

การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมส์ เรื่อง Present Continuous Tense
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลบ้านโนนทัน
The Development of Learning Ability Using Board Games on the Topic of the Present
Continuous Tense for Grade 8 Students at Ban Nonthan Municipal School

สิริกุล แพร่ศรีสกุล¹, เตชินี สิงห์ทอง²

Sirikul Praesrisakul¹, Thechinee Singhthong²

คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ วิทยาลัยบัณฑิตเอเซีย

Faculty of Education and Liberal Arts, College of Asian Scholars, Thailand

Corresponding author: Email: sirikul@cas.ac.th

(Received: December 2, 2025; Revised: December 15, 2025; Accepted: December 22, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลบ้านโนนทัน เรื่อง Present Continuous Tense โดยใช้บอร์ดเกมส์ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ของการจัดการเรียนรู้ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง Present Continuous Tense โดยใช้บอร์ดเกมส์ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลบ้านโนนทัน จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแบบทดสอบสมมุติฐานโดยใช้ สถิติ t-test (Dependent Samples)

ผลการวิจัย พบว่า

1) ประสิทธิภาพในการเรียนรู้เรื่อง Present Continuous Tense โดยใช้บอร์ดเกมส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลบ้านโนนทันมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 72.92/83.61 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 ที่กำหนดไว้

2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของการเรียนรู้เรื่อง Present Continuous Tense โดยใช้บอร์ดเกมส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 14.21 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 22.92 เมื่อเปรียบเทียบพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมส์เรื่อง Present Continuous Tense ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.47$)

คำสำคัญ: ความสามารถในการเรียนรู้; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; ความพึงพอใจของผู้เรียน; นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

Abstract

This research aimed to: 1) determine the efficiency of learning management on the topic of the Present Continuous Tense using board games for Grade 8 students at Ban Nonthan Municipal School; 2) compare students' learning achievement before and after learning through board games on the Present Continuous Tense; and 3) examine the learning satisfaction of Grade 8 students at Ban Nonthan Municipal

School. The participants consisted of 24 Grade 8 students. The research instruments included three lesson plans, a pre-test and a post-test. The statistics used for data analysis were frequency, percentage, mean, standard deviation, and hypothesis testing using a dependent samples t-test.

The results of the study revealed that:

1) The efficiency of learning on the Present Continuous Tense using board games for Grade 8 students at Ban Nonthan Municipal School was 72.92/83.61 (E1/E2), which was higher than the established standard criterion of 75/75.

2) The comparison of learning achievement scores showed that the mean pre-test score was 14.21, while the mean post-test score was 22.92. The post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at the 0.5 level of statistical significance.

3) The students' satisfaction with the learning activities using board games on the Present Continuous Tense was at a high level ($\mu = 3.47$).

Keywords: Learning ability; Learning achievement; Student satisfaction; Grade 8 students

1. บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญต่อการสื่อสาร การศึกษา และการประกอบอาชีพในโลกาภิวัตน์ ระบบการศึกษาของประเทศไทยจึงให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียน โดยเฉพาะในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน อย่างไรก็ตาม จากสภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผ่านมา พบว่านักเรียนจำนวนไม่น้อยยังขาดความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะด้านไวยากรณ์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการใช้ภาษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

Present Continuous Tense เป็นโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวัน แต่สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลับพบว่าเป็นเนื้อหาที่เข้าใจได้ยาก เนื่องจากต้องอาศัยความเข้าใจทั้งด้านโครงสร้างประโยคและการนำไปใช้ให้ถูกต้องตามสถานการณ์ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสับสน เบื่อหน่าย และขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ซึ่งอาจนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านการลงมือปฏิบัติ การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง สื่อการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและกระตุ้นความสนใจจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง หนึ่งในสื่อที่ได้รับความสนใจคือ **บอร์ดเกมส์** ซึ่งเป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ร่วมกัน (Gee, 2003)

