

**ชื่อเรื่อง** การพัฒนาทักษะความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง The animal โดยใช้ เกมจากเว็บไซต์ Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน มหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา

**ผู้วิจัย** นายวิศรุต โดยราหมาน

**ปีที่ทำการวิจัย** 2567

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง The animal โดยใช้เกมคำศัพท์ในเว็บไซต์ Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง The animals ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 1 ระหว่างหลังเรียน โดยใช้เกมคำศัพท์ในเว็บไซต์ Quizizz กับเกณฑ์ร้อยละ 60 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 40 คน การได้มาของประชากรโดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยใน ครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 2 แผน รวม 2 ชั่วโมง 2) เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง The animal จากเว็บไซต์ Quizizz จำนวน 30 ข้อ 3) แบบทดสอบทักษะความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน - หลังเรียน จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบทักษะก่อนเรียน - หลังเรียนคือค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา จำนวน 30 คน มีร้อยละการพัฒนาสูงกว่าร้อยละ 25 และมีนักเรียนจำนวน 10 คนที่มีร้อยละการพัฒนาต่ำกว่าร้อยละ 25 เมื่อพิจารณาในภาพรวมพบว่ามีร้อยละของการพัฒนาเท่ากับ 27.88

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง The animals โดยใช้เกมคำศัพท์ในเว็บไซต์ Quizizz นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 พบว่ามีผลคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 จำนวน 33 คน และนักเรียนมีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 จำนวน 7 คน

คำสำคัญ : เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ทักษะการจดจำคำศัพท์, ผลสัมฤทธิ์