

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา การบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น ของ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ปีการศึกษา 2565 โดยใช้เกม Wordwall
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวสุนันท์ คำกองแก้ว
ตำแหน่ง	ครูผู้สอน
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
ชื่อสถาบันศึกษาที่ทำงาน	วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา
โทรศัพท์ส่วนตัว	099-621-7819
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2565
ประเภทวิจัย	วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ วิชา บัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น โดยใช้เกม Wordwall และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน และหลังเรียนของผู้เรียนโดยใช้เกม Wordwall กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้แผนการเรียนรู้โดยการสร้างสื่อเกม Wordwall และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประกอบด้วยข้อสอบแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน วิเคราะห์ทางสถิติพื้นฐาน ได้แก่ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากการศึกษาคพบว่า เกม Wordwall ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.00/81.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Wordwall สูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.87 คะแนน หลังเรียนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ 16.97 คะแนน มีผลคะแนนที่เพิ่มขึ้นเฉลี่ยเท่ากับ 7.10 คะแนน สรุปได้ว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดี

คำสำคัญ : สื่อเกม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โปรแกรม Wordwall

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) 2553 หมวด 4 แนวทางการจัดการศึกษา มาตรา 22 ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า นักเรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่านักเรียนมีความสำคัญที่สุด (Children Center) กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้นักเรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพ และมาตรา 24 การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการ ดังต่อไปนี้ 1) จัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ และความถนัดของนักเรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล 2) ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกัน และแก้ไขปัญหา 3) จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง 4) จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทุกวิชา 5) ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวก เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ เรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและนักเรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอน และแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ 6) จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง และ บุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนานักเรียนตามศักยภาพ รวมทั้งแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 กำหนดทักษะสำคัญที่จำเป็นของประชากรในโลกศตวรรษที่ ๒๑ คือ 3Rs และ 8Cs โดยมีทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) เป็นอีกหนึ่งทักษะที่มีความสำคัญ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนรายวิชาบัญชีเบื้องต้น เป็นรายวิชาที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีในวิชาชีพบัญชี เนื้อหาในวิชาบัญชีเบื้องต้น ประกอบไปด้วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการบัญชี สมการบัญชีและงบแสดงฐานะการเงิน การวิเคราะห์รายการค้าและการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป รายวิชาบัญชีเบื้องต้นเป็นวิชาเลือกเพิ่มเติม ซึ่งนักเรียนยังไม่มีพื้นฐานการเรียนวิชาบัญชีมาก่อน

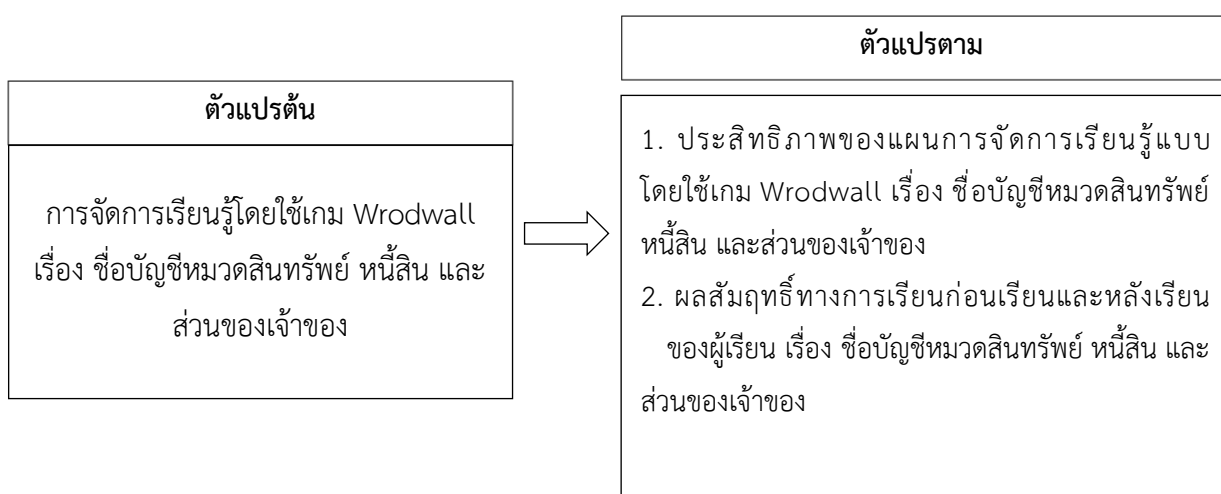
จากประสบการณ์การจัดการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนมีความสับสนเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่ชื่อบัญชี จึงส่งผลให้การคำนวณสมการบัญชี การวิเคราะห์รายการค้า และการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไปไม่ถูกต้อง ผู้สอนจึงได้จัดทำสื่อเกม ในการเรียนการสอน วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ เพื่อให้นักเรียนได้มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะ และแก้ปัญหา เพื่อที่จะสามารถปฏิบัติงานบัญชีได้อย่างถูกต้อง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ วิชา บัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ร้อยละ 80/80 โดยใช้เกม Wrodwall

