

ชื่องานวิจัย    การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothes โดย  
การใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ของนักเรียนชั้น ป.5  
โรงเรียนเทศบาล 2 (อ่อนอุทิศ)  
ชื่อผู้วิจัย    นางสาวชนิกานต์ นิลเอก  
ปี                2567

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1.) เพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง Clothes โดยการใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 2.) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothes ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2567 จำนวน 21 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วย 1. แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 1 แผน เวลา 2 ชั่วโมง และ 2. แบบทดสอบความสามารถในการจำคำศัพท์แบบอัตนัย 10 ข้อ ผ่านการหาคุณภาพด้านความตรงโดยผู้เชี่ยวชาญมีค่า IOC ระหว่าง 0.5-1 ค่าความยากระหว่าง 0.3-0.8 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.3-0.8 ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยการใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีการพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 39
2. ผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยการใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนก่อนเรียน ( $\mu = 2.19$  และ  $\sigma = 1.69$ ) และคะแนนหลังเรียน ( $\mu = 6.19$  และ  $\sigma = 1.84$ )

**คำสำคัญ :** การจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมเป็นฐาน, ความสามารถในการจำคำศัพท์, คำศัพท์ภาษาอังกฤษ