

โครงงาน
เรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์

จัดทำโดย
นางสาว เขมจิรา เข็มขาว รหัสประจำตัว 67219100006
นาย วิธรวรรธณ์ ซาวสืบ รหัสประจำตัว 67219100025
นางสาว ศุภาพิชญ์ ผาวิง รหัสประจำตัว 67219100026

โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2569
ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่ปีการศึกษา 2569

เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์

นางสาว เขมจิรา เข็มขาว รหัสประจำตัว 67219100006
นาย วิธรวรรธณ์ ซาวสืบ รหัสประจำตัว 67219100025
นางสาว ศุภาพิชญ์ ผาวิง รหัสประจำตัว 67219100026

โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2569
ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่ ปีการศึกษา 2569

ใบรับรองผลการสอบวิชาโครงงาน

เรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์

โดย

นางสาว เขมจิรา เข็มขาว รหัสประจำตัว 62719100006

นาย วิธรวรรธณ์ ซาวสืบ รหัสประจำตัว 62719100025

นางสาว ศุภาพิชญ์ ผาวิง รหัสประจำตัว 62719100026

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิชาโครงงาน นางสาว กัลยาณี ชมเชย

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมวิชาโครงงาน นางสาว พัชราภรณ์ บุญทั่ง

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมวิชาโครงงาน นาง ชลวรรณ์ เรือนคำ

คณะกรรมการสอบวิชาโครงงาน	ลายมือชื่อ

วัน/เดือน/ ปี ที่สอบ 9 กันยายน 2569 ระหว่างเวลา 08.00 - 18.00 น. ทุกวัน

สถานที่สอบ อาคารหอประชุมวิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

อนุมัติผลการสอบ

ลงชื่อ

.....

(ว่าที่ ร.ต. เรวัธ จิตจง)

รองผู้อำนวยการสถานศึกฝ่ายวิชาการ

วันที่. 9 เดือน กันยายน พ.ศ 2569

หัวข้อโครงงาน เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์
นักศึกษา นางสาว เขมจิรา เข็มขาว **รหัสประจำตัว** 67219100006
นาย วิธรวรรธณ์ ซาวสืบ **รหัสประจำตัว** 67219100025
นางสาว ศุภาพิชญ์ ผาวิง **รหัสประจำตัว** 67219100026
หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ
สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ สาขางาน ธุรกิจ
พ.ศ. 2569
ครูที่ปรึกษา นางสาว กัลยาณี ชมเชย
ครูที่ปรึกษาร่วม นาง ชลวรรณ์ เรือนคำ
นางสาว พัชราภรณ์ บุญทั่ง

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ออนไลน์เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้ใช้งานมีความรู้ ความเข้าใจ และตระหนักถึงโทษของการกระทำความผิด และเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อเว็บไซต์ โดยมีขอบเขตด้านเนื้อหาครอบคลุมสาระสำคัญของ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ กรณีศึกษา บทกำหนดโทษ และแนวทางการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

การวิจัยใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 3 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการ ได้แก่ เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ และแบบประเมินความพึงพอใจ ดำเนินงานโดยการศึกษาและรวบรวมข้อมูล ออกแบบโครงสร้างและหน้าจอเว็บไซต์ พัฒนาเว็บไซต์ด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ ตรวจสอบและทดสอบระบบ พร้อมทั้งนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนจำนวน 30 คน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 3.07 คะแนน และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.36 ส่วนคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ คะแนน 9.39 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.84 โดยมีผลต่างของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ คะแนน แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 6.32 คะแนน 2) ความพึงพอใจโดยรวม อยู่ในระดับ มาก และพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การออกแบบเว็บไซต์มีความสวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 อยู่ในระดับมาก รองลงมา ได้แก่ เว็บไซต์สามารถใช้งานได้สะดวก มีความรวดเร็ว และเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย และแบบทดสอบหรือกิจกรรมภายในเว็บไซต์ช่วยเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 อยู่ในระดับมาก ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ แบบสอบถามสามารถวัดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 อยู่ในระดับมาก

คณะผู้จัดทำ

Thesis Title A Learning Media Website on the Computer Crime Act
Student Khemchira Khemkhao **Student ID**. 67219100006
Withonwat Saosuep **Student ID.** 67219100025
Supapit Phawing **Student ID.** 67219100026
Degree Vocational Certificate
Programme Computer Business
Year 2026
Thesis Advisor Ms. Kanyanee Chomchoei
Thesis Co – advisor Ms. Patcharaporn Boonthang
Mrs. Chonlawan Rueankham

ABSTRACT

This research, “The Development of a Computer Crime Act Learning Website,” aimed to develop an online learning website on the Computer Crime Act (B.E. 2550 and its amendments), enhance users’ knowledge and understanding of computer-related offenses and their legal consequences, and evaluate users’ satisfaction with the website. The content scope covered the essential provisions of the Computer Crime Act, case studies, legal penalties, and guidelines for safe Internet usage.

This study employed a Research and Development (R&D) methodology. The sample group consisted of 30 third-year Vocational Certificate (Vocational Certificate Year 3) students in the Digital Business Technology program. The research instruments included the Computer Crime Act learning website and a user satisfaction questionnaire. The research process involved data collection, website structure and interface design, website development using computer programming languages, system testing and validation, implementation with the sample group, and data analysis using descriptive statistics.

The findings revealed that: (1) The learning achievement of 30 students improved significantly. The mean pre-test score was 3.07 (S.D. = 1.36), while the mean post-test score increased to 9.39 (S.D. = 0.84), with a mean score difference of 6.32 score, indicating that students achieved higher scores after using the learning website. (2) Overall user satisfaction was at the highest level (Mean = 4.27). The highest-rated item was the website’s attractive, modern, and visually appealing design (Mean = 4.41). This was followed by the website’s convenience, speed, and ease of access, and the effectiveness of quizzes and activities in enhancing knowledge and understanding of the Computer Crime Act (Mean = 4.38). The lowest-rated item was the appropriateness of the assessment in measuring students’ knowledge and understanding of the Computer Crime Act (Mean = 3.94), which was rated at the high level.

Production Team

กิตติกรรมประกาศ

โครงงานเรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยได้รับความกรุณาและความช่วยเหลือจากอาจารย์ที่ปรึกษาทั้ง 3 ท่าน คณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานที่ได้ให้คำแนะนำ ให้ความรู้ และตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาการจัดทำโครงงาน ขอขอบพระคุณคณะครูและบุคลากรของวิทยาลัยที่ให้ความรู้และคำแนะนำ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการจัดทำเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ รวมถึงขอขอบคุณเพื่อน ๆ ที่ให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำในด้านต่าง ๆ จนทำให้โครงงานนี้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ สุดท้ายนี้ คณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจตลอดการดำเนินงาน หากโครงงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดหรือข้อบกพร่องประการใด คณะผู้จัดทำขอน้อมรับคำแนะนำและนำไปปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
ABSTRACT	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	จ
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของโครงงาน	1
สมมติฐานการศึกษา	1
ขอบเขตของการศึกษา	2
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	2
นิยามศัพท์เฉพาะ	2
กรอบแนวคิด	2
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเรื่องเอกสารเกี่ยวกับเว็บไซต์	3
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเรื่องสื่อการเรียนรู้	3
ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ	4
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเรื่องงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	9
เครื่องมือที่ใช้ในการทำโครงงาน	9
การเก็บรวบรวมข้อมูล	13
การวิเคราะห์และการแปรผลข้อมูล	13
สถิติใช้ในการวิเคราะห์	14
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ผลการวิเคราะห์	15
บทที่ 5 สรุป/อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการจัดทำโครงงาน	18
อภิปรายผลการจัดทำโครงงาน	18
ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงและพัฒนา	19
บรรณานุกรม	20
ภาคผนวก ก เครื่องมือรวบรวมข้อมูล	21

สารบัญ(ต่อ)

เรื่อง	หน้า
ภาคผนวก ข การตรวจสอบเครื่องมือ	24
ภาคผนวก ค หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์โครงงาน	31
ภาคผนวก ง ประวัติส่วนตัว	34

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงเพศ	15
ตารางที่ 3 แสดงคะแนนเฉลี่ย	15
ตารางที่ 4 แสดงความพึงพอใจ	16

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความเป็นมาของปัญหา

วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่ เป็นสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา มีหน้าที่จัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความรู้ ความสามารถ และทักษะวิชาชีพให้แก่นักเรียน นักศึกษา ให้มีคุณภาพและพร้อมเข้าสู่ตลาดแรงงานในอนาคต ในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและอินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญต่อการศึกษา การทำงาน และการดำเนินชีวิตประจำวัน ดังนั้นการส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับการใช้งานเทคโนโลยีอย่างถูกต้อง โดยเฉพาะความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ จึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักเรียนและนักศึกษา

ปัจจุบันผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนมากยังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ทำให้เกิดการใช้งานสื่อออนไลน์ที่ไม่ถูกต้องและอาจส่งผลกระทบทางกฎหมายได้ คณะผู้จัดทำจึงเล็งเห็นความสำคัญของปัญหาดังกล่าว และมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย และช่วยเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์แก่ผู้ใช้งาน

ดังนั้น คณะผู้จัดทำจึงได้จัดทำโครงงานเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ขึ้น เพื่อศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์ที่ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ รวมทั้งส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างถูกต้องตามกฎหมาย

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน

1) เพื่อศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์

2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพเกี่ยวกับ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ของผู้ใช้งานเว็บไซต์

3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์

1.3 สมมติฐานการศึกษา

1) ประสิทธิภาพเกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ของผู้ใช้งานเว็บไซต์อยู่ในระดับดีและอยู่ในระดับมาก

2) ความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ อยู่ในระดับดีและอยู่ในระดับมาก

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

1.4.1 ขอบเขตด้านประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

1.4.1.1) กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษาในครั้งนี้ได้แก่ นักเรียน ปวช.3 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จำนวน 30 คนได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง

1.4.2 ขอบเขตด้านตัวแปร

1.4.2.1) ตัวแปรต้น ได้แก่ เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์

1.4.2.2) ตัวแปรตาม ได้แก่ เพื่อศึกษาประสิทธิภาพเกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ของผู้ใช้งานเว็บไซต์รวมถึงความรู้ความเข้าใจและความพึงพอใจของผู้ใช้งานเว็บไซต์

1.4.3 ขอบเขตด้านสถานที่และระยะเวลา

1.4.3.1) สถานที่ดำเนินโครงงาน ได้แก่ วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

1.4.3.2) ระยะเวลา ได้แก่ เริ่มต้นวันที่ 18 พฤษภาคม พ.ศ. 2569 สิ้นสุดวันที่ 9 กันยายน พ.ศ. 2569

1.5 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1) ได้เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานได้จริง

1.5.2) ผู้ใช้งานมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์มากยิ่งขึ้น

1.5.3) ช่วยส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อออนไลน์อย่างถูกต้องตามกฎหมาย

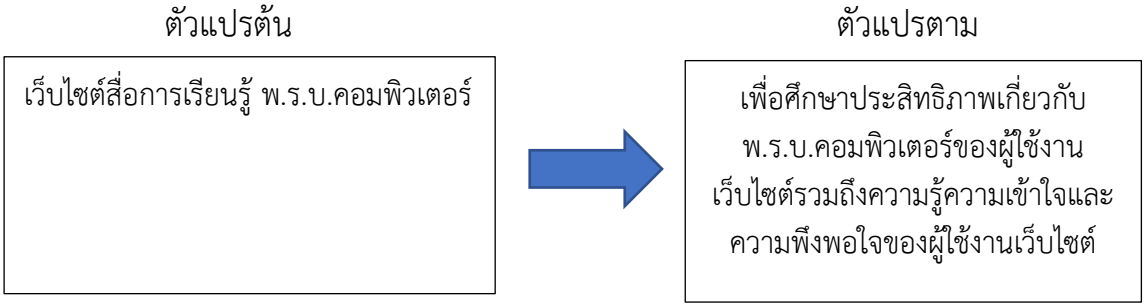
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1) เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ หมายถึง เว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้นเพื่อเผยแพร่ความรู้

2) พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ หมายถึง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560

3) ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความคิดเห็นหรือความรู้สึกของผู้ใช้งานที่มีต่อเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้

1.7 กรอบแนวคิด



บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเว็บไซต์

เว็บไซต์ (Website)

คำว่า **“เว็บไซต์ (Website)”** เชื่อว่ายุคนี้คงไม่มีใครไม่เคยได้ยินมาก่อน เพราะไม่ว่าจะการศึกษา การท่องเที่ยว การขายของ การสื่อสาร หรือแม้แต่ความบันเทิงทั้งหมดล้วนเกิดจากการมีเว็บไซต์เป็นตัวกลางสำหรับให้ข้อมูลและบริการต่างๆ ถือเป็นสื่อหลักที่เชื่อมต่อกับผู้ใช้ส่วนมากผ่านทางอินเทอร์เน็ต ทำให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ **เว็บไซต์** นั้นมีหลายเรื่องที่จำเป็น และสำคัญต่อการพัฒนาเว็บไซต์ภายในปี 2024 นี้ ให้ออกมาประสบผลสำเร็จ ตั้งแต่รู้จักความหมายแท้จริงของเว็บไซต์ว่าคืออะไร มีประโยชน์ยังไงบ้างไปจนถึงประเภทของเว็บไซต์ และแนวคิดการสร้างเว็บไซต์ที่ดี

ประวัติของเว็บไซต์ (History of Websites)

เว็บไซต์แรกของโลกถือกำเนิดขึ้นในปี ค.ศ. 1991 โดย Tim Berners-Lee นักวิทยาศาสตร์ชาวอังกฤษจาก CERN เขาได้พัฒนา WWW (World Wide Web**)** เพื่อใช้แชร์ข้อมูลระหว่างนักวิจัยทั่วโลก เว็บไซต์ยุคแรกเป็นเพียง หน้าเว็บแบบ Text ธรรมดา (HTML) ที่ไม่มีภาพ ไม่มีปฏิสัมพันธ์ใด ๆ ผู้ใช้งาน เพียงแค่เปิดอ่านข้อมูลเท่านั้นต่อมาเมื่ออินเทอร์เน็ตแพร่หลายมากขึ้น เว็บไซต์ก็พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว : ยุคลักษณะเด่นยุค 90s เว็บแบบ Static ไม่มีฐานข้อมูลยุค 2000เริ่มมี CMS เช่น WordPress, Joomla ยุค2010 เว็บไซต์แบบInteractive และWeb Application ยุค2020 Responsive Design, Cloud Web Hosting, Progressive Web App (PWA)

2.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเรื่องสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้

คำว่า **“สื่อ”**เป็นคำที่มาจากภาษาละตินว่า "medium" แปลว่า "ระหว่าง" หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่บรรจุ ข้อมูลเพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสามารถสื่อสารกันได้ตรงตามวัตถุประสงค์ เมื่อมีการนำสื่อมาใช้ในกระบวนการเรียน การสอนก็เรียกสื่อนั้นว่า "สื่อการเรียนการสอน" (Instruction Media) หมายถึง สื่อชนิดใดก็ตามที่บรรจุเนื้อหา หรือสาระการเรียนรู้ซึ่งผู้สอนและผู้เรียนใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้เนื้อหา หรือ สาระนั้น ๆ การเรียนการสอนในภาพลักษณ์เดิม ๆ มักจะเป็นการถ่ายทอดสาระความรู้จากผู้สอนไปยังผู้เรียน โดยใช้สื่อ การเรียนการสอนเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ความคิด ทักษะและประสบการณ์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปแล้วว่าการเรียนรู้ไม่ได้จำกัด อยู่ เฉพาะในห้องเรียน หรือในโรงเรียน ผู้สอน และ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากสื่อต่าง ๆ อย่างหลากหลาย สามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลาและทุกสถานที่ สื่อที่นำมาใช้เพื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงเรียกว่า "สื่อการเรียนรู้" ซึ่งหมายถึงทุกสิ่ง ทุกอย่างที่มีอยู่รอบตัวไม่ว่าจะเป็นวัสดุ ของจริง บุคคล สถานที่ เหตุการณ์ หรือความคิดก็ตาม ถือเป็น สื่อการเรียนรู้ทั้งสิ้นขึ้นอยู่กับว่าเราเรียนรู้จากสิ่งนั้น ๆ

2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ (Satisfaction) ได้มีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้หลายความหมาย ดังนี้พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า พึงพอใจ หมายถึง รัก ชอบ ใจ และพึงใจ หมายถึง พอใจ ชอบใจ

ดิเรก (2528) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ทัศนคติทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นความรู้สึกหรือทัศนคติที่ดีต่องานที่ทำของบุคคลที่มีต่องานในทางบวก ความสุขของบุคคลอันเกิดจากการ ปฏิบัติงานและได้รับผลเป็นที่พึงพอใจ ทำให้บุคคลเกิดความกระตือรือร้น มีความสุข ความมุ่งมั่นที่จะทำงาน มีขวัญ และ มีกำลังใจ มีความผูกพันกับหน่วยงาน มีความภาคภูมิใจในความสำเร็จของงานที่ทำ และสิ่งเหล่านี้จะส่งผลต่อประสิทธิภาพ และ ประสิทธิผลในการทำงานส่งผลต่อถึงความก้าวหน้า และ ความสำเร็จขององค์การอีกด้วย

วิรุฬ (2542) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะมีความคาดหมายกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างไร ถ้าคาดหวังหรือมีความตั้งใจมากและได้รับการตอบสนองด้วยดีจะมีความพึงพอใจมากแต่ในทางตรงกันข้ามอาจผิดหวังหรือไม่พึงพอใจเป็นอย่างยิ่ง เมื่อไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ตั้งใจไว้ว่าจะมีมากหรือน้อย สอดคล้องกับ ฉัตรชัย (2535) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึงความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งหรือปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ความรู้สึกพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความต้องการของบุคคลได้รับการตอบสนองหรือบรรลุจุดมุ่งหมายในระดับหนึ่ง ความรู้สึกดังกล่าวจะลดลงหรือไม่เกิดขึ้น หากความต้องการหรือจุดมุ่งหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง

กิตติมา (2529) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือพอใจที่มีต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่างๆ เมื่อได้รับการตอบสนอง

กาญจนา (2546) กล่าวว่า ความพึงพอใจของมนุษย์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อนและต้องมีสิ่งเร้าที่ตรงต่อความต้องการของบุคคล จึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการสิ่งเร้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้นให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้น

นภารัตน์ (2544) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกทางบวกความรู้สึกทางลบและความสุขที่มีความสัมพันธ์กันอย่างซับซ้อน โดยความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความรู้สึกทางบวกมากกว่าทางลบ

เทพพนม และสวิง (2540) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นภาวะของความพึงใจหรือภาวะที่มีอารมณ์ในทางบวกที่เกิดขึ้น เนื่องจากการประเมินประสบการณ์ของคนๆหนึ่ง สิ่งที่ขาดหายไประหว่างการเสนอให้กับสิ่งที่ได้รับจะเป็นรากฐานของการพอใจและไม่พอใจได้

