

ชื่องานวิจัย	การใช้เกมทางภาษาเพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านป่ออิฐ
ผู้วิจัย	พลอยฟ้า แข็งแรง
สาขาวิชา	ภาษาอังกฤษ
ปีที่ทำการวิจัย	2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นผ่านการใช้เกมทางภาษา และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษา

ประชากรในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านป่ออิฐ จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 26 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษาจำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยเกมทางภาษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) และค่าความเหมาะสม (IOC)

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นผ่านการใช้เกมทางภาษา เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียน ($\mu = 16.27$, $\sigma = 3.01$) สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ($\mu = 8.19$, $\sigma = 1.64$) และมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 40.38

2) ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมทางภาษาอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.80$, $\sigma = 0.13$)

คำสำคัญ : เกมทางภาษา, การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ความพึงพอใจ

Research Title	Utilizing Language Games for the Enhancement of English Vocabulary Learning Efficacy in Third-Grade Elementary Students at Ban Bo-it School.
Researcher	Miss. Ployfa Khaengraeng
Year	2024

Abstract

The purpose of this research were 1) enhance the vocabulary learning skills of third-grade students by utilizing language games to improve their effectiveness, and 2) examine the satisfaction levels of third-grade students with the use of language games in English vocabulary learning.

The population in the research study consists of 26 students from Grade 3 at Ban Bo It School in Songkhla Province during the first semester of the academic year 2024. The research instruments were 1) 5 lesson plans with language games 2) English Vocabulary Achievement Tests and 3) The Student Satisfaction Survey towards the use of language games. Data were analyzed by the use of mean, standard deviation and IOC.

The findings of this research were 1) The effect of using language games on the enhancement of English vocabulary skills among Grade 3 students, when comparing pre-test and post-test scores, revealed that post-test scores ($\mu = 16.27$, $\sigma = 3.01$) were significantly higher than pre-test scores ($\mu = 8.19$, $\sigma = 1.64$) with a development percentage of 40.38. 2) The satisfaction of Grade 3 students towards the use of language games was at the highest level. ($\mu = 4.80$, $\sigma = 0.13$)

Keyword : Language Games, English Vocabulary Learning, Satisfaction