

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทเกม เรื่อง
สำนวนภาษาอังกฤษ ช่วงชั้นที่ 2 2) เพื่อหาคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทเกม
เรื่องสำนวนภาษาอังกฤษ ช่วงชั้นที่ 2 3) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วย
บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทเกม เรื่องสำนวนภาษาอังกฤษ ช่วงชั้นที่ 2 4) เพื่อศึกษาความ
พึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทเกม เรื่องสำนวนภาษาอังกฤษ ช่วง
ชั้นที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทเกม เรื่อง
สำนวนภาษาอังกฤษ ช่วงชั้นที่ 2 แบบประเมินคุณภาพ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบ
ประเมินความพึงพอใจ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนบ้านหน้าเขา ปีการศึกษา 2552
จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทเกม เรื่องสำนวน
ภาษาอังกฤษ ช่วงชั้นที่ 2 สร้างขึ้นมีคุณภาพด้านเนื้อหาของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50
อยู่ในระดับดี ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อ เทคโนโลยีมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 อยู่ในระดับดีมาก 2)
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทเกม เรื่องสำนวน
ภาษาอังกฤษ ช่วงชั้นที่ 2 เมื่อนำคะแนนสอบก่อนเรียนและคะแนนสอบหลังเรียนมาวิเคราะห์เพื่อหา
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ.05 และ 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทเกม เรื่อง
สำนวนภาษาอังกฤษ ช่วงชั้นที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 อยู่ในระดับดีมาก

This research was aimed 1) to develop a computer multimedia game-based instruction on English idioms for the 2nd educational range, 2) to determine the quality of the computer multimedia game-based instruction on English idioms for the 2nd educational range, 3) to find out the learning achievement of the students who learned from the computer multimedia game-based instruction on English idioms for the 2nd educational range, and 4) to find out the students' satisfaction towards the computer multimedia game-based instruction on English idioms for the 2nd educational range. The tools used for this study consisted of the computer multimedia game-based instruction on English idioms for the 2nd educational range, quality assessment form, learning achievement test, and questionnaire on satisfaction. The sampling group consisted of 30 students at Bannakhao School in the academic year of 2009. The research results showed that: 1) The quality of the computer multimedia game-based instruction on English idioms for the 2nd educational range was good for the contents with mean of 4.50 and the quality in terms of technology media was 4.75 on average or at very good^a level. 2) The learning achievement of the students who learned from the computer multimedia game-based instruction on English idioms for the 2nd educational range from the analysis between pre-test score and post-test score showed that the post-test score was higher than the pre-test score with the statistical significance at the .05 level. 3) The students' satisfaction towards the computer multimedia game-based instruction on English idioms for the 2nd educational range was 4.67 on average or at very high level.