สง่า (2540) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมายหรือเป็นความรู้สึกขั้นสุดท้ายที่ได้รับผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์จากการตรวจเอกสารข้างต้น สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีหรือทัศนคติที่ดีของบุคคล ซึ่งมักเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามที่ตนต้องการ ก็จะเกิดความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งนั้น ตรงกันข้ามหากความต้องการของตนไม่ได้รับการตอบสนองความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น

แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

Shelly อ้างโดย ประกายดาว (2536) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ ว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือ ความรู้สึกทางบวกและความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นแล้วจะทำให้เกิดความสุข ความสุขนี้เป็นความรู้สึกที่แตกต่างจากความรู้สึกทางบวกอื่นๆ กล่าวคือ เป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับความสุขสามารถทำให้เกิดความรู้สึกทางบวกเพิ่มขึ้นได้อีก ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความสุขเป็นความรู้สึกที่สลับซับซ้อนและความสุขนี้จะมีผลต่อบุคคลมากกว่าความรู้สึกในทางบวกอื่นๆ ขณะที่

วิชัย (2531) กล่าวว่า แนวคิดความพึงพอใจ มีส่วนเกี่ยวข้องกับความต้องการของมนุษย์ กล่าวคือ ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนอง ซึ่งมนุษย์ไม่ว่าอยู่ในที่ใดย่อมมีความต้องการขั้นพื้นฐานไม่ต่างกัน

พิทักษ์ (2538) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นปฏิกิริยาด้านความรู้สึกต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นที่แสดงผล ออกมาในลักษณะของผลลัพธ์สุดท้ายของกระบวนการประเมิน โดยบ่งบอกทิศทางของผลการประเมินว่าเป็นไปในลักษณะทิศทางบวกหรือทิศทางลบหรือไม่มีปฏิกิริยาคือเฉยๆ ต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งที่มากระตุ้น

สุเทพ (2541) ได้สรุปว่า สิ่งจูงใจที่ใช้เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ มีด้วยกัน 4 ประการ คือ

1. สิ่งจูงใจที่เป็นวัตถุ (material inducement) ได้แก่ เงิน สิ่งของ หรือสภาวะทางกายที่ให้แก่ผู้ประกอบกิจกรรมต่างๆ

2. สภาพทางกายที่พึงปรารถนา (desirable physical condition) คือ สิ่งแวดล้อมในการประกอบกิจกรรมต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งอันก่อให้เกิดความสุขทางกาย

3. ผลประโยชน์ทางอุดมคติ (ideal benefaction) หมายถึง สิ่งต่างๆที่สนองความต้องการของบุคคล

4. ผลประโยชน์ทางสังคม (association attractiveness) หมายถึง ความสัมพันธ์ฉันท์มิตรกับผู้ร่วมกิจกรรม อันจะทำให้เกิดความผูกพัน ความพึงพอใจและสภาพการร่วมกัน อันเป็นความพึงพอใจของบุคคลในด้านสังคมหรือความมั่นคงในสังคม ซึ่งจะทำให้รู้สึกมีหลักประกันและมีความมั่นคงในการประกอบกิจกรรม

ขณะที่ ปรียากร (2535) ได้มีการสรุปว่า ปัจจัยหรือองค์ประกอบที่ใช้เป็นเครื่องมือบ่งชี้ถึงปัญหาที่เกี่ยวกับความพึงพอใจในการทำงานนั้นมี 3 ประการ คือ

1. ปัจจัยด้านบุคคล (personal factors) หมายถึง คุณลักษณะส่วนตัวของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับงาน ได้แก่ ประสบการณ์ในการทำงาน เพศ จำนวนสมาชิกในความรับผิดชอบ อายุ เวลาในการทำงาน การศึกษา เงินเดือน ความสนใจ เป็นต้น

2. ปัจจัยด้านงาน (factor in the Job) ได้แก่ ลักษณะของงาน ทักษะในการทำงาน ฐานะทางวิชาชีพ ขนาดของหน่วยงาน ความห่างไกลของบ้านและที่ทำงาน สภาพทางภูมิศาสตร์ เป็นต้น

3. ปัจจัยด้านการจัดการ (factors controllable by management) ได้แก่ ความมั่นคงในงานรายรับ ผลประโยชน์ โอกาสก้าวหน้า อำนาจตามตำแหน่งหน้าที่ สภาพการทำงาน เพื่อนร่วมงาน ความรับผิด การสื่อสารกับผู้บังคับบัญชา ความศรัทธาในตัวผู้บริหาร การนิเทศงาน เป็นต้น

ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

Kotler and Armstrong (2002) รายงานว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นต้องมีสิ่งจูงใจ (motive) หรือ แรงขับดัน (drive) เป็นความต้องการที่กดดันจนมากพอที่จะจูงใจให้บุคคลเกิดพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งความต้องการของแต่ละคนไม่เหมือนกัน ความต้องการบางอย่างเป็นความต้องการทางชีววิทยา(biological) เกิดขึ้นจากสภาวะตึงเครียด เช่น ความหิวกระหายหรือความลำบากบางอย่าง เป็นความต้องการทางจิตวิทยา (psychological) เกิดจากความต้องการการยอมรับ (recognition) การยกย่อง (esteem) หรือการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน (belonging) ความต้องการส่วนใหญ่อาจไม่มากพอที่จะจูงใจให้บุคคล กระทำในช่วงเวลานั้น ความต้องการกลายเป็นสิ่งจูงใจ เมื่อได้รับการกระตุ้นอย่างเพียงพอจนเกิดความตึงเครียด โดยทฤษฎีที่ได้รับความนิยมมากที่สุด มี 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีของอับราฮัม มาสโลว์ และทฤษฎีของ ซิกมันด์ ฟรอยด์

1. ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's theory motivation)

อับราฮัม มาสโลว์ (A.H.Maslow) ค้นหาวิธีที่จะอธิบายว่าทำไมคนจึงถูกผลักดันโดยความต้องการบางอย่าง ณ เวลาหนึ่ง ทำไมคนหนึ่งจึงทุ่มเทเวลาและพลังงานอย่างมากเพื่อให้ได้มาซึ่งความปลอดภัยของตนเองแต่อีกคนหนึ่งกลับทำสิ่งเหล่านั้น เพื่อให้ได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น คำตอบของมาสโลว์ คือ ความต้องการของ มนุษย์จะถูกเรียงตามลำดับจากสิ่งที่กดดันมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด ทฤษฎีของมาสโลว์ได้จัดลำดับความต้องการ
ตามความสำคัญ คือ

1.1 ความต้องการทางกาย (physiological needs) เป็นความต้องการพื้นฐาน คือ อาหาร ที่พัก อากาศ ยารักษาโรค

1.2 ความต้องการความปลอดภัย (safety needs) เป็นความต้องการที่เหนือกว่า ความต้องการเพื่อความอยู่รอด เป็นความต้องการในด้านความปลอดภัยจากอันตราย

1.3 ความต้องการทางสังคม (social needs) เป็นการต้องการการยอมรับจากเพื่อน

1.4 ความต้องการการยกย่อง (esteem needs) เป็นความต้องการการยกย่องส่วนตัว ความนับถือและสถานะทางสังคม

1.5 ความต้องการให้ตนประสบความสำเร็จ (self – actualization needs) เป็นความต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคล ความต้องการทำทุกสิ่งทุกอย่างได้สำเร็จ บุคคลพยายามที่สร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกก่อนเมื่อความต้องการนั้นได้รับความพึงพอใจความต้องการนั้นก็จะหมดลงและเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลพยายามสร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดลำดับต่อไป ตัวอย่าง เช่น คนที่อดอยาก (ความต้องการทางกาย) จะไม่สนใจต่องานศิลปะชิ้นล่าสุด (ความต้องการสูงสุด) หรือไม่ต้องการยกย่องจากผู้อื่น หรือไม่ต้องการแม้แต่อากาศที่บริสุทธิ์ (ความปลอดภัย) แต่เมื่อความต้องการแต่ละขั้นได้รับความพึงพอใจแล้วก็จะมีความต้องการในขั้นลำดับต่อไป

2. ทฤษฎีแรงจูงใจของฟรอยด์

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (S. M. Freud) ตั้งสมมุติฐานว่าบุคคลมักไม่รู้ตัวมากนักว่าพลังทางจิตวิทยามีส่วนช่วย สร้างให้เกิดพฤติกรรม ฟรอยด์พบว่าบุคคลเพิ่มและควบคุมสิ่งเร้าหลายอย่าง สิ่งเร้าเหล่านี้

อยู่นอกเหนือการควบคุมอย่างสิ้นเชิง บุคคลจึงมีความฝัน พูดคำที่ไม่ตั้งใจพูด มีอารมณ์อยู่เหนือเหตุผลและมีพฤติกรรมหลอกหลอนหรือเกิดอาการวิตกจริตอย่างมาก

ขณะที่ ชาริณี (2535) ได้เสนอทฤษฎีการแสวงหาความพึงพอใจไว้ว่า บุคคลพอใจจะกระทำสิ่งใดๆที่ให้มีความสุขและจะหลีกเลี่ยงไม่กระทำในสิ่งที่เขาจะได้รับความทุกข์หรือความยากลำบาก โดยอาจแบ่งประเภท

ความพอใจกรณีนี้ได้ 3 ประเภท คือ

1. ความพอใจด้านจิตวิทยา (psychological hedonism) เป็นทรรศนะของความพึงพอใจว่ามนุษย์โดยธรรมชาติจะมีความแสวงหาความสุขส่วนตัวหรือหลีกเลี่ยงจากความทุกข์ใดๆ

2. ความพอใจเกี่ยวกับตนเอง (egoistic hedonism) เป็นทรรศนะของความพอใจว่ามนุษย์จะพยายามแสวงหาความสุขส่วนตัว แต่ไม่จำเป็นว่าการแสวงหาความสุขต้องเป็นธรรมชาติของมนุษย์เสมอไป

