

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การสร้างเกมจากโปรแกรมไมโครซอฟท์เอกซ์เซล ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
ผู้วิจัย	นางวรรณิภา ปัทม
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
สถาบัน	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ปี	๒๕๕๖
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร.สมพร หลิมเจริญ

การจัดการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่สนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและยังช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนรู้จักคิด แก้ปัญหา ตัดสินใจ รวมทั้งเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีความมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง การสร้างเกมจากโปรแกรมไมโครซอฟท์เอกซ์เซล ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๗๕/๗๕ หากค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการสร้างเกมจากโปรแกรมไมโครซอฟท์เอกซ์เซล ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การสร้างเกมจากโปรแกรมไมโครซอฟท์เอกซ์เซล ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านหนองผักแว่น อำเภอพรเจริญ จังหวัดบึงกาฬ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๕๕ จำนวน ๔๐ คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้ามี ๓ ชนิด ได้แก่ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง การสร้างเกมจากโปรแกรมไมโครซอฟท์เอกซ์เซล กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน ๓๐ ข้อ มีค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ ๐.๒๕ ถึง ๐.๖๑ และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ ๐.๙๑ แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ จำนวน ๒๐ ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r_{xy}) ตั้งแต่ ๐.๔๖ ถึง ๐.๘๓ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ ๐.๙๔ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษา พบว่า

๑. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง การสร้างเกมจากโปรแกรมไมโครซอฟท์เอกซ์เซล
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีประสิทธิภาพเท่ากับ ๘๔.๐๘/๘๓.๔๒

๒. ค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง การสร้างเกมจากโปรแกรม
ไมโครซอฟท์เอกซ์เซล ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีค่าเท่ากับ ๐.๗๓๑๘ คิดเป็นร้อยละ ๗๓.๑๘

๓. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง
การสร้างเกมจากโปรแกรมไมโครซอฟท์เอกซ์เซล โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า
นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทุกด้านอยู่ในระดับมาก

โดยสรุป บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง การสร้างเกมจากโปรแกรมไมโครซอฟท์เอกซ์เซล
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียน จึงสามารถ
นำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้