จากการศึกษางานวิจัยหลายชิ้นพบว่า การนำบอร์ดเกมส์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติเชิงบวกของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในรายวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งบอร์ดเกมส์ช่วยลดความตึงเครียดในการเรียนไวยากรณ์ และทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น (Prensky, 2001; ศิริพร วงศ์สุข, 2560) นอกจากนี้ บอร์ดเกมส์ยังช่วยส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งด้านความเข้าใจ การจดจำ และการนำความรู้ไปใช้จริง

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่อง Present Continuous Tense โดยใช้บอร์ดเกมส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลบ้านโนนทัน เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมส์ อันจะเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เรื่อง Present Continuous Tense โดยใช้บอร์ดเกมส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลบ้านโนนทัน

2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง Present Continuous Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมส์

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลบ้านโนนทันที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมส์

3. สมมุติฐานของการวิจัย

การเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมส์เรื่อง Present Continuous Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลบ้านโนนทัน อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ปีการศึกษา 2566 จำนวน 24 คน

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่อง Present Continuous Tense โดยใช้บอร์ดเกมส์จำนวนทั้งสิ้น 3 แผน

5.2 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 40 ข้อ และคิดไว้เป็นฉบับจริง 30 ข้อ ใช้ทำการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

5.3 แบบทดสอบวัดความพึงพอใจในการเรียนรู้เรื่อง Present Continuous Tense โดยใช้บอร์ดเกมส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ดำเนินการวิจัยได้ดำเนินการร่วมกับผู้ร่วมวิจัย ตามรายละเอียดต่อไปนี้

1. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) เพื่อวัดความรู้พื้นฐานด้าน Present Continuous Tense โดยทดสอบก่อนที่จะทำการสอนในคาบแรก

2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยจัดการเรียนการสอน 2 แผน เป็นเวลา 4 ชั่วโมง

3. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกับแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อทดสอบว่าทำให้นักเรียนเกิดความรู้ตามมาตรฐาน ตัวชี้วัด และวัตถุประสงค์ที่กำหนดหรือไม่

4. ดำเนินการวัดความพึงพอใจจากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

7. การวิเคราะห์ข้อมูล

7.1 คำนวณหาค่าร้อยละ คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง Present Continuous Tense

7.2 หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สูตร E1/E2

7.3 เปรียบเทียบความสามารถก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้บอร์ดเกมส์ เรื่อง Present Continuous Tense ใช้ค่าสถิติพื้นฐานเฉลี่ย (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบสมมติฐาน t-test

7.4 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนในการเรียนรู้เรื่อง Present Continuous Tense โดยใช้บอร์ดเกมส์ ใช้ค่าสถิติพื้นฐานเฉลี่ย (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบสมมติฐาน t-test

8. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

8.1 หาค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน ($\bar{X}$) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้

$$\text{สูตร} \quad \bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

8.2 หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน ใช้สูตร ดังนี้

$$\text{สูตร} \quad S.D. = \sqrt{\frac{N(\sum X) - (\sum X^2)}{N(N-1)}}$$

8.3 หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยคำนวณจากสูตร

$$\text{สูตร} \quad IOC = \frac{\sum R}{N}$$

8.4 หาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เทคนิค 27% โดยใช้สูตรดังนี้

$$\begin{aligned} \text{สูตร} \quad p &= \frac{p_H + p_L}{2n} \\ r &= \frac{p_H - p_L}{n} \end{aligned}$$

8.5 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder - Richardson

$$\text{สูตร } r'' = \frac{N}{N-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{s_t^2} \right]$$

8.6 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยร้อยละระหว่างคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนและหลังเรียน และเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนด

8.7 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยระหว่างคะแนนผลการทดสอบหลังเรียนกับคะแนนเฉลี่ย ก่อนเรียน โดยใช้ t-test สูตรดังนี้

$$t = \frac{\frac{\sum D}{N}}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

9. สรุปผลการวิจัย

9.1 ประสิทธิภาพในการเรียนรู้เรื่อง Present Continuous Tense โดยใช้บอร์ดเกมส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนทันมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 72.92/83.61 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 ที่กำหนดไว้

