

<b>ชื่อเรื่อง</b>	การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายตามรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค TGT เรื่อง คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4
<b>ผู้ศึกษาค้นคว้า</b>	ศุภลักษณ์ ขวัญแสน
<b>ที่ปรึกษา</b>	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง
<b>ประเภทสารนิพนธ์</b>	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา แขนงคอมพิวเตอร์ศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2554
<b>คำสำคัญ</b>	รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ TGT บทเรียนบนเครือข่าย

### บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพ หาคความก้าวหน้าทางการเรียนและความคิดเห็นของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนบนเครือข่าย รายวิชา คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ตามรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม ซึ่งระบบที่พัฒนาประกอบไปด้วย ส่วนของการนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น การแบ่งการเรียนกลุ่มย่อย การสอบย่อย การรายงานคะแนนความก้าวหน้าของแต่ละบุคคล รายงานกลุ่มที่ได้รับการยกย่องยอมรับ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 7 บทเรียน กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนตัญญูวิทยาคม จำนวน 36 คน แบ่งเป็น 9 กลุ่ม

เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย แบบสอบถาม แบบทดสอบก่อนเรียน(Pretest) บทเรียนบนเครือข่าย แบบทดสอบระหว่างเรียน แบบทดสอบหลังเรียน(Posttest) แบบประเมินคุณภาพบทเรียน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและเนื้อหา ด้านการออกแบบและพัฒนาบทเรียนและด้านการวิจัย และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนบนเครือข่าย

ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้บทเรียนบนเครือข่าย รายวิชา คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประสิทธิภาพบทเรียนเท่ากับ 84.29/83.33 ซึ่งสอดคล้องกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 การประเมินบทเรียนอยู่ในระดับคุณภาพดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.58 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนบนเครือข่าย อยู่ในระดับคุณภาพดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 และผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียน 54.13 เปอร์เซนต์ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 50 เปอร์เซนต์ แสดงให้เห็นว่า บทเรียนบนเครือข่ายทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนสูงขึ้น

<b>Title</b>	A DEVELOPMENT OF WEB-BASED COOPERATIVE LEARNING USING TEAME-GAMES-TOURNAMENT FOR MULTIMEDIA COMPUTER OF MATTAYOMSUKSA 4
<b>Authors</b>	Suphalak Kwunsan
<b>Advisor</b>	Assistant Professor Dr.Passkorn Rungrong.
<b>Academic Paper</b>	Independent Study M.Ed in Educational Technology and Communications (Computer Education), Naresuan University, 2011
<b>Keywords</b>	Web based instruction, Teams-Games-Tournament, cooperative learning style

### **ABSTRACT**

The objectives of this study are to create and find the efficiency of the lesson on internet namely web based instruction (WBI) in the information technology course by using Student Achievement Divisions's (TGT) cooperative learning style which determined efficient criteria are 80/80 to find the learning progression, and to study the students' opinions towards the lesson on web based instruction development.

The samples from purposive sampling used in this study are 36 students who are studying in Matthayomsuksa 4 in the 3<sup>nd</sup> semester of 2010 academic year at Tiewwittayakhom School. The research equipment is a questionnaire, a pre-test of web based instruction, a during learning test, a post-test, an evaluation from about the lesson quality by the professors in curriculum and subject matter, in lesson design and development, and in research, and a questionnaire about the opinions of the students towards the web based instruction.

The results of this research are found that the efficiency of learning via web based instruction is 84.29/83.33 which is consistent to the determined criterion 80/80, the qualitative level of the lesson evaluation is good, and its mean is 3.58, the level of the students' opinions towards the web based instruction is good, and its mean is 4.23, and the percentage of students' learning progression is 54.13 which is higher than the determined criteria, 50%. It is showed that the web based instruction effect students' higher learning results.