

**การพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โดยใช้เกมประกอบการสอน**

พัชชานันท์ โพธิ์ศรีสูง

**วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี**

ปีการศึกษา 2551

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี อนุมัติวิทยานิพนธ์ การพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้า
คำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมประกอบการสอน
เสนอโดย นางสาวพัชชานันท์ โพธิ์ศรีสูง เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

.....รองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา
(นายตระกูล จันทสุนทร)
วันที่ 4 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2551

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุเทพ อ่อนใส)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประทุม ศรีรักษา)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ โพธิ์ศรีสูง)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
(ดร.สุพจน์ เกิดสุวรรณ)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมประกอบการสอน
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประทุม ศรีรักษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ โพธิ์ศรีสูง
ชื่อนักศึกษา	พัชชานันท์ โพธิ์ศรีสูง
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา	2551

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมประกอบการสอนตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหนองม่วง อำเภอหนองม่วง จังหวัดลพบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โดยการสอนแบบใช้เกมประกอบการสอน (กลุ่มทดลอง) และการสอนแบบปกติ (กลุ่มปกติ) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน 2) แผนการจัดการเรียนรู้ปกติ 3) แบบทดสอบทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ข้อมูลที่ได้จากการทดลองนำมาวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) และการทดสอบที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนมีค่าเท่ากับ 81.75/80.45 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน
2. ทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Thesis Title The Development of Articles Using Skills for Prathomsuksa Four Students Taught by Games

Thesis Advisors Asst. Prof. Dr. Pratoom Sriuksa
 Asst. Prof. Kitti Poseesung

Name Patchanan Poseesung

Concentration Curriculum and Instruction

Academic Year 2008

ABSTRACT

This research aimed to 1) find an efficiency of the learning plans using games for Prathomsuksa 4 students, according to the standard criterion of 80/80, 2) compare their articles using skills before and after the experiment, and 3) compare their skills when they were taught by using games and those when they were taught by conventional method. The sample consisted of Prathomsuksa Four students at Wat Nongmuang School, Nongmuang District, Lop Buri Province, during the second semester of Academic Year 2007. The research instruments consisted of 1) lesson plans using games, 2) lesson plans using the conventional method, and 3) tests on articles using skills with a reliability of 0.81 and an approval from 5 experts. The data were analyzed by mean, standard deviation, and t-test.

Findings were as follows:

1. the efficiency per the result of the developed lesson plans using games was 81.75/80.45.
2. their skills after being taught by games was higher, with a statistically significant difference at the level of .05.
3. the skills of students taught by games were higher than the skills of those taught by the conventional method, with a statistically significant difference at the level of .05.

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความอนุเคราะห์จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประทุม ศรีรักษา ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ โพธิ์ศรีสูง กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำและตรวจแก้ไขข้อบกพร่องทุกขั้นตอนของการวิจัย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณด้วยความเคารพยิ่ง

ขอขอบพระคุณคณะผู้เชี่ยวชาญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไชยรัตน์ ทิพย์สภาพกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประกอบ สมร่าง ดร.ทรงศิริ ดุ่นทอง ดร.เนติ เฉลยวาเรศ และ อาจารย์บุญ ยานุช เฉวียงหงส์ ที่ได้วิเคราะห์งานและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขอขอบพระคุณคณาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรีทุกท่านที่ได้กล่าวนามไว้ ที่ได้ให้ความรู้และข้อเสนอแนะต่างๆในการทำวิทยานิพนธ์จนบรรลุผลสำเร็จด้วยดี ขอขอบพระคุณผู้บริหารสถานศึกษา คณะครูโรงเรียนวิไลวิทยา และโรงเรียนวัดหนองม่วง ที่ให้ความอนุเคราะห์และอำนวยความสะดวกในการดำเนินการวิจัยและขอขอบใจนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

คุณค่าและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องสักการะคุณแต่บิดา มารดา ผู้เป็นบุพการีแห่งชีวิต ตลอดจนครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

พัชชานันท์ โพธิ์ศรีสูง

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวความคิดในการวิจัย.....	7
สมมติฐานการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระ	
ภาษาต่างประเทศ.....	10
คำนำหน้าคำนาม (articles).....	13
เกม.....	21
แผนการจัดการเรียนรู้.....	31
แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน.....	40
แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ.....	46
ทักษะการเรียนรู้.....	47
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	52
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	57
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	57
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล.....	57
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ.....	58
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	62
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	63
สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	63

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	68
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการรายงานผลการวิเคราะห์.....	68
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	68
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	73
ความมุ่งหมายการวิจัย.....	73
สมมติฐานการวิจัย.....	73
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	73
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	74
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	74
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	74
สรุปผลการวิจัย.....	75
อภิปรายผล.....	75
ข้อเสนอแนะ.....	77
บรรณานุกรม.....	79
ภาคผนวก.....	85
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบเครื่องมือ.....	86
ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ.....	88
ภาคผนวก ค หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลในการวิจัย.....	94
ภาคผนวก ง แบบตรวจสอบความสอดคล้องเหมาะสมของ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน.....	97
ภาคผนวก จ แบบสอบถามความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของ แบบทดสอบ.....	101
ภาคผนวก ฉ ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก(r) ของ แบบทดสอบทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามใน ภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่4.....	111

	หน้า
ภาคผนวก ช แผนการจัดการเรียนรู้การสอนทักษะการใช้คำ นำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม ประกอบการสอน.....	122
ภาคผนวก ซ แผนการจัดการเรียนรู้การสอนแบบปกติ.....	211
ภาคผนวก ฉ แบบทดสอบทักษะการใช้คำนำหน้าคำนาม ในภาษาอังกฤษ.....	270
ภาคผนวก ฅ ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ โดยใช้ ใช้เกมประกอบการสอน.....	274
ภาคผนวก ฎ ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการใช้คำนำหน้า คำนามในภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมประกอบการสอน ระหว่างก่อน – หลัง การทดลองการสอนของกลุ่ม ทดลอง.....	278
ภาคผนวก ฏ ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการใช้คำนำหน้า คำนามในภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมประกอบการสอน กับการสอนปกติ.....	281
ประวัติผู้ทำวิทยานิพนธ์.....	284

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1	แบบแผนการทดลอง..... 62
ตาราง 2	ตาราง 2 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการพัฒนาทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ โดยใช้ เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่ม ทดลอง..... 69
ตาราง 3	ตาราง 3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนน ทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ประกอบการสอน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4กลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการเรียน..... 70
ตาราง 4	ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนน ทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม ประกอบการสอนกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติ 71
ตาราง 5	แสดงคะแนนเพื่อหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบทักษะการใช้คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ กลุ่ม สาระภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 112
ตาราง 6	แสดงค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ ทักษะการใช้ คำนำหน้าคำนามในภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระ ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 118
ตาราง 7	ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อน – หลังเรียนของนักเรียนที่ สอนโดยใช้เกมประกอบการสอน..... 279
ตาราง 8	ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกม ประกอบการสอนกับการสอนปกติ..... 282

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย.....	8

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี