

ชื่อเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอนประเภทเกมการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างกัน

ผู้วิจัย นางมานิตา มีแก้ว ปริญญา ค.ม. (เทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา)

กรรมการที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรถกต ภูมิสาคร ประธานกรรมการ  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ สิมมาทัน กรรมการ  
อาจารย์ปรีดา เพ็ชรดวงษ์ กรรมการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2551

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือกอิสระและรูปแบบมีเงื่อนไข กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยาก ให้ได้ประสิทธิภาพ 80 / 80 ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียน เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนทางการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมหาวิทานุกุล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 จำนวน 40 คน คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มแบบง่าย (Simple random sampling) แล้วแบ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน ตามคะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาไทย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือกอิสระ และรูปแบบมีเงื่อนไข กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการวิจัยพบว่า

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือกอิสระ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.83 / 81.33 และบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบมีเงื่อนไข มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.50 / 83.33

2. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือกอิสระ มีดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.6111 และบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบมีเงื่อนไขมีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6094

3. นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือกอิสระและรูปแบบมีเงื่อนไข มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .05

4. นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือกอิสระและรูปแบบมีเงื่อนไข มีความคงทนทางการเรียนรู้ไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .05



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

**Title:** A Comparative Study of Mathayom Sueksa III Students' Achievements  
in Spelling of Difficult Thai Words by Using Independent and Conditional  
Game-Based Computer-Assisted Instruction

**Author:** Manita Meekaew **Degree:** M. Ed. (Educational Technology and Communication)

<b>Advisors:</b>	Asst. Prof. Alongkot Poomsaidorn	Chairman
	Asst. Prof. Prawit Simmatan	Committee
	Mr. Preeda Piarodwong	Committee

**Rajabhat Maha Sarakham University, 2008**

## ABSTRACT

This experimental research was aimed at developing two types of game-based computer-assisted instruction, independent and conditional, of the 80/80 efficiency criterion for teaching Mathayom Sueksa III students' spelling of difficult Thai words; and comparing students' learning achievement and retention. The sample population for this study were 40 Mathayom Sueksa III students, studying at Mahawichanukul School under Maha Sarakham Office of Basic Education Area Zone 1, in the first semester of the academic year 2007. Subjects were selected by using a simple random sampling and assigned to two experimental groups of 20 each according to their average scores. The instruments used for this study were game-based computer-assisted lessons of the independent and conditional types for teaching spelling of difficult Thai words; and an achievement test.

Findings of the study were as follow:

1. The efficiency index of the game-based computer assisted instruction of the independent type was 80.83/81.33, and the efficiency index of the conditional type of computer-assisted instruction was 81.50/83.33.
2. The effectiveness index of the independent type of computer-assisted instruction was 0.6111, and the effectiveness index of the conditional type of computer-assisted instruction was 0.6094.

3. There was no significant difference between the achievement of the students who learned from the independent type and that of the students who learned from the conditional type of computer-assisted instruction.

4. There was no significant difference in the retention of the students who learned from the independent type and that of the students who learned from the conditional type of game-based computer-assisted instruction.



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY