ชื่อเรื่อง : **การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม**
ชื่อผู้วิจัย : **นางเนตรนภิศ นุกูลกิจ**
นางเบญจวรรณ สรรเพ็ชร์
นางสาวญาณิศา สุทธิผาสุข
กลุ่มสาระฯ: **ภาษาต่างประเทศ**
ปีการศึกษา : **2562**

บทคัดย่อ

รายงานวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้เป็นงานวิจัย (ประเภท) สถิติมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่าง/ประชากรที่ใช้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4โดยสุ่มตัวอย่างแบบ (กรณีศึกษาจากลุ่มตัวอย่าง) นักเรียนที่สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ถูกต้อง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ

1. แผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบในการสอน
2. แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์

วิเคราะห์หาข้อมูลเชิงสถิติ โดยใช้สถิติ

1. สถิติพื้นฐาน
    1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)
    1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย พบว่าการใช้เกมประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น จากการทดลองใช้แผนการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 16 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.02 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.33และคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเท่ากับ 23.83จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.11 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 79.4 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นเมื่อได้รับการสอนโดยการใช้เกม และการใช้เกมสามารถพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้

****