

## บทที่ 5

### สรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การค้นคว้าแบบอิสระในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาโท คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยมุ่งเน้นการนำเสนอเนื้อหาในเรื่องหลักการของมูลค่าของเงินตามเวลา มูลค่าในอนาคต มูลค่าปัจจุบัน การคำนวณมูลค่าตามลักษณะกระแสเงินสด ดอกเบี้ยและอัตราผลตอบแทน และการประยุกต์ใช้มูลค่าของเงินตามเวลา ซึ่งมาจากการศึกษารวบรวมข้อมูลเนื้อหาบทเรียนเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาจากตำรา เอกสารประกอบการเรียน เว็บไซต์ และบทความต่างๆ และได้นำเสนอเนื้อหาบทเรียนดังกล่าว ให้แก่อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาเพื่อขอคำแนะนำและทำการแก้ไขปรับปรุง รวมถึงได้สำรวจความต้องการในด้านรูปแบบการนำเสนอบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาของผู้เรียน จากนั้นจึงได้ทำการออกแบบและพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย และมีการนำเสนอให้แก่ผู้เชี่ยวชาญทำการแนะนำและแก้ไขปรับปรุงอีกครั้ง ก่อนจะทำการประเมินผลในขั้นปรับปรุงแก้ไข โดยการวัดประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายและประสิทธิผลการเรียนรู้จากการเรียนบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย ตลอดจนความคิดเห็นต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาโท คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ แบบสอบถามความต้องการด้านรูปแบบการนำเสนอบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ของผู้เรียน แบบทดสอบก่อนเรียน และแบบประเมินคุณภาพบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ดังมีผลสรุปการศึกษา การอภิปรายผล ข้อค้นพบ และข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

#### 5.1 สรุปผลการศึกษา

การค้นคว้าแบบอิสระเรื่องพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย (e-Learning Courseware) ตามขั้นตอนโดยยึดหลักการออกแบบและผลิต e-Learning Courseware ของถนอมพร เกาหงษ์แสง (2545: 113) แล้วนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมด้วยตัวผู้ศึกษาเอง ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการเตรียมการ ขั้นตอนออกแบบ ขั้นตอนพัฒนา และขั้นปรับปรุงแก้ไข ซึ่งผลการศึกษาในแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดดังนี้

### 5.1.1 ชั้นเตรียมการ

1. การสำรวจความต้องการบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบสอบถาม

ผู้ศึกษาได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบถึงความรู้วิธีการเรียนที่สามารถเรียนรู้ในวิชาการจัดการทางการเงินเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาได้ดีที่สุด รวมถึงความพร้อมในการใช้งานบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำไปเป็นแนวทางในการออกแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย ซึ่งแบ่งผลออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

#### ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

จากผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 60.00 มีอายุระหว่าง 20-25 ปี ร้อยละ 46.67 สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีจากคณะบริหารธุรกิจ ร้อยละ 36.67 ไม่มีประสบการณ์หรือทำงานที่เกี่ยวข้อง/ใช้ความรู้ด้านการเงิน ร้อยละ 63.33 ได้รับความรู้วิชาการจัดการทางการเงินในลำดับขั้น B ร้อยละ 50.00 และคิดว่าควรได้รับความรู้วิชาการจัดการทางการเงินในลำดับขั้น B ร้อยละ 40.00 ซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่าควรได้รับความรู้วิชาการจัดการทางการเงินเท่ากับผลการเรียนที่ได้รับจริง

#### ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้ด้านการเงิน

จำแนกตามความยากง่ายของเนื้อหา พบว่า เนื้อหาที่มีความยากมากที่สุดในเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา คือ การประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาต่อการวิเคราะห์ทางการเงิน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.59 รองลงมา คือ ความหมายของกระแสเงินสดที่มีลักษณะไม่สม่ำเสมอ (Uneven Cash Flow) และอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง (Effective or Equivalent Annual Rate) โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56 และ 3.48 ตามลำดับ

จำแนกตามวิธีการเรียนที่ทำให้สามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุดในการเรียนวิชาการจัดการทางการเงินเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา พบว่า วิธีการเรียนที่ทำให้สามารถเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาได้ดีที่สุดในทุกหัวข้อของเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา คือ การกระทำ ซึ่งหมายถึง สามารถเข้าใจและจำได้จากการทำงานแบบฝึกหัด การเขียน การลงมือทำ การทำการบ้าน

