

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาบทเรียนแสงรุ่งบนเว็บ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ โดยการเรียนแบบร่วมมือ รูปแบบทีมแข่งขัน (TGT) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ผู้ศึกษาค้นคว้า	ฐิตารีย์ ภัคดี
ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาณี เสงศรี
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม. สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนครสวรรค์, 2554
คำสำคัญ	บทเรียนแสงรุ่งบนเว็บ การเรียนแบบร่วมมือ อัตราส่วนและร้อยละ

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 3 ประการ คือ 1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพ บทเรียนแสงรุ่งบนเว็บ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ โดยการเรียนแบบร่วมมือ รูปแบบทีมแข่งขัน (TGT) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนแสงรุ่งบนเว็บ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนแสงรุ่งบนเว็บ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ โดยการเรียนแบบร่วมมือ รูปแบบทีมแข่งขัน (TGT)

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลักสูตร Go genius ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนเทศบาลเพชรวิทย์ จำนวน 72 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 หลักสูตร Go genius ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนเทศบาลเพชรวิทย์ จำนวน 24 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง

ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า

1. บทเรียนแสงรุ่งบนเว็บ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ โดยการเรียนแบบร่วมมือ รูปแบบทีมแข่งขัน (TGT) มีประสิทธิภาพ 81.39/79.44 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนแสงรุ่งบนเว็บ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนแสงรุ่งบนเว็บ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ โดยการเรียนแบบร่วมมือ รูปแบบทีมแข่งขัน (TGT) อยู่ในระดับมากที่สุด

Title	A Development of WebQuest Cooperative Learning Using Teams – Games-Tournament Technique on Ratio and Percent for Mathayom Suksa 2
Author	Thitaree Pakdee
Advisor	Assistant Professor Supanee Sengsri, Ph.D.
Academic Paper	Independent Study Master of Education Degree in Educational Technology and Communication, Neresuan University, 2011
Key Words	Webquest, Cooperative Learning, Ratio and Percent

ABSTRACT

The objectives of this study are 1. to develop and determine the efficiency of WebQuest Cooperative Learning Using Teams-Games-Tournament Technique on Ratio and Percent for Mathayom Suksa 2 in order to get 75/75 of the media efficiency standard, 2. to compare the students' academic achievements between before and after using the WebQuest and 3. to examine the students' satisfaction with the WebQuest Cooperative Learning Using Teams-Games-Tournament Technique on Ratio and Percent.

The population in this study is 72 students at the Tessabanphetcharawit School who studied in Go genius Course of Mathayom Suksa 2 in the semester of academic year 2010. Then, The 24 students are collected by the purposive sampling.

The findings are as follows:

1. The efficiency of using the WebQuest Cooperative Learning Using Teams- Games-Tournament Technique on Ratio and Percent for Mathayom Suksa 2 is at 81.39/79.44 which is higher than the set criteria.

2. The students' academic achievement after using the WebQuest on Ratio and Percent, are higher than before using which is the significant of .05 levels.

3. The most students' satisfaction are the using of the Web Quest Cooperative Learning Using Teams-Games-Tournament Technique on Ratio and Percent.