

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือ E- book เรื่อง Noun Games

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวบุษผชาติ นิมิตรเดชะวงศ์

ปีการศึกษา : 2565

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือ E- book เรื่อง Noun Games โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 8 โรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน ที่มีทักษะการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ (1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือ E- book เรื่อง Noun Games ที่ผู้วิจัยสร้างบนโปรแกรม Power point ในรูปแบบของหนังสือ ประกอบด้วย ปกหน้า คำนำ สารบัญ เนื้อหา แบบฝึกในรูปแบบ Game พร้อมเฉลย โดยโหลดเป็น E-book บน [www.anyflip.com](http://www.anyflip.com) จากนั้นแชร์ link ไปทางห้องเรียนออนไลน์ (2) แบบทดสอบความสามารถด้านไวยากรณ์ เรื่อง Noun เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ สถิติพื้นฐานเปรียบเทียบคะแนนเป็นค่าร้อยละ ความสามารถทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือ E- book เรื่อง Noun Games ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างก่อนและหลังการทดลอง

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนการทดสอบความสามารถทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษหลังการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือ E- book เรื่อง Noun Games สูงกว่าคะแนนก่อนที่จะได้รับการสอน โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนความก้าวหน้าคิดเป็นร้อยละ 78 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัยที่ว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือ E- book เรื่อง Noun Games จะสามารถพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนให้สูงขึ้น สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน และสูงอย่างน้อย 60% ของคะแนนเต็ม ทั้งนี้เป็นเพราะ การสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือ E- book เรื่อง Noun Games ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเข้าใจ สนุกสนาน ผ่อนคลาย การเรียนรู้ผ่านเกมที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และทำความเข้าใจกับไวยากรณ์ได้มากขึ้น ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างเป็นอิสระ ในทุกที่ ทุกเวลาที่พร้อม และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น มีการใช้ข้อความ ตัวอักษรและภาพ มาเป็นสื่อในการนำเสนอเนื้อหา ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาตามลำดับ ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีเกมให้ผู้เรียนได้ลองฝึกทำ เพื่อตรวจสอบความเข้าใจด้วยตนเอง เกมแต่ละตอนจะมีคะแนนสะสม ว่าผู้เรียนสามารถทำได้เท่าไร และสามารถกลับไปทำซ้ำได้เรื่อย ๆ จนกว่าจะพบความสำเร็จ