

**ชื่อเรื่อง** : การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

**ผู้วิจัย** : นางสาวชฎาพร ยางเงิน

**ปริญญา** : ครุศาสตรมหาบัณฑิต (วิจัยและประเมินผลทางการศึกษา)  
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

**อาจารย์ที่ปรึกษา** : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ ร.ต.ดร.อรัญ ชูยกระเดื่อง  
อาจารย์ ดร.อัจฉริยา พรหมท้าว

**ปีการศึกษา** : 2561

### บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) ศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอยักษ์ภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 20 คน

การศึกษาวิจัยพบว่า 1) แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน และลักษณะการจัดกิจกรรมและขั้นตอนเป็นดังนี้ (1) Warm up (ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน) คือ ควรเริ่มด้วยวิธีการสนทนากับนักเรียนก่อนทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทยเพื่อทำให้นักเรียนรู้สึกที่ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ง่าย จากนั้นครูให้นักเรียนทำกิจกรรมที่จะเชื่อมโยงไปยังบทเรียน แบ่งกลุ่มนักเรียนช่วยกันทำงาน พร้อมกับทบทวนบทเรียนเดิม ทบทวนคำศัพท์เดิมการนำเข้าสู่บทเรียนมีจุดประสงค์เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้อยากเรียน (2) Presentation (ชั้นนำเสนอ) คือครูจะให้ข้อมูล คำศัพท์ เนื้อหาบทเรียนแก่

นักเรียน (3) Practice (ขั้นการฝึก) คือ นักเรียนจะได้ฝึกการใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วให้เกิดความคล่องแคล่ว (Fluency) (4) Production (ขั้นการใช้ภาษา) คือ มีจุดมุ่งหมายที่จะให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่เรียนมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ให้ถูกต้อง (5) Wrap up (ขั้นสรุป) คือ สรุปสิ่งที่เรียนมาแล้ว หรือการทำแบบฝึกเพื่อนำไปประเมินผล 2) กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 83.89/82.46 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ย สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ได้แก่ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยภาพรวม ( $\bar{X} = 4.13$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนที่สนุกและน่าสนใจ ( $\bar{X}_x = 4.34$ ) ด้านสื่อจัดการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้าพอใจในสื่อประกอบการเรียนที่ใหม่ ๆ ( $\bar{X} = 4.20$ ) และด้านการวัดและประเมินผล ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้าพเจ้ามีความกล้าแสดงออกมากขึ้นหลากหลาย ( $\bar{X} = 4.40$ )

**คำสำคัญ :** การพัฒนากิจกรรม การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

**Title** : The Development of English Vocabulary Learning by Using Game for Grade 2

**Author** : Miss Chadaphon Yang-ngoen

**Degree** : Degree of Education (Research and Evaluation)  
Rajabhat Maha Sarakham University

**Advisors** : Assistant Professor Acting Sub.Lt Dr.Arun Suikraduang  
Dr. Atchaleeya Promtao

**Year** : 2019

## ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to study the development of learning English vocabulary using games. for students in grade 2. 2) development activities for learning English vocabulary using games for students in Grade 2, effective 80/80. 3) to comparison the achievement of students before and after learning English, learning English vocabulary using games. and 4) the satisfaction of students in Grade 2 at the event to learn English vocabulary using games. The target used in this research is students in grade 2 Phakumarnsuksa School, Phayakkhaphum Phisai district , Maha Sarakham Province, 20 people

The findings were as follows is 1) the way of setting development activities to learn vocabulary in English through the game. For students in grade 2, There are 5 steps And the nature of the event and the procedure is as follows. (1) Warm up is You should begin with a discussion with the students. Both English and Thailand to make students feel that English is an easy language. Then the students do activities that are linked to a lesson. The group of students working together Along with reviewing the lessons Review the terms originally imported into lessons aim to make students' readiness to learn and curious. (2) Presentation is Teachers will give

students a vocabulary lesson. (3) practice is Students will practice using the language learned to fluency (4) production is The Purposes is to give students the words and phrases learned to use in different situations correctly. and (5) wrap up is a summary of what was learned. Or doing exercises to evaluate. 2) the Development of English Vocaburaly Learning by Using Game for Grade 2 The effective performance of the 80/80 The findings were Performance Unit Plan vocabulary in English. Students applying for Grade 2 is equal to 83.89 / 82.46 efficiency criteria defined. 3) compare the achievement of students before and after learning English, learning English vocabulary using games. Including achievement of students before the grade 2/1. Higher than the average achievement of students first grade 2/2 The statistical significance level. 05. And the achievement of students at grade 2/1 Higher than the average achievement of students after Grade 2/2 statistically significant level. 05. and 4) the satisfaction of students in Grade 2 at the event to learn English vocabulary using games. Students in sample were satisfied with the event to learn English vocabulary by using the game as a whole ( $\bar{X} = 4.13$ ). Considering each aspect found that The learning activities. Highest average to I am satisfied in learning activities that are fun and interesting ( $\bar{X}_x = 4.34$ ) The Media of Learning, Highest average to I am satisfied learning new media ( $\bar{X} = 4.20$ ). And measurement and evaluation Highest average to I am very assertive, more diverse ( $\bar{X} = 4.40$ ).

**Keywords:** Development Activities, English Vocabulary Learning