

การ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ห้า ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและแบบธรรมดา



นางสาวแนนน้อย เพ็ชรสุขสวัสดิ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

ภาควิชาประถมศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. 2526

ISBN 974 - 562 - 572 - 8

011127

I 15445 305

๒

A COMPARISON OF PRATHOM SUKSA FIVE STUDENTS '
ACHIEVEMENT IN ENGLISH SPELLING : TEACHING BY
USING GAME TECHNIQUE AND TRADITIONAL METHOD

Miss Nangnoy Piansuksawat

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for the Degree of Master Education
Department of Elementary
Department of Elementary Education
Chulalongkorn University

1983

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การ เปรียบ เทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ สะกดคำภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ห้า ระหว่างการสอน
แบบใช้ เกมและแบบชมรมคา

โดย

นางสาวแนนน้อย เพ็ชรสุขสวัสดิ์

ภาควิชา

ประถมศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิตรวัลย์ โกวิทวดี



บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ออนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัย
ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าวิทยานิพนธ์

[Handwritten signature]

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุประภัสร์ บุญนาค)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

[Handwritten signature] ..ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิติยวดี บุญเชื้อ)

[Handwritten signature] ..กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิตรวัลย์ โกวิทวดี)

[Handwritten signature] ..กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แรมสมร อยู่สอาดพร)

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสะกดคำภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ห้า ระหว่างการสอนแบบใช้
เกมและแบบธรรมดา

ชื่อนิสิต

นางสาวแนน นอย เพียรสุขสวัสดิ์

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิตรวิทย์ โกวิทวิท

ภาควิชา

ประถมศึกษา

ปีการศึกษา

2525

บทคัดย่อ



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทน
ในการจำการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ห้าระหว่างการ
สอนแบบใช้เกมและการสอนแบบธรรมดา

วิธีดำเนินการวิจัย

ตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ห้าของ
โรงเรียนวิบูลชนนนท์และโรงเรียนวัดบางเสาธง เขตบางกอกน้อย จังหวัด
กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2525 โรงเรียนละ 1 ห้อง ห้องละ 30 คน กลุ่ม
ที่ 1 ใ้รับการสอนแบบใช้เกม กลุ่มที่ 2 ใ้รับการสอนแบบธรรมดา แต่ละกลุ่ม
ใช้เวลาสอน 20 คาบ (คาบละ 20 นาที) ในคานการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การ
การสะกดคำภาษาอังกฤษของทั้งสองกลุ่ม ผู้วิจัยได้ประเมินผลหลังการ
สอนของแต่ละแผนและนำคะแนนรวมของทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ย เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การ
สะกดคำภาษาอังกฤษ และโดยการทดสอบค่าที ในคานการเปรียบเทียบความคงทน
ในการจำการสะกดคำภาษาอังกฤษของ 2 กลุ่ม ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบชุดเดิมไป
ประเมินผลหลังจาก 3 สัปดาห์ผ่านไป แล้วนำคะแนนที่ทดสอบไปหาค่าเฉลี่ย
และโดยการทดสอบค่าที

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่แผนการสอน 2 ชุด แบบทดสอบ 1 ชุด
ทั้งนี้ได้แก่แผนการสอนแบบใช้เกม แผนการสอนแบบธรรมดาและแบบทดสอบวัดผล
สัมฤทธิ์ทางการเรียนการสะกดคำภาษาอังกฤษ ซึ่งมีค่าความเที่ยง 0.85 ทั้งแผน
การสอนและแบบทดสอบได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว

ผลการวิจัย

พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำการสะกด
คำภาษาอังกฤษของกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบใช้เกมและกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบธรรมดา
แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นั่นคือนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบใช้เกม
มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำการสะกดคำภาษาอังกฤษสูง
กว่านักเรียนในกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบธรรมดา

Thesis Title A Comparison of Prathom Suksa Five Students' Achievement in English Spelling : Teaching by Using Game Technique and Traditional Method

Name Miss Nangnoy Piansuksawat

Thesis Advisor Assistant Professor Pitrawan Kowitwathi

Department Elementary Education

Academic Year 1982

Abstract



Purposes

The purposes of this research were to compare the achievement and the retention in English spelling of Prathom Suksa five students by using game technique method and traditional method .

Procedures

The subjects were 30 Prathom Suksa Five students from Bangkeonon school and from Bangsaotong school each, in Bangkok Metropolis academic year 1982. The subjects were divided into 2 groups. Each group was taught by different teaching methods. The first group was taught by using game technique method while the other one was taught by traditional method. Time spent in teaching each group was twenty periods (twenty minutes per each period).