3. ความพอใจเกี่ยวกับจริยธรรม (ethical hedonism) ทรรศนะนี้ถือว่ามนุษย์แสวงหาความสุขเพื่อผลประโยชน์ของมวลมนุษย์หรือสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่และเป็นผู้ได้รับผลประโยชน์ด้วย

2. 4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเรื่องงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ดาวรถา วีระพันธ์: ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ และมีความพึงพอใจในระดับมาก

พัทธนันท์ ปาเบ็ญ: ได้ศึกษาเรื่องการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชน เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ตระหนักถึงกฎหมายและลดพฤติกรรมเสี่ยง ผลการศึกษาพบว่ากิจกรรมที่ออกแบบช่วยปรับเปลี่ยน ทัศนคติและสร้างความเข้าใจในการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยมากขึ้น

อินทรรัมย์ ฉางสูงเนิน: ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาบทเรียนบนเว็บตามหลักการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน (Problem - Based Learning) ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ ผลการวิจัยพบว่าบทเรียนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และผู้เรียน มีพัฒนาการด้านการคิดวิเคราะห์สูงขึ้น

ศุภนันท์ จันทร์เสน: ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบทเรียน ออนไลน์ เรื่องความปลอดภัยดิจิทัลและการป้องกันข้อมูลส่วนบุคคล ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนสามารถ ประยุกต์ใช้ความรู้เรื่องกฎหมายมาแก้ไขสถานการณ์สมมติได้เป็นอย่างดี

กัญญลักษณ์ จรูญโรจน์ ณ อยุธยา: ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนานิตยสารดิจิทัลบนอุปกรณ์พกพา เรื่อง คอมพิวเตอร์กราฟิก ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าสื่อดังกล่าวมีคุณภาพในระดับดีมาก และเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในห้องเรียน

สุริยา คาอุดม: ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนผ่านเว็บ ด้วยวิธีปัญหาเป็นหลักร่วมกับสื่อการสอนแบบสาธิต ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างจากการเรียนในชั้นเรียนปกติ แต่มีความยืดหยุ่นในการเรียนรู้สูงกว่า

จตุรงค์ วรรธนะเมทนี: ได้ศึกษาเรื่องแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำดิจิทัลของครู โดยมุ่งเน้นการสร้างองค์ความรู้ดิจิทัลเพื่อใช้ในการสอน ผลการวิจัยพบว่าความเข้าใจกฎหมายคอมพิวเตอร์เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเสริมสร้างผู้นำดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ

ชัชชนันท์ ตระกูลอยู่สบาย: ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เรื่องระบบนิเวศ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่าการจัดทำโครงสร้างสื่อแบบมัลติมีเดียช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ดียิ่งขึ้น

Malikzada, T : ได้ศึกษาเรื่องการทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบเกี่ยวกับกฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ (A Systematic Literature Review on Cybercrime Legislation) ผลการศึกษาพบว่าการให้ความรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นกลยุทธ์สำคัญในการป้องกันอาชญากรรม

โสภนา สุดสมบูรณ์ และเจริญ ราคาแก้ว: ได้ศึกษาเรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา ผลการวิจัยพบว่าความฉลาดรู้ดิจิทัลมีความสัมพันธ์เชิงบวกต่อบทบาทการเป็นผู้นำในการส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายคอมพิวเตอร์ในสถานศึกษา

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินการศึกษาครั้งนี้ เป็นการทำโครงงานเพื่อพัฒนา ผู้จัดทำโครงงานได้ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการศึกษาเรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ และได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการทำโครงงาน

3.2.1 การสร้างเครื่องมือ

3.2.2 การตรวจสอบเครื่องมือ

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4 การวิเคราะห์และการแปรผลข้อมูล

3.5 สถิติที่ใช้ในการทำโครงงาน

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียน ปวช.3 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จำนวน 30 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการทำโครงงาน

3.2.1 การสร้างเครื่องมือ

1) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1.1) ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปทาง สถิติ

1.2) ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน จากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1.3) วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการจัดการเรียนรู้

1.4) สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ให้ครอบคลุมเนื้อหาตาม จุดประสงค์

ข้อ 1 ผู้ใช้ Facebook สร้างเพจปลอมส่งข้อความหลอกขายสินค้า เก็บเงินลูกค้าแล้วไม่จัดส่งสินค้าจริง เข้าข่ายมาตราใด?

ก. มาตรา 5 — เข้าถึงระบบโดยมิชอบ

ข. มาตรา 14 — นำข้อมูลเท็จเข้าสู่ระบบ

ค. มาตรา 11 — สแปม

ง. มาตรา 16 — เผยแพร่ภาพตัดต่อ

ข้อ 2 พนักงานคนหนึ่งใช้รหัสผ่านของเพื่อนร่วมงานล็อกอินเข้าระบบบริษัทโดยไม่ได้รับอนุญาต เข้าข่ายมาตราใด?

ก. มาตรา 5 — เข้าถึงระบบโดยมิชอบ

ข. มาตรา 9 — ทำลายข้อมูล

ค. มาตรา 12 — กระทบความมั่นคง

ง. มาตรา 13 — จำหน่ายเครื่องมือ

ข้อ 3 ร้านค้าออนไลน์ส่งอีเมลโฆษณาสินค้าไปยังลูกค้าซ้ำๆ ทุกวัน โดยไม่มีปุ่มยกเลิกการรับข่าวสาร เข้าข่ายมาตราใด?

ก. มาตรา 11 — สแปม

ข. มาตรา 14 — ข้อมูลเท็จ

ค. มาตรา 16 — ภาพตัดต่อ

ง. มาตรา 7 — เข้าถึงข้อมูล

ข้อ 4 นักเรียนคัดลอกซอฟต์แวร์ตัดต่อวิดีโอราคาแพงจากเพื่อนมาติดตั้งในเครื่องตัวเองโดยไม่ได้ซื้อสิทธิ์ใช้งาน เข้าข่ายกฎหมายใด?

ก. พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ มาตรา 9

ข. พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ — ละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์

ค. พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ มาตรา 16

ง. ไม่ผิดกฎหมายเพราะใช้เพื่อการเรียน

ข้อ 5 แฮกเกอร์ปล่อยโปรแกรม DoS โจมตีระบบธนาคารจนบริการล่ม เข้าข่ายมาตราใดที่มีโทษหนักเป็นพิเศษ?

ก. มาตรา 11 — สแปม

ข. มาตรา 12 — กระทบระบบสาธารณะ/ความมั่นคง

ค. มาตรา 16 — ภาพตัดต่อ

ง. มาตรา 5 — เข้าถึงระบบทั่วไป

ข้อ 6 นักเรียนนำภาพเพื่อนไปตัดต่อเป็นภาพล้อเลียนที่สร้างความอับอายแล้วโพสต์ลงกลุ่มเรียน เข้าข่ายมาตราใด?

ก. มาตรา 16 — เผยแพร่ภาพตัดต่อ

ข. มาตรา 13 — จำหน่ายเครื่องมือ

ค. มาตรา 7 — เข้าถึงข้อมูล

ง. มาตรา 9 — ทำลายข้อมูล

ข้อ 7 มีผู้เขียนและขายโปรแกรมสำเร็จรูปที่ออกแบบมาเพื่อใช้เจาะระบบและขโมยรหัสผ่านผู้อื่นโดยเฉพาะ เข้าข่ายมาตราใด?

ก. มาตรา 11 — สแปม

ข. มาตรา 13 — จำหน่ายหรือเผยแพร่เครื่องมือกระทำผิด

ค. มาตรา 16 — ภาพตัดต่อ

ง. มาตรา 9 — ทำลายข้อมูล

ข้อ 8 บริษัทแห่งหนึ่งติดตั้งซอฟต์แวร์บัญชีลงในคอมพิวเตอร์พนักงาน 50 เครื่อง โดยซื้อสิทธิ์ใช้งานมาเพียง 1 ชุด เข้าข่ายกฎหมายใด?

ก. พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ มาตรา 5

ข. พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ — ละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์

ค. พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ มาตรา 11

ง. ไม่ผิดเพราะซื้อสิทธิ์มาแล้ว 1 ชุด

ข้อ 9 ครูผู้สอนทำสำเนาบทหนึ่งจากตำราเรียนเพื่อแจกนักเรียนใช้ประกอบการสอนในชั้นเรียนตามสัดส่วนที่เหมาะสม การกระทำนี้เป็นอย่างไรตามกฎหมายลิขสิทธิ์?

ก. ผิดลิขสิทธิ์เสมอไม่ว่ากรณีใด

ข. เข้าข่ายข้อยกเว้นเพื่อการศึกษา ไม่ถือเป็นการละเมิด

ค. ผิดเฉพาะมาตรา 14 ของ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์

ง. ต้องขออนุญาตกรมทรัพย์สินทางปัญญาก่อนทุกครั้ง

ข้อ 10 มีผู้เจาะเข้าระบบควบคุมไฟฟ้าของเมืองและสั่งตัดไฟทั่วเขตจนเกิดความวุ่นวายเป็นวงกว้าง การกระทำนี้ต่างจากการแฮกทั่วไปในมาตรา 5 อย่างไร?

