

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน 2) เปรียบเทียบความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน 3) เปรียบเทียบความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน กับใช้เกมประกอบการสอน 4) เปรียบเทียบความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน กับใช้เกมประกอบการสอนกลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบรรหารแจ่มใสวิทยา 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) โดยจับฉลากเพื่อเลือก กลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 ห้องเรียน แล้วจับฉลากอีกครั้งเพื่อกำหนดให้ กลุ่มที่ 1 สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน กลุ่มที่ 2 สอนโดยใช้เกมประกอบการสอน จำนวนนักเรียนกลุ่มละ 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ แบบสอบถามวัดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) และการทดสอบที (t - test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอนมีความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน กับนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน
4. นักเรียนที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านประกอบการสอน กับนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

The purposes of this research were 1) to compare Mathayomsuksa 1 Students' English Reading Ability before and after teaching using Supplementary Material 2) to compare Mathayomsuksa 1 Students' English Reading ability before and after teaching using Game 3) to compare Mathayomsuksa 1 Students' English Reading ability through using Supplementary Material and using Game 4) to compare Mathayomsuksa 1 Students' interest English Learning. The samples were 2 classrooms of Mathayom Suksa 1 Students' in the first semester of the 2008 academic of Bunhanchamsaiwittaya 6 school. They were selected by Simple Random Sampling and divided into the first experimental group taught by using Supplementary and the second experimental group taught by Game. Two experimental groups consisting of thirty students each. The Randomized control group pretest – posttest design was used in this experiment. Each group was taught with the same content for twelve hours. The instruments used for collecting data were lesson plans of Supplementary Material, lesson plans of Game, English reading ability test and interest in learning English questionnaires. The data were analyzed by mean, standard deviation, content analysis and t-test independent.

The results of the study were :

1. The students' English reading ability through Supplementary Material in each statistically significant case. The posttest result was significantly higher than the pretest result at the .05 level.
2. The students' English reading ability through Game in each Statistically significant case. The posttest result was significantly higher than the pretest result at the .05 level.
3. The students' English reading ability through Using Supplementary Material and Using Game in each statistically significant case. There was not different.
4. The interest in learning English of students who taught by Using Supplementary Material and Using Game was not different.