สารบัญ

หัวเรื่อง **หน้า**

กิตติกรรมประกาศ ..... ก

บทคัดย่อ ..... ข

ABSTRACT ..... ง

สารบัญ ..... จ

สารบัญตาราง ..... ช

สารบัญแผนภูมิ ..... ฌ

บทที่ 1 บทนำ 1

ความเป็นมาและความสำคัญ 1

วัตถุประสงค์การวิจัย 5

กรอบแนวคิดในการวิจัย 6

สมมติฐานการวิจัย 7

ขอบเขตของการวิจัย 7

คำนิยามศัพท์เฉพาะ 8

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 10

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 11

หลักสูตรการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 12

การเขียนสะกดคำ 20

การสอนโดยใช้เกมการศึกษา 24

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 40

จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 71

ความคงทนทางการเรียนรู้ 72

แนวคิดเกี่ยวกับการสอนเสริม 76

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 77

งานวิจัยในประเทศ 77

งานวิจัยต่างประเทศ 85

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

หัวเรื่อง หน้า

บทที่ 3 การดำเนินการวิจัย 88
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 88
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล 89
วิธีการสร้างเครื่องมือ 89
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล 94
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล 97
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล 98

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 103
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 103
ลำดับขั้นในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 103
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 104

บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ 109
สรุปผลการวิจัย 111
อภิปรายผลการวิจัย 112
ข้อเสนอแนะ 115

บรรณานุกรม 117

ภาคผนวก
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ 125
ภาคผนวก ข งานโครงการพัฒนาคุณภาพการอ่านและการเขียนภาษาไทย 126
ภาคผนวก ค แบบสำรวจการคัดเลือกคำสำหรับการวิจัย 128
ภาคผนวก ง ผลการสำรวจคำที่นำมาใช้ในงานวิจัย 130
ภาคผนวก จ ตารางวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม 132
ภาคผนวก ฉ ผลการวิเคราะห์การประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
โดยผู้เชี่ยวชาญ 133

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

หัวเรื่อง หน้า

ภาคผนวก ช การวิเคราะห์ข้อสอบ 135
ภาคผนวก ซ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนสะกดคำยาก 137
ภาคผนวก ฌ ค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ 160
ภาคผนวก ญ คะแนนก่อนเรียน คะแนนระหว่างเรียนและคะแนนหลังเรียน
ของกลุ่มตัวอย่าง 144
ภาคผนวก ฎ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
ประเภทเกมการสอน 147
ภาคผนวก ฏ คู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 149
ภาคผนวก ฐ หนังสือขอความอนุเคราะห์ 175

ประวัติผู้วิจัย 187

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สารบัญตาราง

ตารางที่ หน้า

1 แนวความคิดของกาเย่ 55
2 ผลการเปรียบเทียบความรู้พื้นฐานระหว่างกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม 104
3 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกระบวนการจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือกอิสระและรูปแบบมีเงื่อนไข 105
4 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือกอิสระและรูปแบบมีเงื่อนไข 106
5 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือกอิสระและรูปแบบมีเงื่อนไข 107
6 ผลการวิเคราะห์ค่าความคงทนทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือกอิสระและรูปแบบมีเงื่อนไข 107
7 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนความสูญเสียทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอนรูปแบบให้เลือกอิสระและรูปแบบมีเงื่อนไขหลังจากทำการทดลองผ่านไปแล้ว 14 วัน 108

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่ หน้า

1 กรอบแนวคิดในการวิจัย 6
2 ความสัมพันธ์ของเกม การจำลองและการสอน 49
3 โครงสร้างบทเรียนแบบเกม 53
4 ขั้นตอนการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบ **ADDIE MODEL** ... 57
5 ขั้นตอนการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอน 66
6 ขั้นตอนการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอน
รูปแบบให้เลือกอิสระ 67
7 ขั้นตอนการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอน
รูปแบบมีเงื่อนไข 68
8 ลำดับขั้นในการดำเนินการทดลอง 96

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY