

ชื่องานวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และความคงทนรายวิชาอังกฤษ เรื่อง พยัญชนะ
ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมบิงโกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านดำน

ผู้วิจัย นางสาวณัฐนิชา สว่างวงศ์, ชื่ออาจารย์นิเทศ นางชุตินธร สุวรรณมณี,
ชื่อครูพี่เลี้ยง นายปิยพัทธ์ สืบประดิษฐ์

สาขาวิชา ภาษาอังกฤษ

ปีที่ทำการวิจัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องพยัญชนะ
ภาษาอังกฤษของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมบิงโกพยัญชนะภาษาอังกฤษ โดยใช้
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 2) เพื่อ
ศึกษาความคงทนในการจำพยัญชนะภาษาอังกฤษหลังการเรียนโดยใช้เกมบิงโกพยัญชนะ
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2566 โรงเรียนชุมชนบ้านดำน จังหวัดสงขลา จำนวน 25 คน
ซึ่งได้มาจากวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ประกอบด้วย 1) แผนจัดการ
เรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ 2) แบบทดสอบปรนัย จำนวน 20 ข้อ ผ่านการหาค่า
คุณภาพด้านความตรงโดยผู้เชี่ยวชาญมีค่า IOC ระหว่าง 0.5-1 และดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดย
การการวิเคราะห์หาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
(Standard Deviation)

ผลการวิจัยสรุปพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องพยัญชนะภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมบิงโกของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านดำน หลังเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.04 โดยมีส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.57 โดยทดสอบความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ตรวจสอบ
พบว่าค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอยู่ที่ 7 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 35

2. ความคงทนในการจำพยัญชนะภาษาอังกฤษหลังการเรียนโดยใช้เกมบิงโกพยัญชนะ
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านดำน ไม่แตกต่างกันกับการ
ทดสอบหลังเลิกเรียนทันที

คำสำคัญ : เกม, เกมบิงโก, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความคงทนในการจำพยัญชนะภาษาอังกฤษ