

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้า เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างเป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle สำหรับนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง” ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างเป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle
2. ผลการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างเป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle
 - 2.1 ผลการวิเคราะห์การประเมินการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างเป็นทีมของกลุ่มทดลองที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มทดลอง
3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นทีมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างเป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างเป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle

จากการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างเป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle สำหรับนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ในภาพรวมเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ทั้งทางด้านเนื้อหา รูปแบบและองค์ประกอบของเว็บไซต์ที่ผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินความเหมาะสม

ส่วนที่ 1 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างเป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ผลการประเมินแสดงในตารางที่ 1

ตาราง 1 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			ผลการประเมิน		
	ของผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3			
1. ส่วนนำของกิจกรรมการเรียนรู้						
1.1. ความน่าสนใจการนำเข้ากิจกรรมการเรียนรู้	4	4	5	4.33	0.58	มาก
1.2. กิจกรรมการเรียนรู้มีการออกแบบให้ใช้ง่าย เมนูไม่สับสน	5	4	4	4.33	0.58	มาก
1.3. มีแจ้งวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนทราบอย่างชัดเจน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.4. รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาน่าสนใจ	4	4	4	4.00	0.00	มากที่สุด
2. ส่วนเนื้อหาของกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละหน่วย						
2.1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2. เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์ต่อกัน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2.3. เนื้อหาเป็นไปตามลำดับขั้นตอนของการเรียนรู้	5	4	4	4.33	0.58	มาก
2.4. เนื้อหาที่บรรจุไว้ครบถ้วนและเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5. การใช้ภาษาสามารถสื่อความหมายได้ถูกต้องเหมาะสมและชัดเจน	4	4	4	4.00	0.00	มาก
3. ส่วนเนื้อหาของกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละหน่วย						
3.1. มีการออกแบบการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
3.2. เนื้อหาที่มีความยืดหยุ่นสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล	4	4	4	4.00	0.00	มาก
3.3. ความยาวของการนำเสนอเนื้อหาแต่ละหน่วยเหมาะสม	5	4	4	4.33	0.58	มาก
3.4. การประเมินผลมีความเหมาะสม	4	4	5	4.33	0.58	มาก
3.5. กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนตลอดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นกิจกรรมที่พัฒนาการเรียนรู้เป็นทีม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.6. กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			ผลการประเมิน		
	ของผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3			
4. ส่วนประกอบด้านกราฟิกและการออกแบบ						
4.1. ออกแบบหน้าจอเหมาะสม สวยงาม น่าสนใจ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.2. ภาพประกอบสามารถสื่อความหมาย และมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4	4	4	4.00	0.00	มาก
4.3. ตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.4. สีของหน้าจอที่ใช้มีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. ส่วนออกแบบปฏิสัมพันธ์						
5.1. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีการโต้ตอบ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2. มีการออกแบบการควบคุมเส้นทางการเดินทางของกิจกรรมการเรียนรู้(Navigation) ชัดเจน สะดวก และเข้าใจง่าย	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5.3. การให้ผลป้อนกลับเสริมแรงหรือให้ความช่วยเหลือเหมาะสมตามความจำเป็น	4	4	4	4.00	0.00	มาก
5.4. มีข้อมูลป้อนกลับที่เอื้อให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์และแก้ปัญหา	4	4	3	3.67	0.58	มาก
6. ส่วนเทคนิคด้านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต						
6.1. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถแสดงผลได้อย่างรวดเร็ว	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6.2. ความสามารถในการเชื่อมโยงเอกสาร	5	4	4	4.33	0.58	มาก
6.3. ความเหมาะสมของแหล่งสนับสนุนการเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย				4.53	0.29	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เป็นที่มบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (4.53) โดยมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดในแต่ละด้านออกแบบหน้าจอเหมาะสม สวยงาม น่าสนใจ ตัวอักษรมีความเหมาะสม สีที่ใช้ของหน้าจอมีความเหมาะสม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนโอกาสโต้ตอบ มีการออกแบบการควบคุมเส้นทางการเดินทางของกิจกรรมการเรียนรู้(Navigation) ชัดเจน สะดวก และเข้าใจง่าย การออกแบบใช้งานง่าย เมนูไม่สับสนและมีการแจ้งวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนทราบอย่างชัดเจน เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน ใช้ภาพประกอบ