จำแนกตามปัญหาที่พบในการเรียนวิชาการจัดการทางการเงินเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา พบว่า ปัญหาในการเรียนวิชาการจัดการทางการเงินเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา คือ การไม่มีพื้นฐานทางด้านการเงินมากที่สุด โดยคิดเป็นร้อยละ 63.33 รองลงมา คือ ฟังบรรยายในห้องเรียนไม่เข้าใจ คิดเป็นร้อยละ 60.00 และทำแบบฝึกหัดไม่เพียงพอ คิดเป็นร้อยละ 56.67 สำหรับปัญหาอื่นๆ ที่พบ คือ ควรมิตัวอย่างพร้อมเฉลย และอธิบายเพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

### ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับความพร้อมด้านเทคโนโลยี

จากผลการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวแบบพกพา (Notebook) ร้อยละ 46.67 สถานที่ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ คือ บ้านหรือหอพัก ร้อยละ 93.33 มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตทุกวัน ร้อยละ 86.67 โดยมีวัตถุประสงค์ในการใช้งาน คือ เพื่อค้นหาข้อมูล และใช้งานส่วนตัว ร้อยละ 90.00 และคิดเห็นว่าควรนำเสนอบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาทางอินเทอร์เน็ต (Internet) ร้อยละ 86.67

### ส่วนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการด้านส่วนต่อประสานกับผู้ใช้

ผู้ศึกษาได้ทำการสรุปจากผลการศึกษาผนวกกับระบบที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบและพัฒนาได้จริงดังต่อไปนี้

**จำแนกตามความต้องการด้านการนำทาง** พบว่า ส่วนใหญ่มีความต้องการให้บอกวัตถุประสงค์และเป้าหมายของบทเรียนในหน้าหลัก เข้าถึงเนื้อหาบทเรียนโดยคลิกผ่านเมนูย่อยไม่เกิน 3 ครั้งจากหน้าหลัก สามารถเข้าศึกษาบทเรียนโดยเลือกหัวข้อในการเข้าศึกษาได้ มีการแสดงชื่อหัวข้อที่กำลังศึกษาไว้ด้านบนของหน้าจอเสมอ ถ้าหากมีเนื้อหาที่ต้องแสดงต่อเนื่องในหน้าเดียวกัน ผู้ใช้จะเลื่อนจอภาพ (Scroll) ขึ้นหรือลง (แนวดิ่ง) เพื่อดูเนื้อหาส่วนก่อนหน้าหรือส่วนต่อไป มีปุ่มหน้าถัดไปและหน้าถอยหลังในหน้าเนื้อหาย่อย มีคำอธิบาย/คำแนะนำการใช้บทเรียนอยู่ในหน้าหลัก สามารถเรียกดูคำอธิบาย/คำแนะนำการใช้บทเรียนได้ตลอดเวลา และมีปุ่มเชื่อมโยงไปยังหน้าหลักเสมอ

**จำแนกตามความต้องการด้านทัศนยะ** พบว่า ส่วนใหญ่มีความต้องการให้ใช้สีโทนอ่อน โดยสีหลักของบทเรียนใช้ชุดสีโทนเย็น เช่น เทียว น้ำเงิน ส่วนเมนูควบคุมอยู่ทางด้านซ้ายมือ ใช้ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ประกอบในบทเรียน และใช้ข้อความที่เข้าใจง่ายอาจใช้ข้อความที่เป็นภาษาพูด

### ส่วนที่ 5 ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการด้านการใช้งานระบบ

ผู้ศึกษาได้ทำการสรุปจากผลการศึกษาผนวกกับระบบที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบและพัฒนาได้จริง พบว่า ส่วนใหญ่มีความต้องการการลงทะเบียนเพื่อเข้าใช้งาน ข้อมูลแสดงประวัติการเรียนรู้บทเรียนและการทำแบบทดสอบของผู้เรียน ต้องการแบบทดสอบความรู้ก่อนเข้าสู่บทเรียน (Pre-test) มีการจำกัดเวลาในการทำแบบทดสอบ ในการทำแบบทดสอบสามารถเลือกข้อในการทำ และย้อนกลับไปตรวจทานคำตอบในแบบทดสอบได้

## 2. การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้และขอบเขตเนื้อหาของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา

ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลความต้องการบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาของผู้เรียนที่กล่าวมาข้างต้น ประกอบกับการสำรวจและค้นคว้าจากหนังสือ เอกสาร ตำรา และเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนวิชาการจัดการทางการเงินเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา มา กำหนดวัตถุประสงค์ และขอบเขตของเนื้อหา ที่จะนำมาสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา

### 5.1.2 ชั้นออกแบบ

ผู้ศึกษาได้ศึกษารายละเอียดเนื้อหา ประกอบกับข้อมูลที่ได้จากขั้นเตรียมการมาทำการสรุปเนื้อหาให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาตรวจสอบพร้อมทั้งปรับแก้ไขตามคำแนะนำ หลังจากนั้นผู้ศึกษาจึงนำเนื้อหาที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วมาสร้างผังดำเนินเรื่อง (Storyboard) และนำผังดำเนินเรื่องที่ได้ไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย พร้อมทั้งปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะเพื่อนำมาสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายต่อไป

### 5.1.3 ชั้นพัฒนา

ผู้ศึกษาได้นำผังดำเนินเรื่องที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วมาดำเนินการสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย โดยใช้โปรแกรมประยุกต์ทั้งหมด 3 โปรแกรม ประกอบด้วย Adobe Photoshop CS2, Microsoft Office PowerPoint 2007 และ Adobe Captivate 4 หลังจากที่สร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรียบร้อยแล้ว ผู้ศึกษาจึงได้นำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่ได้ไปติดตั้งไว้บนระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ (Learning Management System) ของคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ บนเว็บไซต์ [www.ba.cmu.ac.th](http://www.ba.cmu.ac.th) ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าไปลงทะเบียนเพื่อใช้งานได้ที่ <http://www.ba.cmu.ac.th/masterdegree/mba/e-learning>

### 5.1.4 ชั้นปรับปรุงแก้ไข

ผู้ศึกษานำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาที่สร้างเสร็จแล้วมาให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและรูปแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายในด้านการนำเสนอเนื้อหา ด้านการออกแบบหน้าจอ ด้านการนำทางในบทเรียน และด้านการใช้งาน แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ตามคำแนะนำ หลังจากนั้นผู้ศึกษาจึงนำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้กลุ่มตัวอย่างทำการทดสอบ โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง (ผู้เรียน) จำนวน

30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ประสิทธิภาพการเรียนรู้ และระดับความคิดเห็นต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ของผู้เรียน ซึ่งได้ผลการศึกษาดังนี้

### 1. ข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน

จากผลการศึกษา พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 56.67 มีอายุระหว่าง 20-25 ปี ร้อยละ 53.33 สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีจากคณะบริหารธุรกิจ ร้อยละ 33.33 และไม่มีประสบการณ์หรือทำงานที่เกี่ยวข้อง/ใช้ความรู้ทางด้านการเงิน ร้อยละ 66.67

### 2. การทดสอบหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย

จากผลการศึกษา พบว่า บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายที่พัฒนาขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ กล่าวคือ ผู้เรียนที่สามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 มีจำนวน 25 คน หรือร้อยละ 83.33 และคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมดเท่ากับ 17.07 หรือร้อยละ 85.33 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายที่สร้างขึ้นนี้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.33/85.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

### 3. การทดสอบหาประสิทธิผลการเรียนรู้จากการเรียนบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย

จากผลการศึกษา พบว่า ประสิทธิภาพจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนของผู้เรียนมีค่าเท่ากับร้อยละ 48.67 และประสิทธิภาพจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนมีค่าเท่ากับร้อยละ 85.33 ทำให้ได้ค่าประสิทธิผลการเรียนรู้เท่ากับ 36.66 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผู้ศึกษาจึงทำการวิเคราะห์ทางสถิติโดยได้นำเครื่องมือที่เรียกว่า การทดสอบค่าเฉลี่ย 2 กลุ่มที่สัมพันธ์กัน (Related Samples) มาวิเคราะห์ผลเพิ่มเติมอีกวิธีหนึ่งผลปรากฏว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบหลังเรียนมากกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ โดยผลต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 7.33 คะแนน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ผู้ที่ได้เรียนบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาแล้วนั้น มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องดังกล่าวเพิ่มมากขึ้น

