

## สารบัญ

บทที่	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง .....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย .....	4
ขอบเขตของการวิจัย .....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	7
การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	8
ความหมายของคำศัพท์.....	8
ความสำคัญของคำศัพท์.....	9
ประเภทของคำศัพท์.....	10
จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์.....	10
การเลือกคำศัพท์ที่นำมาใช้สอน.....	11
ลำดับขั้นในการสอนศัพท์.....	12
ความรู้คำศัพท์.....	16
การทดสอบความรู้คำศัพท์.....	18
การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม.....	22
ความหมายของเกม.....	22
จุดประสงค์ในการใช้เกม.....	23
ประเภทของเกม.....	25
ความสำคัญและประโยชน์ของเกม.....	26
ลักษณะของเกมที่ดี.....	29

บทที่	๗	หน้า
การคัดเลือกเกม.....		31
เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ.....		32
ความหมายของเจตคติ.....		32
องค์ประกอบของเจตคติ.....		33
เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ.....		33
อิทธิพลของเจตคติต่อการศึกษา.....		35
ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเกิดและการเปลี่ยนแปลงเจตคติ.....		34
การสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียน.....		35
การวัดเจตคติ.....		36
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....		39
งานวิจัยในประเทศ .....		40
งานวิจัยต่างประเทศ .....		41
กรอบความคิดในการวิจัย .....		42
สมมติฐานการวิจัย .....		44
3 วิธีดำเนินการวิจัย .....		44
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....		44
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....		45
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....		52
การวิเคราะห์ข้อมูล .....		53
สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....		54
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....		57
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....		61
สรุปผลการวิจัย .....		63
อภิปรายผลการวิจัย .....		63
ข้อเสนอแนะ .....		67
รายการอ้างอิง .....		69
ภาคผนวก .....		76
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ .....		77

บทที่	ณ
	หน้า
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล .....	79
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	130
ภาคผนวก ง ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	143
ภาคผนวก จ ตัวอย่างแผนการสอน .....	152
ประวัติผู้วิจัย .....	174

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการสอน โดยใช้เกม.....	48
3.2 แสดงแบบแผนการทดลอง.....	52
3.3 แสดงจำนวนครั้ง วัน และเวลา ในการสอนตามแผนการสอน.....	53
4.1 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม.....	58
4.2 แสดงจำนวนร้อยละของนักเรียนทั้งหมดที่มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ก่อนเรียนและหลังเรียน.....	58
4.3 แสดงผลการทดสอบสมมติฐานว่านักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมมีความ สามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม มีจำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80.....	59
4.4 แสดงการเปรียบเทียบผลการวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนเรียน และหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง.....	60

สารบัญภาพ

ภาพที่

หน้า

2.1 กรอบความคิดในการวิจัย

43

