



การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมส์  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสงขลา

โดย

นางสาวธรรมรส เตียวสกุล

วิจัยชั้นเรียนนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 4

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567



การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมส์  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสงขลา

โดย

นางสาวธรรมรส เตียวสกุล

วิจัยชั้นเรียนนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 4

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

**ชื่อเรื่อง** การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสงขลา

**ผู้วิจัย** นางสาวธรรมรส เตี้ยวสกุล

**ปีที่ทำวิจัย** 2567

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ 1). เพื่อศึกษาความสามารถในการจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมส์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสงขลา 2). เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมส์ ระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาล สงขลา กลุ่มประชากรคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 281 คน ตำบลบ่อยาง อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา สงขลา เขต 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวน 45 คน ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sample) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ เกมส์ การวิเคราะห์ข้อมูลทำได้โดยใช้ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าความเที่ยงตรง (IOC)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ ผลสัมฤทธิ์ทางการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสงขลา หลังจากเกมส์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

**คำสำคัญ** : วิธีสอนโดยใช้เกมส์ (Game Method) , การจำคำศัพท์