

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท เพื่อฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี สรุปได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. สร้างเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชายและหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการอ่านจับใจความสำคัญจากเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท
4. เพื่อวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ

สมมติฐานการวิจัย

1. เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. นักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิงที่เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกรอ่านจับใจความสำคัญ จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกรอ่านจับใจความสำคัญ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอุทอง อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา 2 สุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวนนักเรียน 350 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 โรงเรียนอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา 2 สุพรรณบุรี กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มแบบง่าย (simple random sampling) โดยจับสลากห้องเรียนมา 2 ห้องเรียนจาก 6 ห้องเรียน โดยห้องที่จับสลากได้ห้อง 1 จำนวน 60 คน และห้อง 2 จำนวน 60 คน จากนั้นนำนักเรียนชายทั้งห้อง 1 และห้อง 2 มาคละกันแล้วทำการจับสลาก ได้นักเรียนชายจำนวน 30 คน และนำนักเรียนหญิงห้อง 1 และห้อง 2 มาคละกันแล้วทำการจับสลาก ได้นักเรียนหญิงจำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. เกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท ฝึกรอ่านจับใจความสำคัญ
2. แบบทดสอบ เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ ได้แก่
 - 2.1. แบบทดสอบก่อนเรียน (pretest) เรื่องพระราชทาน จำนวน 10 ข้อ
 - 2.2. แบบทดสอบหลังเรียน (posttest) เรื่องพระคเณศ จำนวน 10 ข้อ

3. แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์

วิธีการดำเนินการทดลอง

ในวันที่ 15 มีนาคม พ.ศ. 2549 ทำการนัดหมายผู้เรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง เพื่อทำการปรับพื้นฐานทักษะการเล่นเกมนของกลุ่มทดลองให้เท่ากันทุกคน ซึ่งเป็นการแนะนำเกี่ยวกับการทดลองครั้งนี้ โดยมอบคู่มือประกอบการเล่นเกมให้ผู้เรียนไปทำการศึกษา และทำการนำเสนอตัวเกมทดลอง (demo) ซึ่งมีใช้เครื่องมือจริง เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นและให้ผู้เรียนฝึกหัดการควบคุมสิ่งต่างๆ ในตัวเกมก่อนการใช้เครื่องมือจริง โดยในปรับพื้นฐานจะทำก่อนการทดลอง 1 วัน เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาคู่มือการเล่นเกมนเสียก่อน

ในวันที่ 16 มีนาคม พ.ศ. 2549 นำแบบทดสอบก่อนเรียน (pretest) เรื่องพระราชานุ ไปทดสอบกับกลุ่มทดลอง จำนวน 10 ข้อ มี 4 ตัวเลือก ใช้เวลา 20 นาที จากนั้นให้กลุ่มทดลองเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาททันทีหลังจากทำแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานก่อนเรียน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง โดยจัดให้กลุ่มตัวอย่างใช้คอมพิวเตอร์ 1 คน ต่อ 1 เครื่อง แล้วให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบหลังเรียน (posttest) เรื่องพระยศ ททันทีหลังจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทฝึกการอ่านจับใจความสำคัญเสร็จ จำนวน 10 ข้อ มี 4 ตัวเลือก ใช้เวลา 20 นาที หลังจากนั้นให้ทำแบบสอบถามความพึงพอใจ เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบก่อนเรียนกับแบบทดสอบหลังเรียน และแบบวัดความพึงพอใจจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท แล้วนำคะแนนที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผล

ผลการวิจัย

1. เกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท เพื่อฝึกการอ่านจับใจความสำคัญมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80
2. นักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิงที่เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้เกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท เพื่อฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. จากการวิจัยพบว่า นักเรียนทั้งชายและหญิงที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน ดังนั้นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท จึงมีความเหมาะสมกับนักเรียนชายและนักเรียนหญิง ระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1

2. จากการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก จึงควรนำไปพัฒนาเป็นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาโดยใช้เนื้อหาในหัวข้อเรื่องอื่นหรือรายวิชาอื่น เช่น เรื่องการสะกดคำ วิชาสังคม ศาสนา วิชาคณิตศาสตร์ เป็นต้น

3. จากการทดลองพบว่า ถึงแม้ในเกมจะกำหนดให้นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องได้เพียง 1 ครั้ง แต่พบว่านักเรียนจะอ่านในกรอบข้อความซ้ำ ก่อนจะไปยังกรอบถัดไป ดังนั้นในตัวเกมจึงควรมีการกำหนดเวลาในการอ่านเนื้อเรื่อง แต่ละเรื่องด้วย เพื่อเป็นการป้องกันการถ่วงเวลาเพื่ออ่านเนื้อเรื่องซ้ำของนักเรียน

4. ในตัวเกมควรมีการเสริมแรง เช่น เมื่อทำตอบคำถามได้คะแนนน้อย ก็ควรมีการลงโทษ เช่น ลดเงินจำนวนหนึ่ง ลดค่าประสบการณ์ เป็นต้น เพื่อเป็นการท้าทายให้ผู้เล่นเกิดความตั้งใจในการเล่นมากขึ้น

5. ควรเลือกเนื้อหาให้ตรงกับความสนใจ และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เช่น การนำเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี ประวัติของเทคโนโลยีต่างๆ ที่นักเรียนเห็นในปัจจุบัน เป็นต้น เพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียนมากขึ้น

6. ในตัวเกมควรให้ผู้เล่นสามารถเลือกเพศของตัวละครหลักในเกมได้ เช่น นักเรียนชายสามารถเลือกตัวละครหลักที่เป็นเพศชาย และนักเรียนหญิงสามารถเลือกตัวละครหลักที่เป็นเพศหญิงได้ เป็นต้น เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้สึกว่าได้สวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นจริงๆ

7. จากผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเนื้อหาที่สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย ดังนั้นในการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท เพื่อการศึกษา เนื้อหาที่นำมาประกอบควรปรับเปลี่ยนให้สามารถเข้าใจได้ง่าย ก่อนนำมาใส่ในเกม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผลของการใช้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในวิชาอื่นๆ นอกเหนือจากวิชาภาษาไทย
2. ผลของการใช้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ในลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือ
3. ปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเนื้อหาและแบบเกม