

# USING THE EDUCATIONAL GAME WORD WALL TO ORGANIZE LEARNING ACTIVITIES ENGLISH FOR LIFE AND SOCIETY SUBJECT: WHAT SHOULD YOU DO? OF HIGH SCHOOL STUDENTS LAMAE

Puntaree Promsena<sup>1</sup> Prapaisri Kongtragool<sup>2</sup> Wannisa Buamuang<sup>1\*</sup> and Surewan Limpipattanakul<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Lamae District Learning Encouragement Center, Thailand

<sup>2</sup>Chumphon Provincial Office of Learning Encouragement, Thailand

<sup>3</sup>Independent researcher, Thailand

\*Corresponding author. E-mail: [wannisa.s0288753938@gmail.com](mailto:wannisa.s0288753938@gmail.com)

## ABSTRACT

The objectives of this research are 1) to study the results of using the innovative educational game Word wall in organizing the learning of the English subject: What should you do? Subject: Symbols and notice boards for students; 2) to increase academic achievement in the course English for Life and Society (PT 31001) Subject: Symbols and notice boards for students for students; and 3) to study satisfaction with using the educational game Word wall in learning management. The sample group was students studying English for Life and Society. High school level in the first semester of the academic year 2021, by separating students with test results into 3 groups: a good group, a medium group, and a weak group. Select students from the weak group. The sample group was 50 people. The research tools were the educational game Word Wall, which was created in the form of a random wheel, word search, matching, and a test in the form of a True or False game created from a Word wall with 20 questions. Check the quality of the tools used in the research, namely precision, difficulty, and pre-study and post-study tests with the educational game Word Wall. The results of the research found that: 1. Results of comparing scores before using the educational game Word Wall in Organize learning activities English for Life and Society subject: What should you do? of high school students Lamae District Office of Education found that students' post-test scores It was significantly higher than before studying at the .05 level. 2. Students used the educational game Word Wall to organize learning activities. English for Life and Society subject: What should you do? Make academic results higher. 3. From the results of the satisfaction assessment, use the educational game Word Wall to organize learning activities. English for Life and Society subject: What should you do? Satisfaction is at the highest level.

**Keywords:** Educational Games, Learning Activities, English Subjects

# การใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม

ปัทมาพร พรหมเสนา<sup>1</sup> ประไพศรี คงตระกูล<sup>2</sup> วรณิษา บัวเมือง<sup>1\*</sup> และ สุริวัลย์ ลิ้มพิพัฒน์กุล<sup>3</sup>

<sup>1</sup>ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอละแม ประเทศไทย

<sup>2</sup>สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้จังหวัดชุมพร ประเทศไทย

<sup>3</sup>นักวิจัยอิสระ ประเทศไทย

\*Corresponding author. E-mail: [wannisa.s0288753938@gmail.com](mailto:wannisa.s0288753938@gmail.com)

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมเกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง What should you do? เรื่อง สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ ของนักศึกษา 2) เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม (พต31001) เรื่อง สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ สำหรับนักศึกษา และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้เกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้การกำหนดกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2564 โดยแยกนักศึกษาที่มีผลการทดสอบ เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน เลือกนักศึกษากลุ่มอ่อน มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ เกมการศึกษา Word Wall ที่สร้างขึ้นมีลักษณะเป็น ล้อสุ่ม ค้นหา คำ จับคู่ และแบบทดสอบในรูปแบบเกม True or False ที่สร้างขึ้นจาก Word wall จำนวน 20 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าความเที่ยงตรง ความยากง่าย และแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ด้วยเกมการศึกษา Word Wall ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2. นักศึกษาใช้เกมการศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ทำให้ผลทางการเรียนสูงขึ้น 3. จากผลการประเมินความพึงพอใจ ใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** เกมศึกษา, การจัดกิจกรรมการเรียนรู้, วิชาภาษาอังกฤษ

