



## วิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)  
ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา กราฟฟีกกับการสร้างรายได้  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2558

ผู้ดำเนินการวิจัย : ครูอัครพงษ์ ทิงส:  
ตำแหน่ง ครู กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

โรงเรียนบางละมุง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

**ชื่อเรื่อง** การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
วิชา กราฟฟิกกับการสร้างรายได้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2558

**ผู้รายงาน** นายอัครพงษ์ ดิงสะ

**หน่วยงาน** โรงเรียนบางละมุง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18

**ปีการศึกษา** 2558

### บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา กราฟฟิกกับการสร้างรายได้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2558 ผู้วิจัยได้จัดทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนเพื่อทำการเปรียบเทียบผลการทดสอบของนักเรียนจากการพัฒนาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 20 คน โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม

ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชา ง 33246 วิชา กราฟฟิกกับการสร้างรายได้ เรื่อง การใช้เครื่องมือใน Photoshop CS4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและการทดสอบหลังเรียนมีความแตกต่างกัน การทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 14.15 ในขณะที่การทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 17.40 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงขึ้น

## กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัย เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา กราฟฟิกกับการสร้างรายได้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2558 เล่มนี้สำเร็จลงได้ด้วย ความกรุณาจากนายนพดล เหลืองอ่อน ผู้อำนวยการโรงเรียนบางละมุง อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี ที่กรุณาสละเวลาและให้โอกาสในการให้คำปรึกษา จึงขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณครูทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาให้แก่ผู้วิจัยทุกระดับการศึกษา ขอขอบคุณ คณะครูโรงเรียนบางละมุง อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี ที่ให้กำลังใจจนทำการวิจัยครั้งนี้ได้สำเร็จ ขอขอบใจ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบางละมุง อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี ที่ให้ความร่วมมือในการทำ วิจัยครั้งนี้ และประโยชน์ที่พึงได้รับในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอมอบให้ทุกท่านที่มีส่วนสำคัญต่อความสำเร็จ ในการวิจัยครั้งนี้



อัครพงษ์ ดิงสะ  
ผู้วิจัย

## คำนำ

ระบบการศึกษาไทยได้เล็งเห็นความสำคัญของการให้วิชาความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญมากในอนาคต บุคลากรของชาติทุกคนควรต้องมีความรู้ความสามารถทางการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อรับความก้าวหน้าที่กำลังจะมาถึง และที่ผ่านมามีการพัฒนาโดยการปฏิรูปการศึกษา เน้นความสำคัญทางด้านการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในวงการศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการเป็นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาของชาติ จึงมอบหมายให้สถาบันการศึกษาต่างๆ จัดหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ ในแทบทุกระดับชั้น มีการปรับปรุงรายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่อให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น เพื่อเป็นฐานที่สำคัญต่อการดำรงชีวิตในอนาคต ที่จะได้พัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีความรู้ความสามารถทางด้านคอมพิวเตอร์ให้ได้มากที่สุด

อย่างไรก็ตามในการเรียนการสอนในปัจจุบันยังขาดการผลิตสื่อ หรือนวัตกรรมการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ ทำให้การเรียนการสอนในรายวิชานั้น ๆ ไม่น่าสนใจ ซึ่งส่วนใหญ่มีการจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย ทำให้ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนก็ไม่ได้เท่าที่ควร ส่งผลให้พื้นฐานทางด้านคอมพิวเตอร์ของนักเรียนต่ำด้วย ทำให้ครูผู้สอนไม่สามารถสอนเนื้อหาให้นักเรียนเข้าใจและบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนการสอนในเนื้อหานั้นได้

ดังนั้นจึงเห็นสมควรให้มีการวิจัยในชั้นเรียนรายวิชากราฟฟิกกับการสร้างรายได้ เพื่อพัฒนานวัตกรรมทางการเรียนการสอนขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาวิธีการใหม่ๆ ที่จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนแต่ละคนได้พัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชากราฟฟิกกับการสร้างรายได้สูงขึ้น และส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาอื่นๆ ต่อไป

นายอัครพงษ์ ดิงสะ

7 มีนาคม 2558

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามการวิจัย	1
วัตถุประสงค์	1
ประโยชน์ที่จะได้รับการวิจัย	2
ขอบเขตของการวิจัย	2
วิธีการดำเนินการ	3
กลุ่มตัวอย่าง	3
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	3
การเก็บรวบรวมข้อมูล	3
วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	3
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	4

## การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา กราฟฟิกกับการสร้างรายได้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2558

### 1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมโลกปัจจุบัน เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดขอบเขต ดังนั้นคนในสังคมจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ปัจจุบันในสถานศึกษาคอมพิวเตอร์จึงเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนในแต่ละโรงเรียน

การจัดการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบางละมุง ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันมาก คือ เด็กเก่งได้คะแนนสูงมาก ส่วนเด็กอ่อนได้คะแนนต่ำมาก และเด็กเก่งเมื่อทำงานจะทำเสร็จเร็ว และใช้เวลาที่เหลือกับการเล่นอินเทอร์เน็ต หรือเล่นเกม โดยไม่สนใจเพื่อนที่ยังทำงานเสร็จ

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงต้องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ซึ่งเป็นกระบวนการ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ทำให้นักเรียนได้ร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และมีการร่วมมือกัน เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงจะใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ในการจัดการเรียนการสอนวิชากราฟฟิกสร้างรายได้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชากราฟฟิกสร้างรายได้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้เพิ่มขึ้น

### 2. คำถามการวิจัย

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กราฟฟิกกับการสร้างรายได้ เรื่อง การใช้เครื่องมือใน Photoshop CS4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ได้หรือไม่

### 3. วัตถุประสงค์

1. พัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ในวิชากราฟฟิกกับการสร้างรายได้ เรื่อง การใช้เครื่องมือใน Photoshop CS4 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบางละมุง

2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การใช้เครื่องมือใน Photoshop CS4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบางละมุง จากการใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

#### 4. ประโยชน์ที่จะได้รับการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชากราฟฟิกกับการสร้างรายได้ เรื่อง การใช้เครื่องมือใน Photoshop CS4 เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา คอมพิวเตอร์ในเรื่องอื่นๆ
2. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในวิชาอื่นๆ และในชีวิตประจำวัน

#### 5. ขอบเขตของการวิจัย

##### เนื้อหา

รายวิชา ง 33246 กราฟฟิกกับการสร้างรายได้ เรื่อง การใช้เครื่องมือใน Photoshop CS4

##### เวลา

ใช้เวลาทั้งหมด 3 ชั่วโมง โดยเริ่มเมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน พ.ศ.2558

##### ตัวแปรในการวิจัย

**ตัวแปรต้น** แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

**นิยาม** แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่แบ่งผู้เรียน ออกเป็นกลุ่มเล็กๆ สมาชิกในกลุ่มมีความสามารถแตกต่างกัน มีการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็น มีการช่วยเหลือสนับสนุนซึ่งกันและกันและมีความรับผิดชอบร่วมกัน เพื่อให้กลุ่มได้รับความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด

**ตัวแปรตาม** ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การใช้เครื่องมือใน Photoshop CS4

**นิยาม** ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา กราฟฟิกกับการสร้างรายได้ วัดได้จากพฤติกรรม ดังนี้

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามที่ครูผู้สอนสาธิตได้
2. ผู้เรียนอธิบายขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ได้
3. ผู้เรียนมีขั้นตอนและกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ
4. ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของขั้นตอนในการปฏิบัติกิจกรรม
5. ผู้เรียนสามารถสร้างความคิดรวบยอดได้ด้วยตนเอง (สังเกต, จำแนก, นำไปใช้)
6. ผู้เรียนสามารถเปรียบเทียบหาทางเลือกอื่นๆ อย่างหลากหลายด้วยตนเองได้
7. ผู้เรียนทำแบบทดสอบได้คะแนนสูงขึ้น
8. ผู้เรียนทำแบบทดสอบได้คะแนนใกล้เคียงกัน

## 6. วิธีการดำเนินการ

ใช้การวิจัยกึ่งทดลอง โดยมีกระบวนการดังนี้

1. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้
2. สร้างสื่อ
3. สอน
4. ประเมินผล

## 7. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา กราฟฟิกกับการสร้างรายได้ โรงเรียนบางละมุง ปีการศึกษา 2558 จำนวน 20 คน