### 4. การประเมินความคิดเห็นต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา

จากผลการศึกษา พบว่า ระดับความคิดเห็นต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายของผู้เรียนในทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการออกแบบการสอน ด้านการออกแบบหน้าจอ และด้านการใช้งาน อยู่ในเกณฑ์ “ดี” ซึ่งมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.33 โดยค่าเฉลี่ยในด้านการออกแบบการสอนอยู่ที่ 4.29 ค่าเฉลี่ยด้านการออกแบบหน้าจออยู่ที่ 4.35 และค่าเฉลี่ยด้านการใช้งานอยู่ที่ 4.35



## 5.2 อภิปรายผล

จากการพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างบทเรียนตามขั้นตอนการออกแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย (e-Learning Courseware) ของถนอมพร เลหาจรัสแสง (2545: 113) ที่ครอบคลุมทุกขั้นตอนการออกแบบอย่างเป็นระบบ 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนเตรียมการ ขั้นตอนออกแบบ ขั้นพัฒนา และขั้นปรับปรุงแก้ไข ซึ่งใช้หลักการออกแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเช่นเดียวกับการค้นคว้าแบบอิสระของฉัฐพงศ์ สมปิ่นตา (2549) และวิศิษฐ์ศักดิ์ ชุ่มมะโน (2549) โดยในแต่ละขั้นตอนของการออกแบบได้มีการวิเคราะห์ ตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ปรึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยสามารถอภิปรายผลการศึกษาตามขั้นตอนดังกล่าวได้ดังนี้

### 5.2.1 ขั้นเตรียมการ

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนการเตรียมเนื้อหา ได้มีการสำรวจความต้องการในด้านการนำเสนอบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาของผู้เรียน กำหนดวัตถุประสงค์ ขอบเขตของเนื้อหา และรูปแบบที่จะนำมาสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา ซึ่งนับว่าเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญมากขั้นตอนหนึ่ง เนื่องจากขั้นนี้ต้องมีการเตรียมเนื้อหาซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด ตามที่ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2545: 30) ได้กล่าวไว้ว่า เนื้อหาเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สุดสำหรับ e-Learning คุณภาพของการเรียนการสอนของ e-Learning และการที่ผู้เรียนจะบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนในลักษณะนี้หรือไม่อย่างไร สิ่งสำคัญที่สุดคือเนื้อหาการเรียนซึ่งผู้สอนได้จัดให้แก่ผู้เรียน ผู้เรียนมีหน้าที่ในการใช้เวลาส่วนใหญ่ศึกษาเนื้อหาด้วยตนเองเพื่อทำการปรับเปลี่ยน (Convert) เนื้อหาสารสนเทศที่ผู้สอนเตรียมไว้ให้เกิดเป็นความรู้โดยผ่านการคิดค้น วิเคราะห์อย่างมีหลักการและเหตุผลด้วยตัวเอง ทั้งนี้ยังหมายรวมถึงส่วนประกอบสำคัญอื่นๆ ที่ e-Learning จำเป็นต้องมีเพื่อให้เนื้อหามีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งผู้ศึกษาได้ทำการสำรวจจากผู้เรียนเพื่อให้ได้รูปแบบที่ตรงกับความต้องการของผู้เรียนมากที่สุด นอกจากนี้ยังพบว่า นักการศึกษาหลายท่านก็มุ่งเน้นถึงความสำคัญในการสำรวจความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียน (Need Assessment) รวมทั้งการกำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตในการวิจัย (กรองการญจน์ อรุณรัตน์, 2545 และฤทธิชัย อ่อนมิ่ง, 2548) ซึ่งในการสำรวจความต้องการในด้านการนำเสนอบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาของผู้เรียนในครั้งนี้พบว่า ระดับความยากของเนื้อหาเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาโดยรวมแล้วอยู่ในระดับปานกลาง โดยเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยความยากมากที่สุด คือ เรื่องการประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาต่อการวิเคราะห์ทางการเงิน ผู้ศึกษาจึงได้เตรียมเนื้อหาในหัวข้อดังกล่าวให้ผู้เรียนเห็นภาพการนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน โดยการยกตัวอย่างที่ใกล้ตัวเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายและสามารถนำหลักการดังกล่าวไปประยุกต์ใช้กับธุรกิจด้วยการ