## บทนำ

ภายใต้สถานการณ์ระบาดของไวรัส Covid-19 ทำให้ทั่วโลกใช้มาตรการเพิ่มระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) ซึ่งในประเทศไทยก็ได้รับผลกระทบ ทำให้ระบบการศึกษาต้องปรับให้การเรียนรู้ของนักเรียน การเรียนการสอนออนไลน์จึงได้ถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง สำหรับสถานศึกษาในประเทศไทยไม่สามารถเปิดการเรียนการสอนได้ตามปกติและต้องปรับรูปแบบการเรียนการสอนโดยกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้กำหนดนโยบายการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านระบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ซึ่งอาจเกิดปัญหาหรืออุปสรรคจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอน เช่น นักศึกษาไม่เข้าใจ

เนื้อหาที่เรียน เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน เป็นต้น แต่ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามาบทบาทเพื่อเอื้ออำนวยความสะดวก ทำให้เราสามารถรับรู้ข่าวสารหรือติดต่อสื่อสารกันได้ภายในไม่กี่นาทีด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการช่วยการจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (วิทศน์ ฝักเจริญผล และคณะ )

ภาษาอังกฤษมีความสำคัญยิ่งในสังคมโลกปัจจุบันเพราะภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่สำคัญต่อการติดต่อสื่อสาร เช่น ด้านการศึกษา ด้านการแสวงหาความรู้ด้านการประกอบอาชีพ ด้านการสร้างความเข้าใจต่อประเพณีวัฒนธรรม ด้านการค้าขายและธุรกิจ รวมไปถึงด้านการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มประชาคมอาเซียนและต่างประเทศทั่วโลก นักศึกษา สกร.อำเภอละแม ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ได้มีการลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม พบว่านักศึกษามีความรู้พื้นฐานด้านภาษาอังกฤษ ค่อนข้างน้อย ความสนใจ ความกระตือรือร้น ในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของนักศึกษาจึงมีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างกันดังนั้นครูผู้สอนจึงหาวิธีการหรือกลวิธีที่หลากหลายและดึงดูดให้นักศึกษาสนุกกับการเรียนภาษาอังกฤษและยังช่วยเป็นแนวทางในการวางแผนและพัฒนาการจัดการศึกษาให้เหมาะสมกับสถานการณ์เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากสภาพปัญหาดังที่กล่าวมานั้น สกร.อำเภอละแม จึงสนใจที่จะศึกษาการใช้เกม Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม (พต31001) เรื่อง สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการใช้เกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง What should you do? (สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ) ของนักศึกษา
2. เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม (พต31001) เรื่อง สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้เกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้

## ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research)) โดยมีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

### 1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักศึกษา สกร.อำเภอละแม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม (พต 31001) ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2564 จำนวน 150 คน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2564 จากการเรียนปรับพื้นฐาน วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคมและได้ทำแบบทดสอบ แยกนักศึกษาที่มีผลการทดสอบ เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน เลือกนักศึกษากลุ่มอ่อน มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ เกมการศึกษา Word Wall ที่สร้างขึ้นมีลักษณะเป็น ล้อสุ่ม ค้นหา คำ จับคู่ และแบบทดสอบในรูปแบบเกม True or False ที่สร้างขึ้นจาก Word wall จำนวน 20 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าความเที่ยงตรง ความยากง่าย

2.2 แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ด้วยเกมการศึกษา Word Wall

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจ

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการจัดเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอน ดังนี้ เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลของนักศึกษาที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2564 จากการเรียนปรับพื้นฐาน วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคมและได้ทำแบบทดสอบ แยกนักศึกษาที่มีผลการทดสอบ เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน เลือกนักศึกษากลุ่มอ่อน มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ดังต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนการสอน ศึกษาการใช้เกม Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ศสกร.อำเภอละแม ครั้งนี้ ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองแบบ One Group Pretest – Posttest Design (ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และ สำลี ทองธิว, 2552) โดยมีรูปแบบดังนี้

