

บทคัดย่อ

| | |
|---------------------|--|
| หัวข้อวิทยานิพนธ์ | การศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 |
| ผู้วิจัย | นางกรรณา ดิษเจริญ |
| คณะกรรมการที่ปรึกษา | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บัญญัติ ชำนาญกิจ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จำรัส นวลน้อม |
| สาขา | หลักสูตรและการสอน |
| ปีการศึกษา | 2547 |

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ (1) เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม (2) เปรียบเทียบจำนวนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 กับเกณฑ์จำนวนร้อยละ 80 (3) เปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวปลวก อำเภอท่าตะโก จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2548 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างเลือกมาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ (1) แผนการสอนโดยใช้เกม ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน (2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (3) แบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองสอนกับกลุ่มทดลองแบบกลุ่มเดียว สอบก่อนเรียนและสอบหลังเรียน (One group pretest – posttest design) แล้วจึงเก็บรวบรวมข้อมูล นำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยการทดสอบค่าที (t – test) การทดสอบไคสแควร์ (Chi – square test)

ผลการวิจัยปรากฏผลดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมจำนวนร้อยละ 86.67 มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม
3. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีค่าเฉลี่ยของเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Abstract

| | |
|---------------------------|---|
| Thesis Title | A Study of Teaching Effectiveness by Using Games for the Ability to Learn English Vocabulary and Attitudes Towards English Subjects of Mathayomsuksa 1 Students |
| Researcher | Mrs. Karuna Ditjaroen |
| Advisory Committee | Asst. Prof. Dr.Banyad Chamnankit, Asst. Prof. Chamrat Nuannim |
| Program | Curriculum and Instruction |
| Academic Year | 2004 |

The purposes of this research were (1) to compare the ability to learn English vocabulary of Mathyomsuksa 1 students before and after being taught by using games (2) to compare the number of students in Mathyomsuksa 1 who achieved the learning English vocabulary ability at 80 % with the students who achieved a criteria score of 75%, and (3) to compare attitudes towards English subjects of students before and after being taught by using games.

The sample of this study consisted of 30 Mathayomsuksa 1 students studying in the first semester of the 2005 academic year at Chumchon Ban Huapluang School, Amphur Tatako, Nakhon Sawan. The samples were selected by way of simple random sampling.

The research instruments were lesson plans using games approved by 3 specialists, an English vocabulary learning ability test, and an attitudes towards English subjects test.

The researcher experimented by following the teaching plans with an experimental group for pretest and posttest. The collected data was analyzed by using the t - test and Chi – square test.

The research findings were :

1. Students taught by using games achieved a higher score in the posttest than in the pretest significantly at the 0.5 level
2. 86.67% of all students who were taught by using games achieved 75% criteria score of the comprehension posttest .
3. The attitudes towards English subjects posttest resulted in those students who were taught by using games achieved a higher score than the pretest's at the .05 level of significance.