

ชื่อเรื่อง	ผลการใช้เกม Puzzle word เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรศิริกุล The Effect of Using Puzzle Word Game to Improve English Spelling Skill of Grade 2 Students at Pornsirikul School
ผู้วิจัย	นางสาวปนิษฐา ทินประภา
อาจารย์วิจัย	อาจารย์โสภาสิริ ดวงพัตราและ ดร.ปัญญพรษา อุ่นเลิศ
สาขาวิชา	วิชาชีพครู
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรศิริกุล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนพรศิริกุล จำนวน 42 คน จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) 2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังใช้เกม Puzzle word ในการสอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบเป็นชุดคำศัพท์เพื่อวัดทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ เกม Puzzle word เพื่อใช้ในการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ของนักเรียน สถิติใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า t-test แบบ dependent เพื่อใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

การทดสอบวัดการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนการใช้เกม และหลังการใช้เกมพบว่าทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยการใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.93 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.45 และจากการทดสอบสมมติฐานพบว่าหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Puzzle word นักเรียนมีคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย มีดังนี้

1 การใช้เกมที่ช่วยในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ คำศัพท์ที่นำมาใช้ควรหลากหลาย ซึ่งจะต้องครอบคลุมทุกเนื้อหา ให้นักเรียนรู้จักการสะกดคำศัพท์ที่ถูกต้องในภาษาอังกฤษ เพื่อจะทำให้ นักเรียนเกิดความจำที่แม่นยำในการจดจำคำศัพท์

2 ในการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ปัญหาส่วนใหญ่ที่พบคือ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ทำให้ยากต่อการเรียนรู้ การใช้เกมเป็นสื่อประกอบการสอน ช่วยลดภาระครูได้มาก ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้ทักษะทางภาษาของผู้เรียนดีขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

รายงานฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้เพราะความกรุณาอย่างยิ่งจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ให้คำปรึกษาทุกท่านได้ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือและให้คำปรึกษาอย่างดียิ่ง ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์โสภาคศิริ ดวงพัตรา, ดร.บุญพรษา อุ่นเลิศ อาจารย์ที่ปรึกษานางสาววิชุดา เปาะทอง ครูพี่เลี้ยง ที่ได้กรุณาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องและให้คำแนะนำในการเขียนรายงานการวิจัยในครั้งนี้ รวมทั้งบุคคลที่ผู้วิจัยอ้างอิงทางวิชาการตามที่ปรากฏในบรรณานุกรม

ขอขอบคุณคณะผู้บริหาร คณะครู และบุคลากรทางการศึกษาโรงเรียนพรศิริกุลทุกท่านที่คอยช่วยเหลือด้านการค้นคว้าหาข้อมูลและเป็นที่กำลังใจให้เสมอมา นอกจากนี้ยังมีผู้ที่ให้ความช่วยเหลืออีกหลายท่าน ซึ่งผู้วิจัยไม่สามารถกล่าวในที่นี้ได้ทั้งหมด จึงขอขอบพระคุณทุกท่านเหล่านั้นไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

เหนือสิ่งอื่นใด คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตัญญูแด่เวทีแต่บิดา มารดา ตลอดจนบูรพาจารย์ที่ให้การศึกษอบรมสั่งสอน ให้สติปัญญาและคุณธรรม อันเป็นเครื่องชี้ทางความสำเร็จในชีวิต

ปณิฐา ทินประภา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	จ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	1
สมมติฐานการวิจัย	1
ขอบเขตการวิจัย	2
นิยามศัพท์เฉพาะ	2
ประโยชน์ที่ได้จากการวิจัย	2
กรอบแนวคิดการวิจัย	2
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	3
หลักสูตร	3
สาระและมาตรฐานการเรียนรู้	3
คุณภาพผู้เรียน	4
ความรู้เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	7
ความหมายของการเขียนสะกดคำศัพท์	7
ความสำคัญของการเขียนสะกดคำศัพท์	7
หลักการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	7
เทคนิคการสอนโดยใช้เกม	9
ความหมายและความสำคัญของเกม	9
ประเภทของเกม เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	9
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	13
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	13
แบบแผนการวิจัย	13
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	13
การเก็บรวบรวมข้อมูล	14
การวิเคราะห์ข้อมูล	14
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	15
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	15

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	17
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	17
สมมติฐานการวิจัย	17
สรุปผลการวิจัย	17
การอภิปรายผลการวิจัย	18
ข้อเสนอแนะ	18
บรรณานุกรม	19
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	28
ผลการวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	
ภาคผนวก ข	38
รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ	
ภาคผนวก ค	40
แบบทดสอบชุดคำศัพท์	
ภาคผนวก ง	43
ใบงานทดสอบ Pretest และ Posttest	
ภาคผนวก จ	46
ตัวอย่างเกม Puzzle word ที่ใช้ในการทดลอง	
ภาคผนวก ฉ	51
รูปภาพกิจกรรม	
ประวัติผู้วิจัย	53

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	ตารางกำหนดตัวชี้วัด มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	3
2	ตารางกำหนดตัวชี้วัด มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ	4
3	ตารางกำหนดตัวชี้วัด มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน	5
4	ตารางกำหนดตัวชี้วัด มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ	6
5	ตารางกำหนดตัวชี้วัด มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	6
6	ตารางกำหนดตัวชี้วัด มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน	7
7	ตารางกำหนดตัวชี้วัด มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม	7
8	ตารางกำหนดตัวชี้วัดมาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก	7
9	ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการใช้เกม Puzzle word	21
10	ตารางผนวกที่ ก 1 Paired Samples Statistics	29
11	ตารางผนวกที่ ก 2 Paired Samples Test	29
12	ตารางผนวกที่ ก 3 ผลการทดสอบการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรศิริกุล	30
13	ตารางผนวกที่ ก 4 ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (B) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 42 คน	32
14	ตารางผนวกที่ ก 5 ตารางแสดงสัดส่วนของคนเขียนถูก (p) และสัดส่วนของคนเขียนผิดในแต่ละข้อ (q) ของแบบทดสอบการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 42 คน	33
15	ตารางผนวกที่ ก 6 ค่าความแปรปรวนของแบบทดสอบการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	35

สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
1	กรอบแนวคิดการวิจัย	2
2	หลักการเขียนสะกตคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	12
3	แบบแผนการวิจัย	16