

**ชื่อเรื่อง** การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Things in the classroom  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 3 (วัดศาลาหัวยาง)

**ผู้วิจัย** นางสาวมุกไพลิน มาพันธุ์

**ปีการศึกษา** 2567

### บทคัดย่อ

**ชื่องานวิจัย** การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมบิงโก (Bingo) เรื่อง Things in  
classroom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 3 (วัดศาลาหัวยาง)

**ผู้วิจัย** นางสาวมุกไพลิน มาพันธุ์, นางสาวณิชภัทร ชัยวรารกรณ์, 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 28 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)

---

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/819>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 7 ตุลาคม 2567

พิมพ์ : วันที่ 10 เมษายน 2568 เวลา 13.53 น.