

สารบัญ

หน้า

สารบัญตาราง	(3)
สารบัญภาพ	(6)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
ขอบเขตของงานวิจัย	6
นิยามศัพท์	7
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	8
บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	8
เกมคอมพิวเตอร์	26
เกมส่งเสริมการอ่าน	50
การอ่านจับใจความสำคัญ	50
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	52
กรอบแนวคิด	55
สมมติฐานการวิจัย	55
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	56
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	56
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	57
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	58
การเก็บรวบรวมข้อมูล	65
การวิเคราะห์ข้อมูล	66

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์	67
ผลการวิจัย	67
ข้อวิจารณ์	76
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	79
สรุปผลการวิจัย	81
ข้อเสนอแนะ	82
เอกสารและสิ่งอ้างอิง	85
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก ราชานามผู้เชี่ยวชาญ	92
ภาคผนวก ข แบบประเมิน	94
ภาคผนวก ค ตารางวิเคราะห์ข้อสอบ	121
ภาคผนวก ง ค่าเฉลี่ยความสอดคล้องระหว่าง ข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้	123
ภาคผนวก จ แบบทดสอบก่อนเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน	126
ภาคผนวก ฉ ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบก่อนเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน	135
ภาคผนวก ช สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	141
ภาคผนวก ซ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	144
ภาคผนวก ฌ ตัวอย่าง storyboard	149
ภาคผนวก ฎ ตัวอย่างเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ	162
ภาคผนวก ฏ คู่มือประกอบเกมคอมพิวเตอร์	173

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 สัญลักษณ์การจัดอันดับอายุของผู้เล่นต่อเกมคอมพิวเตอร์	43
2 คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนร้อยละ 80 ตัวแรก ของการหาประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญในการทดลองรายบุคคล จำนวน 3 คน	67
3 คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนร้อยละ 80 ตัวหลัง ของการหาประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญในการทดลองรายบุคคล จำนวน 3 คน	68
4 คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนร้อยละ 80 ตัวแรก ของการหาประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญในการทดลองกลุ่มย่อย จำนวน 6 คน	68
5 คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนร้อยละ 80 ตัวหลัง ของการหาประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญในการทดลองกลุ่มย่อย จำนวน 6 คน	69
6 คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนร้อยละ 80 ตัวแรก ของการหาประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญในการทดลองภาคสนาม จำนวน 30 คน	70
7 คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนร้อยละ 80 ตัวหลัง ของการหาประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญในการทดลองภาคสนาม จำนวน 30 คน	71

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
8 ตารางเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการอ่าน จับใจความสำคัญจากเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท	72
9 ตารางเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนหญิง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการอ่าน จับใจความสำคัญจากเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท	72
10 ตารางแสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน ของนักเรียนชายและหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับ การฝึกการอ่านจับใจความสำคัญจากเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท	73
11 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ระหว่างนักเรียนชายและหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับ การฝึกการอ่านจับใจความสำคัญจากเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท	73
12 วามพึงพอใจของนักเรียนจากการเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ	74
ตารางผนวกที่	
ง1 ค่าเฉลี่ยความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่องพระราหู	124
ง2 ค่าเฉลี่ยความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่องพระคเณศ	125

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางผนวกที่	หน้า
น1 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบก่อนเรียน วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ เรื่องพระราชหฤ	136
น2 คะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับหาค่าความแปรปรวนและ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ เรื่องพระราชหฤ	137
น3 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบหลังเรียน วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ เรื่องพระคณศ	138
น4 คะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับหาค่าความแปรปรวนและค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบเรื่องพระคณศ	139
ซ1 แสดงคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน	145

(6)

สารบัญภาพ

ภาพที่

หน้า

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | รูปแบบโปรแกรมเกมเพื่อการสอน | 9 |
| 2 | การจำแนกการใช้คอมพิวเตอร์ในระบบการสอน | 11 |
| 3 | โครงสร้างทั่วไปของเกมเพื่อการเรียนการสอน | 15 |