

การใช้เกมเพื่อการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6  
โรงเรียนวัดประชาศรีรัตนธรรม กรุงเทพมหานคร

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เพื่อพัฒนาความจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดประชาศรีรัตนธรรม จังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในห้องเรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน จำนวน 25 คน โดยผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากข้อสอบก่อนและหลังการเรียนการสอนโดยใช้เกม (Pre-test/Post-test) และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อเปรียบเทียบคะแนน Pre-test และ Post-test และเพื่อหาค่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนคำศัพท์โดยใช้เกม ผลการวิจัยพบว่าการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการใช้เกมดีขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมอยู่ในระดับสูง ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าการใช้เกมในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับกลุ่มนักเรียนไทยในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ:** การสอนภาษาอังกฤษ, การจดจำคำศัพท์, เกมคำศัพท์, การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม