ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อผู้เขียน นายวิชัย สายคำอิน

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ :

รองศาสตราจารย์ประจักษ์	สุดประเสริฐ	ประธานกรรมการ
รองศาสตราจารย์วิไลพร	ธนสุวรรณ	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไมตรี	บุญเคลือบ	กรรมการ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนแบบมีเกมประกอบ และแบบไม่มีเกมประกอบ จำนวน 56 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 28 คนและกลุ่มควบคุม 28 คน การรวบรวมข้อมูลทำโดยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบผลการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ เมื่อสิ้นสุดการเรียนในแต่ละคาบเรียน หลังจากนั้นให้ผู้เรียนทำแบบวัดความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ เมื่อการเรียนแต่ละคาบเรียนผ่านไปแล้วเป็นเวลา 3 สัปดาห์ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หา ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ของกลุ่มที่เรียนแบบมีเกมประกอบและแบบไม่มีเกมประกอบแตกต่างกัน

2. ความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ของกลุ่มที่เรียนแบบมีเกมประกอบและแบบไม่มีเกมประกอบแตกต่างกัน

Thesis Title Effects of Using Games on the Vocabulary Learning and Retention of Mathayom Suksa 1 Students

Author Mr. Wichai Saikamin

M.Ed. Educational Technology

Examining Committee :

Assoc. Prof. Prachak Sudaprasert	Chairman
Assoc. Prof. Wilaiporn Tanasuwan	Member
Asst. Prof. Maitree Booncluarb	Member

Abstract

The purposes of this study were to compare vocabulary learning and retention of Mathayom Suksa 1 students who were taught through games and without games. The population was divided into two groups - the experimental group and the control group. Each group consisted of twenty - eight students. At the end of each period a vocabulary learning achievement test was administed to these two groups. Both groups were retested after 3 weeks of each period for retention. The data were analysed by using mean and standard diviation.

The results were as follows :

1. The vocabulary learning achievement of the students taught through games and without games was different.

2. The vocabulary retention of the students taught through games and without games was different.