

สารบัญ

หัวเรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ค
ABSTRACT	จ
กิตติกรรมประกาศ	ช
สารบัญ	ซ
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	4
1.3 สมมติฐานวิจัย	4
1.4 ขอบเขตการวิจัย	4
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	7
1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
2.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	9
2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์	14
2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน	23
2.4 แผนการจัดการเรียนรู้	43
2.5 การหาประสิทธิภาพและประสิทธิผล	54
2.6 ความพึงพอใจในการเรียนรู้	63
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	71

หัวเรื่อง	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	75
ระยะที่ 1 แนวทางการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม	75
ระยะที่ 2 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม	77
ระยะที่ 3 เพื่อทดลองใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม	86
บทที่ 4 ผลการวิจัย	92
4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	92
4.2 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	92
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	93
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	113
5.1 สรุปผลการวิจัย	113
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	114
5.3 ข้อเสนอแนะ	117
บรรณานุกรม	119
ภาคผนวก	123
ภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	124
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	128
ภาคผนวก ค คุณภาพเครื่องมือ	146
ประวัติผู้วิจัย	152

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1	ข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมบิงโก 29
2.2	ข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมกระดาน 31
2.3	เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้ 32
2.4	เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ 34
2.5	เกมสร้างคำศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้ 36
2.6	เกมอะไรหาย 38
2.7	เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ 39
2.8	เกมคำสั่ง 41
2.9	การจัดการเรียนรู้แบบตาราง 52
3.1	โครงสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม 80
3.2	แบบแผนการทดลอง 86
4.1	โครงสร้างของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 97
4.2	ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 105
4.3	ผลการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 107
4.4	ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 108
4.5	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน 108
4.6	ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของกลุ่มตัวอย่าง 110

ตารางที่	หน้า
4.7 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม	110
ค.1 สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	147
ค.2 สรุปค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างแบบทดสอบกับตัวชี้วัด	149
ค.3 ค่าความยาก (p) และอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	150
ค.4 สรุปค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความพอใจของนักเรียน	151

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 เกมบิงโก	28
2.2 เกมกระชิบ	30
2.3 เกมสะกดคำ	32
2.4 เกมสร้างคำศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้	36
2.5 เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ	39
2.6 เกมคำสั่ง	40