


ศรวิศ ศีลบุตร 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

ศรวิศ ศีลบุตร
ลายมือชื่อนิติศิต


ลายมือชื่อประธานกรรมการ

17 / พ.ค. / 49