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน และหลังเรียนของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ วิชา การบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ปีการศึกษา 2565 โดยใช้เกม Wordwall

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานไว้ ดังนี้

1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้สื่อเกมโดยใช้เกม Wrodwall เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้สื่อเกมโดยใช้เกม Wrodwall เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น

นิยามศัพท์

1. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง ผลการเรียนรู้ตามหลักสูตร ได้มาตามหลักการวัดและประเมินผล ที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ความคิดหรือพุทธิพิสัย ด้านอารมณ์และความรู้สึกหรือจิตพิสัยและด้านทักษะปฏิบัติหรือทักษะพิสัยที่ผู้สอนกำหนดไว้ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

2. **สินทรัพย์ (Assets)** หมายถึง สิทธิหรือกรรมสิทธิ์ในสิ่งที่มีตัวตนหรือไม่มีตัวตน อันมีมูลค่าที่สามารถประมาณค่าได้เป็นตัวเลข มีบุคคลหรือกิจการเป็นเจ้าของ

3. **หนี้สิน (Liabilities)** หมายถึง ภาระผูกพันในปัจจุบันของกิจการ ภาระผูกพันดังกล่าวเป็นผล ของเหตุการณ์ในอดีตซึ่งการชำระภาระผูกพันนั้นคาดว่าจะส่งผลให้กิจการสูญเสียทรัพยากรที่มี ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ

4. **ส่วนของผู้เป็นเจ้าของ (Owner's Equity or Proprietorship)** หมายถึง ส่วนในสินทรัพย์ที่เป็น เจ้าของกิจการหรือหมายถึง ส่วนได้เสียคงเหลือในสินทรัพย์ของกิจการหลังหักหนี้สินออกแล้ว หรืออาจเรียกว่า กรรมสิทธิ์ในสินทรัพย์สุทธิ

5. **การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)** หมายถึง เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำทายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมา เป็นสื่อการเรียนรู้นั้นจะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อยู่ด้วย และมี ลักษณะเป็นดิจิทัลมีเดีย (Digital Game) เช่น Kahoot, Quizzes, Adobe Flash เป็นต้น และผู้เรียนสามารถ เข้าถึงได้โดยง่ายจากคอมพิวเตอร์หรือมือถือ นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ ศักยภาพและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสานความ ร่วมมือกับผู้อื่นในกรณีที่ต้องพึ่งพาอาศัยหรือขอความช่วยเหลือจากผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อท้อ ต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบเกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมนั้นๆ ให้ได้

6. **Wordwall** หมายถึง เป็นเว็บไซต์สำหรับสร้างสื่อการสอน และแบบทดสอบออนไลน์ ซึ่งสามารถ นำไปใช้สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ได้เป็นอย่างดี

แนวคิด ทฤษฎี

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา การบัญชี เบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้เจ้าของ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ปีการศึกษา 2565 โดยใช้เกม Wordwall ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. สินทรัพย์ (Assets)
3. หนี้สิน (Liabilities)

4. ส่วนของเจ้าของ (Owner's Equity or Proprietorship)
5. การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)
6. Wordwall
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ชนิดา ยอดสาตี และ กาญจนา บุทสง (2559, หน้า 13) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้หรือทักษะที่ต้องใช้สติปัญญาและสมรรถภาพทางสมองที่ได้รับมาจากการสั่งสอน แสดงออกมาในรูปความสำเร็จ สามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัย และใช้แบบทดสอบความสามารถในการเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาที่เรียน

