

**ชื่อวิจัย** การศึกษาผลการใช้สื่อการสอนชุด Have Fun With Phonics ในการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนเทศบาล ๑ วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา) อำเภอ เมือง จังหวัด นครปฐม

**ผู้วิจัย** นางสาวกัญญารัตน์ ช้อยเครือ

**ภาคเรียนที่** ๒

**ปีการศึกษา** ๒๕๖๑

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อการสอนชุด Have Fun With Phonics วิชา ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนเทศบาล ๑ วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา) อำเภอ เมือง จังหวัด นครปฐม เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการใช้สื่อ Have Fun With Phonics โดยการใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๑/๑ โรงเรียนเทศบาล ๑ วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา)ที่กำลังเรียนวิชา ภาษาอังกฤษ ในภาค เรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๑ จำนวน ๒๕ คน โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ สื่อการสอนชุด Have Fun With Phonics และแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการคำศัพท์ ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ คำศัพท์ที่เป็นเสียงสระเบื้องต้น การวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย(X) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนก่อนและหลังการสอนโดยใช้ค่าทดสอบที (t-test) ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการศึกษาพบว่า ๑) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑/๑ ที่ได้รับการสอนโดยการจัดการเรียนรู้อาศัยสื่อการสอนชุด Have Fun With Phonics มีความสามารถในการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยมีคะแนนความก้าวหน้าในการ อ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงที่สุดเท่ากับร้อยละ ๖๓.๓ ๒) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑/๑ ที่ได้รับการสอน โดยการจัดการเรียนรู้อาศัยสื่อการสอนชุด Have Fun With Phonics มีความสามารถในการอ่าน คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑

**ชื่อวิจัย** การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนเทศบาล ๑ วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา)

**ผู้วิจัย** นางสาวกัญญารัตน์ ช้อยเครือ

**ภาคเรียนที่** ๑

**ปีการศึกษา** ๒๕๖๑

### บทคัดย่อ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนเทศบาล ๑ วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา) เนื่องจากผู้วิจัยได้ปฏิบัติการสอนในรายวิชา อ ๒๒๑๐๑ ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ปรากฏว่ามีนักเรียนจำนวนหนึ่งประสบปัญหาการเขียนสะกดคำศัพท์ไม่ได้ ทำให้ทราบว่านักเรียนขาดทักษะทางการเขียนเป็นอย่างมาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนช่วงสรุปเนื้อหา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๑ โรงเรียนเทศบาล ๑ วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา) ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน คะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ ๑๕ จากคะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๓.๔๓ และคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเท่ากับ ๒๑.๑๘ จากคะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๓.๘๕ แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นเมื่อได้รับการสอนโดยใช้เกม และการใช้เกมสามารถพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ได้