

Title : The Development of English Vocabulary Learning Ability
by Using Games for Mattayom Suksa 3 Students.
Author : Miss Orawan Phokhee
Degree : Master of Art (English Language Studies)
Rajabhat Maha Sarakham University
Advisors : Dr. Mayureesirin Siriwan
Assistant Professor Dr. Sooksil Prasongsook
Year : 2017

ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) study the effectiveness of instructional plan to improve Matthayom Suksa 3's English vocabulary learning ability by using games, 2) compare the English vocabulary learning ability of students before and after learning through games for developing vocabulary learning and 3) study the attitudes of students toward games for learning vocabulary. The experiment was carried out for a nine - week time frame; there were eighteen class periods of fifty minutes each. The instruments used in this study were 6 lesson plans, an achievement test and a questionnaire to evaluate the students' attitude in learning English vocabulary through games. The data were statistically analyzed by mean, standard deviation and t-test for dependent samples.

The findings revealed that: 1) the English learning ability of students after used the instructional plans rose up at 0.5854 level or 58.54% , 2) the English vocabulary learning ability of students after learning though game activities was improved, according to the comparision of the score of pretest and posttest. The mean scores in posttest were higher than those of the pretest and the mean score between pretest and posttest in every lesson are significantly different at the 0.5 level of statistic and 3) The students were satisfied in learning English vocabulary through games.

Keywords: Games, English vocabulary

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเกมส์สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัย : นางสาวอรรณพ โพธิ์ชัย

ปริญญา : ศิลปะศาสตรมหาบัณฑิต (ภาษาอังกฤษศึกษา)
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อาจารย์ที่ปรึกษา : ดร.มยุรีสินทร์ ศิริวรรณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขศิลป์ ประสงค์สุข

ปีการศึกษา : 2560

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิผลของแผนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมส์ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยเกมส์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ และ 3) ศึกษาทัศนคติของนักเรียนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมส์ การทดลองดำเนินการทั้งหมด 9 สัปดาห์ จำนวน 18 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือแผนการสอนจำนวน 6 แผนการสอน, ข้อแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบสอบถามเพื่อประเมินทัศนคติของนักเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมส์ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังใช้แผนการสอนเพิ่มขึ้น 58.54% 2) ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังจากเรียนรู้ถึงกิจกรรมการเล่นเกมส์ดีขึ้นจากการเปรียบเทียบคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนผลปรากฏว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนในการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน และคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนในทุกบทเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมส์

คำสำคัญ : เกมส์, การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