กลุ่ม	สอบก่อนทดลอง	ทดลอง	สอบหลังทดลอง
กลุ่มทดลอง	T1	X	T2

เมื่อ T<sub>1</sub> คือ การสอบก่อนทดลอง ( Pretest )  
 X คือ วิธีการสอน / แบบฝึก (เกมการศึกษา word wall)  
 T<sub>2</sub> คือ การสอบหลังการทดลอง (Posttest)

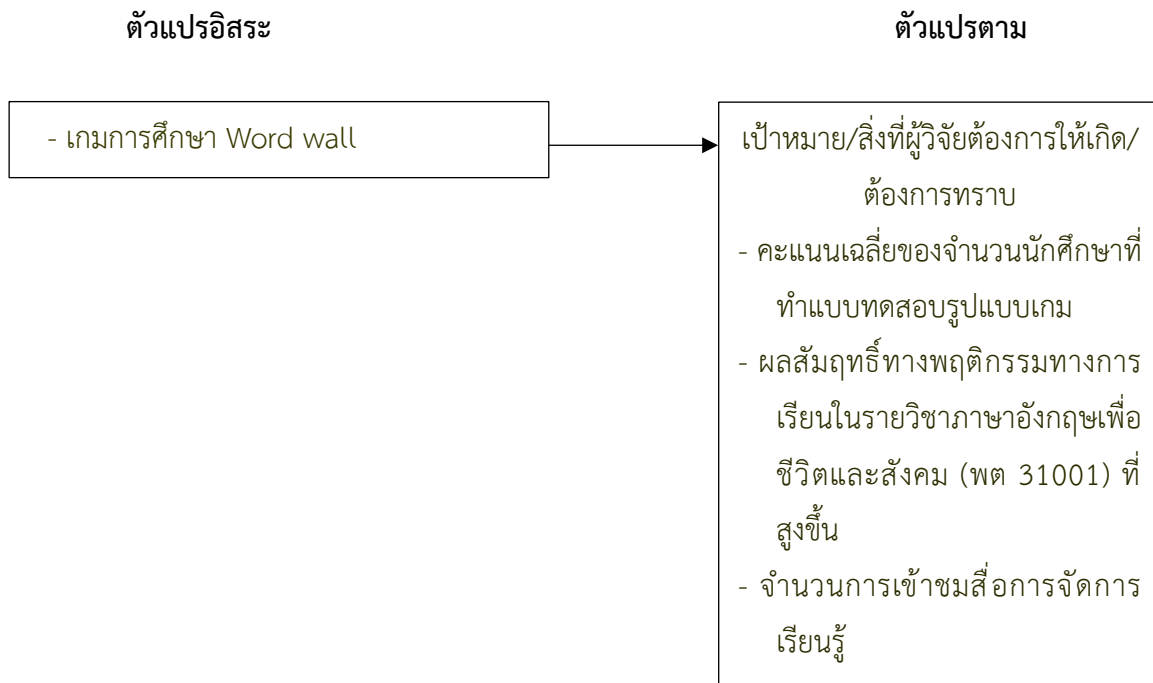
2. เปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน-แบบทดสอบหลังเรียน หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบความแตกต่างโดยใช้สถิติ t-test (dependent)

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาในการจัดการเรียนการสอน ศึกษาการใช้เกม Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ศสกร.อำเภอละแม โดยวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกโดยวิธีการทดสอบที (t-test) และหาความเชื่อมั่น ( Reliability ) โดยวิธีของ Cronbach ได้แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า ( Rating Scale ) กำหนดระดับคะแนนของความพึงพอใจเป็น 5 ระดับ คือ 1 , 2 , 3 , 4 และ 5 โดยกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมาย ดังนี้