และภาษาสามารถสื่อความหมายได้ถูกต้องเหมาะสมและชัดเจน มีการออกแบบการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ออกแบบหน้าจอเหมาะสมสวยงาม สีของหน้าจอที่ใช้มีความเหมาะสมมีข้อมูลป้อนกลับที่เอื้อให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์และแก้ปัญหา ความเหมาะสมของแหล่งสนับสนุนการเรียนสามารถเชื่อมโยงเอกสารได้ กิจกรรมการเรียนรู้แสดงผลได้อย่างรวดเร็ว (รายละเอียดภาคผนวก ค)

ส่วนที่ 2 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างเป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle สำหรับนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ในการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างเป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle โดยได้ทดลองกับกลุ่มทดลองนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 วิทยาลัยสารพัดช่างสุโขทัย โดยแบ่งการทดลองออกเป็น 3 ชั้น ดังนี้

การทดลองชั้นที่ 1 นำกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างเป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle ทำการทดลองกับกลุ่มทดลองจำนวน 3 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในเพื่อตรวจสอบหาความเหมาะสมของกิจกรรมในขั้นต้นและหาข้อบกพร่องของกิจกรรม โดยสังเกตพฤติกรรมขณะเรียนพร้อมสัมภาษณ์ความคิดเห็นของกลุ่มทดลอง พบว่า

1. แบบทดสอบตัวอักษรเล็กเกินไป ควรขยายใหญ่ขึ้นและควรเว้นระยะบรรทัดให้มากกว่านี้
2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ควรใช้เลขนำหน้าข้อด้วย
3. ขนาดของตัวอักษรที่เป็นหัวข้อบทเรียนควรเน้นให้แตกต่างกันกับรายละเอียดของบทเรียนเพื่อให้เกิดความแตกต่าง
4. สีของปุ่มเมนูของบทเรียนควรใช้สีที่แตกต่างกันระหว่างหัวข้อบทเรียนกับรายละเอียดของบทเรียน

การทดลองชั้นที่ 2 นำกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างเป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle ทำการทดลองกับกลุ่มทดลองจำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยคัดเลือกนักเรียนที่มีผลการเรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน จากผลการเรียนเฉลี่ยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างเป็นทีมบน

ระบบจัดการเรียน การสอน Moodle ให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 โดยกลุ่มทดลองที่เรียนจบในแต่ละบทเรียนแล้วกลุ่มทดลองต้องทำแบบฝึกหัดท้ายบทเพื่อทำการทดสอบระหว่างเรียนในเนื้อหาเพื่อนำผลมาหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และเมื่อกลุ่มทดลองศึกษาเนื้อหาทั้งหมดเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังบทเรียนเพื่อนำผลมาหาประสิทธิภาพ (E_2) ผลการหาประสิทธิภาพแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle กลุ่มทดลอง จำนวน 9 คน

กลุ่มทดลอง	จำนวนกลุ่มทดลอง	ค่าเฉลี่ย (E_1) คะแนนจากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน		ค่าเฉลี่ย (E_2) คะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน	
		ระหว่างเรียน (120 คะแนน)	ร้อยละ	หลังเรียน (30 คะแนน)	ร้อยละ
กลุ่มทดลอง	9	97.11	80.93	24.44	81.48

จากตาราง 2 แสดงให้เห็นว่า คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบระหว่างเรียนเท่ากับ 97.11 คิดเป็นร้อยละ 80.93 และคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 24.44 ดังนั้นประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้บนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ E_1/ E_2 เท่ากับ 80.93/81.48 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