ก. ไม่ต่างกันเลย ใช้มาตรา 5 เหมือนกัน

ข. ร้ายแรงกว่าเพราะกระทบระบบสาธารณะ/ความมั่นคง จึงเข้ามาตรา 12 ซึ่งมีโทษสูงกว่า

ค. เป็นเรื่องของ พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ ไม่เกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์

ง. ไม่มีความผิดเพราะไม่ได้ขโมยข้อมูล

2) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

2.1) ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปทาง สถิติ

2.2) ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจจากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3) วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการจัดการเรียนรู้

2.4) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจให้ครอบคลุมเนื้อหาตาม จุดประสงค์

แบบประเมินค่าความสอดคล้อง (IOC) ของวัตถุประสงค์โครงงานกับแบบสอบถาม จากผู้เชี่ยวชาญ
เรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง กรุณาประเมินค่าความสอดคล้องโดยกำหนดค่าการประเมิน +1 สอดคล้อง 0 ไม่แน่ใจ -1 ไม่สอดคล้อง ลงในช่องตามที่กำหนด

วัตถุประสงค์ของโครงงาน	คำถาม	การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
1) เพื่อศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ 2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ เรื่อง พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์	1. สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหาที่ถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์				
	2. เนื้อหามีความชัดเจน เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับผู้เรียน				
	3. การจัดลำดับเนื้อหามีความเป็นระบบช่วยให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง				
	4. การออกแบบเว็บไซต์มีความสวยงามทันสมัย และน่าสนใจ				
	5. รูปภาพ สี ตัวอักษร และสื่อประกอบมีความเหมาะสมและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้				
	6. เว็บไซต์สามารถใช้งานได้สะดวก มีความรวดเร็ว และเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย				
	7. แบบทดสอบหรือกิจกรรมภายในเว็บไซต์ช่วยเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์				
	8. หลังจากศึกษาสื่อการเรียนรู้ ท่านมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น				
	9. แบบสอบถามสามารถวัดความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับ เรื่อง พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม				
	10. โดยภาพรวม ท่านมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์				

3.2.2 การตรวจสอบเครื่องมือ

1) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนได้นำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนที่จัดทำขึ้นนำเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบ หาค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนหรือค่าสอดคล้องระหว่าง ข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ หรือเนื้อหา (IOC : Index of item objective congruence) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้แก่

นางสาวกัลยาณี ชมเชย ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
นางชลวรรณ เรือนคำ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
นางสาวพัชราภรณ์ บุญทั่ง ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

2) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ เว็บไซต์ สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ ได้นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่จัดทำขึ้นนำเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบ หา ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถามความพึงพอใจหรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อ คำถามกับวัตถุประสงค์ หรือเนื้อหา (IOC : Index of item objective congruence) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้แก่

นางสาวกัลยาณี ชมเชย ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
นางชลวรรณ เรือนคำ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
นางสาวพัชราภรณ์ บุญทั่ง ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

ผลการตรวจสอบพบว่าค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.27 ซึ่งมากกว่า 0.5 แสดงว่าแบบสอบถามนี้ผ่านการตรวจสอบสามารถนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ ศึกษาได้

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลในลักษณะนี้เป็นการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้ในงานวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้น ปวช ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จำนวน 30 คน

1) การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ใช้เครื่องมือ คือ แบบทดสอบ ก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน

2) การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อหาระดับความพึงพอใจ ใช้เครื่องมือ คือ แบบสอบถาม ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ โดยรวบรวมข้อมูลจากการนำลิงก์ https://forms.gle/BCRaXGWchn5YyaT7A ไปให้ กลุ่มตัวอย่างตอบ

3.4 การวิเคราะห์และการแปรผลข้อมูล

3.4.1 วิเคราะห์หาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบก่อนเรียน และคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบหลังเรียน จากนั้นนำคะแนนทั้งสองมาเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย

3.4.2 วิเคราะห์หาความพึงพอใจของเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และความพึงพอใจ โดยมีเกณฑ์การหาระดับความพึงพอใจจากคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	-	ความหมาย
4.51 - 5.00	-	มากที่สุด
3.51 - 4.50	-	มาก
2.51 - 3.50	-	ปานกลาง
1.51 - 2.50	-	น้อย
1.00 - 1.50	-	น้อยที่สุด

3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในโครงงานวิชาชีพเรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ในครั้งนี้ ได้แก่

3.5.1 ค่าร้อยละ จากสูตร

$$P = \frac{f*100}{N}$$

โดยที่ p แทนค่าร้อยละ

N แทนจำนวนข้อมูลทั้งหมด

f แทนจำนวนข้อมูลที่ต้องการหาค่าร้อยละ

3.5.2 ค่าเฉลี่ย จากสูตร

$$\bar{X} = \frac{\sum fx}{N}$$

โดยที่ x แทนค่าเฉลี่ย

fx แทนความถี่คูณกับข้อมูล

N แทนจำนวนข้อมูลทั้งหมด

3.5.3 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากสูตร

$$SD = \sqrt{\frac{N\sum fx^2 - (\sum fx)^2}{N(N-1)}}$$

โดยที่ SD แทนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

fx แทนผลคูณความถี่กับข้อมูล

x^2 แทนข้อมูลยกกำลังสอง

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากโครงงานวิชาชีพ เรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ ผู้จัดทำได้วิเคราะห์ข้อมูลจากการรวบรวมที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาได้ดังนี้

บทนำ

1) เพื่อศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์
2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพเกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ของผู้ใช้งานเว็บไซต์
3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์

ผลที่ได้รับจากการทำโครงงาน

1) ได้เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานได้จริง
2) ผู้ใช้งานมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์มากยิ่งขึ้น
3) ช่วยส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อออนไลน์อย่างถูกต้องตามกฎหมาย

ตารางที่ 1 แสดงจำนวน ค่าร้อยละ จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน(คน)	ค่าร้อยละ
ชาย	9	30
หญิง	21	70
รวม	30	100

จากตารางที่ 1 พบว่าส่วนใหญ่มีเพศเป็น ชาย จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 และเป็นเพศ หญิง จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70

ตารางที่ 2 แสดงคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เรื่องสื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์

คะแนน	ค่าเฉลี่ยคะแนน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ผลต่างคะแนน
ก่อนเรียน	3.07	1.36	6.32
หลังเรียน	9.39	0.84	

จากตารางที่ 2 แสดงว่า นักเรียนจำนวน 30 คน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 3.07 คะแนน และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.36 ส่วนคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ คะแนน 9.39 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.84 โดยมีผลต่างของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ คะแนน แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 6.32

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์

ข้อคำถาม	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
1. สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหาที่ถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	4.34	0.75	มาก
2. เนื้อหามีความชัดเจน เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับผู้เรียน	4.31	0.69	มาก
3. การจัดลำดับเนื้อหามีความเป็นระบบ ช่วยให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง	4.34	0.70	มาก
4. การออกแบบเว็บไซต์มีความสวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ	4.41	0.71	มาก
5. รูปภาพ สี ตัวอักษร และสื่อประกอบมีความเหมาะสมและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	4.38	0.71	มาก
6. เว็บไซต์สามารถใช้งานได้สะดวก มีความรวดเร็ว และเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย	4.13	0.83	มาก
7. แบบทดสอบหรือกิจกรรมภายในเว็บไซต์ช่วยเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์	4.38	0.75	มาก
8. หลังจากศึกษาสื่อการเรียนรู้ท่านมีความรู้และความเข้าใจ เกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น เกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น	4.31	0.69	มาก
9. แบบสอบถามสามารถวัดความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับเรื่อง พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	3.94	0.80	มาก
10. โดยภาพรวม ท่านมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	4.16	0.81	มาก
เฉลี่ยทั้งสิ้น	4.27	0.05	มาก

จากตารางที่ 3 แสดงว่าโดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก และพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การออกแบบเว็บไซต์มีความสวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 อยู่ในระดับมาก รองลงมา ได้แก่ รูปภาพ สี ตัวอักษร และสื่อประกอบมีความเหมาะสมและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย

เท่ากับ 4.38 อยู่ในระดับมาก ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ แบบสอบถามสามารถวัดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 อยู่ในระดับมาก

บทที่ 5
สรุป / อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

จากการทำโครงงาน เรื่องเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เพื่อพัฒนาเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังการใช้เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อ เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์

5.1 สรุปผลการจัดทำโครงงาน

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนจำนวน 30 คน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 3.07 คะแนน และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.36 ส่วนคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ คะแนน 9.39 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.84 โดยมีผลต่างของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ คะแนน แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 6.32

2) ความพึงพอใจ อยู่ในระดับ มาก และพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การออกแบบเว็บไซต์มีความสวยงามทันสมัย และน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา ได้แก่ เว็บไซต์สามารถใช้งานได้สะดวก มีความรวดเร็ว และเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย และแบบทดสอบหรือกิจกรรมภายในเว็บไซต์ช่วยเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ แบบสอบถามสามารถวัดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 อยู่ในระดับมาก

5.2 อภิปรายผลการจัดทำโครงงาน

การจัดทำโครงงานเรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ นี้จัดทำขึ้นมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.เพื่อพัฒนาเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังการใช้เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ 3.เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ได้แก่ ปวช.3 จำนวน 30 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง สถานที่ดำเนินโครงงานได้แก่ วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่ มีระยะเวลาระหว่างวันที่ 21 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2569 ถึงวันที่ 9 เดือน กันยายน พ.ศ. 2569 เครื่องมือที่ใช้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ จำนวน 10 ข้อ การรวบรวมข้อมูลได้ดำเนินการหลังจากกลุ่มตัวอย่างได้ศึกษาโครงเสร็จสิ้นโดยใช้การรวบรวมแบบ google form โดยส่งลิงก์ให้กลุ่มตัวอย่าง และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเพศเป็นชาย จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 และเป็นเพศ หญิงจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนักเรียนจำนวน 30 คน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ

3.07 คะแนน และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.36 ส่วนคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ คะแนน 9.39 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.84 โดยมีผลต่างของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ คะแนน แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 6.32 ส่วนด้านความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ (ค่าเฉลี่ย) และพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การออกแบบเว็บไซต์มีความสวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา ได้แก่ เว็บไซต์สามารถใช้งานได้สะดวก มีความรวดเร็ว และเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย และแบบทดสอบหรือกิจกรรมภายในเว็บไซต์ช่วยเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ แบบสอบถามสามารถวัดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่อง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 อยู่ในระดับมาก

5.3 ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงและพัฒนา

1) แบบสอบถามสามารถวัดความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับ เรื่อง พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

2) เว็บไซต์สามารถใช้งานได้สะดวก มีความรวดเร็ว และเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย

3) โดยภาพรวม ท่านมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

บรรณานุกรม

ฉัตรชัย ชูพงศ์ และ ไพศาล พัฒนกุล. (2566). การเข้าถึงคอมพิวเตอร์โดยมิชอบด้วยกฎหมาย : ศึกษาความผิดตาม พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์. สืบค้นวันที่ 20 สิงหาคม 2569 แหล่งที่มา ThaiJO

ชัชชนันท์ ตระกูลอยู่สบาย. (2558). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เรื่องระบบนิเวศ.สืบค้นวันที่ 12 กรกฎาคม 2569 แหล่งที่มา https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/936

ดาวรัตน์ วีระพันธ์. (2558). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550. สืบค้นวันที่ 16 กรกฎาคม 2569 แหล่งที่มา https://so02.tcithaijo.org/index.php/JournalGradVRU/article/view/81947

ศุภชัย จันทร์เสน. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบทเรียนออนไลน์ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2560). พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2560. สืบค้นวันที่ 20 สิงหาคม 2569 แหล่งที่มา https://www.mdes.go.th/law/detail/3116

อินทรรัตน์ จางสูงเนิน. (2567). การพัฒนาบทเรียนบนเว็บตามหลักการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน ที่ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาในรายวิชาวิทยาการคำนวณและการออกแบบเทคโนโลยี. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. สืบค้นวันที่ 16 กรกฎาคม 2569 แหล่งที่มา https://so02.tcithaijo.org/index.php/etcedumsujournal/article/view/268467

ภาคผนวก ก

แบบสอบถามเพื่อการสำรวจข้อมูล
เรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์

คำชี้แจงการตอบแบบสอบถาม

การทำแบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดทำโครงงานตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อ เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ในด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ ด้านการใช้งาน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

ผู้จัดทำโครงงานจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นและความเป็นจริงของท่าน ข้อมูลที่ได้รับจะนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาและปรับปรุงเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ให้มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้ใช้งานมากยิ่งขึ้น

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจของลูกค้าที่มีต่อเว็บไซต์ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน ( ) หน้าข้อความที่ตรงตามสภาพ ความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน

1. เพศ

( ) ชาย

( ) หญิง

ตอนที่ 2 แบบสอบถาม

* โปรดตอบในฐานะที่ท่านเข้าใช้ เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ ว่าอยู่ในระดับใด ให้ทำเครื่องหมาย (/) ลงในช่องระดับความคิดเห็นเพียงระดับเดียว ตามเกณฑ์ ดังนี้

5 หมายถึง เห็นด้วยกับคุณลักษณะนั้นในระดับ มากที่สุด

4 หมายถึง เห็นด้วยกับคุณลักษณะนั้นในระดับ มาก

3 หมายถึง เห็นด้วยกับคุณลักษณะนั้นในระดับ ปานกลาง

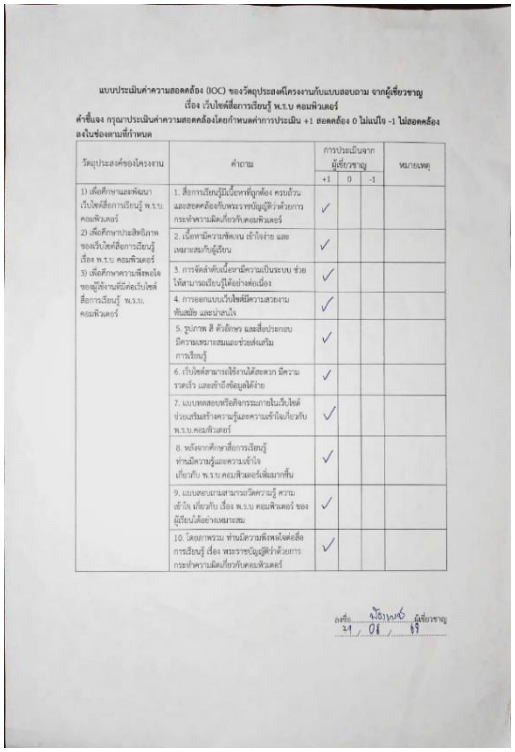
2 หมายถึง เห็นด้วยกับคุณลักษณะนั้นในระดับ น้อย

1 หมายถึง เห็นด้วยกับคุณลักษณะนั้นในระดับ น้อยที่สุด

คำถาม	5	4	3	2	1
1. สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหาที่ถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์					
2. เนื้อหามีความชัดเจน เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับผู้เรียน					
3. การจัดลำดับเนื้อหามีความเป็นระบบ ช่วยให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง					
4. การออกแบบเว็บไซต์มีความสวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ					
5. รูปภาพ สี ตัวอักษร และสื่อประกอบมีความเหมาะสมและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้					
6. เว็บไซต์สามารถใช้งานได้สะดวก มีความรวดเร็ว และเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย					
7. แบบทดสอบหรือกิจกรรมภายในเว็บไซต์ช่วยเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์					
8. หลังจากศึกษาสื่อการเรียนรู้ท่านมีความรู้และความเข้าใจ เกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น เกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น					
9. แบบสอบถามสามารถวัดความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับ เรื่อง พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม					
10. โดยภาพรวม ท่านมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์					

ภาคผนวก ข

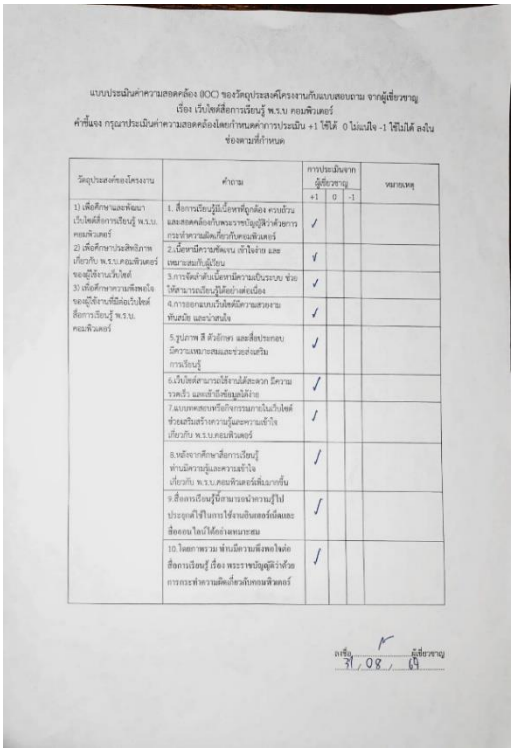
แบบสอบถามความสอดคล้อง



แบบประเมินค่าความสอดคล้อง (IOC) ของวัตถุประสงค์โครงงานกับแบบสอบถาม จากผู้เชี่ยวชาญ
เรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์
คำชี้แจง กรุณาประเมินค่าความสอดคล้องโดยกำหนดค่าการประเมิน +1 สอดคล้อง 0 ไม่แน่ใจ -1 ไม่สอดคล้อง ลงในช่องตามที่กำหนด

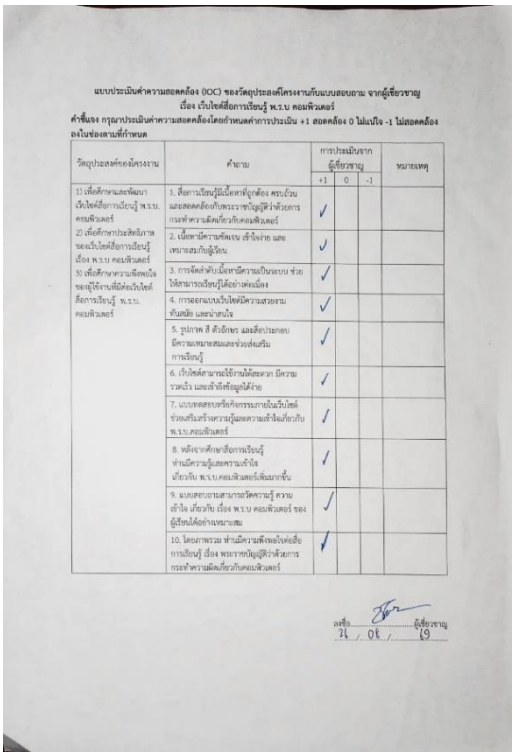
วัตถุประสงค์ของโครงงาน	คำถาม	การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
1) เพื่อศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์	1. สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหาที่ถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	✓			
2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ เรื่อง พ.ร.บ คอมพิวเตอร์	2. เนื้อหามีความชัดเจน เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับผู้เรียน	✓			
3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์	3. การจัดลำดับเนื้อหามีความเป็นระบบ ช่วยให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง	✓			
	4. การออกแบบเว็บไซต์มีความสวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ	✓			
	5. รูปภาพ สี ตัวอักษร และสื่อประกอบมีความเหมาะสมและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	✓			
	6. เว็บไซต์สามารถใช้งานได้สะดวก มีความรวดเร็ว และเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย	✓			
	7. แบบทดสอบหรือกิจกรรมภายในเว็บไซต์ช่วยเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์	✓			
	8. หลังจากศึกษาสื่อการเรียนรู้ ท่านมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น	✓			
	9. แบบสอบถามสามารถวัดความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับ เรื่อง พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	✓			
	10. โดยภาพรวม ท่านมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	✓			