ระดับ 5	4.51 – 5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
ระดับ 4	3.51 – 4.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
ระดับ 3	2.51 – 3.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
ระดับ 2	1.51 – 2.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
ระดับ 1	1.00 – 1.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษา ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในการพัฒนาการเรียนการสอน มีรูปแบบ/วิธีการการใช้เกม การศึกษาในการจัดกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดในการพัฒนาโดยใช้ มาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ และแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

### 1. ผลการใช้เกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง What should you do? (สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ) ของนักศึกษา

การใช้เกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง What should you do? (สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ) ของนักศึกษา พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม ที่เรียนด้วยวิธีเกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 15.90 สูงกว่าก่อนเรียน 8.20 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

### 2. ผลการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม (พต31001) เรื่อง สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม

ผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม (พต31001) เรื่อง สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม นักศึกษาใช้เกมการศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ทำให้ผลทางการเรียนสูงขึ้น ดังนั้นในรายวิชาอื่นๆ อาจจะมีการนำใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

### 3. ความพึงพอใจในการใช้เกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้

จากผลการประเมินความพึงพอใจ ใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิต และสังคม เรื่อง What should you do? มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

#### อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการใช้เกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง What should you do? (สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ) ของนักศึกษา พบว่า นักศึกษาได้เรียนรู้มากขึ้น สนุกและตื่นตัวกับการเล่นเกมการศึกษา และเกิดการท่าแบบทดสอบซ้ำๆ จนเข้าใจ ในเนื้อหาที่เรียน และทำให้เกิดความมั่นใจในการเรียนรู้ กล้าเผชิญปัญหา สำหรับครูผู้สอน ทำให้ครูค้นพบวิธีการที่เหมาะสมในการ จัดการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับที่ (ไพเราะ พุ่มม่น, 2562) กล่าวไว้ว่าให้ ความหมายเกมการศึกษาไว้ว่า เป็นเกมการเล่นที่ช่วยฝึก การสังเกต มีพัฒนากระบวนการคิด ทำให้เกิดความคิดรวบยอด วิธีเล่น มีกฎกติกาต่างๆ เด็ก สามารถเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่มได้ และ (บุรชัย ศิริมหาสาคร, 2562) กล่าวไว้ว่าได้ให้ความหมาย ของเกมการศึกษาว่า เป็นเกมการเล่น ที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาการเล่นง่ายๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่น เป็นกลุ่มได้ ช่วยให้ผู้รู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับ สี รูปร่าง จำนวน ประเภท และ ความสัมพันธ์ เกี่ยวกับพื้นที่ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสม เช่น เกมจับคู่ แยกประเภทได้ ดังนั้น การใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอน ปลาย สกร.อำเภอละแม จึงทำให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ ในขณะเดียวกัน ผู้สอนก็สามารถนำผลการสอบมาใช้ในการปรับปรุง การเรียนการสอนของตนเองให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม (พต31001) เรื่อง สัญลักษณ์และป้ายประกาศต่างๆ สำหรับนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร. อำเภอละแม พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับ มัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม ที่เรียนด้วยวิธีเกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักศึกษามีคะแนน เฉลี่ยหลังเรียน 15.90 สูงกว่าก่อนเรียน 8.20 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลัง เรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และก่อให้เกิดความคงทนใน การเรียนรู้ ดังที่ (บุรชัย ศิริมหาสาคร, 2562) กล่าวไว้ว่าได้ให้ความหมายของเกมการศึกษาว่า เป็นเกมการเล่น ที่ช่วยพัฒนา สติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาการเล่นง่ายๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้ผู้รู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิด ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับ สี รูปร่าง จำนวน ประเภท และ ความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสม เช่น เกม จับคู่ แยกประเภทได้ จะเกิดขึ้นได้จากการได้รับการฝึกฝนอยู่เสมอ มีการทดสอบและฝึกปฏิบัติ ก็จะทำให้เกิดเป็น ความเคยชิน สามารถมีวิธีปฏิบัติอย่างชำนาญและรวดเร็ว แสดงให้เห็นการใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชา ภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? จะทำให้คะแนนหลังเรียนสูงขึ้น/พัฒนาขึ้น/ การสอนมี ประสิทธิภาพมากขึ้น ข้อเสนอแนะ ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ทำให้ผลทางการเรียน สูงขึ้น ดังนั้นในรายวิชาอื่นๆ อาจจะมีการนำใช้เกมศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ไปใช้ในการ จัดการเรียน การสอนได้