วิเคราะห์ห้อย่างมีหลักการและเหตุผลด้วยตัวเองได้ และผู้ศึกษาได้ทำการกำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตของเนื้อหาในแต่ละส่วนอย่างชัดเจนเพื่อการศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในชั้นการออกแบบต่อไป ส่วนเรื่องของวิธีการเรียนที่ทำให้สามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุดในการเรียนวิชาการจัดการทางการเงินเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา คือ การกระทำ ซึ่งหมายถึง สามารถเข้าใจและจำได้จากการทำแบบฝึกหัด การเขียน การลงมือทำ การทำการบ้าน สอดคล้องกับถนอมพร เลาหจรัสแสง (2545: 40, 49) ที่กล่าวว่า แบบฝึกหัดจะทำให้ผู้เรียนทราบได้ว่าตนนั้นเข้าใจและรอบรู้ในเรื่องที่ศึกษาด้วยตนเองมาแล้วเป็นอย่างดีหรือไม่อย่างไร และเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับคอร์สแวร์แบบฝึกหัด คือ เนื้อหาประเภทที่เป็นความจริงที่ต้องการให้ผู้เรียนจดจำเพื่อการเรียกใช้ภายหลังได้อย่างรวดเร็ว ผู้ศึกษาจึงเตรียมการให้ในบทเรียนแต่ละส่วนมีการแสดงตัวอย่างการคำนวณพร้อมคำอธิบายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถทดลองทำด้วยตนเองได้ และสอดคล้องกับวิธีการที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุด อีกทั้งด้านความต้องการระบบ พบว่า ผู้เรียนมีความต้องการส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (User Interface) โดยได้ผ่านการพิจารณาตามความเหมาะสมในด้านการนำทาง คือ บอกรหัสประจำตัวและเป้าหมายของบทเรียนในหน้าหลัก สามารถเข้าศึกษาบทเรียนโดยเลือกหัวข้อในการเข้าศึกษาได้ มีการแสดงชื่อหัวข้อที่กำลังศึกษาไว้ด้านบนของหน้าจอเสมอ มีปุ่มหน้าถัดไปและหน้าถอยหลังในหน้าเนื้อหาย่อย มีปุ่มเชื่อมโยงไปยังหน้าหลักเสมอ ส่วนเมนูควบคุมอยู่ทางด้านซ้ายมือ ใช้ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ประกอบในบทเรียน ใช้ข้อความที่เข้าใจง่ายอาจใช้ข้อความที่เป็นภาษาพูด และบทเรียนใช้สีโทนอ่อน ซึ่งสอดคล้องกับการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาของกรมวิชาการ (2544) ที่กล่าวว่า สีของพื้นหลังและสีของข้อความจะต้องเข้าคู่กันอย่างเหมาะสม ให้ผู้เรียนอ่านง่ายและสบายตา และการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจจะช่วยให้ผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย การจัดวางตำแหน่งของข้อความ ขนาดของตัวอักษร ความกะทัดรัด มีภาพ มีเสียง ประกอบอย่างเหมาะสมจะช่วยให้บทเรียนน่าสนใจตลอดเวลา

### 5.2.2 ขั้นตอนการออกแบบ

ขั้นตอนนี้ได้ทำการศึกษารายละเอียดของเนื้อหาโดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและอาจารย์ที่ปรึกษา พร้อมปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะ เมื่อได้เนื้อหาดังกล่าวแล้วก็นำมาสร้างเป็นผังดำเนินเรื่องตามหลักการการออกแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย และตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายและอาจารย์ที่ปรึกษา พร้อมปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะ โดยผู้ศึกษาได้ออกแบบให้มีการใช้ภาพเคลื่อนไหวอธิบายในส่วนของหลักการที่เป็นขั้นตอน ใช้ประกอบคำอธิบาย และใช้ในการแสดงตัวอย่างการคำนวณ มีการโต้ตอบกับผู้เรียนตลอดเวลา พร้อมทั้งมีเสียงดนตรีตอนเริ่มต้นบทเรียนเพื่อเพิ่มความน่าสนใจของบทเรียน ซึ่งสอดคล้องกับถนอมพร เลาหจรัสแสง (2545: 23) ที่กล่าวว่า การออกแบบ

บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายที่เหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียนระดับอุดมศึกษาหรือบัณฑิตศึกษา จะต้องออกแบบตามหลักจิตวิทยาการศึกษา กล่าวคือ จะต้องเน้นให้มีการออกแบบให้มีกิจกรรมโต้ตอบตลอดเวลา อีกทั้งการออกแบบการนำเสนอเนื้อหาทางคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้จะต้องให้เนื้อหาที่มีความถูกต้องชัดเจนแล้วยังต้องเน้นให้มีความน่าสนใจ สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ เช่น การออกแบบนำเสนอโดยใช้มัลติมีเดีย รวมทั้งนำเสนอในลักษณะ Non-Linear ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกที่จะเรียนเนื้อหาก่อนและหลังตามความต้องการได้

### 5.2.3 ขั้นพัฒนา

ขั้นตอนนี้ผู้ศึกษาได้นำฝั่งดำเนินเรื่องที่ผ่านมาผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วมาดำเนินการสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย โดยใช้โปรแกรมประยุกต์ทั้งหมด 3 โปรแกรม ประกอบด้วย Adobe Photoshop CS2, Microsoft Office PowerPoint 2007 และ Adobe Captivate 4 ผู้ศึกษาได้ส่งออกแบบเรียนที่ทำสำเร็จแล้วออกมาเป็นไฟล์ Flash ซึ่งเป็นการส่งออกชิ้นงานบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่นิยมใช้กันมากที่สุด สามารถนำไปจัดเก็บบนเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย (Server) ได้ ทั้งนี้บทเรียนที่ได้ คือ ไฟล์นามสกุล \*.swf และ \*.HTML (บัณฑิต พุดมเศรษฐี, 2551: 183) ซึ่งสอดคล้องกับการค้นคว้าอิสระของวิศิษฐ์ศักดิ์ ชุ่มมะโน (2549) ที่ได้มีการพัฒนาบทเรียนออกมาในรูปแบบของไฟล์ \*.swf เนื่องจากไฟล์ที่ได้มีขนาดเล็ก และเหมาะสำหรับนำเสนอบนเครือข่าย หลังจากการสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรียบร้อยแล้ว ผู้ศึกษาจึงได้นำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่ได้ไปติดตั้งไว้บนระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ (Learning Management System) ของคณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ บนเว็บไซต์ [www.ba.cmu.ac.th](http://www.ba.cmu.ac.th) ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าไปลงทะเบียนเพื่อใช้งานได้ที่ <http://www.ba.cmu.ac.th/masterdegree/mba/e-learning>

### 5.2.4 ขั้นปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนนี้ผู้ศึกษานำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาที่สร้างเสร็จแล้วมาให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและรูปแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายในด้านการนำเสนอเนื้อหา ด้านการออกแบบหน้าจอ ด้านการนำทางในบทเรียน และด้านการใช้งาน แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ตามคำแนะนำ หลังจากนั้นผู้ศึกษาจึงนำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วมาทำการประเมิน โดยใช้หลักการการประเมินผลบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ของกรองกาญจน์ อรุณรัตน์ (2530: 215-218) ในการทดสอบหาประสิทธิภาพของบทเรียน และใช้หลักการทดสอบหาประสิทธิภาพการเรียนรู้จากบทเรียนของไพโรจน์ ติรณชนากุล และคณะ (2546: 206-210) โดยการประเมินนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาค้นคว้าแบบอิสระของชนพล กมลหัตถ์ (2551) ที่ได้มีการนำเกณฑ์การประเมินประสิทธิภาพของกรองกาญจน์ อรุณรัตน์



(2530: 215-218) มาใช้เช่นเดียวกัน ซึ่งจากการศึกษาในครั้งนี้ ปรากฏผลว่า บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 83.33/85.33 แสดงให้เห็นว่าบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลานี้ มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แต่จากการทดสอบหาประสิทธิภาพการเรียนรู้จากบทเรียน ปรากฏว่าบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายนี้มีค่าประสิทธิภาพการเรียนรู้เท่ากับ 36.66 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกลุ่มตัวอย่างที่ทำการทดสอบมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาอยู่ในระดับหนึ่งแล้ว จึงทำให้สามารถทำแบบทดสอบก่อนเรียนได้บางส่วนแม้จะยังไม่ได้เรียนบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายที่ได้พัฒนาขึ้น อีกทั้งจากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบทดสอบ พบว่ามีผู้ทำแบบทดสอบส่วนหนึ่งมีประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องหรือใช้ความรู้เกี่ยวกับมูลค่าของเงินตามเวลา จึงทำให้ผลการทดสอบหาค่าประสิทธิภาพทางการเรียนไม่สอดคล้องกับเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ตามแนวคิด ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงทำการวิเคราะห์ทางสถิติโดยได้นำเครื่องมือที่เรียกว่า การทดสอบค่าเฉลี่ย 2 กลุ่มที่สัมพันธ์กัน (Related Samples) มาวิเคราะห์ผลเพิ่มเติมอีกวิธีหนึ่ง ผลปรากฏว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบหลังเรียนมากกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ โดยผลต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 7.33 คะแนน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ผู้ที่ได้เรียนบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาแล้วนั้น มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องดังกล่าวเพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับการค้นคว้าแบบอิสระของเขาวลัทธิ กงแสนโรจน์ (2546) ที่แสดงให้เห็นว่า สื่อการสอนบนเว็บ สามารถช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาคุณภาพการศึกษาให้สูงขึ้นได้

