# การวิจัยในชั้นเรียน
# เรื่อง

# การปรับพฤติกรรมการเรียนในชั้นเรียนและการส่งงานวิชากราฟิกแอนิเมชั่น ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช. 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

นายสุริยา จันทร์ส่อง
ผู้วิจัย

แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก คณะวิชาศิลปกรรม
วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

**ชื่อผู้วิจัย** : นายสุริยา จันทร์ส่อง

**ชื่อเรื่อง** : การปรับพฤติกรรมการเรียนในชั้นเรียนและการส่งงานของนักศึกษา ระดับชั้น ปวช.2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

**ปีการศึกษา** : ภาคเรียนที่ 2/2562

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ เพื่อปรับพฤติกรรมการเรียนและการส่งงานของนักศึกษารายวิชากราฟิกแอนิเมชั่น ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช.2 สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก และเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังการปรับพฤติกรรมการเรียนและการส่งงาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักศึกษาสาขางานคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 25 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบทดสอบก่อนการเรียน(pre-test)และแบบทดสอบหลังการเรียน (post-test) แบบ 2 คำตอบ คือ ถูกและผิด จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แค่ ร้อยละ ผลการวิจัยมีดังนี้

ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในช่วงสัปดาห์ที่ 1-4 พบว่ามีพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนสาย ขาดเรียนบ่อย ไม่ตั้งใจเรียน พูดคุยกันเองและเล่น facebook ผ่านมือถือและ I-pad โดยไม่ยอมจดบันทึกเนื้อหาที่ผู้สอนบรรยาย จากการทดสอบก่อนการเรียน (pre-test) พบว่า คะแนนส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง(5-6 คะแนน) ร้อยละ 50 และ 15.38 ตามลำดับ แสดงให้เห็นถึงพื้นความรู้ก่อนการเรียนของนักศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง ภายหลังจากการปรับพฤติกรรมการเรียนในชั้นเรียนและการส่งงานแล้ว ได้ทำการทดสอบหลังการเรียน (post-test) พบว่า คะแนนส่วนใหญ่อยู่ในระดับดี (7-8 คะแนน) ร้อยละ 23.07 และ 30.76 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบผลคะแนนทดสอบก่อนการเรียน (Pre-test) และคะแนนทดสอบหลังการเรียน (post-test) แสดงให้เห็นว่าหลังจากปรับพฤติกรรมในชั้นเรียน จะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้น