้งสองรูปแบบ .....	91
ตอนที่ 4 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของผู้เรียน ระหว่างบทเรียนคอมพิวเตอร์ทั้งสองรูปแบบ .....	92
ตอนที่ 5 การวิเคราะห์ความคงทนในการเรียนของผู้เรียนที่เรียนจาก บทเรียนคอมพิวเตอร์แต่ละรูปแบบ .....	93
ตอนที่ 6 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ .....	94
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ .....	98
วัตถุประสงค์การวิจัย .....	98
สมมติฐานการวิจัย .....	99
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	99

หัวข้อ	หน้า
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	99
วิธีดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล .....	100
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	101
สรุปผลการวิจัย .....	101
อภิปรายผล .....	102
ข้อเสนอแนะ .....	106
บรรณานุกรม .....	108
<b>ภาคผนวก</b>	
ภาคผนวก ก คู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ .....	114
ภาคผนวก ข Flow Chat และ Storyboard .....	116
ภาคผนวก ค ตัวอย่างบทเรียนคอมพิวเตอร์ .....	118
ภาคผนวก ง ค่าความยาก อำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ...	126
ภาคผนวก จ ความสอดคล้องของข้อสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง .....	128
ภาคผนวก ฉ คะแนนแบบทดสอบประจำหน่วยบทเรียนแบบบรรยาย .....	130
ภาคผนวก ช คะแนนแบบทดสอบประจำหน่วยบทเรียนแบบสนทนา .....	132
ภาคผนวก ซ คะแนนทดสอบก่อนเรียนหลังเรียนแบบบรรยาย .....	134
ภาคผนวก ฌ คะแนนทดสอบก่อนเรียนหลังเรียนแบบสนทนา .....	136
ภาคผนวก ฉ คะแนนความคงทนในการเรียนรู้ .....	138
ภาคผนวก ฎ หนังสือขอความอนุเคราะห์ .....	140
ประวัติผู้วิจัย .....	153

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	หน่วยการเรียนรู้ สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง การเมืองการปกครอง ..... 16
2	หน่วยการเรียนรู้ สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม เรื่อง การเมืองการปกครอง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ..... 72
3	ความสัมพันธ์ระหว่าง สาระการเรียนรู้ สาระย่อย ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและเวลา สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม ..... 73
4	วัน เวลา การทดลองเครื่องมือในการวิจัย ..... 82
5	ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่มีรูปแบบการนำเสนอคำบรรยาย แบบบรรยายและแบบสนทนา ..... 90
6	ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่มีรูปแบบการนำเสนอคำบรรยาย แบบบรรยายและคำบรรยายแบบสนทนา ..... 91
7	เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของผู้เรียนระหว่างจากบทเรียน คอมพิวเตอร์ทั้งสองรูปแบบ ..... 91
8	เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของผู้เรียนระหว่าง บทเรียนคอมพิวเตอร์ทั้งสองรูปแบบ ..... 92
9	วิเคราะห์ความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ แต่ละรูปแบบ ..... 93
10	วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ ที่มีรูปแบบการนำเสนอคำบรรยายแบบบรรยาย ..... 94
11	วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ ที่มีรูปแบบการนำเสนอคำบรรยายแบบสนทนา ..... 96
12	ค่าความยาก (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ..... 126

ตารางที่	หน้า
13	ผลประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ..... 128
14	คะแนนแบบทดสอบประจำหน่วยจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่มีรูปแบบ การนำเสนอคำบรรยายแบบบรรยาย ..... 130
15	คะแนนแบบทดสอบประจำหน่วยจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่มีรูปแบบ การนำเสนอคำบรรยายแบบสนทนา..... 132
16	คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน จากบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่มีรูปแบบการนำเสนอคำบรรยายแบบบรรยาย ..... 134
17	คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน จากบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่มีรูปแบบการนำเสนอคำบรรยายแบบสนทนา ..... 136
18	คะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนและ หลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ ของกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยบทเรียน คอมพิวเตอร์ที่มีรูปแบบการนำเสนอคำบรรยายแบบบรรยายและ คำบรรยายแบบสนทนา ..... 138

## สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่		หน้า
1	รูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบการสอนเนื้อหา .....	24
2	รูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบการฝึกหัด .....	25
3	รูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบสถานการณ์จำลอง .....	26
4	รูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบเกมเพื่อการสอน .....	27
5	รูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบการทดสอบ .....	28
6	ส่วนประกอบของส่วนการแสดงบทเรียน .....	30
7	จุดศูนย์กลางของสายตาและทิศทางการมอง (Z-like) .....	31
8	การใช้รายการให้เลือก (Menu) ในการควบคุมบทเรียน .....	31
9	การใช้วิธีแสดงเนื้อหาตามลำดับในการควบคุมบทเรียน .....	32
10	การใช้วัตถุในการควบคุมบทเรียนในลักษณะ Hot Spot หรือ Hot Object .....	33
11	ความจำของมนุษย์ตามแนวคิดของเอบบิงเฮาส์ .....	54
12	ความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียน .....	57
13	ความพึงพอใจนำไปสู่ผลการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพ .....	62