

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