

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้รูปแบบ Randomized control group pretest-posttest design มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างบทเรียนการสอนใช้คอมพิวเตอร์ช่วย ประเภทเกม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการใช้ตัวการันต์ สำหรับการศึกษา ขั้นพื้นฐาน ระดับช่วงชั้นที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และเพื่อ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการใช้ตัวการันต์ ของการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับช่วงชั้นที่ 2 ที่เรียนจากบทเรียนการสอนใช้คอมพิวเตอร์-ช่วย ประเภทเกม กับการเรียนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน พญาไท จำนวน 80 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โดยได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 40 คน กลุ่มทดลองเรียนโดยบทเรียน- การสอนใช้คอมพิวเตอร์ช่วย ประเภทเกม และกลุ่มควบคุมจากการเรียนแบบปกติ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ t-test และใช้การวิเคราะห์ด้วยโปรแกรม VassarStats โดยตั้ง ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

ผลการวิจัยพบว่า

1. บทเรียนการสอนใช้คอมพิวเตอร์ช่วย ประเภทเกม กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย เรื่องการใช้ตัวการันต์ การศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับช่วงชั้นที่ 2 มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์มาตรฐานที่ 80.33/82.00
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการใช้ตัวการันต์ การศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับช่วงชั้นที่ 2 ที่เรียนจากการสอนใช้คอมพิวเตอร์ช่วย กับการ เรียนแบบปกติ ไม่มีความแตกต่างกัน

The objectives of the study, utilizing a randomized control group pretest-posttest methodology, were twofold: first, to create a lesson utilizing computer-aided instruction (CAI) for the utilization of Thai words for basic education level 2 to be effective according to the standard of 80/80, and, second, to compare the learning achievement of students using this system with those being taught by conventional methods. The specific lesson chosen was *How to Use Karan*, appropriate for the students of basic education level 2.

A study group of 80 students was chosen by simple random sampling from a population of Prathom Suksa 6 students at Phayathai school in the second semester of the academic year 2005; this group was then divided into two experimental sections consisting of 40 students each. One group was taught using the CAI lesson plan; the other group was taught by conventional means. The data obtained was then reduced and analyzed using a t-test and VassarStats methods, at a 0.05 level of significance.

The findings were as follows:

1. The computer-game-assisted instructional method in the utilization of Thai words in *How to Use Karan* for basic education level 2 had a standard efficiency of 80.33/82.00; and
2. Student learning achievement in the utilization of Thai words in *How to Use Karan* for basic education level 2 was similar for both groups, with neither method showing a clear advantage in efficacy.