

ตารางที่ 4.1 คะแนนผลการทำแบบฝึกก่อนเรียนและหลังเรียน

| คนที่    | แบบฝึกหัดก่อนเรียน<br>(คะแนนเต็ม 16 คะแนน) | แบบฝึกหัดหลังเรียน<br>(คะแนนเต็ม 16 คะแนน) |
|----------|--------------------------------------------|--------------------------------------------|
| 1        | 5                                          | 13                                         |
| 2        | 10                                         | 14                                         |
| 3        | 6                                          | 10                                         |
| 4        | 11                                         | 16                                         |
| 5        | 8                                          | 12                                         |
| 6        | 5                                          | 9                                          |
| 7        | 5                                          | 7                                          |
| 8        | 6                                          | 14                                         |
| 9        | 4                                          | 9                                          |
| 10       | 9                                          | 10                                         |
| 11       | 5                                          | 12                                         |
| 12       | 6                                          | 10                                         |
| 13       | 5                                          | 14                                         |
| 14       | 4                                          | 11                                         |
| 15       | 5                                          | 10                                         |
| 16       | 7                                          | 12                                         |
| รวม      | 101                                        | 183                                        |
| $\mu$    | 6.31                                       | 11.44                                      |
| $\sigma$ | 2.12                                       | 2.37                                       |

ตารางที่ 4.2 เปรียบเทียบผลคะแนนการทำแบบฝึกก่อนและหลังเรียน

| ผลการทดสอบ     | จำนวน (N) | ค่าเฉลี่ย | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน | t      | Sig  |
|----------------|-----------|-----------|----------------------|--------|------|
| คะแนนก่อนเรียน | 16        | 6.31      | 2.120                | -9.373 | .000 |
| คะแนนหลังเรียน | 16        | 11.44     | 2.366                |        |      |

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 1 และตารางที่ 2 ผลของการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษาโปลีเทคนิคตรังจำนวน 16 คน ก่อนการสอนโดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.31 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.120 และหลังการสอนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.44 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.366 แสดงว่า ผลของการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษาโปลีเทคนิคตรังสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

2.เปรียบเทียบผลคะแนนหลังการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70

ตารางที่ 4.3 การเปรียบเทียบผลคะแนนหลังการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70

| ผลการทดสอบ            | จำนวน (N) | ค่าเฉลี่ย | ร้อยละ |
|-----------------------|-----------|-----------|--------|
| หลังการจัดการเรียนรู้ | 16        | 11.44     | 71.48  |

จากตาราง 4.3 พบว่า ผลคะแนนภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาธุรกิจค้าปลีก หลังจากใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 11.44 คะแนน จากคะแนนเต็ม 16 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 71.48 แสดงว่า ผลคะแนนภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาธุรกิจค้าปลีก หลังจากใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์สูงกว่าเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้

3. ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ปรากฏผลดังตารางนี้

**ตารางที่ 4.4** ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

| จำนวนนักเรียน | คะแนนเต็ม | ผลรวมคะแนน |           | ดัชนีประสิทธิผล |
|---------------|-----------|------------|-----------|-----------------|
|               |           | ก่อนเรียน  | หลังเรียน | E.I.            |
| 16            | 16        | 101        | 183       | 0.53            |

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาธุรกิจค้าปลีก จำนวน 16 คน คะแนนเต็ม 16 คะแนน นักศึกษามีผลคะแนนก่อนเรียนรวม 101 คะแนน และหลังเรียนด้วยการใช้เกมมีผลคะแนนรวม 183 คะแนน สามารถหาค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยเกมได้เท่ากับ 0.53 แสดงว่า ผลการเรียนรู้ด้วยเกมภาษาอังกฤษ มีค่าดัชนีประสิทธิผลมากกว่าที่กำหนดไว้ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป