

ชื่อ : นางสาวกัลยา ชูดีวัตร
 ชื่อเรื่อง : การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความสนใจทางการเรียนของ
 นักศึกษาศิลปะ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 จากการสอน
 ด้วยเกมที่มีสไลด์เทปชี้นำ และเกมที่ไม่มีสไลด์เทปชี้นำ เรื่องความเข้าใจ
 ศิลปะ
 สาขาวิชา : เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา
 ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษมันต์ วัฒนานรงค์
 อาจารย์ธีรพงษ์ วิริยานนท์
 ปีการศึกษา : 2544

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความสนใจทางการเรียน ของ
 นักศึกษาศิลปะ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 จากการสอนด้วยเกมที่มีสไลด์เทปชี้นำ และ
 เกมที่ไม่มีสไลด์เทปชี้นำ เรื่องความเข้าใจศิลปะ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร
 วิชาชีพ ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาการออกแบบ ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2543 วิทยาลัยอาชีวศึกษา
 ขอนแก่น จำนวน 60 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบ
 ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบสังเกตพฤติกรรมความสนใจทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยให้
 กลุ่มตัวอย่างที่ 1 เรียนจากการสอน โดยใช้เกมที่มีการชี้นำด้วยสไลด์เทป และกลุ่มตัวอย่างที่ 2 เรียน
 โดยใช้เกมที่ไม่มีการชี้นำโดยสไลด์เทป นำคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และการ
 สังเกตพฤติกรรมความสนใจทางการเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเปรียบเทียบผลการทดลองด้วย
 ค่า t-test ผลการวิจัยปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์และความสนใจ ทางการเรียนของนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม
 แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยกลุ่มที่เรียนด้วยเกมแบบมีการชี้นำโดย
 สไลด์เทป มีผลสัมฤทธิ์และความสนใจทางการเรียน สูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยเกมแบบไม่มีการชี้นำ
 โดยสไลด์เทป

Name : Miss Kalya Chutiwat

Thesis Title : A Comparative Study of Learning Achievement and Intention of the First-Year Students of Vocational Certificate Program in Arts by Using Games with and without a Cued Slide-Tape Program in Teaching "Arts Comprehension"

Major Field : Technical Education Technology

Thesis Advisors : Assoc. Prof. Dr. Krismant Whattananarong
Mr. Terapong Wiriyanon

Academic Year : 2001

Abstract

The purpose of this study was to compare the learning achievement and intention of the first-year students of vocational certificate program in arts in which the games with and without a cued slide-tape program were used in teaching "Arts Comprehension." The samples were 50 first-year vocational students who were studying in art design at the Fine Arts Department, Khon Kan Vocational College, in academic year 2000. They were divided into two equal groups, thirty students in each group. The instruments used in this study were an achievement test and a learning intention observation form developed by the research. The first group studied from the games with a cued slide-tape program and another group studied from the games without a cued slide-tape program. Data were gathered from the achievement test and the intention observation form. They were analyzed by using a t-test statistics. The results indicated that the achievement and intention of the two groups were significant different at the level of 0.05. The mean scores of learning achievement and intention of the group studied with a cued slide-tape program were higher than the mean scores of another group.