

ชื่อเรื่อง	รายงานผลการวิจัยการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม
ผู้รายงาน	นางเพ็ญภักดิ์ นิยมญาติ
ตำแหน่ง	ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสุทธรสิริโสภา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 2
ปีที่ศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม ก่อนเรียนและหลังเรียน และศึกษาเจตคติ ต่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสุทธรสิริโสภา อำเภอรัตนวาปี จังหวัดหนองคาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 15 คน เลือกโดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบวัดเจตคติต่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม การดำเนินการทดลองใช้เวลา 5 สัปดาห์ ๆ ละ 4 ชั่วโมง 20 ชั่วโมง วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนเฉลี่ยร้อยละ 25.66 และหลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 77.33 เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพบว่าความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. นักเรียนมีเจตคติต่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม อยู่ในระดับดี

**Title** The Development of English Vocabulary Learning Ability of Pratomsuks 4 Students Using Games

**Author** Mrs. Phenphak Niyomyart

**Position** Senior Professional Level  
Nong Khai Primary Educational Service Area Office 2

**Academic Year** 2017

### ABSTRACT

The purposes of this research were to study and compare the English vocabulary learning ability and English vocabulary retention ability of Prathomsuksa 4 students before and after using games and to study the students' attitude towards teaching English vocabulary using games.

The sample consisted of 15 Prathomsuksa 4 students at Sutthasirisopha School under Nongkhai Primary Educational Service Area Office 2, in the first semester of the academic year 2016. They were selected by purposive sampling. The design of this research was a one group pretest-posttest design.

The research instruments were ten lesson plans, an English vocabulary ability test and an attitude questionnaire. The experiment lasted five weeks, 4 hours a week or 20 hours in total. The mean, percentage, standard deviation and t-test for dependent samples were employed to analyze the data. The findings of this research were as follows:

1. The students' pretest and posttest scores on English vocabulary learning ability were 26.66 % and 77.33 % respectively. The students' posttest score on English vocabulary learning ability was found significantly higher than that of the pretest.
2. The students taught by using games had English vocabulary retention ability.
3. The students' attitude towards teaching English vocabulary using games was at a good level.