

บทคัดย่อ

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ผลการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษที่มีต่อ ความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 อำเภอหนองบัว จังหวัดนครสวรรค์
ผู้วิจัย	นางณัฐธมา นามวงษ์
คณะกรรมการที่ปรึกษา	ดร. ธาตรี จีราพันธ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จำรัส นวลนิ่ม
สาขา	หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา	2548

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนเรียนและหลังเรียน 3) ศึกษาจำนวนนักเรียนที่มีความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม 4) ศึกษาจำนวนนักเรียนที่มีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม

กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองคู อำเภอหนองบัว จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2546 จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) แผนการสอนภาษาอังกฤษที่ใช้เกมประกอบการสอนซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพ ว่ามีความเหมาะสมมากโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษเรื่องสถานที่ ที่ตั้งของสถานที่ อาชีพ ที่อยู่ และเวลา เป็นแบบทดสอบชนิดปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ที่มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.55 – 0.77 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.29 – 0.71 ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.77 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูด ชนิดแบบสอบปากเปล่า จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.92

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมจำนวนร้อยละ 86.67 มีความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม
4. นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมจำนวนร้อยละ 90 มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม

Abstract

Thesis Title	The Result of Using Games in Teaching English for Listening and Speaking Abilities with Prathomsuksa Six Students in Amphoe Nongbua, Nakhon Sawan Province.
Researcher	Mrs. Natcha Namwong
Advisory Committee	Dr. Thatree Cheeraphan, Asst. Prof. Chamrat Nuannim
Program	Curriculum and Instruction
Academic Year	2004

The purposes of this research were to 1) compare English listening abilities of Prathomsuksa 6 students taught by games for English teaching before and after learning, 2) compare English speaking abilities of Prathomsuksa 6 students taught by games for English teaching before and after learning, 3) study the number of students having English listening ability passing the criterion score of 75% of the full score, and 4) study the number of students having English speaking ability passing the criterion score of 75% of the full score.

The samples were 30 Prathomsuksa 6 students of Bannongdu School, Amphoe Nongbua, Nakhon Sawan, academic year of 2003.

The research instruments were (1) a teaching English plan with content validity approved by 3 specialists, (2) an English listening test about location of workplace, occupation, address and time, with 20 items, 4 multiple choices, with degree of difficulty from 0.55 – 0.77, degree of discrimination from 0.29 – 0.71, and reliability value at 0.77, (3) an English speaking test with 10 items, oral test and with reliability value at 0.92.

The results of the study revealed that:

1. The English listening posttest mean score of the students who were taught by games was higher than the pretest one at the .05 level of significance.
2. The English speaking post test mean score of the students who were taught by using games was higher than the pretest one at the .05 level of significance.
3. 86.67% of all students taught by using games passed the English listening post test at the criterion score of 75% of the full score with a .05 level of significance
4. 90% of all students taught by using games passed the English Speaking post test at the criterion score of 75% of the full score with a .05 level of significance