

ชื่อเรื่องวิจัย	การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการวาดเขียนพื้นฐาน ด้วยการเรียนการสอนแบบกลุ่มร่วมมือ โดยใช้เทคนิค TEAMS – GAMES -TOURNAMENTS(TGT) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาดิจิทัลกราฟิก
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวกัญญารัตน์ บุญญาผลา
ตำแหน่ง	ครูผู้สอน สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก
ชื่อสถานศึกษา	วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพาณิชย์การ
โทรศัพท์ส่วนตัว	0805507750
ปีที่ที่วิจัยเสร็จ	2567
ประเภทงานวิจัย	วิจัยการเรียนการสอน (ชั้นเรียน)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการวาดเขียนพื้นฐาน ด้วยการเรียนการสอนแบบกลุ่มร่วมมือ โดยใช้เทคนิค TEAMS – GAMES -TOURNAMENTS(TGT) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพาณิชย์การ” เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ 1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TEAMS – GAMES -TOURNAMENTS(TGT) ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TEAMS – GAMES -TOURNAMENTS(TGT) ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาดิจิทัลกราฟิกภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 4 ห้องเรียน จำนวน 151 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบกลุ่มร่วมมือ (Cooperative Learning) เทคนิค TEAMS – GAMES -TOURNAMENTS(TGT) (Student Team Achievement Division) 2. แบบทดสอบมี 2 ฉบับ ได้แก่ 2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการวาดเขียนพื้นฐาน จำนวน 40 ข้อ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 2.2 แบบทดสอบย่อยแต่ละเรื่อง ๆ ละ 20 ข้อ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก แบบประเมินความพึงพอใจการสอน โดยใช้รูปแบบกลุ่มร่วมมือ (Cooperative Learning) เทคนิค TEAMS – GAMES -TOURNAMENTS(TGT) การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยทำตามลำดับขั้นตอน ดังนี้ 1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการวาดเขียนพื้นฐาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปทดสอบก่อนเรียน เพื่อวัดความสามารถก่อนการเรียนของนักเรียน โดยใช้เวลาในการสอบ 40 นาที 2. แบ่งกลุ่มนักเรียนตามหลักการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (Cooperative Learning) เทคนิค TEAMS – GAMES -TOURNAMENTS(TGT) โดยพิจารณาจากผลการทดสอบก่อนเรียนวิชาการวาดเขียนพื้นฐาน 3. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปดำเนินการสอนในวิชาการวาดเขียนพื้นฐานกับกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 8 ชั่วโมง จำนวน 4 แผน 4. เก็บรวบรวมข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการวาดเขียนพื้นฐาน 5. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยวิเคราะห์ด้วยตนเองและใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สรุปผลการวิจัย คือ 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากที่เรียนด้วยวิธีแบบกลุ่มร่วมมือ โดยใช้เทคนิค TEAMS – GAMES -TOURNAMENTS(TGT) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2. นักเรียนที่เรียนจากวิธีการเรียนด้วยวิธีแบบกลุ่มร่วมมือ โดยใช้เทคนิค TEAMS – GAMES -TOURNAMENTS(TGT) มีความพึงพอใจในระดับพึงพอใจมากที่สุด