**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชั่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียน เพื่อศึกษา เจตคติต่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชั่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชั่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองแวงม่วง อำเภอห้วยเม็ก จังหวัดกาฬสินธุ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 8 คน เลือกโดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม แบบแผนการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 12 แผน แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบวัดเจตคติต่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชั่น การดำเนินการทดลองใช้ระยะเวลา 12 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 24 ชั่วโมง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบทีแบบกลุ่มเดียวและการทดสอบทีแบบไม่อิสระ

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 22.25 คิดเป็นร้อยละ 55.63 และค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 32.63 คิดเป็นร้อยละ 81.56 ซึ่งมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 และเมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. นักเรียนมีเจตคติต่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชั่นอยู่ในระดับดีมาก

3. นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชั่นหลังเรียน 2 สัปดาห์