In comparing the achievement in spelling of both groups, the researchers had evaluated the teaching results of

each lesson plan by testing each group after finishing teaching, calculating the mean of the total scores of each group and using t-test technique. In comparing the students' retention in spelling, the researcher had conducted the same tests to both groups after 3 weeks and finding the students' retention in spelling by calculating the mean and using t-test technique.

The instruments used in this research were two kinds of English lesson plans: a game technique method lesson plan and traditional method lesson plan. The other instrument was the English spelling achievement test. The reliability coefficient of the test was 0.85. Both English lesson plans programs and the English spelling achievement test were approved by the educational experts.

Findings

The result of the research was that the achievement and the retention in English spelling of the group taught by game technique method was significantly higher than the group taught by traditional method at the level of 0.05.

กติกกรมประกาศ



การทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กิติยวดี บุญชื้อ ประธานกรรมการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แรมสมร อยุสตาพร กรรมการ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พิศรวัลย์ โกวิทวดี ซึ่งได้กรุณา ให้ความแนะนำปรึกษา รวมทั้งให้ความช่วยเหลือในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ เป็นอย่างดี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวง เคื่อน ออนนวม และอาจารย์พิสิษฐ ศันทวนิช ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำด้านสถิติ รวมทั้ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปานตา ไซเทียบวงศ์ อาจารย์ยุศุมา แสง เกษ ที่ได้ให้ข้อคิดและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่เป็น ประโยชน์ต่อการวิจัย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณและขอบคุณคณะอาจารย์และนักเรียนโรงเรียน วัดบางขุนนนท์ โรงเรียนวัดบางเสาธง และโรงเรียนวัดชากุดทอง ที่ให้ความร่วมมือ ในการวิจัยเป็นอย่างดี รวมทั้งบุคคลต่าง ๆ ที่มีใจกว้างงาม ซึ่งมีส่วนช่วยเหลือใน การทำวิทยานิพนธ์นี้

ท้ายที่สุด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณและขอบคุณ คุณแม่ ที่ และเพื่อน ๆ ที่ได้ส่งเสริมสนับสนุนและให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จด้วยดี

นางน้อย เพ็ชรสุขสวัสดิ์

สารบัญ



๗

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
กิตติกรรมประกาศ	ช
รายการตารางประกอบ	ฉ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ในการวิจัย	9
สมมติฐานการวิจัย	9
ขอบเขตของการวิจัย	9
ข้อตกลงเบื้องต้น	9
ความจำกัดของการวิจัย	10
คำจำกัดความ	10
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	11
ขั้นตอนและวิธีดำเนินการวิจัย	11
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	13
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำ	13
ความหมายของการสะกดคำ	13
จุดมุ่งหมายของการสะกดคำ	13
กลวิธีในการสอนเขียนสะกดคำ	14
สาเหตุที่ทำให้มีความยากลำบากในการสะกดคำ	18
ความหมายของ เกม	19

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ชนิดของเกม	19
คุณค่าของเกมประกอบวิชาการ ใ้เรียนการสอน	20
ขั้นตอนในการออกแบบและใช้เกมประกอบวิชาการ ใ้เรียน การสอน	20
วัตถุประสงค์ของการ เล่นเกมการสะกดคำภาษาอังกฤษ	21
หลักการสอน เกมการสะกดคำภาษาอังกฤษ	21
วิธีสอน เกมการสะกดคำภาษาอังกฤษ	23
ตัวอย่าง เกมการสะกดคำภาษาอังกฤษ	23
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำ	28
งานวิจัยในต่างประเทศ	28
งานวิจัยในประเทศ	29
3 วิธีดำเนินการวิจัย	32
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	32
ตัวอย่างประชากร	35
การเก็บรวบรวมข้อมูล	36
การวิเคราะห์ข้อมูล	36
4 การวิเคราะห์ข้อมูลและผลการวิเคราะห์ข้อมูล	37
5 สรุปผลการวิจัยและขอเสนอแนะ	41
บรรณานุกรม	47
ภาคผนวก	54
ประวัติผู้เขียน	113

รายการตารางประกอบ

ตารางที่	หน้า
1 ผลการเลือกตัวอย่างประชากร	51
2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการสอน แบบใช้เกมและแบบธรรมดา	38
3 เปรียบเทียบความคงทนในการจำของกลุ่มแบบใช้เกม และกลุ่มแบบธรรมดา	40
4 ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสะกดคำภาษาอังกฤษ	60