

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) และมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้าง และหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมการสอนเรื่องการอ่านสี่ตัวด้านทาน และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ เกมการสอนที่สร้างขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้น ปีที่ 1 สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคเลย จำนวน 40 คน ข้อมูลที่ได้ถูกนำมาวิเคราะห์เชิง สถิติโดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบ ความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วย สอนแบบเกมการสอนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 89.88/88.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 และผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนเฉลี่ยรวมเมื่อเปรียบเทียบคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนน ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

This research is an experimental research and its objectives are to create and find the effectiveness of the computer lesson of Edutainment: Resister's Color Reading and to compare the learning efficiency using the Pre-test and Post-test. The sample used in this research was 40 Freshman Vocation students in the field of Electronics, Loei Technical College. The collected data were statistically analyzed using arithmetic means (\bar{X}), standard deviations (S.D.) and t-test. The results were as follows: the efficiency of the instruction game was 89.88/88.33 which was higher than the 80/80 standard and the learning efficiency compared using average posttest scores which were higher than the pretest scores with a statistical significance of the 0.01 level.