พิศิษฐ์ ชำนาญนา (2558: 17) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความสามารถของผู้เรียน และความสำเร็จที่เกิดจากการเรียนรู้ในเรื่องใดๆ ซึ่งได้จากผลการทดสอบของครูผู้สอนหรือแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสิ่งนั้นๆ

แพรวพรรณ ติใหม่ (2558: 42) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จทางการเรียนของบุคคลที่ต้องอาศัยความสามารถของบุคคลนั้น ทั้งทางด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ซึ่งเป็นผลที่เกิดจากการเรียนการสอนที่จัดขึ้น

2) องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Prescott (1961: 14) กล่าวถึง องค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ไว้ดังนี้

1. องค์ประกอบทางด้านร่างกาย ได้แก่ อัตราการเจริญเติบโตของร่างกาย สุขภาพของร่างกาย ข้อบกพร่องของร่างกาย และลักษณะท่าทางของร่างกาย
2. องค์ประกอบด้านความรัก ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดา ความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดาและบุตร ความสัมพันธ์ระหว่างบุตร และความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว เป็นต้น
3. องค์ประกอบด้านวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ได้แก่ ขนบธรรมเนียมความเป็นอยู่ของครอบครัว สภาพแวดล้อมทางบ้าน การอบรมทางบ้าน และฐานะทางบ้าน เป็นต้น
4. องค์ประกอบด้านความสัมพันธ์ในหมู่เพื่อนวัยเดียวกัน ได้แก่ ความสัมพันธ์ของนักเรียนกับเพื่อนวัยเดียวกัน
5. องค์ประกอบด้านการพัฒนาการของตน ได้แก่ สติปัญญา ความสนใจ เจตคติ และแรงจูงใจ
6. องค์ประกอบด้านการปรับตัว ได้แก่ ปัญหาด้านการปรับตัว การแสดงอารมณ์

2. สินทรัพย์ (Assets)

1) ความหมายสินทรัพย์ (Assets)

วรรณมา วงศ์วิวัฒน์ (2556) ได้ให้ความหมายของสินทรัพย์ (Assets) หมายถึง ทรัพยากรที่มีอยู่ในความควบคุมของกิจการ ทรัพยากรดังกล่าวเป็นผลของเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งกิจการคาดว่าจะได้รับประโยชน์เชิงเศรษฐกิจจากทรัพยากรนั้นในอนาคต การรับรู้รายการสินทรัพย์ต้องเป็นไปตามเกณฑ์การรับรู้รายการสินทรัพย์ทุกข้อดังนี้

1. มีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ที่กิจการจะได้รับประโยชน์เชิงเศรษฐกิจในอนาคต
2. รายการนั้นมีราคาต้นทุน หรือมูลค่าที่วัดได้อย่างน่าเชื่อถือ

สินทรัพย์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ สินทรัพย์หมุนเวียน (Current Assets) และสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน (Non-current Assets) สินทรัพย์ต้องจัดเป็นสินทรัพย์หมุนเวียน เมื่อเป็นไปตามเงื่อนไขข้อใดข้อหนึ่งดังต่อไปนี้

1. สินทรัพย์นั้นเป็นเงินสด หรือรายการเทียบเท่าเงินสดที่ไม่มีข้อจำกัดในการใช้
2. กิจการคาดว่าจะได้รับประโยชน์จากสินทรัพย์นั้น หรือตั้งใจจะขายหรือใช้ภายในรอบระยะเวลาการดำเนินงานตามปกติของกิจการ

3. กิจการมีสินทรัพย์นั้นไว้ โดยมีวัตถุประสงค์เบื้องต้น คือ มีไว้เพื่อค้า

4. กิจการคาดว่าจะได้รับประโยชน์จากสินทรัพย์นั้นภายในระยะเวลา 12 เดือน นับจากระยะเวลารายงาน

สินทรัพย์ที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขข้างต้นถือเป็นสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนตัวอย่างสินทรัพย์หมุนเวียน : เงินสด เงินฝากธนาคาร เงินลงทุนชั่วคราว ลูกหนี้การค้า ค่าใช้จ่ายจ่ายล่วงหน้า รายได้ค้างรับ เงินให้กู้ยืมระยะสั้น วัสดุสำนักงาน เป็นต้น ตัวอย่างสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน : ที่ดิน อาคาร เครื่องจักร เรือ เครื่องบิน ยานพาหนะ เครื่องตกแต่ง และติดตั้ง อุปกรณ์สำนักงาน ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร สัมปทาน เป็นต้น

3. หนี้สิน (Liabilities)

วรรณมา วงศ์วิวัฒน์ (2556) ได้ให้ความหมายของหนี้สิน หมายถึง ภาระผูกพันในปัจจุบันของกิจการ โดยภาระผูกพันดังกล่าวเป็นผลของเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งการชำระภาระผูกพันนั้น คาดว่าจะส่งผลให้กิจการสูญเสียทรัพยากรเชิงเศรษฐกิจ การรับรู้รายการหนี้สินต้องเป็นไปตามเกณฑ์การรับรู้รายการหนี้สินทุกข้อ ดังนี้

1. มีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ที่ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจของทรัพยากรจะออกจากกิจการ อันเนื่องมาจากการชำระภาระผูกพัน

2. มูลค่าที่ต้องชำระภาระผูกพันสามารถวัดได้อย่างเชื่อถือ หนี้สิน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ หนี้สินหมุนเวียน (Current Liabilities) และหนี้สินไม่หมุนเวียน (Non-current Liabilities) หนี้สินต้องจัดเป็นหนี้สินหมุนเวียน เมื่อเป็นไปตามเงื่อนไขข้อใดข้อหนึ่งดังต่อไปนี้

1. กิจการคาดว่าจะชำระคืนหนี้สินภายในรอบระยะเวลาดำเนินงานปกติ

2. หนี้สินนั้นถึงกำหนดชำระภายใน 12 เดือน นับจากรอบระยะเวลารายงาน

3. กิจการไม่มีสิทธิอันปราศจากเงื่อนไขในการเลื่อนการชำระหนี้ออกไปอีกเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 12 เดือน นับจากรอบระยะเวลารายงานหนี้สินที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขข้างต้นให้จัดเป็นหนี้สินไม่หมุนเวียน หนี้สินที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขข้างต้นให้จัดเป็นหนี้สินไม่หมุนเวียนตัวอย่างหนี้สินหมุนเวียน : เงินเบิกเกินบัญชี เจ้าหนี้การค้า ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย รายได้รับล่วงหน้า เงินกู้ยืมระยะสั้น เป็นต้น ตัวอย่างหนี้สินไม่หมุนเวียน : เงินกู้ยืมระยะยาว เป็นต้น

4. ส่วนของเจ้าของ (Owner's Equity or Proprietorship)

วรรณภา วงศ์วิวัฒน์ (2556) ได้ให้ความหมายส่วนของเจ้าของ หมายถึง ส่วนได้เสียคงเหลือในสินทรัพย์ของกิจการ หลังจากหักหนี้สิน ทั้งสิ้นออกแล้วหรืออาจกล่าวได้ว่า ส่วนของเจ้าของ หมายถึง กรรมสิทธิ์ที่บุคคลหรือกิจการมีในสินทรัพย์ ซึ่งคำนวณได้จากสินทรัพย์หักด้วยหนี้สิน และในกรณีที่บุคคลหรือกิจการไม่มีหนี้สิน ส่วนของเจ้าของ = สินทรัพย์ ส่วนของเจ้าของอาจเรียกว่าสินทรัพย์สุทธิ (Net Asset or Net Worth) ในกรณีที่บุคคล หรือ กิจการเจ้าของคนเดียวอาจเรียกส่วนของเจ้าของว่า ทุน (Capital) ก็ได้

5. การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

1) ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game-based Learning (GBL)

ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานวิธีการสอนโดยใช้เกม คือ วิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

(ทิศนา แคมมณี, 2557: 81) กล่าวว่าการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) เป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสื่อทางการศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับให้ผู้เรียนได้เล่น แต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทาง และเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน

2) ประโยชน์ที่ได้จากการเรียนการสอนด้วยเกม

ประโยชน์ของการเรียนรู้ผ่านเกมมีจุดเด่น คือ สามารถสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน สามารถให้ความคิดเห็นของคนที่หลากหลายรวมกันเป็นเป้าหมายเดียวกันได้ เปิดโอกาสในการรับรู้เนื้อหา สามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับสภาพแวดล้อมจริงได้ ลดความแตกต่างระหว่างผู้เรียนแต่ละคน เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะเห็นได้ว่าเกมเพื่อการเรียนรู้เป็นสื่อการสอนที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจและเปิดกว้างในการรับรู้ อีกทั้งยังได้ในเรื่องการแลกเปลี่ยนระหว่างผู้เรียน การมีส่วนร่วม เป็นสื่อที่น่าสนใจในการนำเอามาพัฒนาการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ (ฐปนันท สุวรรณกนิษฐ์, 2560) นอกจากนี้เกมมีประโยชน์ต่อผู้เรียน คือ ช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียน เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด มีความ

เข้าใจในเนื้อหาเพิ่มมากขึ้น ได้ฝึกทักษะด้านต่าง ๆ ส่งเสริมความสามัคคี การทำงานร่วมกัน ฝึกให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเองและทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน (ประภาศิริ ปราโมทย์, 2561)

สรุปได้ว่า ประโยชน์จากการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาด้วยความสนุกสนานและเกิดประสบการณ์ตรง และเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนเนื่องจากการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและจัดกิจกรรมในห้องเรียนแทนการสอนแบบบรรยายอย่างเดียว

6. wordwall

1) ความหมาย wordwall

เป็นเครื่องมือสำหรับสร้างสื่อการสอน และแบบทดสอบออนไลน์ ซึ่งสามารถนำไปใช้สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ได้เป็นอย่างดี สามารถเยี่ยมชมเว็บไซต์ของ Wordwall ได้ที่ <https://wordwall.net/th> สำหรับการใช้งานนั้นต้องสมัครสมาชิกกับเว็บไซต์ ด้วยข้อมูลเพียงเล็กน้อยประกอบด้วยอีเมลล์ (E-mail) และรหัสผ่าน (Password) ในเบื้องต้นหากต้องการทดสอบการใช้งาน สามารถทดสอบการใช้งานได้ฟรี แบบมีข้อจำกัด หรือหากต้องการจ่ายค่าบริการเป็นรายเดือน ก็สามารถใช้ความสามารถของ Wordwall ได้มากขึ้น ตัวอย่างบางส่วนของ Wordwall มีให้

1.แบบทดสอบ ซึ่งเป็นชุดคำถามหลายตัวเลือก ผู้ทำแบบทดสอบสามารถเลือกคำตอบที่ถูกต้องในการทำแบบทดสอบ

2.หาคู่ โดยแนะนำคำตอบที่ตรงเพื่อลบลคำตอบออก ทำซ้ำจนคำตอบทั้งหมดหายไป

3. การเรียงลำดับกลุ่ม ลากและวางแต่ละรายการลงในกลุ่มที่ถูกต้อง

4. คำสลับอักษร ลากตัวอักษรลงในตำแหน่งที่ถูกต้องเพื่อจัดเรียงคำหรือวลีให้ถูกต้อง

5. ค้นหาคำ คำจะถูกซ่อนไว้ในตารางตัวอักษร ค้นหาโดยเร็วที่สุดที่คุณทำได้

6.แบบทดสอบภาพ ภาพจะถูกเปิดเผยซ้ำ ๆ ส่งเสียงเมื่อได้ตอบคำถามได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บอพิศ เว็ดสูงเนิน (2561) ศึกษาการประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกม Kahoot รายวิชาการบัญชี ต้นทุน 2 นักศึกษา ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี พบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรูของนักศึกษา โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกม Kahoot เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรูของนักศึกษา โดยไม่ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกม Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกม Kahoot รายวิชาการบัญชี ต้นทุน 2 ในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($x = 4.38$, $S.D. = 0.54$)

