

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมบิงโก (Bingo) เรื่อง Things in classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 3 (วัดศาลาหัวยาง)
ผู้วิจัย	นางสาวมุกไพลิน มาพันธ์, นางสาวณิชภัทร ชัยวรารักษ์, นางขวัญดี เทอดวงศ์วรกุล
สาขาวิชา	ภาษาอังกฤษ
ปีการศึกษา	2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ 1) เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมบิงโก (Bingo) 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมบิงโก (Bingo) โดยมีประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเทศบาล 3 (วัดศาลาหัวยาง) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จำนวน 29 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมบิงโก (Bingo) 2) แบบทดสอบความสามารถในการจดจำภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ โครงสร้างเนื้อหาครอบคลุมเรื่อง Things in the classroom และ 3) เกมบิงโก (Bingo) ผ่านการหาคุณภาพด้านความตรง IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 3 (วัดศาลาหัวยาง) หลังจากได้ใช้เกมบิงโก เรื่อง Things in the classroom หลังใช้เกมบิงโก (Bingo) สูงกว่าก่อนใช้เกมบิงโก (Bingo)

คำสำคัญ : การจำคำศัพท์, วิธีการสอนโดยใช้เกม (Game Method)