

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเกมสำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัย : นางสาวอรวรรณ โพธิ์ซี

ปริญญา : ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ภาษาอังกฤษศึกษา)
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อาจารย์ที่ปรึกษา : ดร.มยุรีสินทร์ ศิริวรรณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขศิลป์ ประสงค์สุข

ปีการศึกษา : 2560

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิผลของแผนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยเกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ และ 3) ศึกษาทัศนคติของนักเรียนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม การทดลองดำเนินการทั้งหมด 9 สัปดาห์ จำนวน 18 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือแผนการสอนจำนวน 6 แผนการสอน, ข้อแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามเพื่อประเมินทัศนคติของนักเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกม ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังใช้แผนการสอนเพิ่มขึ้น 58.54% 2) ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังจากเรียนรู้ถึงกิจกรรมการเล่นเกมที่ขึ้นจากการเปรียบเทียบคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนผลปรากฏว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนในการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน และคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนในทุกบทเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกม

คำสำคัญ : เกม, การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