

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาผลของการใช้เกมเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชันปีที่ 1 สาขาธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษาโปลีเทคนิคตรัง สรุปผลตามลำดับดังนี้

(1) วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชันปีที่ 1
2. เพื่อเปรียบเทียบผลของการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชันปีที่ 1 หลังการใช้เกม กับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70
3. หาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ของนักศึกษา ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

(2) สมมติฐานของการวิจัย

การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชันปีที่ 1 หลังเรียนด้วยเกมสูงกว่าก่อนเรียน

(3) ขอบเขตของการวิจัย

- 1) ประชากร
นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชันปีที่ 1 สาขาธุรกิจค้าปลีก
จำนวน 16 คน
- 2) ตัวแปร
ตัวแปรอิสระ คือ เกม
ตัวแปรตาม คือ การจดจำคำศัพท์
- 3) เนื้อหาที่ใช้สอน
คำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องใช้สำนักงาน
- 4) ช่วงเวลา
ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง