

**ชื่อเรื่อง** การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง Animals and plants โดยใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลสงขลา อำเภอเมืองสงขลาจังหวัดสงขลา

**ผู้วิจัย** นางสาวพัทธนันท์ เกตุแก้ว รหัสนักศึกษา 634102031

**ปีที่ทำการวิจัย** พุทธศักราช 2566

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง Animals and plants หลังใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลสงขลา อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Animals and plants ก่อนและหลังเรียนด้วยเกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลสงขลา อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ประจำปีการศึกษา 2566 โรงเรียนอนุบาลสงขลา อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จำนวน 42 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จำนวน 5 แผน แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ 2) นวัตกรรมที่เลือกใช้อยู่ในรูปแบบเกม จำนวน 5 เกม ได้แก่ เกมเติมตัวอักษรที่หายไป, เกมทายคำศัพท์จากรูปภาพ, เกมเปิดแผ่นป้ายทายคำศัพท์, เกมเลือกคำตอบที่ถูกต้อง, และเกมสลับตัวอักษร 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เรื่อง Animals and plants การวิเคราะห์ข้อมูลทำได้โดยการวิเคราะห์หาค่าร้อยละ (Percentage), ค่าเฉลี่ย (Mean), ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. หลังเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 42 คน

2. ก่อนเรียนด้วยเกมประกอบการสอน นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 15 คะแนน คะแนนต่ำสุด 4 คะแนน คะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 9.80 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 2.83 และหลังเรียนด้วยเกม

ประกอบการสอน นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 19 คะแนน คะแนนต่ำสุด 14 คะแนน คะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 15.64 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 1.42 แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนด้วยเกมประกอบการสอน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน