

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในวิชาเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การสร้างการ์ตูน 2 มิติเป็นสื่อในการนำเสนอความรู้

ผู้วิจัย นางราวดี รัตนเพชร

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในวิชาเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การสร้างการ์ตูน 2 มิติเป็นสื่อในการนำเสนอความรู้

ผู้รายงาน นางราวดี รัตนเพชร

โรงเรียน บ้านหนองตะลุมปุ๊ก อำเภอนางรอง จังหวัดบุรีรัมย์

ปีที่ศึกษา 2567 บทคัดย่อ

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในวิชาเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การสร้างการ์ตูน 2 มิติเป็นสื่อในการนำเสนอความรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 18 คน โรงเรียน... ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 คาบเรียน (2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ (3) แบบประเมินชิ้นงานการสร้างการ์ตูน 2 มิติ การดำเนินการวิจัยเริ่มต้นด้วยการทดสอบก่อนเรียน ตามด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแผนการสอน และสิ้นสุดด้วยการทดสอบหลังเรียนและการประเมินชิ้นงาน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนทุกคน (ร้อยละ 100) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด (คะแนนตั้งแต่ 80 คะแนนขึ้นไป) โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 89.94 คะแนน ซึ่งสูงกว่าสมมติฐานที่ตั้งไว้ที่ร้อยละ 80 ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้การสร้างการ์ตูน 2 มิติสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียนในวิชาเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังช่วยส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสื่อสาร นอกจากนี้ยังสร้างความสนใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศให้กับนักเรียนอีกด้วย

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1588>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 15 กันยายน 2568

พิมพ์ : วันที่ 3 พฤษภาคม 2569 เวลา 15.51 น.