ความพึงพอใจในการใช้เกมการศึกษา Word wall ในการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม ที่เรียนด้วยวิธีเกมการศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ความพึงพอใจในการใช้เกมการศึกษา Word wall ในระดับมากที่สุด เนื่องจากนักศึกษานุกและตื่นตัวกับการเล่นเกมการศึกษา และเกิดการทำแบบทดสอบซ้ำๆ จนเข้าใจ ในเนื้อหาที่เรียน และทำให้เกิดความมั่นใจในการเรียนรู้ กล้าเผชิญปัญหา สำหรับครูผู้สอน ทำให้ครูค้นพบวิธีการที่เหมาะสมในการ จัดการเรียนการสอน

## สรุปผลการวิจัย

การดำเนินการทดลองการใช้เกมการศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม จากผลการทดลองสรุปได้ดังนี้ ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนใช้เกมการศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตและสังคม เรื่อง What should you do? ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สกร.อำเภอละแม ที่เรียนด้วยวิธีเกมการศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 15.90 สูงกว่าก่อนเรียน 8.20 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้จังหวัดชุมพรหรือบุคลากรที่มีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน ควรมีการส่งเสริมด้านการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบและแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้นและดำเนินการอย่างต่อเนื่อง

1.2 ผู้บริหารสถานศึกษาควรมีการกำหนดใช้และนำสู่การปฏิบัติอย่างจริงจัง ในการเขียนแผนการสอนโดยนำเกมการศึกษามาใช้แบบมีส่วนร่วมเพื่อก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการจัดการศึกษาและการบริหารสถานศึกษา

1.3 ครูต้องตระหนักและให้ความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมตามกระบวนการและแนวทางการใช้เกมการศึกษาและมีการพัฒนาเกมการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

### 2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวิจัยเชิงเปรียบเทียบ ใช้เกมการศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาอื่นๆด้วย กับวิธีการสอนแบบอื่นๆ เพื่อหาวิธีการสอนที่มี ประสิทธิภาพและมีความเหมาะสมกับนักศึกษาต่อไป

2.2 ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการนำ ใช้เกมการศึกษา Word Wall ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน เรื่อง What should you do? ไปใช้ในระดับชั้นอื่นๆ หรือ ทักษะ/พฤติกรรม/วิชาอื่นๆ ที่มีลักษณะเดียวกัน

## เอกสารอ้างอิง

บุรชัย ศิริมหาสาคร. (2562). กลยุทธ์อาวุธของผู้ नेता. กรุงเทพฯ: แสงดาว.

ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และ สำลี ทองธิว. (2552). การวิจัยทางการศึกษา: หลักและวิธีการสำหรับนักวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 6).

กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไพเราะ พุ่มม้วน. (2562). การนิเทศแบบเสริมพลัง. สืบค้น 20 พฤศจิกายน 2563. จาก

<http://www.chulabook.com/description.asp?barcode=9789743001413>.

วิทัศน์ ฝักเจริญผล, กนิษฐา เขาวัดมนกุล, พินดา วราสุนันท์, กุชิตา นุกุลธรรม, สุมิตร สุวรรณ, สินีช สุวรรณภิกษาติ และ กิตติสาร เหล่าเหมณี. (2563). ความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ภายใต้สถานการณ์ระบาดไวรัส Covid-19. วารสารศาสตร์การศึกษาและการพัฒนามนุษย์, 4(1), 44-61.