

ชื่อเรื่องวิจัย	การใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะด้านการจดจำและการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ผู้วิจัย	นางสาวปวันรัตน์ กำเนิดมณี
สาขาวิชา	ภาษาอังกฤษ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร.เอกพล ไพโรจน์
สถานศึกษา	โรงเรียนอนุบาลสงขลา

บทคัดย่อ

การศึกษาการวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังจากใช้เกมประกอบการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 42 คน โดยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติทดสอบที (T-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถในการจดจำคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. นักเรียนมีความสนุกและชอบในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นหลังจากได้รับการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน