

ชื่อเรื่อง	รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ การสอน กรณีศึกษา รายวิชา การสร้างเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคสว่างแดนดิน
ผู้วิจัย	นายนักขัต ครุฑนอก

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้การสอน การวิจัยเป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง แบบ Two Group Pretest-Posttest Design กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคสว่างแดนดิน อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดสกลนคร จำนวน 45 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) สื่อสังคมออนไลน์ที่สนับสนุนการเรียนรู้การสอนรายวิชา การสร้างเกมคอมพิวเตอร์ เบื้องต้น2) แบบทดสอบเพื่อประเมินสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน ภาคทฤษฎี รายวิชา การสร้างเกมคอมพิวเตอร์ เบื้องต้นสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย 1) ค่าร้อยละ 2) ค่าเฉลี่ย และ 3) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้การสอน กรณีศึกษา การสร้างเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิคสว่างแดนดิน สามารถอธิบายได้ดังนี้

1.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้การสอน ($\bar{x}$ = 16.16, S.D. = 2.77) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x}$ = 11.10, S.D. = 2.34)

1.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้การสอน ($\bar{x}$ = 16.16, S.D. = 2.77) สูงกว่านักเรียนที่เรียนปกติในชั้นเรียน ($\bar{x}$ = 14.05, S.D. = 1.76)

Abstract

the purposes of this research were: 1) to compare the students' achievement gained students' satisfaction of learning through online social media sustaining for learner and normal leaning. researcher were quasi experimental (two group pretest-posttest design). the samples group consisted of 45 students and 2nd year business computer department swang daen din industrial and community education collage. the instruments used in the research were 1) social media sustaining for learner 2) an achievement test and a satisfaction assessment form of a pattern of online social media sustaining for. The statistics used in analyzing data were: percentage, mean, standard deviation and frequency.

the result of this research were to follows :

1. scores of students used online social media sustaining for learner can be explained into two parts :

1.1 after the students had learnt through A pattern online social media sustaining their achievement mean scores was statically ($\bar{x} = 16.16$, S.D. = 2.77) higher than that of before ($\bar{x} = 11.10$, S.D. = 2.34).

1.2 the students had learnt through A pattern online social media sustaining their achievement mean scores was statically ($\bar{x} = 16.16$, S.D. = 2.77) higher than normal students ($\bar{x} = 14.05$, S.D. = 1.76).