

การวิจัยในครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู และ 2) ศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลหนองแซง ตีลวุฒาจารย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระบุรี เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 55 คน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม 2) แผนการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.88 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย (mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) การทดสอบที (t-test) และค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson product moment correlation coefficient)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่าการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่าการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

The objectives of this research were to 1) compare the students' learning achievement of English Vocabulary taught using games and the teacher's manual and 2) study the students' retention of English vocabulary taught using games and the teacher's manual. The sample drawn using purposive sampling was 55 Prathomsuksa 6 students of 2 classrooms from Anuban Nong Saeng Silawutthachan School, under Saraburi Educational Area Office 1, during the first semester of academic year 2009. The instruments were 1) learning plans using games, 2) learning plans using the teacher's manual, and 3) a learning achievement test of English vocabulary with a reliability of 0.88. Data were analyzed in terms of mean, standard deviation, t-test, and Pearson product moment correlation coefficient.

The results were as follows:

1. the students taught using games had a higher learning achievement than those taught using the teacher's manual at a significance level of .05.
2. the students taught using games had a longer retention of English vocabulary than those taught using the teacher's manual at a significance level of .05.