

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

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.