

ชื่องานวิจัย	การใช้เกมทางภาษาเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย ๒
ผู้วิจัย	ภูมิสิทธิ์ อินทโร
สาขาวิชา	ภาษาอังกฤษ
ปีที่ทำการวิจัย	2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นผ่านการใช้เกมทางภาษา และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษา

ประชากรในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย ๒ จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2567 จำนวน 41 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา จำนวน 3 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้เกม และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมทางภาษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) และค่าความเหมาะสม (IOC)

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นผ่านการใช้เกมทางภาษา เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างเห็นได้ชัด

2) ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมทางภาษาอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : เกมทางภาษา, การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ความพึงพอใจของนักเรียน, การทดสอบก่อนและหลังเรียน

Research Title	Using Language Games to Enhance English Vocabulary Learning Skills of Grade 7 Students at Hatyaiwittayalai School 2
Researcher	Poomsit Intharo
Year	2024

Abstract

The objectives of this research are: 1) to enhance the English vocabulary learning skills of Grade 7 students through the use of language games, and 2) to study the satisfaction of Grade 7 students with learning English vocabulary through language games.

The research population consists of 41 Grade 7 students from Hatyaiwittayalai School 2, Songkhla Province, in the first semester of the 2024 academic year. The research tools used are: 1) a lesson plan incorporating language games (3 plans), 2) a vocabulary learning assessment test before and after the use of the games, and 3) a questionnaire on students' satisfaction with the use of language games. The statistical methods used for data analysis include mean (μ), standard deviation (σ), and index of item-objective congruence (IOC).

The research findings reveal that 1) The development of English vocabulary learning skills of Grade 7 students through the use of language games showed increased effectiveness. When comparing test scores before and after the lessons, it was found that the post-lesson scores were significantly higher than the pre-lesson scores. 2) The satisfaction levels of Grade 7 students who were taught using language games were found to be at the highest level.

Keywords: Language games, English vocabulary learning, student satisfaction, pre- and post-lesson testing