ลงชื่อ ผู้เชี่ยวชาญ
31 / 08 / 19



แบบประเมินค่าความสอดคล้อง (IOC) ของวัตถุประสงค์โครงงานกับแบบสอบถาม จากผู้เชี่ยวชาญ
เรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์
คำชี้แจง กรุณาประเมินค่าความสอดคล้องโดยกำหนดค่าการประเมิน +1 ใช่ได้ 0 ไม่แน่ใจ -1 ใช่ไม่ได้ ลงในช่องตามที่กำหนด

วัตถุประสงค์ของโครงงาน	คำถาม	การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
1) เพื่อศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์	1. สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหาที่ถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	✓			
2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพเกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ของผู้ใช้งานเว็บไซต์	2.เนื้อหามีความชัดเจน เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับผู้เรียน	✓			
3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์	3.การจัดลำดับเนื้อหามีความเป็นระบบ ช่วยให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง	✓			
	4.การออกแบบเว็บไซต์มีความสวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ	✓			
	5.รูปภาพ สี ตัวอักษร และสื่อประกอบมีความเหมาะสมและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	✓			
	6.เว็บไซต์สามารถใช้งานได้สะดวก มีความรวดเร็ว และเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย	✓			
	7.แบบทดสอบหรือกิจกรรมภายในเว็บไซต์ช่วยเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์	✓			
	8.หลังจากศึกษาสื่อการเรียนรู้ ท่านมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น	✓			
	9.สื่อการเรียนรู้นี้สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการใช้งานอินเตอร์เน็ตและสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม	✓			
	10.โดยภาพรวม ท่านมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	✓			



แบบประเมินค่าความสอดคล้อง (IOC) ของวัตถุประสงค์โครงงานกับแบบสอบถาม จากผู้เชี่ยวชาญ
เรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์
คำชี้แจง กรุณาประเมินค่าความสอดคล้องโดยกำหนดค่าการประเมิน +1 สอดคล้อง 0 ไม่แน่ใจ -1 ไม่สอดคล้อง ลงในช่องตามที่กำหนด

วัตถุประสงค์ของโครงงาน	คำถาม	การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
1) เพื่อศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์	1. สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหาที่ถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	✓			
2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ เรื่อง พ.ร.บ คอมพิวเตอร์	2. เนื้อหามีความชัดเจน เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับผู้เรียน	✓			
3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์	3. การจัดลำดับเนื้อหามีความเป็นระบบ ช่วยให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง	✓			
	4. การออกแบบเว็บไซต์มีความสวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ	✓			
	5. รูปภาพ สี ตัวอักษร และสื่อประกอบมีความเหมาะสมและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	✓			
	6. เว็บไซต์สามารถใช้งานได้สะดวก มีความรวดเร็ว และเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย	✓			
	7. แบบทดสอบหรือกิจกรรมภายในเว็บไซต์ช่วยเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์	✓			
	8. หลังจากศึกษาสื่อการเรียนรู้ ท่านมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น	✓			
	9. แบบสอบถามสามารถวัดความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับ เรื่อง พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	✓			
	10. โดยภาพรวม ท่านมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	✓			

ลงชื่อ ผู้เชี่ยวชาญ
24 / 08 / 19

ตารางวิเคราะห์ค่าความสอดคล้อง (IOC) ของวัตถุประสงค์โครงงานกับแบบสอบถาม จากผู้เชี่ยวชาญ
เรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์

คำถาม	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่าเฉลี่ย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหาที่ถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	+1	+1	+1	3	1.00
2.เนื้อหามีความชัดเจน เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1.00
3.การจัดลำดับเนื้อหามีความเป็นระบบ ช่วยให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง	+1	+1	+1	3	1.00
4.การออกแบบเว็บไซต์มีความสวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ	+1	+1	+1	3	1.00
5.รูปภาพ สี ตัวอักษร และสื่อประกอบมีความเหมาะสมและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00
6.เว็บไซต์สามารถใช้งานได้สะดวก มีความรวดเร็ว และเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย	+1	+1	+1	3	1.00
7.แบบทดสอบหรือกิจกรรมภายในเว็บไซต์ช่วยเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์	+1	+1	+1	3	1.00
8.หลังจากศึกษาสื่อการเรียนรู้ท่านมีความรู้และความเข้าใจ เกี่ยวกับ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น	+1	+1	+1	3	1.00
9.สื่อการเรียนรู้นี้สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1.00
10.โดยภาพรวม ท่านมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	+1	+1	+1	3	1.00

จากตารางวิเคราะห์ค่าความสอดคล้อง (IOC) พบว่า ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.00 ซึ่งมากกว่า 0.5 สรุปได้ว่า แบบสอบถาม เรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ ผ่านสามารถนำไปใช้ได้

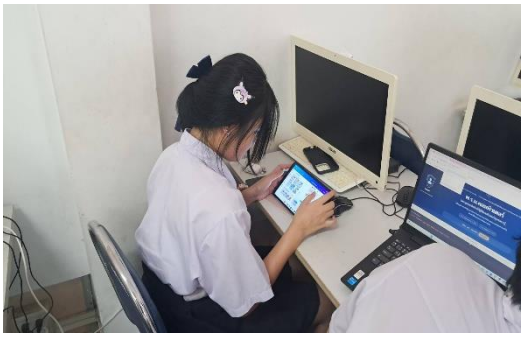
รายงานผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
โครงงานเรื่อง สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์

ลำดับที่	ชื่อ - นามสกุล	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
1	นางสาว ณัฏฐกานต์ ทีน้ำคำ	5	10
2	นาย ธนภัทร พุทธิวงศกร	2	9
3	นางสาว พิชญาพร อำพิยะ	2	10
4	นาย จีรพัฒน์ มาลี	3	10
5	นางสาว ณิชนันทน์ ดอกดิน	4	10
6	นางสาว นันทิกานต์ ปาโผ	1	9
7	นางสาว กนิษฐา สุคนธพันธ์	4	8
8	นาย จักริน ทาเจิง	5	9
9	นาย สิริวัฒน์ สังข์มี	4	9
10	นางสาว สุธีนันต์ อิ่มพราหมณ์	5	9
11	นางสาว สุพิชชา เจริญคิด	1	10
12	นางสาว นรินทร์ทิพย์ นพคุณ	4	10
13	นาย จิตติพัฒน์ แสนกือ	1	10
14	นาย ภัทรพล คงได้	2	10
15	นางสาว กีรนันท์ ขุนศิริ	3	10
16	นางสาว มนัสนันท์ อินต๊ะนอน	1	10
17	นางสาว วราลักษณ์ รักพวกกลาง	4	10
18	นางสาว หัตถนันทน์ วิโจทุด	2	10
19	นาย อชิรวัฒน์ โนมิตัง	5	10
20	นาย ธนฉัตร ฉายพลู	4	10
21	นางสาว ชลดา ศรีอาจ	3	10
22	นางสาว ปิยรัตน์ เอกจิตร	1	9
23	นางสาว เพ็ญรุ่ง มากาโร	3	7
24	นาย พงศกร วงถิ่น	5	9
25	นางสาว นาถลดา ใจกลม	3	9
26	นางสาว กุลนิดา อ้วนเปี้ย	3	10
27	นางสาว นิลลดา ลือโฮ้ง	4	8
28	นางสาว ชุติมนต์ เสาวรส	2	8
29	นาย ศุภชาติ ชาตาวิวัฒน์	4	10
30	นางสาว จิตรติภัทรา อารีเอื้อ	2	10
ค่าเฉลี่ย		3.07	9.39
ค่าเบี่ยงเบน		1.36	0.84

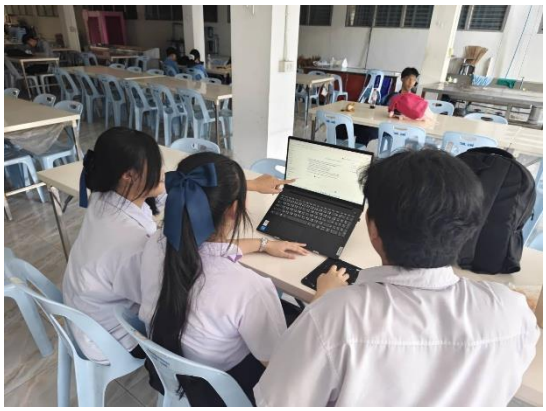
ภาพถ่ายขณะทำโครงงาน



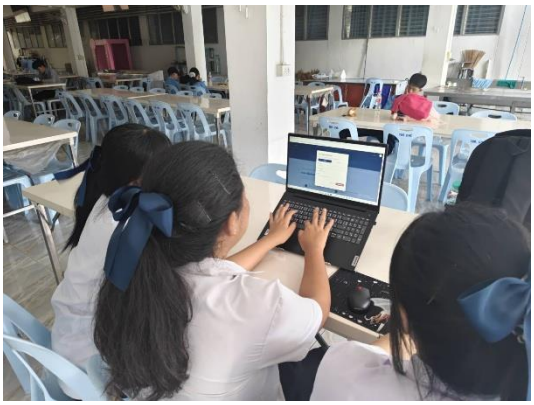
ช่วยกันทำเว็บไซต์



ทำคลิปวิดีโอ เรื่อง พ.ร.บ.



