

**ชื่อวิจัยในชั้นเรียน** การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม Hangman  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวิเชียรชม

**ผู้วิจัย** นางสาวนลินภัทร เจะมิง

**สาขาวิชา** ภาษาอังกฤษ

**ปีการศึกษา** ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม Hangman 2) และเปรียบเทียบทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกม Hangman กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวิเชียรชม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน ซึ่งประชากรได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Vehicles หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 In my town จำนวน 1 แผน 2) เกม Hangman เรื่องคำศัพท์เกี่ยวกับ Vehicles 3) แบบทดสอบคำศัพท์เกี่ยวกับ Vehicles จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Vehicles ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งใช้สำหรับการทดสอบนักเรียนก่อนและหลังเรียน โดยการใช้เกม Hangman การวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนสอบ (Pre-test and Post-test) คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเหมาะสม ค่าความเที่ยงตรง (IOC) และการทดสอบค่าที (Paired-sample T-test) มาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม Hangman สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวิเชียรชม มีการพัฒนาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คะแนนก่อนใช้เกม Hangman มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 3.96 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.67 และหลังเรียนโดยใช้เกม Hangman คะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 6.93 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.01 แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนโดยใช้การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม Hangman สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวิเชียรชม มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ 2.97

คำสำคัญ : การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์, การใช้เกมพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, เกม Hangman