

4037627 EGT/M : สาขาวิชา: เทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ ; วท.ม.  
(เทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ)

จิราภรณ์ โกธรรม : การพัฒนาเกมการเรียนการสอน วิชาการอ่านอังกฤษเชิงวิเคราะห์  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมปลาย (DELVELOPMENT OF AN INSTRUCTIONAL GAME  
FOR ENGLISH CRITICAL READING FOR HIGH SCHOOL STUDENTS)

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์: ธนากร อ้วนอ่อน D.Engr., วรวิทย์ อิศรางกูร ณ อยุธยา, วท.ม.,  
วันชัย รั้วไพบุลย์, Ph.D. 118 หน้า ISBN 974-664-841-1.

วัตถุประสงค์ของการศึกษานี้ เป็นการพัฒนาเกมการเรียนการสอน วิชาการอ่าน  
อังกฤษเชิงวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมปลาย เพื่อใช้ฝึกเพิ่มเติมจากการเรียนปกติในชั้นเรียน  
โดยประเมินประสิทธิภาพของเกมจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการอ่านอังกฤษเชิงวิเคราะห์ และ  
ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเกมการเรียนการสอน

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมปีที่ 5 โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ จังหวัดนครปฐม  
จำนวน 60 คน แบ่งเป็น กลุ่มควบคุม และ กลุ่มทดลอง กลุ่มละ 30 คน กลุ่มตัวอย่างจะเรียนวิชาการ  
อ่านอังกฤษเชิงวิเคราะห์ โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนในชั้นเรียนปกติ เฉพาะกลุ่มทดลองให้ฝึกเพิ่มเติมด้วย  
การเล่นเกมการเรียนสอน ในเวลาว่าง สัปดาห์ละ 1 ครั้ง เป็นเวลา 4 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย  
เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย วัดความเข้าใจการอ่านอังกฤษ และ แบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างต้องทำ  
แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังการเรียนเสร็จทำแบบทดสอบหลังเรียน คะแนนก่อนและหลังการเรียน  
จะถูกวิเคราะห์ ด้วยโปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ (SPSS) และกลุ่มทดลองต้องทำแบบสอบถาม  
ประเมินความคิดเห็นและทัศนคติที่มีต่อเกมการเรียนการสอน

จากผลการวิจัย พบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างคะแนนก่อนเรียนและ  
คะแนนหลังเรียน ของกลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มทดลอง มีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในการ  
เรียน และสามารถอ่านภาษาอังกฤษเข้าใจได้เพิ่มขึ้น