

## บทคัดย่อ

การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.

ปัญจลักษณ์ ถวาย

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

2560

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ให้ได้ตามเกณฑ์ 75/ 75 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรีก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรีก่อนและหลังการเรียน หลังจากเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 4) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เฉพาะนักศึกษาที่ลงทะเบียน ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2560 ในรายวิชา ภาษาอังกฤษสำหรับครู จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสอบถามความรู้ด้านคำศัพท์ แผนการสอน คำศัพท์ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียน ภาษาอังกฤษโดยใช้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีค่าเท่ากับ 75.39 / 77.76 ซึ่งเท่ากับเกณฑ์ที่ตั้งไว้
2. ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษา หลังการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
3. ความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ หลังการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษทันที และ หลังการเรียนผ่านไปแล้ว 14 วัน ไม่แตกต่างกัน
4. นักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

คำสำคัญ : เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ความคงทนในการจำคำศัพท์, นักศึกษาคณะครุศาสตร์

## Abstract

A STUDY OF ENGLISH VOCABULARY ACHIEVEMENT AND RETENTION OF STUDENTS IN THE FACULTY OF EDUCATION DHONBURI RAJANBHAT UNIVERSITY BY USING ENGLISH VOCABULARY GAME

Panjaluck Thawai

Education Faculty, DhonburiRajabhat University

2017

The objectives of the research were to develop and examine the efficiency of English Vocabulary Game with 75/75; to compare the learners' achievement before and after using English Vocabulary Game; to compare the learners' retentions after using English Vocabulary Game for 14 days after having completed them; and to investigate the learners' opinions toward English Vocabulary Game. The sample employed in this study was 30 undergraduate students in the faculty of Education, Dhonburi Rajabhat University, semester 2, academic year 2017, English for Teachers subject by using simple random sampling. The instruments used in this research were English Vocabulary Game, the achievement test, a test on the retention and questionnaires on students' opinions. The data were analyzed through mean, standard deviation and t-test.

The results of research were as follows:

- 1) The efficiency of the materials was 75.39 and 77.76 percent, which indicated an acceptable level.
- 2) The learners' English vocabulary learning achievement materials was significantly higher at the 0.05 level.
- 3) The learners' retention of vocabulary immediately after using English Vocabulary Game and 14 days after having completed them did not show different.
- 4) The learners' opinions toward English Vocabulary Game were highly positive.

**Keywords :** English Vocabulary Game, Retention of vocabulary, Learners in the Faculty of Education