

ชื่อเรื่อง	ผลของการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาธุรกิจ ค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษาโปลีเทคนิคตรัง
ผู้วิจัย	นางสาวสุนิสา จินตวิเศษ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.ปทุมพรษา อุ่นเลิศและอาจารย์โสภาคศิริ ดวงพัตรา
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลของการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษาโปลีเทคนิคตรัง 2) เพื่อเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาธุรกิจค้าปลีก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยอาชีวศึกษาโปลีเทคนิคตรัง ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจและสังคม จำนวน 16 คน โดยวิธีสุ่มตัวอย่างเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) เกมทายคำศัพท์ 3) แบบทดสอบคำศัพท์ก่อนและหลังการใช้เกม ผ่านการตรวจสอบความเป็นปรนัยโดยผู้เชี่ยวชาญ มีความยากง่ายระหว่าง .44 – .88 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.13 -0.75 และมีค่าความเชื่อมั่นสูตร KR-20 โดยวิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสันเท่ากับ .53 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาค่า t – test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาธุรกิจค้าปลีก หลังใช้เกมสูงกว่าก่อนใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการเปรียบเทียบการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 71.48 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 3) ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาธุรกิจค้าปลีก มีค่าเท่ากับ 0.53 แสดงให้เห็นว่า การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาดีขึ้นและสามารถนำไปใช้ในบทต่อ ๆ ไปได้