

ผลการใช้สื่อเกมออนไลน์ WORDWALL เรื่องเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดศรีสว่าง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 4

The results of the use of WORDWALL online game media on the geographic
tool of students Grade 6, Wat Sri Sawang School Educational Service Area Office
Chiang Mai Primary School District 4.

พีรยา พิศาลวนาลัย

Peeraya Pisanwanalai

ไพศาล ศรีวิชัย

Paisan Srivichai

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่

MahachulalongkornrajavidyalayaUniversity Chiang Mai Campus

อนุษา ใหม่ศรี

Anusa Maisri

โรงเรียนวัดศรีสว่าง

Wat Sri Sawang School

Email: ss.cm@mcu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการใช้สื่อเกมออนไลน์WordWall 2. เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้สื่อเกมออนไลน์ WordWall 3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ WordWall ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดศรีสว่าง ต.หารแก้ว อ.หางดง จ.เชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จ นวนนักเรียน 11 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์2. สื่อเกมออนไลน์ Wordwall 3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4. แบบฝึก ระหว่างเรียนรายวิชาสังคมศึกษา 5. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อ เกมออนไลน์ WordWall สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. ผลการวิจัยมีดังนี้

1. ประสิทธิภาพของการใช้สื่อเกมออนไลน์(word wall) เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ (E1/E2) มีค่าเท่ากับ 72.27/72.73 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70

2. ประสิทธิภาพของการใช้สื่อเกมออนไลน์wordwall เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ (E1) มีค่า เท่ากับ 0.46

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้สื่อเกมออนไลน์wordwall เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ พบว่า นักเรียนท าคะแนนหลังเรียนได้มากกว่าก่อนเรียน เพิ่มขึ้นร้อยละ 23.64 แสดงว่านักเรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้น ถึงแม้ว่าการใช้สื่อเกมออนไลน์wordwall เรื่อง เครื่องมือทาง ภูมิศาสตร์มีค่าประสิทธิผลเท่ากับ 0.46

4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อเกมออนไลน์wordwall เรื่อง เครื่องมือทาง ภูมิศาสตร์พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ WordWall โดยรวมอยู่ใน ระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.38) โดยด้านเกมมีความน่าสนใจ น่าติดตาม และได้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ข อยู่ในระดับมาก (\bar{X} =4.45) รองลงมา ด้านได้รับความรู้จากการเล่นเกม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมาก (\bar{X} =4.36) ด้านความพึงพอใจในภาพรวมของการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ WordWall อยู่ในระดับ มาก(\bar{X} =4.36) และตัวอักษรอ่าน ง่าย ภาษาที่ใช้เข้าใจ ง่ายอยู่ในระดับมาก (\bar{X} =4.27)

คำสำคัญ : เกมออนไลน์ WORDWALL, เรื่องเครื่องมือทางภูมิศาสตร์, ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Abstract

This research has the following objectives: 1. To determine the efficiency and effectiveness of game media use. 2. To find students' learning achievement by using WordWall online game media. 3. To assess student's satisfaction towards learning by using WordWall online game media, population and sample group. Grade 6 students at Wat Sri Sawang School, Harn Kaew Sub-district, Hang Dong District, Chiang Mai Province, semester 2, academic year 2021, with a total of 11 students. The research tools were: 1. Learning management plan. social studies religion and culture Geography Grade 6 subject Geographic tools 2. Wordwall online game media 3. Learning achievement form 4. Exercise during social studies courses 5. Student satisfaction assessment form on learning by using WordWall online game media Statistics used in the research were percentage (Percentage), mean (\bar{X}) and S.D. standard deviation. The research results are as follows:

1. Efficiency of using online game media (word wall) about geographic tools (E1/E2) was equal to 72.27/72.73, which was higher than the criteria set, which was 70/70.

2. The effectiveness of wordwall online game media on geographic tools (EI) was equal to 0.46.
3. The learning achievement of students who learned by using wordwall online game media on educational tools.
4. Geography, it was found that students scored higher after school than before. An increase of 23.64 percent indicates that the students have improved. Although the use of wordwall online game media about the tools Geography has an effective value of 0.46.4. The satisfaction of the students towards the use of wordwall online game media on educational tools. It was found that the students were satisfied with learning using online game WordWall in overall at the highest level ($\bar{x} = 4.38$), with the game aspect being interesting, engaging, and having fun. b, at the high level ($\bar{x}=4.45$), followed by gaining knowledge from playing games have the highest average was at a high level ($\bar{x} = 4.36$). The overall satisfaction of learning using WordWall online game media was at a high level ($\bar{x} = 4.36$) and the font was easy to read and the language used was easy to understand at a high level ($\bar{x}=4.27$)

Keyword : online game wordwall, about geographic tools, of grade 6 students.

บทนำ

ระบบการศึกษาไทยเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนไทยเป็นการเพิ่มต้นทุนทาง สังคมให้แก่ประเทศ การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนของสังคมในการจัดการศึกษาโดยเน้นให้เด็กเป็นคนดี คนเก่ง มีความสุข มีคุณธรรมอาศัยการสอนที่หลากหลายให้เหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียนเกิดการ บูรณาการวิชาต่าง ๆ เข้าด้วยกันเป็นสหวิทยาการเพื่อให้การศึกษาสอดคล้องกับวิถีชีวิตความต้องการของ ผู้เรียนและชุมชนท้องถิ่นมากที่สุดเพื่อความคล่องตัวในการบริหารจัดการจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการ สอนให้สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตและเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งจะมีบทบาทอย่างยิ่งในระบบการศึกษา ในอนาคต (สำนักงานเลขาธิการสถานศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

การจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลแตกต่างจากการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเดิมในอดีตที่ผู้เรียนต้อง ศึกษาโดยการถ่ายทอดวิทยาการจากประสบการณ์ของครูผู้สอนหรือจากการอ่านหนังสือหรือตำราของ ผู้เรียนการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษานี้ ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายจึงทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้รอบด้านสามารถบูรณาการความรู้ต่าง ๆ ที่มีให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและ สังคมสามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้โดยใช้สติปัญญา (วิจารณ์พานิช,2556)

ปัจจุบันการจัดการเรียนรู้เป็นเรื่องสำคัญยิ่งในการจัดการศึกษาที่ครูต้องออกแบบการจัดการ เรียนรู้เพื่อให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างไม่มีที่สิ้นสุดแต่เนื่องจากสถานการณ์ในปัจจุบันมีการแพร่ระบาดของ เชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ทำให้การจัดการเรียนรู้ มีหลากหลายรูปแบบ ครูผู้สอนจึงต้องพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้ มีความทันสมัย เพื่อ กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน ไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนจึงเกิดแนวคิดการจัดการ เรียนรู้ โดยใช้สื่อเกม ออนไลน์Wordwall เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินโดยสามารถใช้กับ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ โดยครูผู้สอนมีบทบาทในการสร้างบทเรียน และสร้างคำถามเพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ ควบคู่ไปพร้อมกับการเล่นเพื่อ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้การแข่งขันซึ่งผลการเล่นเกมแบบทดสอบ สามารถนำมาใช้วัดผลการเรียนรู้ของ ผู้เรียนได้ จากหลักการที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนจึงสนใจที่จะศึกษาผลของวิธีการ จัดการการเรียนรู้ โดยใช้สื่อเกมออนไลน์Wordwall ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา โดย ใช้สื่อเกมออนไลน์ WordWall เรื่องเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน วัดศรีสว่าง อ.หางดง จ. เชียงใหม่ เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนและ เป็นแรงจูงใจให้นักเรียนตั้งใจเรียน ตลอดจนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองตามการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล