

การวิจัยครั้งนี้ มีจุดประสงค์เพื่อสร้างเกมคอมพิวเตอร์ เรื่องคำศัพท์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับการเรียนแบบปกติ และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 ของโรงเรียนชุมชนบ้านหายโศก อำเภอพุนพิน จังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยการสุ่มอย่างง่ายจำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 20 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น คือ (1) เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำศัพท์ (2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าความเชื่อมั่นที่ 0.79 (3) แบบวัดความพึงพอใจ วิเคราะห์ผลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการวิจัยพบว่า เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำศัพท์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.5/81 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เรียนโดยเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีความพึงพอใจในระดับมาก

The purposes of this research were to develop an efficiency Computer Games-Assisted Instruction in English vocabulary as criteria standard ratio 80/80, to compare the learning achievement of the student through the Computer Games-Assisted Instruction method with the conventional method, and to determine the students's satisfaction to Computer Games-Assisted Instruction.

The subjects were 40 Chumchonbanhaisok School's students who were randomly sampled in the second semester of the 2003 academic year. They were randomly assigned into two groups, experimental and control group.

The instruments developed by the researcher were a Computer Game-Assisted Instruction, the achievement test with the validity coefficient of 0.79 and a satisfaction test. The data was analyzed by percentage, mean, standard deviation and t-test.

The results indicated that the efficiency of Computer Games-Assisted Instruction was 80.5/81. The students learning achievement after studying by Computer Games-Assisted Instruction was higher than the students learning by the conventional method at the .05 level of significance. The students's satisfaction with Computer Games-Assisted was at high level.