

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ชื่อผู้วิจัย : นางเนตรนภิศ นุกุลกิจ
นางเบญจวรรณ สรรเพ็ชร
นางสาวญาณิศา สุทธิผาสุข

กลุ่มสาระฯ : ภาษาต่างประเทศ

ปีการศึกษา : 2562

บทคัดย่อ

รายงานวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้เป็นงานวิจัย (ประเภท) สถิติ มีวัตถุประสงค์เพื่อ เปรียบเทียบ ความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมโดยใช้แบบทดสอบวัดผล สัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน
กลุ่มตัวอย่าง/ประชากรที่ใช้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยสุ่มตัวอย่างแบบ (กรณีศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง) นักเรียนที่สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ถูกต้อง
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ

1. แผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบในการสอน
2. แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์

วิเคราะห์หาข้อมูลเชิงสถิติ โดยใช้สถิติ

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

ผลการวิจัย พบว่า

การใช้เกมประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น จากการทดลองใช้แผนการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 16 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.02 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 53.33 และคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเท่ากับ 23.83 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานเท่ากับ 4.11 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 79.4 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนที่ดีขึ้นเมื่อได้รับการสอนโดยการใช้เกม และการใช้เกมสามารถพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้
