

เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อฝึกการสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ภัชชญา ดวงเทียน¹ ศศิฉาย ธนะมัย² และ วัตสาตรี ดิถียนต์³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อฝึกการสะกดคำภาษาไทย ที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ 2) เปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อฝึกการสะกดคำภาษาไทย และ 3) สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อฝึกการสะกดคำภาษาไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวังน้อยวิทยาคมที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ได้จากการสุ่มอย่างง่าย โดยการจับสลากมาจำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อฝึกการสะกดคำภาษาไทย แบบประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อฝึกการสะกดคำภาษาไทย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อฝึกการสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคุณภาพระดับดี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 2) คะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อฝึกการสะกดคำภาษาไทย สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อฝึกการสะกดคำภาษาไทย อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.84

คำสำคัญ: เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

³ อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

* ผู้นิพนธ์ประสานงาน โทร. 09-4549-1788 อีเมล: ice.paschada@gmail.com



Computer-assisted Instruction Game for Practicing Thai Language Spelling for Prathomsuksa 2nd Students

Paschada Dountain^{1*} Sasichai Tanamai² and Watsatree Diteeyont³

Abstract

The purposes of this research were 1) to create computer-assisted instruction game for practicing Thai language spelling for Prathomsuksa 2nd students to meet quality level as specialists' evaluation; 2) to compare the pretest scores and learning achievement test scores of students who learned by computer-assisted instruction game for practicing Thai language spelling, and 3) to study the students' satisfaction toward computer-assisted instruction game for practicing Thai language spelling. The sample group in this research was 35 Prathomsuksa 2nd students of Wangnoi Wittayaphum school in the first semester of 2016 academic year which were collected by simple random sampling. The research tools were computer-assisted instruction game for practicing Thai language spelling, quality evaluation form by experts, learning achievement test, and students' satisfaction questionnaire. Statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation, and t-test. The research results were 1) the computer-assisted instruction game for practicing Thai language spelling for Prathomsuksa 2nd students had quality at good level ($\bar{x} = 4.33$); 2) the learning achievement test scores of students who learned by computer-assisted instruction game for practicing Thai language spelling were statistically significant higher than the pretest scores at the .05 level, and 3) the students' satisfaction toward computer-assisted instruction game for practicing Thai language spelling were at the highest level ($\bar{x} = 4.84$).

Keywords: Computer-assisted Instruction Game

¹ Master Program Student, Department of Educational Technology, Faculty of Education, Kasetsart University

² Assistant Professor, Department of Educational Technology, Faculty of Education, Kasetsart University

³ Lecturer, Department of Educational Technology, Faculty of Education, Kasetsart University

* Corresponding Author Tel. 09-4549-1788 e-mail: ice.paschada@gmail.com