ส่วนในด้านการประเมินความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่าย ผู้ศึกษาได้ใช้หลักการตรวจสอบคุณภาพมัลติมีเดียของกรมวิชาการ (2544) ซึ่งทำการประเมินโดยพิจารณาจากองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ส่วน ได้แก่ คุณภาพด้านการออกแบบการเรียนการสอน การออกแบบหน้าจอ และการใช้งาน โดยการประเมินนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาค้นคว้าแบบอิสระของณัฐพงศ์ สมปิตตา (2549) และวิศิษฐ์ศักดิ์ ชุ่มมะโน (2549) ที่ได้มีการนำขั้นตอนการออกแบบอย่างเป็นระบบและหลักการการประเมินบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์มาใช้เช่นเดียวกัน ซึ่งจากผลการประเมินที่ได้พบว่า ระดับความคิดเห็นต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายของผู้เรียน โดยส่วนใหญ่ในทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการออกแบบการเรียนการสอน ด้านการออกแบบหน้าจอ และด้านการใช้งานอยู่ในเกณฑ์ดี ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การพัฒนาบทเรียนด้วยวิธีการนี้จะทำให้ได้บทเรียนที่มีคุณภาพ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้เร็วขึ้น ได้รับความสนใจ ง่ายต่อการใช้งาน และสามารถนำไปใช้ได้จริง

### 5.3 ข้อค้นพบ

ข้อค้นพบจากการศึกษาเรื่องการพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา พบว่า

1. เนื้อหาที่มีความยากมากที่สุดในเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาของผู้เรียนส่วนใหญ่ คือ การประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาต่อการวิเคราะห์ทางการเงิน รองลงมา คือ ความหมายของกระแสเงินสดที่มีลักษณะไม่สม่ำเสมอ (Uneven Cash Flow) และอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง (Effective or Equivalent Annual Rate)

2. ปัญหาในการเรียนวิชาการจัดการทางการเงินเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาของผู้เรียน คือ การไม่มีพื้นฐานทางด้านการเงินมากที่สุด รองลงมา คือ ฟังบรรยายในห้องเรียนไม่เข้าใจ และทำแบบฝึกหัดไม่เพียงพอ

3. วิธีการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุดในการเรียนวิชาการจัดการทางการเงินเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา คือ การกระทำ ซึ่งหมายถึง ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจำได้จากการทำแบบฝึกหัด การเขียน การลงมือทำ การทำการบ้าน

4. บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลานี้พัฒนาขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อเติมความรู้จากการเรียนการสอนในห้องเรียนให้กับนักศึกษาระดับปริญญาโทของคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ หากนำไปใช้กับผู้ที่มีความเข้าใจในบทเรียนดังกล่าวเป็นอย่างดีแล้ว ผู้เรียนอาจไม่ได้รับประโยชน์จากบทเรียนนี้มากนัก โดยเห็นได้คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนบางคนที่แตกต่างกันไม่มากนัก ทำให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้จากบทเรียนที่ผู้ศึกษาได้ทำการทดสอบมีค่าต่ำกว่า 60

5. เนื่องจากผู้ที่สามารถเข้าใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์นี้ได้เป็นนักศึกษาระดับปริญญาโท คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งก็คือผู้เรียนปรกติ (Resident Students) ที่สามารถเดินทางมาเรียนในสถานที่และเวลาเดียวกันได้ อีกทั้งยังมีอายุเฉลี่ยไม่มากนัก จึงจะต้องพิจารณาให้มากในเรื่องของการออกแบบเนื้อหาการสอนให้มีความน่าสนใจ มากกว่าความสมบูรณ์ (Self-Contained) ของตัวสื่อการเรียนการสอน เพื่อดึงดูดให้ผู้เรียนเข้ามาศึกษาเพิ่มเติมในบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายนี้

### 5.4 ข้อเสนอแนะ

#### 5.4.1 ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

1. จากการศึกษาค้นพบว่า ปัญหาในการเรียนวิชาการจัดการทางการเงินเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาของผู้เรียน คือ การไม่มีพื้นฐานทางด้านการเงินมากที่สุด รองลงมา คือ ฟังบรรยายใน

ห้องเรียนไม่เข้าใจ และทำแบบฝึกหัดไม่เพียงพอ ดังนั้นผู้สอนควรจะมีการสอนเสริมในเรื่องพื้นฐานทางการเงินก่อนการนำเข้าสู่บทเรียนหรือมีการอธิบายเชื่อมโยงเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน และมีแบบฝึกหัดให้ทดลองทำ เพื่อให้ผู้เรียนจะได้มีความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น

2. จากการศึกษาพบว่า วิธีการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุดในการเรียนวิชาการจัดการทางการเงินเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา คือ การกระทำ ซึ่งหมายถึง ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจำได้จากการทำแบบฝึกหัด การเขียน การลงมือทำ การทำการบ้าน ดังนั้นหากจะมีการเรียนการสอนในบทเรียนเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลานี้ ผู้สอนควรจะเน้นหนักไปในเรื่องของการฝึกฝนการคำนวณ เพื่อให้สอดคล้องกับวิธีการที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุด

3. จากผลการทดสอบหาประสิทธิภาพการเรียนรู้จากบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้พบว่า ประสิทธิภาพการเรียนรู้มีค่าต่ำกว่าเกณฑ์ 60 ที่ได้ตั้งไว้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดสอบในครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับปริญญาโทที่มีความรู้ในเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาอยู่แล้ว ดังนั้น หากนำไปใช้กับนักศึกษากลุ่มอื่นๆ เช่น นักศึกษาระดับปริญญาโทที่เพิ่งเข้ามาใหม่ไม่มีความรู้ในเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลา หรือนักศึกษาในระดับปริญญาตรี อาจได้ประสิทธิภาพการเรียนรู้จากการเรียนบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่ดีกว่าหรือแตกต่างออกไป ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงมิติการนำไปใช้ในการเรียนการสอน/การอบรมด้วยว่า เป็นสื่อประเภทใด (สื่อเสริม สื่อเดิม หรือสื่อหลัก)

4. การเข้าถึงบทเรียนในลักษณะออนไลน์บางครั้งอาจเกิดความล่าช้าในการดาวน์โหลดข้อมูล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของเครื่องคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่าย ดังนั้นควรศึกษากลุ่มมือการใช้งานบทเรียนก่อนการใช้งานบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์นี้ ทั้งนี้เพื่อการศึกษาถึงภาพรวมของบทเรียน ระบบที่บทเรียนต้องการสำหรับศึกษาบทเรียน และวิธีการใช้บทเรียนที่ถูกวิธี ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

#### 5.4.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

จากการศึกษาในครั้งนี้พบว่า การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเพื่อให้ได้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่มีประสิทธิภาพนั้น ควรมีการเตรียมการและข้อเสนอแนะดังนี้

1. ในการที่จะดำเนินการพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องใดเรื่องหนึ่งผู้พัฒนาควรมีความพร้อมทางด้านเนื้อหาที่จะทำการพัฒนาเป็นบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ความพร้อมด้านซอฟต์แวร์ที่จะใช้ในการพัฒนาและความสามารถในการใช้ซอฟต์แวร์นั้นๆ ก่อนการเข้าสู่ขั้นตอนการพัฒนา ทั้งนี้เพื่อความถูกต้องและรวดเร็วในการพัฒนา

2. ควรเพิ่มเติมแบบฝึกหัดให้มากขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้ และสามารถนำไปใช้เป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ทางการเงินต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ

3. ควรมีการพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายในลักษณะเดียวกันนี้ โดยนำเสนอเนื้อหาด้านการจัดการทางการเงินในหัวข้ออื่นๆ ต่อไป เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าศึกษาในเนื้อหาเพื่อเพิ่มเติมความรู้ด้านการจัดการทางการเงินได้อย่างครบถ้วนและครอบคลุม หรือนำไปพัฒนาในกลุ่มวิชาอื่นๆ ต่อไป เช่น ด้านการจัดการ ด้านการตลาด หรือด้านการบัญชี เป็นต้น



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved