**ชื่อเรื่อง** การใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

**ผู้วิจัย** อมรรัตน์ ฉัตรดอน **ปริญญา** ค.ม. (หลักสูตรและการสอน)

**กรรมการที่ปรึกษา** ดร. สุพจน์ อิงอาจ ประธานกรรมการ

ผศ.ดร. เอนก ศิลปนิลมาลย์ กรรมการ

**มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2553**

# บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 3) ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเหล่าหนาด อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ มี 2 ชนิด ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวนทั้งสิ้น 12 แผน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วย t-test (Dependent Samples)

**ผลการวิจัยพบว่า**

1. ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบมีค่าเท่ากับ 0.8163 หมายความว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 81.63

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

3. นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับหลังเรียน 14 วัน ไม่แตกต่างกัน

**TITLE :** The Effects of Using Games in Teaching English Vocabulary on the Learning Achievement and Retention of Prathomsuksa 3 Students.

**AUTHOR :** Amornrat Chatdon **DEGREE :** M.Ed. (Curriculum and Instruction)

**ADVISORS :** Dr. Supot Ingard Chairman

Asst. Prof. Dr. Anek Silapanilmarn Committee

**RAJABHAT MAHA SARAKHAM UNIVERSITY 2010**

## ABSTRACT

The purposes of this research were to: 1) study effectiveness index of learning activities plans by using games in teaching English vocabulary, 2) compare the pretest scores to the posttest scores of the students' achievement and 3) study the retention of the students after studying with the learning activities plans by using games in teaching English vocabulary for prathomsuksa 3 students.

The subjects were 10 Prathomsuksa 3 students who studied in the first semester of 2010 at Ban Laonard School under the office of Mahasarakham Educational Service Area 1. The research was a pretest-posttest control group design. The research instruments were12 learning activities plans by using games in teaching English vocabulary for Prathomsuksa 3 students and an achievement test. The research statistics used were percentage, mean, standard deviation and t-test (Dependent Samples).

**Results of the research were as follows :**

1. The effectiveness index of sample subjects was 81.63 %
2. The academic achievement was significantly higher than before learning at the .05 level.
3. The learning retention of the students were in the assigned criteria.