Vichakan.net
https://publish.vichakan.net

ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

12 มิถุนายน 2567

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทคัดย่อ
เรียน สิภาลักษณ์ สิโรจน์บุญญาพร

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทคัดย่อ ชื่อเรื่อง การพัฒนาบทเรียนเกมคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 12 มิถุนายน 2567 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บทเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/506
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 12 มิถุนายน 2567

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต
www.Vichakan.net

บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนาบทเรียนเกมคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัย สิภาลักษณ์ สิโรจน์บุญญาพร

ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การพัฒนาบทเรียนเกมคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อ1) พัฒนาบทเรียนเกมคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียนเกมคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนเกมคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทดลอง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลบ้านศรีฐาน จำนวน 40 คน ได้มาด้วยวิธรการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนเกมคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานคือ t-test

ผลการศึกษาพบว่า 1) บทเรียนเกมคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสมสอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ ด้านเนื้อหาด้านการออกแบบ และด้านการนำไปใช้ อยู่ระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 และมีประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่ง แบบกลุ่มเล็ก และแบบภาคสนาม มีค่าเท่ากับ เท่ากับ 85.00/86.67, 82.50/88.33, 85.16/88.23 ตามลำดับ2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยบทเรียนเกมคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาวิทยาการคำนวณ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .053) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนเกมคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาวิทยาการคำนวณ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/506
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 12 มิถุนายน 2567
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 07.05 น.