

ทะเล เทศวิศาล. (2549). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยเกมกับการสอนปกติวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง School สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ค.ม.(เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา).
 กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. คณะกรรมการควบคุม : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพบูลย์ เปานิล, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขวัญจิต ภิญญูชีพ.

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยเกม วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง School ที่เกี่ยวกับ Position ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 85/85 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยเกมกับการสอนปกติของครู กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดสำโรง จำนวน 27 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดใหม่ผดุงเขต จำนวน 66 คน ซึ่งเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง School ปีการศึกษา 2548 ภาคเรียนที่ 2 โดยผู้วิจัยเลือกบทเรียนที่เกี่ยวกับ Position คำที่แสดงตำแหน่งของคำนาม ในแต่ละเกมประกอบไปด้วยเนื้อหาและแบบฝึกหัด เมื่อผู้เรียนเรียนจบทุกบทเรียนแล้วนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอีกครั้ง หลังจากนั้นนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบมาคำนวณหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยเกม ตามเกณฑ์ที่กำหนด 85/85 และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนตามปกติ

ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยเกม วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง School ซึ่งเนื้อหาเกี่ยวกับ Position ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้มีประสิทธิภาพ 85.59/88.24 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด และผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าผู้เรียนที่เรียนจากการเรียนการสอนปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 0.01

Thalay Tesvisal. (2006). A Comparison of Learning Achievement Between Computer Assisted Instruction Through a Game and Traditional Instruction in English on the Lesson Entitled "School" of Prathomsuksa 4. Master Thesis, (M.Ed.) (Educational Technology and Communications). Bangkok: Graduate School, Chandrakasem Rajabhat University. Advisor Committee: Asst. Prof. Dr. Paiboon Paonil, Asst. Prof. Kwanjit Phinyocheep.

The objectives of this research were to develop computer assisted instruction through a game in English on the lesson entitled "School" of Prathomsuksa 4 to find the efficiency according to the set of 85/85 and to compare learning achievement between them.

The samples were 27 Prathomsuksa 4 students at Wat Samrong School and 66 Prathomsuksa 4 students at Wat Maiphadoungket School in the second semester of academic year 2005.

This is an experimental research. The contents of the lesson consisted of 8 prepositions and exercises. The achievement test was given to the samples to find the efficiency and learning achievement.

The results of the research were as follows:

The efficiency of computer assisted instruction through a game in English on the lesson entitled "School" of Prathomsuksa 4 was 85.59/88.24 and the learning achievement of this instruction was higher than that of traditional instruction.