การทดลองขั้นที่ 3 นำกิจกรรมการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle ทำการทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle ที่สร้างขึ้นให้ได้ตามเกณฑ์การหาประสิทธิภาพ 80/80 โดยให้กลุ่มทดลองศึกษาเนื้อหาบทเรียนและกิจกรรมการเรียนการสอนตามลำดับขั้นตอน เมื่อเสร็จสิ้นการเรียนในแต่ละบท กลุ่มทดลองจะต้องทำแบบฝึกหัดท้ายบทเพื่อทดสอบระหว่างเรียนเพื่อนำผลมาหาประสิทธิภาพ (E_1) และเมื่อกลุ่มทดลองศึกษาเนื้อหาทั้งหมดเสร็จเรียบร้อยแล้วให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเพื่อนำผลมาหาประสิทธิภาพ (E_2) ผลการหาประสิทธิภาพแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle กลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน

กลุ่ม ทดลอง	จำนวน กลุ่ม ทดลอง	ค่าเฉลี่ย (E_1) คะแนนจากการทำ แบบทดสอบระหว่างเรียน		ค่าเฉลี่ย (E_2) คะแนนจากการทำ แบบทดสอบหลังเรียน	
		ระหว่างเรียน (120 คะแนน)		หลังเรียน (30 คะแนน)	
		คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ
กลุ่ม ทดลอง	30	97.97	81.64	24.83	82.78

จากตาราง 3 แสดงให้เห็นว่าการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต พบว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดลองระหว่างเรียนเท่ากับ 97.97 คิดเป็นร้อยละ 81.64 และคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเท่ากับ 24.83 คิดเป็นร้อยละ 82.78 ดังนั้นประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้บนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 81.64/82.78 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์สามารถนำไปใช้ประโยชน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ได้

2. ผลการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน

Moodle

2.1 ผลการวิเคราะห์การประเมินการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เป็นทีมของกลุ่มทดลองที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้

การวิเคราะห์ผลการประเมินการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เป็นทีมของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle ของกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน ผลการเปรียบเทียบแสดงในตาราง 4

ตาราง 4 ผลการประเมินการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เป็นทีมของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle ของกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. เตรียมความพร้อมก่อนทำงานเป็นทีม	4.73	0.45	มากที่สุด
2. ปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทที่ได้รับอย่างเอาใจใส่	4.47	0.51	มากที่สุด
3. ให้ความร่วมมือกับทีม โดยร่วมกิจกรรมบนเว็บทุกรูปแบบเพื่อให้งานเสร็จทันเวลา โดยใช้เครื่องมือ	4.80	0.41	มากที่สุด
- ใช้ e-mail			
- ใช้กระดานสนทนา Web board			
- ใช้การสนทนาออนไลน์			
4. ช่วยเหลือสมาชิกทุกคน เมื่อสมาชิกเห็นว่าสมาชิกมีปัญหาในการทำงาน	4.57	0.50	มากที่สุด
5. ปรึกษาหารือกับสมาชิกบนเว็บ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันในการทำงาน	4.60	0.50	มากที่สุด
6. ช่วยเหลือกันในทีม ในการทำกิจกรรมและค้นหาข้อมูลบนเว็บ	4.67	0.48	มากที่สุด
7. ให้ข้อมูลและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อทีม	4.53	0.51	มากที่สุด
8. ร่วมมือทำงานอย่างมีความสุข	4.50	0.51	มากที่สุด
9. ร่วมพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับสมาชิกอย่างสม่ำเสมอ	4.57	0.50	มากที่สุด
10. มีส่วนช่วยในการดำเนินงานของทีม ให้เป็นไปอย่างราบรื่น	4.47	0.51	มาก
11. ให้กำลังใจและปฏิบัติต่อสมาชิกร่วมทีมอย่างสุภาพ	4.63	0.49	มากที่สุด
12. เสนอความคิดเห็นต่อทีม ด้วยเหตุผลที่ชัดเจน	4.57	0.50	มากที่สุด
13. มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และสรุปผลงานของทีม	4.53	0.51	มากที่สุด
14. ยอมรับข้อตกลงตามเสียงส่วนใหญ่ของทีม	4.63	0.49	มากที่สุด
15. ยอมรับความคิดเห็นของสมาชิกในทีมเมื่อสมาชิกร่วมทีมอภิปราย	4.57	0.50	มากที่สุด
16. ขอความคิดเห็นจากสมาชิกร่วมทีมเมื่อมีข้อสงสัย	4.57	0.50	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.66	0.47	มากที่สุด

