

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ใ้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชายและหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการอ่านจับใจความสำคัญจากเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท 3) วัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2548 โรงเรียนอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นชายจำนวน 30 คน และนักเรียนหญิงจำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ 2) แบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ สถิติที่ใช้ในงานวิจัยคือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.33/84.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนระหว่างนักเรียนชายและหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการอ่านจับใจความสำคัญจากเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5 3) นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ มีคะแนนเฉลี่ย 3.61 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

The objectives of this research were: 1) to efficiency of computer role-playing game for for practising "Reading for Main Idea" for Mathayomsuksa 1 Students by using the standard criteria 80/80; 2) to compare the learning achievement of boy and girl Mathayomsuksa 1 students who learn by computer role-playing game for practising "Reading for Main Idea"; and 3) to study the satisfaction from computer role-playing game for practising "Reading for Main Idea".

The sample was 30 male and 30 female grade six students of U-thong School in Suphan Buri Province in the second semester of academic year 2005. The instruments in this research were 1) computer role-playing game for practising "Reading for Main Idea"; 2) satisfaction questionnaire from computer role-playing game for practising "Reading for Main Idea". The data were analyzed by mean, standard deviation and t-test.

The results showed that 1) the efficiency of computer role-playing game for practicing "Reading for Main Idea" was 84.33/84.33 which was higher than the intended criterion of 80/80; 2) learning achievement between boys and girls who learned by computer role-playing game for practising "Reading for Main Idea" was not different at the significance level of .05.; and 3) the students were satisfied at the highest level in the case study of computer role-playing game for practising "Reading for Main Idea".