อาริสสา บุญโต และคณะ (2557) ศึกษาความพึงพอใจของแบบสอบถามโครงการ "เกมส์บัญชีพาเพลิน" พบว่า ความพึงพอใจของผู้ทำแบบสอบถามจำนวน 50 ชุด พบว่าผู้ทำแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 80.00 และเป็นเพศชาย 10 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ซึ่งเป็นนักเรียน นักศึกษา

ระดับชั้น ปวส.1 มากที่สุด มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 42.00 รองลงมาเป็นนักเรียน นักศึกษาระดับชั้น ปวส. 2 จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00

ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามรายละเอียดหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1) ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวาที่ลงทะเบียนเรียน วิชาบัญชีเบื้องต้น จำนวน 87 คน

กลุ่มตัวอย่าง: นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา สาขาการบัญชี จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 26.1 โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2) ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา

ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ รวมทั้งหมด 9 คาบเรียน รวมการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ในช่วงเดือนพฤศจิกายน 2565

3) เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แผนจัดการเรียนรู้ สื่อเกม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีขั้นตอนดังนี้

1. ชั้นการศึกษาเอกสาร: ศึกษาการประยุกต์ใช้รูปการเรียนการสอนแบบกิจกรรมผ่านสื่อเกม งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. ชั้นการออกแบบการจัดการเรียนรู้: ผู้วิจัยจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมผ่านสื่อเกม

3. ชั้นการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้: ผู้วิจัยสร้างสื่อเกม และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประกอบด้วยข้อสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ

4. การหาประสิทธิภาพ: ผู้วิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และความสอดคล้อง และความเหมาะสมของข้อคำถามของเครื่องมือการวิจัยครั้งนี้จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

- | | | | |
|--------------------|---------|---------|---------------------------|
| 1. นางศุภรัตน์ | ยิ่งนคร | ตำแหน่ง | ผู้อำนวยการ |
| 2. นางอำไพ | ดวงแก้ว | ตำแหน่ง | รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ |
| 3. นางสาวกนกลักษณ์ | พลพวก | ตำแหน่ง | หัวหน้าหมวดสาขาบัญชี |

5. ชั้นปรับปรุงและแก้ไข: นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญไปปรับแก้เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

6. ขั้นการนำไปใช้: ดำเนินการเรียนการสอนโดยการนำแผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมผ่านสื่อเกม โดยจัดการเรียนการสอนกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้เลือกไว้

4) การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชี้แจงจุดประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนแบบกิจกรรมผ่านสื่อเกม เรื่อง ชื่อบัญญัติหมวดสัทศาสตร์พยางค์ และส่วนของเจ้าของ โดยใช้เกม Wrodwall ให้กับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
2. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับนักศึกษากลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง ชื่อบัญญัติหมวดสัทศาสตร์พยางค์ และส่วนของเจ้าของ จำนวนทั้งหมด 20 ข้อ
3. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยสอนตามแผนการจัดการเรียนการสอนแบบกิจกรรมผ่านสื่อเกม เรื่อง ชื่อบัญญัติหมวดสัทศาสตร์พยางค์ และส่วนของเจ้าของ โดยใช้เกม Wrodwall ให้กับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 แผน เมื่อศึกษาจบในแต่ละแผนให้นักเรียนทำแบบทดสอบผ่านเกม Wrodwall ตามลำดับ
4. เมื่อสิ้นสุดการเรียน ผู้วิจัยให้นักเรียนทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดิม ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการสลับตัวเลือกในแต่ละข้อเพื่อป้องกันการจดจำคำตอบของนักเรียน
5. ตรวจสอบความถูกต้องแบบประเมิน และนำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินมาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

5) สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. สถิติที่ใช้วิเคราะห์ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ใช้วิธีการวิเคราะห์ค่า E1/E2
2. สถิติที่ใช้วิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบสื่อเกม ใช้การหาดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม IOC, ค่าความยากง่าย (P), ค่าอำนาจจำแนก (D) และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบใช้วิธีการของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน KR-20
3. สถิติที่ใช้วิเคราะห์เปรียบเทียบค่าความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียน ใช้ t-test (Dependent Sample)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา การบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญญัติหมวดสัทศาสตร์พยางค์ และส่วนของเจ้าของ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ปีการศึกษา 2565 โดยใช้เกม Wordwall มีผลการวิจัย ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลของประสิทธิภาพของการจัดการเรียนแบบสื่อเกม โดยใช้เกม Wordwall