2.1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มทดลอง

การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง ทำการทดลองใช้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยสารพัดช่างสุโขทัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 30 คน ผลการเปรียบเทียบแสดงในตาราง 4

ตาราง 5 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน

คะแนน การทดสอบ	(N)	\bar{X}	S.D.	\bar{d}	S.D. _d	t	Sig.
ก่อนเรียน	30	6.93	1.62				
หลังเรียน	30	24.83	1.26	17.90	2.17	45.16*	0.0000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 4 แสดงให้เห็นว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน และหลังเรียน ของกลุ่มทดลอง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยสารพัดช่างสุโขทัย มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบก่อนเรียนได้เท่ากับ 6.93 คะแนน และ 24.83 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนความตระหนักก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle

การวิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle ของกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน ผลการเปรียบเทียบแสดงในตาราง 6

ตาราง 6 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle ของกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. เนื้อหาและเอกสารประกอบกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.73	0.45	มากที่สุด
2. มีการแจ้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ชัด	4.57	0.50	มากที่สุด
3. เนื้อหา มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.90	0.31	มากที่สุด
4. มีความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา เข้าใจง่ายและ ผู้เรียนสามารถนำกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีม นำไปบูรณาการเพื่อการเรียนรู้เป็นทีมได้	4.73	0.45	มากที่สุด
5. มีภาพประกอบที่เหมาะสม ถูกต้องตามเนื้อหา	4.57	0.50	มากที่สุด
6. เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.67	0.48	มากที่สุด
7. มีการเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาในเว็บไซต์อื่นเพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสค้นคว้าเพิ่มเติม	4.70	0.47	มากที่สุด
8. ใช้ภาษาถูกต้องและเหมาะสม	4.67	0.48	มากที่สุด
9. มีการยกตัวอย่างประกอบที่เหมาะสม	4.67	0.48	มากที่สุด
10. การออกแบบเว็บเพจมีความสวยงาม ไร้ความสนใจ	4.70	0.47	มากที่สุด
11. ข้อความและภาพประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.80	0.41	มากที่สุด
12. มีเทคนิคการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ	4.53	0.51	มากที่สุด
13. รูปแบบนำเสนอเนื้อหาและการตอบสนองมีความหลากหลาย	4.50	0.51	มาก
14. การออกแบบเมนูและส่วนนำทาง(Navigation) เข้าใจง่าย และสะดวก	4.63	0.49	มากที่สุด

ตาราง 6 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
15. ช่วยให้ท่านเข้าใจแนวทางในการเรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบการจัดการเรียนการสอน Moodle ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เป็นทีม และพัฒนาสู่การนำไปใช้ในการเรียนรู้	4.57	0.50	มากที่สุด
16. โดยภาพรวมของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบการจัดการเรียนการสอน Moodle ท่านได้รับประโยชน์ในระดับ	4.60	0.50	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.59	0.49	มากที่สุด

จากตาราง 5 แสดงว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.59$) โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดทั้งหมด 15 ประเด็น ดังนี้คือ เนื้อหาและเอกสารประกอบกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม มีการแจ้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ชัด มีความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา เข้าใจง่ายและผู้เรียนสามารถนำกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีม ไปบูรณาการเพื่อการเรียนรู้เป็นทีมได้มี การเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาในเว็บไซต์อื่น เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสค้นคว้าเพิ่มเติม (รายละเอียดตามภาคผนวก ค)