## 8. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน
2. แบบสังเกตพฤติกรรม (ความร่วมมือ, ความสนใจ, การช่วยเหลือ, ผลงาน)
3. แบบประเมินผลงาน

## 9. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน หาผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน
2. ผู้วิจัยดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
3. ผู้วิจัยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนในระหว่างลงมือปฏิบัติงาน
4. ผู้วิจัยใช้ตรวจผลงานโดยใช้แบบประเมินผลงาน
5. ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบหลังเรียน หาผลสัมฤทธิ์หลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน

## 10. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )
2. เปรียบเทียบการกระจายของคะแนน โดยใช้ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
3. วิเคราะห์คะแนนจากแบบสังเกตพฤติกรรม
4. วิเคราะห์คะแนนจากแบบประเมินผลงาน



## 11. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชา ง 33246 กราฟฟิกกับการสร้างรายได้ เรื่อง การใช้เครื่องมือ Photoshop CS4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 20 คน ปรากฏดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 1.1** การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิชา ง 33246 กราฟฟิกกับการสร้างรายได้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2558

นักเรียนคนที่	การทดสอบ	
	ก่อนเรียน (10 คะแนน)	หลังเรียน (10 คะแนน)
1.นายกษิติเดช เอมประณีตร	15	18
2.นางสาวกชกร พลอาจ	16	18
3.นางสาวจิรภิญญา สุขกุล	13	15
4.นางสาววรรณภา โอวาท	13	16
5.นางสาววรรษญา ดอนนอก	17	18
6.นางสาวสุภาพิชญ์ ดีมาก	16	18
7.นางสาวสุภัทสรดา กล่อมอัน	15	19
8.นางสาวอรวรรณ คนชื่อ	14	17
9.นางสาวจันทกานต์ สาครพันธ์	7	13
10.นางสาวจันทิมา พ่วงพี	8	12
11.นางสาวผกาดี อารีราษฎร์	17	19
12.นางสาวไพรินทร์ งามไพบูลย์	18	20
13.นางสาวศศิประภา อำไพศรี	17	20
14.นายนพรัตน์ ยิ้มงาม	14	17
15.นายปรัชญา พิพัฒน์	18	20
16.นายพชร รุ่งปลีก	12	16
17.นายอัษฎายุทธ ชื่นศิริ	18	20
18.นายอัษฎายุทธ ชื่นศิริ	15	20
19.นายณัฐพงษ์ ผางคำ	12	18
20.นายอภิวัฒน์ เลิศณรงค์	8	14
N = 20	$\bar{X} = 14.15$ S.D. = 3.37	$\bar{X} = 17.40$ S.D. = 2.41

ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชา ง 33246 วิชา กราฟฟิกกับการสร้างรายได้ เรื่อง การใช้เครื่องมือใน Photoshop CS4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและการทดสอบหลังเรียนมีความแตกต่างกัน การทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 14.15 ในขณะที่การทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 17.40 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงขึ้น

เมื่อพิจารณาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการทดสอบก่อนเรียนซึ่งมีค่า 3.37 ในขณะที่ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการทดสอบหลังเรียนซึ่งมีค่า 2.41 ซึ่งเป็นค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่เพิ่มขึ้น แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนนักเรียนมีคะแนนกระจายกันมากขึ้นแต่ไม่มากนัก กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การทดสอบหลังเรียนมีค่าการกระจายของคะแนนมากกว่าการทดสอบก่อนเรียน เป็นเครื่องชี้ว่าการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ี้สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น แต่ยังไม่สามารถทำให้นักเรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ในระดับที่ใกล้เคียงกัน จึงควรรหาข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุงในครั้งต่อไป

การวิเคราะห์คะแนนจากแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม พบว่า มีกลุ่มจำนวน 4 กลุ่มได้คะแนนอยู่ในระดับพอใช้ และ 1 กลุ่ม อยู่ในระดับดี แสดงให้เห็นว่าการทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับพอใช้ จึงควรรหาข้อบกพร่องเพื่อแก้ไขปรับปรุงต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินผลงาน พบว่า ทุกกลุ่มมีผลงานอยู่ในระดับดี

จึงกล่าวได้ว่า การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ(Cooperative Learning) มีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชากราฟฟิกกับการสร้างรายได้ (ง 33246) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้สูงขึ้น เป็นที่น่าพอใจ