

ชื่อเรื่อง	ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4		
ผู้วิจัย	สุภาวดี คิตรรัมย์		
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ดร. ชูเกียรติ จารัตน์		ที่ปรึกษาหลัก
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุธามาต คชรัตน์		ที่ปรึกษาร่วม
ปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต	สาขาวิชา	ภาษาอังกฤษ
สถานศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์	ปีที่พิมพ์	2556

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80, 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 14 คน ซึ่งเรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ14101) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง อำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม จำนวน 10 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Dependent Samples t-test โดยกำหนดค่าความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิจัยพบว่า

1. แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.93/87.14 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80
2. นักเรียนที่เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

TITLE	Effects of Learning Vocabulary through Games for Prathomsuksa 4 Students		
AUTHOR	Supawadee Kidram		
THESIS ADVISORS	Dr. Chookiat Jarat		Major Advisor
	Assistant Professor Sutamat Kotcharat		Co-advisor
DEGREE	Master of Arts	MAJOR	English
SCHOOL	Buriram Rajabhat University	YEAR	2013

ABSTRACT

The purposes of this study were 1) to find the efficiency of lesson plans for teaching English vocabulary through games for Prathomsuksa 4 students to meet the criterion set at 80/80, 2) to compare the students' English vocabulary achievement before and after learning through games for Prathomsuksa 4 students, and 3) to investigate the level of students' satisfaction toward learning English vocabulary through games for Prathomsuksa 4 students. The samples were 14 Prathomsuksa 4 students who enrolled in the fundamental English course (E14101) in the second semester of the academic year 2011 at Ban Nong Chum Sang School in Huai Thalaeng District, Nakhon Ratchasima Province, selected by using purposive sampling technique. The research instruments used for collecting data were 1) 10 lesson plans for teaching English vocabulary through games, 2) English vocabulary achievement test, and 3) a questionnaire for students' satisfaction. The statistics used for analyzing the collected data included percentage, mean, standard deviation, and dependent samples t-test.

The findings were as follows:

1. The efficiency of the lesson plans for teaching English Vocabulary through games for Prathomsuksa 4 students had an efficiency of 86.93/87.14 which was higher than the standard criterion set at 80/80.
2. The 14 Prathomsuksa 4 students who learned English vocabulary through games had higher achievement than before learning English vocabulary through games at .05 level of statistical significance.
3. The 14 Prathomsuksa 4 students' satisfaction toward learning English vocabulary through games as a whole was at the most satisfactory level.