

ห้องสมุดงานวิจัย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ



249565



ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม เรื่อง คำศัพท์ที่ภาษาอังกฤษ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดช่องนนทรี

ชนิษฐา จันทร์กาญจน์

วิทยานิพนธ์เสนอต่อมหาวิทยาลัยรามคำแหง  
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา  
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา)  
ปีการศึกษา 2553

60025 3982

249565

ห้องสมุดงานวิจัย สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ



249565

ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดช่องนนทรี



ชนิษฐา จันดากุล

วิทยานิพนธ์เสนอต่อมหาวิทยาลัยรามคำแหง  
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา  
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา)

ปีการศึกษา 2553

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง

THE RESULTS OF THE USE OF COMPUTER-ASSISTED INSTRUCTION  
USING GAMES ON “ENGLISH VOCABULARY” OF PRATHOM  
SUEKSA ONE STUDENTS AT WATCHONGNONSI SCHOOL

KHANITHA CHANDAGUL

A THESIS PRESENTED TO RAMKHAMHAENG UNIVERSITY  
IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS  
FOR THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION  
(EDUCATIONAL TECHNOLOGY)

2010

COPYRIGHTED BY RAMKHAMHAENG UNIVERSITY

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม เรื่อง  
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
โรงเรียนวัดช่องนนทรี

ชื่อผู้เขียน นางสาวชนิษฐา จันดากุล

สาขาวิชา เทคโนโลยีการศึกษา

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

รองศาสตราจารย์โสภภาพรรณ นามวงศ์ ประธานกรรมการ

รองศาสตราจารย์ศศิธร แม้นสงวน

รองศาสตราจารย์ศุภณิต อารีหทัยรัตน์

มหาวิทยาลัยรามคำแหงอนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต



.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิมล พุพิพิช)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(ดร. สุรพล บุญลือ)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์โสภภาพรรณ นามวงศ์)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ศศิธร แม้นสงวน)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ศุภณิต อารีหทัยรัตน์)

## บทคัดย่อ

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม  
เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
โรงเรียนวัดช่องนนทรี

ชื่อผู้เขียน นางสาวณิษฐา จันดากุล

ชื่อปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา เทคโนโลยีการศึกษา

ปีการศึกษา 2553

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. รองศาสตราจารย์โสภภาพรรณ นามวงศ์ ประธานกรรมการ
2. รองศาสตราจารย์ศศิธร แม้นสงวน
3. รองศาสตราจารย์ศุภนิต อารีหทัยรัตน์

249565

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) โดยใช้รูปแบบ One group pre-test-post-test design เพื่อ (1) สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดช่องนนทรี (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดช่องนนทรี

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดช่องนนทรี แขวงช่องนนทรี เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (cluster random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย (1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเป็นแบบเลือกตอบ 4ตัวเลือก มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว (3) แบบประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบชนิดประมาณค่า (rating scale) และ (4) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสถิติทดสอบ  $t$  test (dependent samples) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

ผลการวิจัยปรากฏว่า (1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดคือมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.20/80.33 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (post-test) ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดช่องนนทรี สูงกว่าก่อนเรียน (pre-test) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมอยู่ในระดับมากที่สุด



Vocabulary” using games.

249565

Using the cluster random sampling method, the researcher selected a sample population consisting of 30 members of one classroom of Prathom Sueksa One students enrolled at Watchongnonsi School, Chong Nonsi subdistrict, Yan Nawa district, Bangkok Metropolis in the second semester of the academic year 2010.

The instruments of research consisted of (1) CAI using games for “English Vocabulary” at the Prathom Sueksa One level; (2) an academic achievement test with 20 items with four choices and only one correct answer; (3) a rating-scale evaluation form for CAI; and (4) a form for measuring levels of student satisfaction with CAI using games.

The dependent sample *t* test technique was used in finding means and analyzing the differences between the means of the pre-test and post-test scores prior to and after CAI using games.

Findings are as follows:

1. The CAI program on “English Vocabulary” using games for Prathom Sueksa One students developed by the researcher was shown to have an efficiency level at 80.20/80.33, thereby satisfying the standardized criteria.

2. The academic achievement levels after study (posttest) of the students instructed by means of CAI lessons using games was higher than the pretest levels at the statistically significant level of 0.5.

3. The students under study were satisfied with the CAI lessons using games at the highest level.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากบุคคลหลายฝ่าย ซึ่งผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์โสภณพรรณ นามวงศ์ ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ศุภนิต อารีหทัยรัตน์ รองศาสตราจารย์ศศิธร แม้นสงวน กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำปรึกษา ตรวจสอบ และเสนอแนะข้อคิดเห็นในทุก ๆ ด้านด้วยความเมตตา การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง ขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษาเป็นอย่างสูง จนทำให้งานวิจัยสำเร็จไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้บริหารสถานศึกษา นักเรียน โรงเรียนวัดช่องนนทรี เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ที่ให้ความอนุเคราะห์สถานที่และนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในการทดลองวิจัยเป็นอย่างดี ขอขอบคุณคุณวัลลภภรณ์ แดงเกิด ที่ให้ความช่วยเหลือ ด้านการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ สาขาเทคโนโลยีการศึกษา รุ่น 14 ที่คอยให้กำลังใจ คุณแลและคอยช่วยเหลือจนงานสำเร็จ

การวิจัยครั้งนี้หากเป็นประโยชน์หรือความดีใด ๆ ผู้วิจัยขออุทิศแด่ครู อาจารย์ บุพการี และผู้มีพระคุณทุกท่าน

ชนิษฐา จันดาภูต

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	(4)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	(6)
กิตติกรรมประกาศ.....	(8)
สารบัญตาราง .....	(11)
สารบัญภาพประกอบ.....	(12)
บทที่	
1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	6
สมมติฐานของการวิจัย .....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	8
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	10
คอมพิวเตอร์ช่วยสอน .....	11
คอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม .....	26
หลักสูตรสาระการเรียนรู้กลุ่มภาษาต่างประเทศ .....	36
การเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ .....	40
ทฤษฎีการเรียนรู้กับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน .....	45
ความพึงพอใจ.....	48
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	49

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	56
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	56
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	57
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	57
วิธีการรวบรวมข้อมูล.....	64
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	65
4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	67
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	67
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	73
สรุปผลการวิจัย.....	74
อภิปรายผลการวิจัย.....	75
ข้อเสนอแนะ.....	77
<b>ภาคผนวก</b>	
ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน .....	79
ข บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน .....	81
ค ผลการวิเคราะห์ค่าความยาก ( $p$ ) ค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) และ ค่าความเชื่อมั่น ( $r_{tt}$ ) ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน .....	91
ง ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) และค่าความเชื่อมั่น ( $r_{tt}$ ) และผลการประเมินแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน .....	94
บรรณานุกรม.....	97
ประวัติผู้เขียน .....	101

## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	61
2 แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	63
3 แบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	68
4 การสรุปค่าประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	69
5 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างคะแนนก่อนเรียน (pre-test) กับทดสอบหลังเรียน (post-test) ที่เรียนด้วยบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	71
6 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอนแบบเกม.....	72
7 ผลการวิเคราะห์ ค่าความยากง่าย ( $p$ ) ค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) และค่าความเชื่อมั่น.....	92
8 ค่า IOC ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	93

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพ	หน้า
1 โครงสร้างทั่วไปของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกม.....	27