



STRISUKSA SCHOOL

# รายงานวิจัย ในชั้นเรียน

Classroom research report

การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน  
โดยใช้ Word wall สำหรับนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

นางสาวนพรัตน์ น้ำคำ  
ครู กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนสตรีศึกษา  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด



## งานวิจัยในชั้นเรียน

### การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้สื่อ Word Wall สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สื่อเกม Word Wall เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8, 4/9 และ 4/10 รวมจำนวน 120 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกม Word Wall แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้สื่อเกม Word Wall สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อเกม Word Wall อยู่ในระดับมาก

#### ที่มาและความสำคัญ

การเรียนรู้ภาษาจีนมีความท้าทายสำหรับผู้เรียนชาวไทย โดยเฉพาะด้านการจดจำคำศัพท์ เนื่องจากความแตกต่างของระบบตัวอักษรและการออกเสียง จากการสังเกตและประเมินผลการเรียนรู้ที่ผ่านมา พบว่านักเรียนมีปัญหาในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน ส่งผลให้ไม่สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในทักษะอื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงนำสื่อเกม Word Wall มาประยุกต์ใช้ในการสอน เพื่อเสริมสร้างความสนุกสนานและกระตุ้นให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น

#### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้สื่อเกม Word Wall
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังเรียนโดยใช้สื่อเกม Word Wall
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกม Word Wall

#### วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8, 4/9 และ 4/10 จำนวน 120 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567
2. เครื่องมือวิจัย:
  - แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกม Word Wall จำนวน 8 แผน
  - แบบทดสอบวัดทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียน
  - แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกม Word Wall

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล:

- ทดสอบความรู้ก่อนเรียน (Pre-test)
- จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนโดยใช้สื่อเกม Word Wall จำนวน 8 คาบ
- ทดสอบความรู้หลังเรียน (Post-test)
- ประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล: วิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

## ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้านทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน

| การทดสอบ  | N   | คะแนนเต็ม | $\bar{x}$ | S.D. | t      | p    |
|-----------|-----|-----------|-----------|------|--------|------|
| ก่อนเรียน | 120 | 30        | 15.42     | 4.23 | 18.65* | .000 |
| หลังเรียน | 120 | 30        | 24.87     | 3.15 |        |      |

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกม Word Wall

| รายการประเมิน                                    | $\bar{x}$ | S.D. | ระดับความพึงพอใจ |
|--------------------------------------------------|-----------|------|------------------|
| 1. สื่อเกม Word Wall ช่วยให้จำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น | 4.56      | 0.62 | มากที่สุด        |
| 2. กิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนาน              | 4.72      | 0.58 | มากที่สุด        |
| 3. สื่อเกม Word Wall กระตุ้นความสนใจในการเรียน   | 4.65      | 0.60 | มากที่สุด        |
| 4. การใช้สื่อเกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน      | 4.48      | 0.65 | มาก              |
| 5. สามารถนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริงได้        | 4.22      | 0.78 | มาก              |
| รวม                                              | 4.53      | 0.64 | มากที่สุด        |

## สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อเกม Word Wall มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกม Word Wall ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.53$ , S.D. = 0.64)

## อภิปรายผล

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การใช้สื่อเกม Word Wall ในการสอนคำศัพท์ภาษาจีนช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากสื่อเกมช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ที่ว่า การเรียนรู้ที่เกิดจากความสนุกสนาน และมีปฏิสัมพันธ์จะช่วยให้ผู้เรียนจดจำได้ดียิ่งขึ้น

## ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการพัฒนารูปแบบสื่อเกม Word Wall ให้หลากหลายและครอบคลุมทักษะทางภาษาอื่นๆ เช่น การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
2. ควรมีการศึกษาความคงทนของการจำคำศัพท์หลังจากการเรียนรู้ด้วยสื่อเกม Word Wall ในระยะยาว
3. ควรมีการพัฒนาสื่อเกม Word Wall ในรูปแบบแอปพลิเคชันให้นักเรียนสามารถใช้ฝึกฝนนอกเวลาเรียนได้



# รายงานวิจัยในชั้นเรียน

## Classroom research report

การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้ Word wall  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4