ช่วยกันแก้ไขโครงงาน



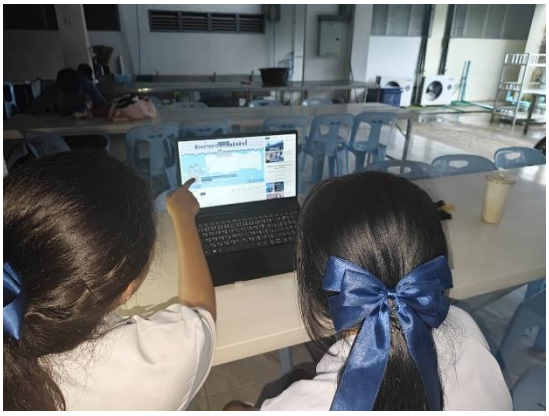
ให้เพื่อนในห้องทดลองใช้เว็บ



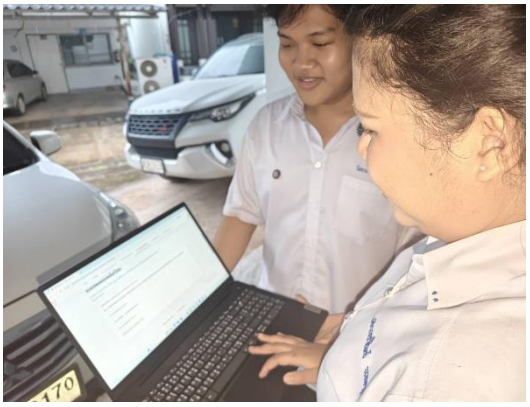
ช่วยกันแก้ไขคลิปวิดีโอ เรื่อง พ.ร.บ.



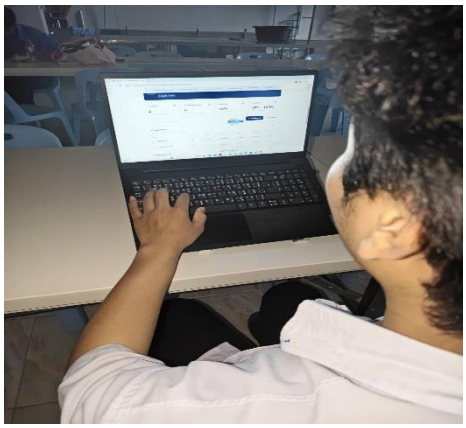
เช็คความถูกต้องของวิดีโอ



สอบถามเพื่อนในห้องและแก้ไขเว็บไซต์



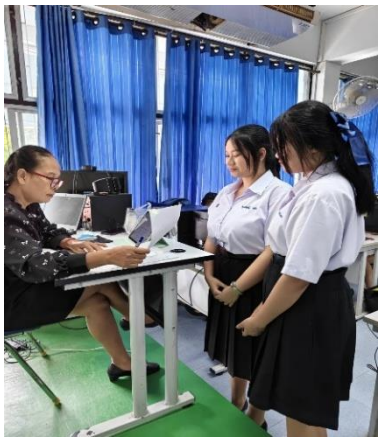
ให้เพื่อนทำแบบทดสอบในเว็บ



เช็คความถูกต้องของระบบแอดมิน



สอบถามครูที่ปรึกษาเรื่องโครงงาน



สอบถามครูที่ปรึกษาเรื่องโครงงาน



สอบถามครูที่ปรึกษาเรื่องเว็บไซต์

ภาคผนวก ค

หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์โครงงานทางวิชาชีพ/สิ่งประดิษฐ์/งานสร้างสรรค์
ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

1. ข้าพเจ้า นายทวี ไพกุมภัณฑ์
ตำแหน่ง หัวหน้างานวิจัยและนวัตกรรม
ชื่อหน่วยงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่
สถานที่ตั้ง เลขที่ 4 ถนนยันตรกิจโกศล ต.ในเวียง อ.เมือง จ.แพร่

ขอรับรองว่าได้นำผลงานสิ่งประดิษฐ์/งานสร้างสรรค์/โครงงานวิชาชีพ เรื่อง เว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์
ซึ่งเป็นผลงานของนักเรียน นักศึกษา ระดับชั้น ปวช.3
สาขางาน เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
ผลงานวิจัยในไปใช้งานจริง/นำไปใช้ประโยชน์จริง ในระดับ
☑ สถานศึกษา ☐ ชุมชน/หน่วยงาน ☐ จังหวัด ☐ ประเทศ
วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่ มาใช้ประโยชน์ในองค์กร/หน่วยงาน/กลุ่ม/ข้าพเจ้า ทางด้านต่อไปนี้
(โปรดเลือกรูปแบบการนำไปใช้ประโยชน์และสามารถเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

(/) การใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ ระบุ ใช้ประกอบการเรียนรู้เพิ่มเติมในเรื่องโครงงานเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์
โดยเริ่มนำมาใช้ประโยชน์ ตั้งแต่วันที่ 21 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2569
ถึงวันที่ 9 เดือน กันยายน พ.ศ. 2569

( ) การใช้ประโยชน์ในเชิงสาธารณะ ระบุ .....
โดยเริ่มนำมาใช้ประโยชน์ ตั้งแต่วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....
ถึงวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ.....

( ) การใช้ประโยชน์ในเชิงนโยบาย ระบุ .....
โดยเริ่มนำมาใช้ประโยชน์ ตั้งแต่วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....
ถึงวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ.....

( ) การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ ระบุ.....
โดยเริ่มนำมาใช้ประโยชน์ ตั้งแต่วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ.....
ถึงวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ.....

ทั้งนี้ผลจากการที่องค์กร/หน่วยงาน/กลุ่ม/ข้าพเจ้า ได้นำผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์/งานวิชาชีพดังกล่าวมาใช้ประโยชน์ พบว่ามีการเปลี่ยนแปลงในองค์กร/หน่วยงาน/กลุ่ม พอสรุปได้คือ เพื่อใช้ประกอบการเรียนรู้เพิ่มเติมในเรื่องโครงงาน ขิงสถานศึกษา

ข้าพเจ้าขอลงนามในหนังสือรับรองการนำไปใช้ประโยชน์โครงงานทางวิชาชีพ/สิ่งประดิษฐ์/งานสร้างสรรค์ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่ เพื่อเป็นหลักฐานการนำผลงานโครงงานทางวิชาชีพ/สิ่งประดิษฐ์/งานสร้างสรรค์ มาใช้ประโยชน์ดังกล่าว

ลงลายมือชื่อ

(นายทวี ไพกุมภัณฑ์)
ตำแหน่ง หาหน้างานวิจัยฯ
วันที่ 9 กันยายน 2569

ใบแนบหลักฐานการใช้ประโยชน์โครงงานทางวิชาชีพ/สิ่งประดิษฐ์/งานสร้างสรรค์จากหน่วยงานภายใน ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

หลักฐานที่แนบมาพร้อมนี้เพื่อเป็นการยืนยันการนำผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์
(สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

(/) ภาพถ่ายกิจกรรม/โครงงาน/ผลงานที่ได้พัฒนาจากโครงงานทางวิชาชีพ/สิ่งประดิษฐ์/งานสร้างสรรค์

(/) เอกสารที่แสดงให้เห็นว่ามีการใช้โครงงานทางวิชาชีพ/สิ่งประดิษฐ์/งานสร้างสรรค์ไปปรับปรุงหรือพัฒนา

( ) ผลงาน ผลิตภัณฑ์ หรือรางวัลที่เกิดขึ้น อันมีผลจากการใช้โครงงานทางวิชาชีพ/สิ่งประดิษฐ์/ งานสร้างสรรค์ไปปรับปรุงหรือพัฒนา

( ) ผลประกอบการขององค์กร/หน่วยงาน/กลุ่ม ด้านบัญชีหรือรายได้ที่แสดงให้เห็นว่าเพิ่มขึ้นจาก
การได้พัฒนาจากโครงงานทางวิชาชีพ/สิ่งประดิษฐ์/งานสร้างสรรค์

( ) ผลงานหรือหลักฐานอื่น ๆ









ภาคผนวก ง

ประวัติย่อผู้จัดทำ



ชื่อ นางสาวเขมจิรา เข็มขาว
เกิด 27 สิงหาคม 2551
ที่อยู่ 95/3 หมู่ที่ 4 ตำบลไทรย้อย อำเภอเด่นชัย จังหวัดแพร่ 54110

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2563	ป.6	โรงเรียนบ้านบ่อแก้ว
พ.ศ 2566	ม.3	โรงเรียนบ้านบ่อแก้ว
พ.ศ.2570	ปวช.3	วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

เกียรติบัตรที่ได้รับ -

ประวัติย่อผู้จัดทำ



ชื่อ นาย วิธรวรรธณ์ ชาวสืบ
เกิด 04 ตุลาคม 2551
ที่อยู่ 53/4 หมู่ที่ 3 ตำบลทุ่งกวาว อำเภอเมือง จังหวัดแพร่ 54000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2563	ป.6	โรงเรียนเทพพิทักษ์วิทยา
พ.ศ 2566	ม.3	โรงเรียนสาธิตเทศบาลบ้านเชตวัน
พ.ศ.2570	ปวช.3	วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

เกียรติบัตรที่ได้รับ -

ประวัติย่อผู้จัดทำ



ชื่อ นางสาวศุภาพิชญ์ ผาวิง
เกิด 09 ตุลาคม 2551
ที่อยู่ 33/2 หมู่ที่6 ตำบลไทรย้อย อำเภอเด่นชัย จังหวัดแพร่ 54110

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2563	ป.6	โรงเรียนบ้านบ่อแก้ว
พ.ศ 2566	ม.3	โรงเรียนบ้านบ่อแก้ว
พ.ศ.2570	ปวช.3	วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

เกียรติบัตรที่ได้รับ -