

สรวิศ ศิลบุตร 2549: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวม  
บทบาท เพื่อฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) สาขาเทคโนโลยีการศึกษา  
ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา ปรชานกรรมการที่ปรึกษา:  
รองศาสตราจารย์ณรงค์ สมพงษ์, Ph.D. 181 หน้า  
ISBN 974-16-1946-4

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวม  
บทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มี  
ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชายและหญิง  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการอ่านจับใจความสำคัญจากเกมคอมพิวเตอร์ประเภท  
สวมบทบาท 3) วัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึก  
การอ่านจับใจความสำคัญ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กำลังศึกษาอยู่ในปี  
การศึกษา 2548 โรงเรียนอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นชายจำนวน 30 คน และนักเรียนหญิง  
จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท ฝึกการ  
อ่านจับใจความสำคัญ 2) แบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวม  
บทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ สถิติที่ใช้ในงานวิจัยคือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและ  
t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ  
มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.33/84.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน  
ระหว่างนักเรียนชายและหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ  
จากเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5 3)  
นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความ  
สำคัญ มีคะแนนเฉลี่ย 3.61 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

