

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์	ผลการเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องคำศัพท์ ในวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	
ชื่อผู้เขียน	นางสาวจรรุวรรณ อัมพันกาญจน์	
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต	สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ประจักษ์ สุตประเสริฐ	ประธานกรรมการ
	อาจารย์พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์	กรรมการ
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไมตรี บุญเคลือบ	กรรมการ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียน คำศัพท์ ในวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบแบบฝึกหัด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2541 ของโรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 40 คน โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น กลุ่มทดลอง 20 คน และกลุ่มควบคุม 20 คน ให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มทำแบบทดสอบก่อนเรียน หลังจากนั้นจัดให้กลุ่มทดลองเรียนกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีเกมประกอบแบบฝึกหัด ส่วนกลุ่มควบคุมให้เรียนกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ไม่มีเกมประกอบแบบฝึกหัด เมื่อนักเรียนเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบหลังเรียนทันที จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธี Item by objective analysis

ผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบแบบฝึกหัด มีความแตกต่างกัน

Thesis Title Effects of English Vocabulary Learning Through Computer Assisted Instruction of Prathom Suksa 5 Students

Author Miss Jaruwan Ampunkarn

M.Ed. Educational Technology

Examining Committee

Assoc. Prof. Prachak Sudaprasert	Chairman
Lect. Pongsak Chaitip	Member
Asst. Prof. Maitree Booncluarb	Member

Abstract

The purpose of this study was to compare vocabulary learning achievement in English subject for Prathom Suksa 5 students who studied through Computer Assisted Instruction with and without game practising. Samples were 40 Prathom Suksa 5 students from Anubaan Chiang Mai School, Chiang Mai Province, first semester in academic year 1998. They were divided into two groups; the experimental group and the control group. Each group consisted of 20 students. Both groups took a pretest. An experimental group studied through the Computer Assisted Instruction with games practising and a control group studied through Computer Assisted Instruction without game practising afterward. At the end of studied they were given the posttest. Data were analyzed by using Item by objective analysis.

The result showed difference learning achievement on the topic of vocabulary which were studied through Computer Assisted Instruction with and without game practising.