ผลการทดลอง	จำนวน ผู้เรียน	คะแนน เต็ม	คะแนนเฉลี่ย		ประสิทธิภาพของ บทเรียน (E1/E2)
			ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	
คะแนนระหว่างเรียน	30	30	16.40	82.00	82.00/81.33
คะแนนหลังเรียน	30	30	16.27	81.33	

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบใช้สื่อเกมโดยใช้เกม Wordwall พบว่า คะแนนระหว่างเรียน (E1) มีค่าเฉลี่ยระหว่างเรียนเท่ากับ 16.40 คิดเป็นร้อยละ 82.00 และคะแนนหลังเรียน (E2) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.27 คิดเป็นร้อยละ 81.33 แสดงว่าการจัดการเรียนรู้แบบใช้สื่อเกมโดยใช้โปรแกรม Wordwall มีค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 82.00/81.33 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แบบใช้สื่อเกมโดยใช้เกม Wordwall

นักเรียน คนที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	คะแนนที่ เพิ่มขึ้น
1	10	19	9
2	9	16	7
3	10	14	4
4	7	15	8
5	11	16	5
6	9	20	11
7	11	16	5
8	9	17	8
9	10	19	9
10	8	20	12
11	10	18	8
12	9	17	8
13	12	18	6

นักเรียน คนที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	คะแนนที่ เพิ่มขึ้น
16	13	20	7
17	10	17	7
18	9	16	7
19	8	15	7
20	10	19	9
21	8	16	8
22	10	18	8
23	8	15	7
24	11	17	6
25	9	18	9
26	10	16	6
27	12	15	3
28	12	16	4

นักเรียน คนที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	คะแนนที่ เพิ่มขึ้น	นักเรียน คนที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	คะแนนที่ เพิ่มขึ้น
14	9	16	7	29	13	17	4
15	9	19	10	30	10	14	4
ผลรวม					296	509	213
ค่าเฉลี่ย					9.87	16.97	7.10

ตารางที่ 3 สรุปผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้จัดการเรียนรู้แบบใช้สื่อเกมโดยใช้เกม Wrodwall

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D.	t-test
ก่อนเรียน	30	20	9.87	1.50	18.04**
หลังเรียน	30	20	16.97	1.75	

จากตารางที่ 2 และ 3 แสดงให้เห็นถึงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้จัดการเรียนรู้แบบใช้สื่อเกมโดยใช้เกม Wrodwall พบว่า การคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมีแตกต่างกันมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.87 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.50 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.97 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.75 มีผลคะแนนที่เพิ่มขึ้นเท่ากับ 7.10 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดี

สรุปผลงานวิจัย

1. การจัดการเรียนการสอนแบบใช้สื่อเกมโดยใช้เกม Wrodwall มีค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 82.00/81.33 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้สื่อเกมโดยใช้เกม Wrodwall หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.97 มีผลคะแนนที่เพิ่มขึ้นเท่ากับ 7.10 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดี

อภิปราย

จากผลการวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา การบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ปีการศึกษา 2565 โดยใช้เกม Wordwall สามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้สื่อเกมโดยใช้เกม Wrodwall มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 82.00/81.33 ซึ่งหมายความว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้สื่อเกมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ระหว่างเรียน คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 82.00 และหลังเรียนของนักเรียนคิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 81.33 แสดงให้เห็นว่า เมื่อผู้เรียนมีพัฒนาการเรียนรู้ระหว่างเรียนดีขึ้น จนเมื่อมีการประเมินตามเกณฑ์ในช่วงหลังเรียน จึงสามารถทำคะแนนได้ดีขึ้นผ่านเกณฑ์การเปรียบเทียบ ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้แบบกิจกรรมผ่านเกม Kahoot บอพิศ เวดสูงเนิน (2561) ที่ให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้สื่อเกม และมีการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบใช้สื่อเกม หลังเรียนสูงกว่าระหว่างเรียน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อาริสสา บุญโต และคณะ (2557) ศึกษาความพึงพอใจของแบบสอบถามโครงการ "เกมส์งบบัญชีพาเพลิน" เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ และพบว่ารูปแบบการเรียนการสอนแบบใช้สื่อเกมมีความเหมาะสมระดับมากที่สุด

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ร่วมกับการใช้สื่อเกมโดยใช้เกม Wrodwall มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งอาจเกิดจากกิจกรรมการใช้สื่อเกมโดยใช้เกม Wrodwall ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนด้วยตนเองจนเกิดทักษะการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนิดา ยอดสาลี และ กาญจนา บุทสง (2559, หน้า 13) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้หรือทักษะที่ต้องใช้สติปัญญาและสมรรถภาพทางสมองที่ได้รับมาจากการสั่งสอน แสดงออกมาในรูปความสำเร็จสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัย และใช้แบบทดสอบความสามารถในการเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาที่เรียนและพิศิษฐ์ ชำนาญนา (2558: 17) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความสามารถของผู้เรียน และความสำเร็จที่เกิดจากการเรียนรู้ในเรื่องใดๆ ซึ่งได้จากผลการทดสอบของครูผู้สอนหรือแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสิ่งนั้นๆ และแพรวพรรณ ดีใหม่ (2558: 42) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จทางการเรียนของบุคคลที่ต้องอาศัยความสามารถของบุคคลนั้น ทั้งทางด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ซึ่งเป็นผลที่เกิดจากการเรียนการสอนที่จัดขึ้น

จากที่กล่าวมาทั้งหมด จึงสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบการใช้สื่อเกมโดยใช้เกม Wrodwall เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สามารถช่วงเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้มีผลการเรียนที่ดีขึ้นได้ และมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติได้จริง เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน และการประกอบอาชีพต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. นำการจัดการเรียนการสอนใช้สื่อเกมโดยใช้เกม Wrodwall ไปทดลองใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ปวส.
2. ศึกษาการจัดการเรียนการสอนแบบใช้สื่อเกม ร่วมกับการใช้เทคนิคอื่น ๆ

3. ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคอื่น ๆ มาใช้กับสื่อเกมโดยใช้โดยใช้เกม Wrodwall
4. ควรนำการจัดการเรียนการสอนแบบการใช้สื่อเกมโดยใช้เกม Wrodwall ไปประยุกต์ใช้ในเนื้อหา
รายวิชาอื่น

บรรณานุกรม

ชนิดา ยอดสาลี และกาญจนา บุทสง . 2559. ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2.วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยศิลปากร. 9, 1,1208-1223

พิศิษฐ์ ชำนาญนา. 2558. ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน คณะวิชาการตลาด วิทยาลัยพัฒนวิชาการธนบุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา .วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

แพรวพรรณ ดีใหม่. (2558). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบรรยากาศในโรงเรียนและบรรยากาศในครอบครัวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การประเมินและการวิจัยการศึกษา). คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Prescott, Daniel A. (1961). Educational Bullentine. Bangkok : Faculty of Education. Salovey & Mayer, John D. (1990, March). Emotional Intelligence, Imagination Cognition and Personality. 42(9) : 185 – 211.

วรรณ วังวิวัฒน์. (2556). การบัญชีเบื้องต้น 1. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์เอ็มพันธ์
ติศนา แคมมณี. (2545). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อกระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. _____ . (2557). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ฐปนนท์ สุวรรณนิษฐ์. (2560). การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตร ออกแบบสื่อสาร. การประชุมวิชาการระดับชาติ นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13: วิจัยและนวัตกรรมกับการพัฒนาประเทศ, ณ อาคารเอกาทศรถ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก วันที่ 21-22 กรกฎาคม 2560: 1700-1715.

ประภาศิริ ปราโมทย์. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ ควบคู่กับเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. [วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่].

บอพิศ เว็ดสูงเนิน.(2561). การประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมผานเกม Kahoot รายวิชาบัญชีต้นทุน 2 นักศึกษา ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี. เพชรบูรณ์:วิทยาลัยการอาชีพวิเชียรบุรี

อาริสา บุญโต และคณะ (2557) ศึกษาความพึงพอใจของแบบสอบถามโครงการ “เกมส์งบบัญชีพาเพลิน” นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1