

บทคัดย่อ

หัวข้อวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการเรียนการสอนแบบใช้เกม
พัฒนาคำศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผู้ดำเนินการวิจัย นางรวีวรรณ โตเคน

หน่วยงาน โรงเรียนศึกษาพิเศษชัยนาท
สำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

ปี พ.ศ. 2568

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการสอนที่ใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้เกมในการพัฒนาความรู้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยชุดกิจกรรมการเรียน ได้แก่

1. รูปแบบการเรียนการสอนแบบใช้เกมพัฒนาคำศัพท์
2. แบบบันทึกคะแนนและใบงาน
3. แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนและแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน
4. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบใช้เกมพัฒนาคำศัพท์

ผลจากการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมพัฒนาคำศัพท์ มาใช้ในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้เกมพัฒนาคำศัพท์ ผลปรากฏว่า คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 4.45 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 7.43 คะแนน ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เท่ากับ 2.98 คะแนน และนักเรียนทุกคนมีคะแนนสูงขึ้นกว่าเดิมโดยมีคะแนนความก้าวหน้าเมื่อเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับคะแนนหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 66.96 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ลดลง มีค่า t -test (Dependent-Samples) เท่ากับ 17.92* ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด และกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมพัฒนาคำศัพท์ของนักเรียนทำให้เกิดบรรยากาศที่ดีและเอื้อต่อการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นสนใจ ตั้งใจ และมีความรับผิดชอบต่อการเรียนมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมี

ความกระตือรือร้นอยู่ตลอดเวลา ช่วยสร้างความสามัคคีให้เกิดขึ้นในกลุ่ม รู้จักแก้ปัญหาาร่วมกัน ทำงานเป็นทีม ระดมความคิดของหลายคน ซึ่งแนวทางนี้เหมาะสมในการแก้ปัญหาในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี รวมถึงสามารถ สร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก ผลพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนที่ได้รับการ จัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมพัฒนาคำศัพท์จากการสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียน ทุกคนมีคะแนน พฤติกรรมการทำงานที่เพิ่มขึ้น

ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้เกมพัฒนาคำศัพท์ ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนแบบ ใช้เกมพัฒนาคำศัพท์ โดยภาพรวมมีความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.49 และส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.65 เมื่อพิจารณารายข้อแล้วพบว่า ข้อ 3 เรื่องครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ ทราบชัดเจนอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าเท่ากับ 0.51 รองลงมา คือ ข้อ 1 เรื่องครูมีการเตรียมการสอน (พิจารณาจากสื่ออุปกรณ์ต่างๆ มีความพร้อม) อยู่ในระดับมากที่สุด มี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าเท่ากับ 0.72 ข้อ 5 เรื่องครูตั้งใจสอนและให้คำแนะนำ นักเรียนในการทำกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าเท่ากับ 0.49 ข้อ 4 เรื่องกิจกรรมการเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.60 ข้อ 6 เรื่องครูมีอุปกรณ์เพียงพอในการเรียนการสอนอยู่ใน ระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าเท่ากับ 0.74 ข้อ 8 เรื่องครูสามารถประยุกต์สื่อ การสอนให้เหมาะสมกับสภาพจริงในการเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าเท่ากับ 0.67 ข้อ 7 เรื่องครูใช้วิธีการสอนหลายวิธี (เช่น กิจกรรมแบบกลุ่ม, แบบจับคู่, แบบแข่งขันตอบ คำถาม ฯลฯ) อยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.39 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าเท่ากับ 0.67 ข้อ 9 เรื่องเนื้อหา ที่สอนสามารถนำไปใช้ได้จริงในการเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่า เท่ากับ 0.74 ข้อที่ 10 เรื่องครูมีเกณฑ์ในการให้คะแนนที่ชัดเจน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.39 ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.70 และข้อ 2 เรื่องชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.69
