

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้าง และหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมการสอน สาระการเรียนรู้พื้นฐาน เทคโนโลยีสารสนเทศ ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้น

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถม สាធิท มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 40 คน ซึ่งเรียน ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมการสอน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ตาม หลักสถิติ โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการ วิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยค่า t (t-test) ผลการวิจัย พบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมการสอนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 89.88/88.33 ซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐาน คือมีค่าสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 และคะแนนเฉลี่ยรวมจากการทำ แบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยรวมที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Abstract

192316

The purposes of this research were (1) to develop and find the efficiency of instructional game in fundamentals of information technology for the second-level students (prathom 4th – 6th) and (2) to compare the learning achievement before and after learning with the instructional game.

The samples were 40 prathom 6th students at Primary Demonstration School Rajabhat Suansunandha University in the second semester of 2006 academic year. The experimental group learned with the instructional game. The collected data was statistically analyzed by 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 according to the hypothesis which was predefined as 80/80. The average score of the posttest was higher than that of the pretest with a statistical significance .01.