9.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมส์เรื่อง Present Continuous Tense มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 14.21 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 22.92 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

9.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ Present Continuous Tense มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

10. การอภิปรายผล

จากผลการวิจัย พบว่า เกมส์เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเรื่อง Present Continuous Tense สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนทัน สามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของเกมส์เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเรื่อง Present Continuous Tense สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 72.92/83.61 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ร้อยละ 83.61 ทั้งนี้ ผู้วิจัยสร้างเกมส์ขึ้นเพื่อเป็นสื่อที่ช่วยสร้างความสนใจให้กับนักเรียน อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมที่ดีขึ้น (Rixon, 2012, นิตยา สุวรรณศรี, 2551, สมิตตรา อังวัฒนกุล, 2552) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ พรพันธุ์ สิงห์จารย์ (2556) ที่ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้กลุ่มร่วมมือแบบ LT ประกอบเกมส์ มีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 60.38

2. การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยทางสถิติที่ .05 เนื่องจากนักเรียนได้เรียนรู้จากแผนการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ตามวัตถุประสงค์ ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน และเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียน (ลัดดาวัลย์ กัณหาสุวรรณ, 2554) ซึ่งสอดคล้องกับ อาริรัตน์ ไตรทาน (2553) ได้ศึกษาการใช้เกมส์ประกอบแบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 9 (วัดเขาคูบา) สำนักการศึกษาเมืองสระบุรีพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

11. ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมส์ เรื่อง Present Continuous Tense สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลบ้านโนนทัน ผลการวิจัย พบว่า

1) ประสิทธิภาพในการเรียนรู้เรื่อง Present Continuous Tense โดยใช้บอร์ดเกมส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลบ้านโนนทันมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 72.92/83.61 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 ที่กำหนดไว้

2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของการเรียนรู้เรื่อง Present Continuous Tense โดยใช้บอร์ดเกมส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 14.21 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 22.92 เมื่อเปรียบเทียบพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมส์เรื่อง Present Continuous Tense ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.47$) ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะ ดังนี้

3.1) นักเรียนที่เรียนรู้เรื่อง Present Continuous Tense โดยใช้บอร์ดเกมส์ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน จึงควรใช้เกมส์เป็นทางเลือกที่จะพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน

3.2) ผู้สอนควรศึกษาขั้นตอนการสอนเรื่อง Present Continuous Tense เพื่อให้เข้าใจในการจัดการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

3.3) ผู้สอนควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจขั้นตอนในการเล่นเกมส์อย่างชัดเจนก่อนทำการจัดการเรียนการสอน
ข้อเสนอแนะครั้งต่อไป

ครูผู้สอนควรจัดการเรียนรู้เรื่อง Present Continuous Tense โดยใช้บอร์ดเกมส์ กับการสอนทักษะ อื่น ๆ ระดับชั้น อื่น ๆ

12. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- จิรวัดน์ เพชรรัตน์. (2556). *ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). *การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล : Digital Learning Design*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ชาญชัย ยมดิษฐ์. (2556). *เทคนิคและวิธีการสอนร่วมสมัย*. กรุงเทพฯ : บริษัทหลักพิมพ์ จำกัด

- ณัฐพล จันทะสิงห์. (2553). ผลของการใช้เกมส์บิงโกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (การศึกษาค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต) มหาสารคาม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). พื้นฐานการศึกษา. ประสานการพิมพ์. กทม. (6).
- พรพันธุ์ สิงห์จรรย์. (2556). ผลการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้กลุ่มร่วมมือแบบ LT ประกอบเกมส์. (การศึกษาค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาสารคาม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศิริพร วงศ์สุข. (2560). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. วารสารการศึกษา, 18(2), 45-56.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- McKinney, S. E. (2008). *Developing teachers for high-poverty schools: The role of the internship experience*. Urban Education. 43(1), 68-82. [Online], Available: <http://www.eric.ed.gov> (2018, 2 January).