

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
	วัตถุประสงค์การวิจัย	5
	สมมติฐานการวิจัย	6
	ขอบเขตของการวิจัย.....	6
	นิยามศัพท์เฉพาะ	7
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
	กรอบแนวคิด	9
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
	การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	10
	ความหมายของคำศัพท์	11
	ความสำคัญของคำศัพท์	11
	ประเภทของคำศัพท์	12
	องค์ประกอบในการรู้ศัพท์.....	13
	จุดมุ่งหมายในการสอนคำศัพท์.....	14
	การเรียนการสอนคำศัพท์.....	15
	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	21
	ความหมายของเกม	21
	เกมและการสอนภาษา.....	21
	ประโยชน์ของการสอนภาษาโดยใช้เกม.....	23
	การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาสำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่.....	27
	ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์.....	31
	ความหมายของความคงทนในการจำ	31
	ลำดับขั้นในการศึกษาความจำ.....	50
	การทดสอบความคงทนในการจำ	34
	ระยะเวลาในการวัดความคงทนในการจำ.....	35

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	36
ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	36
ประเภทของแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	37
กระบวนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	38
รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับครู.....	40
คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับครู.....	40
แผนการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับครู.....	40
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	42
งานวิจัยภายในประเทศ.....	42
งานวิจัยต่างประเทศ.....	43
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	45
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	45
ตัวแปรที่ศึกษา.....	45
รูปแบบการวิจัย.....	46
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	46
การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ.....	47
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	55
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	56
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของ	
เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	60
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์	
ภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลอง	
โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	63
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการจำ	
ความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน หลังการเรียนด้วย	
เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษและหลังการเรียน ด้วย เกมคำศัพท์	
ภาษาอังกฤษ ซึ่งผ่านไปในระยะเวลานึง.....	64

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนความคิดเห็นจากแบบสอบถาม ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	66
5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	73
สรุปผลการวิจัย.....	73
การอภิปรายผล.....	74
ข้อเสนอแนะ.....	78
ข้อเสนอแนะในการนำเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไปใช้ในด้านการเรียน การสอน	78
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	78
ปัญหาที่พบในการวิจัย.....	79
เอกสารอ้างอิง.....	80
ภาคผนวก.....	90
ภาคผนวก ก แบบสอบถามความรู้คำศัพท์.....	90
ภาคผนวก ข แผนการจัดการเรียนรู้.....	98
ภาคผนวก ค แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์.....	133
ภาคผนวก ง แบบสอบถามความคิดเห็น.....	142
ภาคผนวก จ หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยหนังสือ.....	145
ประวัติผู้วิจัย.....	149

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า	
1	ตารางที่ 1 แนวทางการกำหนดแผนการสอนคำศัพท์.....	48
2	ตารางที่ 2 แผนการสอนคำศัพท์.....	50
3	ตารางที่ 3 แผนการทดลองและการเก็บข้อมูล.....	55
4	ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.).....	61
5	ตารางที่ 5 คะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของนักศึกษา.....	62
6	ตารางที่ 6 คะแนนความสามารถในการเรียนคำศัพท์ก่อนและหลังการทดลอง และผลต่าง (D) ของคะแนนในการทดสอบทั้ง 2 ครั้ง.....	63
7	ตารางที่ 7 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คะแนนผลต่าง เฉลี่ย (D) และค่าทดสอบ t.....	64
8	ตารางที่ 8 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คะแนนผลต่าง เฉลี่ย (D) และค่าทดสอบ t ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง.....	65
9	ตารางที่ 9 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย () ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คะแนนผลต่างเฉลี่ย (D) และค่าทดสอบ t.....	66
10	ตารางที่ 10 ค่าระดับเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นของ นักศึกษาที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการศึกษารายชื่อ.....	67

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ภาพประกอบที่ 1 แสดงการนำเกมคำศัพท์ไปใช้ในขั้นตอนการสอน.....	9
2 ภาพประกอบที่ 2 แสดงทฤษฎีความจำสองกระบวนการของ Atkinson และ Shiffrin.....	33
3 ภาพประกอบที่ 3 สรุปขั้นตอนการทำวิจัย.....	59

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี