

ชื่อเรื่อง	ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	
ผู้วิจัย	สมบัติ จันทะแสน	
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ดร.เทพพร โลมารักษ์	ที่ปรึกษาหลัก
	ดร.สุรชัย ปิยานุกูล	ที่ปรึกษาร่วม
ปริญญา	ครุศาสตรมหาบัณฑิต	สาขาวิชา หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้
สถานศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์	ปีที่พิมพ์ 2558

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80 / 80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 3) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีศึกษา 2 อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ จำนวน 6 ชุด 2) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT จำนวน 6 แผน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 40 ข้อ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจ จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน E_1 / E_2 และ E.I.ทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติ t - test Dependent Samples

ผลการวิจัย พบว่า

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 85.58 / 81.25 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.6651 ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.6651 หรือคิดเป็นร้อยละ 66.51

4. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมาก

TITLE Effects of Using Learning Activity Packages Entitled “Creation of Visual Arts with 4 MAT Learning Cycle” for Matthayomsuksa 3 Students

AUTHOR Sombat Jantasaen

THESIS ADVISORS Dr. Thepporn Lomarak Major Advisor
Dr. Surachai Piyanukool Co - advisor

DEGREE Master of Education MAJOR Curriculum and Learning Management

SCHOOL Buriram Rajabhat University YEAR 2015

ABSTRACT

The research objectives were 1) to study whether the efficiency of using learning activity packages entitled “Creation of Visual Arts with 4MAT Learning Cycle” for Matthayomsuksa 3 students. met the criteria set at 80 / 80 ; 2) to compare the learning achievement of students between before and after learning by using learning activity packages entitled “Creation of Visual Arts with 4MAT Learning Cycle” for Matthayomsuksa 3 students ; 3) to investigate the effectiveness index of learning by using learning activity packages entitled “Creation of Visual Arts with 4MAT Learning Cycle” for Matthayomsuksa 3 students ; and 4) to study the students’ level of satisfaction toward the learning by using learning activity packages entitled “Creation of Visual Arts with 4MAT Learning Cycle” for Matthayomsuksa 3 students. The samples were 20 Matthayomsuksa 3 students of Srisuksa 2 School, Muang District, Roi-Et Province, in the first semester of academic year 2015. They selected by simple random sampling. The research instruments consisted of : 1) 6 sets of activity packages on “Creation of Visual Arts” ; 2) 6 lesson plans on activity packages on “Creation of Visual Arts with 4MAT Learning Cycle” ; 3) 40 multiple choice test item on Creation of Visual Arts ; and 4) 20 - item questionnaire asking students’ satisfaction towards learning by using learning activity packages entitled “Creation of Visual Arts”. The statistics for data analysis were percentage, mean, standard deviation, E_1 / E_2 , and E.I. The hypothesis was tested by means of t – test dependent sample.

The research results were as follows :

1. The efficiency of the learning activity packages entitled “Creation of Visual Arts with 4MAT Learning Cycle” was 85.58 / 81.25 which was higher than the criteria set.

2. The learning achievement of students after learning by using learning activity packages entitled "Creation of Visual Arts with 4MAT Learning Cycle" for Matthayomsuksa 3 students was higher than before learning with significantly difference at .05 level.

3. The effectiveness index of learning by using learning activity packages entitled "Creation of Visual Arts with 4MAT Learning Cycle" was 0.6651 that means the percentage of students learning progress increased 66.51 percent.

4. The students' level of satisfaction towards the learning by using learning activity packages entitled "Creation of Visual Arts with 4MAT Learning Cycle" for Matthayomsuksa 3 students as a whole was at a high level.