



การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเชิงคำ (วัดพระธาตุสบแวน)

The Development of English Speaking Skills by Using Games for Grade 2 Students in Anubanchiangkham School (Wat Prathatsobwan)

ภาณุวัฒน์ สมฤทธิ^{*1} ศรชัย มุ่งไธสง² สุภาพร เตวียะ³

Phunuwat Somrit^{*1} Sornchai Mungthaisong² Supaporn Tewiya³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียน และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบการสอน กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนอนุบาลเชิงคำ (วัดพระธาตุสบแวน) จำนวน 45 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

* Corresponding author, e-mail: phanuwat.som@crru.ac.th

¹ นักศึกษาปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

² Undergraduate student, Faculty of Education, Chiang Rai Rajabhat University

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

² Assistant Professor, Dr., Faculty of Humanities, Chiang Rai Rajabhat University

³ อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

³ Lecturer, Faculty of Education, Chiang Rai Rajabhat University

ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ประกอบการสอน แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน แบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) คะแนนจากแบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ พบว่าคะแนนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนคะแนนของทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หลังเรียนมีคะแนนในระดับคุณภาพดีและดีมากสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน 2) นักเรียนมีเจตคติต่อการสอนพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: เกมประกอบการสอน ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

Abstract

The purposes of this research were to compare English speaking skills by using games for grade 2 students before and after learning and to study the satisfaction of students towards learning to speak English by using games. The sample group was 45 students at grade 2/3 Anubanchiangkham School which was from the purposive sampling. The research instruments were lesson plans, pre-test, post-test, an English-speaking ability test, and a questionnaire of the students' satisfaction. The mean, percentage, standard deviation, and t-test for dependent samples were used for data analysis. The findings of this research were as follows: 1) The average score of post-tests was higher than the pre-

test at the statistical significance level of 0.05. The post-test of speaking scores were at the high and highest level and higher than before learning.

2) The students' satisfaction with learning by using games was at the highest level.

Keyword: Games English Speaking Skills Grade 2 students

บทนำ

ปัจจุบันเป็นยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร ใครเข้าถึงข้อมูลได้รวดเร็วแม่นยำและมีข้อมูลข่าวสารที่มีคุณภาพจะได้เปรียบและดำรงอยู่ในโลกของการแข่งขันได้ และภาษามีความสำคัญมาก ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างคนในชาติต่าง ๆ เป็นการแลกเปลี่ยนทางประเพณีและวัฒนธรรมของแต่ละชนชาติที่แตกต่างกัน เพื่อสร้างความเข้าใจและสัมพันธ์ภาพอันดีงามตลอดจนความก้าวหน้าทางนวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อนำมาพัฒนาประเทศ และความเคลื่อนไหวของโลกทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและอื่น ๆ ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่ต้องติดต่อสื่อสารกับประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ทั้งทางเศรษฐกิจการท่องเที่ยว และการศึกษา จำเป็นต้องพัฒนาคนของประเทศให้มีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษรู้จักรวบรวมข้อมูลที่หลากหลายมีประโยชน์เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาตนเองและประเทศชาติ กระทรวงศึกษาธิการเห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษจึงมีนโยบายให้จัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศในทุกระดับชั้น ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้น การจัดกิจกรรมที่เน้นทักษะการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งเปรียบเสมือนหัวใจของการเรียนการสอน เป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศอันดีที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน ทำให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก เน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้



ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องตามสถานการณ์ต่าง ๆ (กรมวิชาการ, 2546)

ทั้งนี้ ในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษนั้น ทักษะการพูดนับได้ว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นมาก ภัทรราวดี ยวนชื่น (2553) กล่าวไว้ว่าทักษะการพูดเป็นทักษะเบื้องต้นที่ใช้ในการสื่อสาร การพูดเป็นวิธีการสื่อสารชนิดหนึ่งของทักษะการสื่อสาร (expressive skill) ซึ่งสามารถฝึกหัดให้มีประสิทธิภาพได้ โดยผู้พูดสามารถส่งรหัสของสาร (encode) โดยใช้ภาษาถ้อยคำและภาษาท่าทางเป็นสื่อส่งสารไปให้ผู้ฟังสามารถถอดรหัส (decode) จนเข้าใจในความหมายของสาร (message) ได้ทักษะการพูดจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งควบคู่ไปกับความเข้าใจในการฟัง การเรียนการสอนในสมัยก่อนจะเห็นได้ว่านักเรียนไทยล้มเหลวในทักษะการพูดมากที่สุด นักเรียนสามารถฟังภาษาอังกฤษเข้าใจ อ่านออกและเขียนได้ แต่ตลอดระยะเวลาที่เรียนอยู่นักเรียนอาจไม่เคยได้พูดภาษาอังกฤษเลยแม้แต่ประโยคเดียว เมื่อถึงเวลาจำเป็นก็จะรู้สึกอึดอัด พูดไม่ออก บางคนเมื่อพบชาวต่างชาติก็พยายามหลบ ไม่กล้าพูดด้วยเพราะไม่มั่นใจในตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับกุลชนก ทิพฤชา และคณะ (2550) ที่สรุปไว้ว่าอุปสรรคในการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษที่สำคัญอย่างหนึ่งได้แก่ นักเรียนไทยอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษ หากจะพิจารณาตามสภาพความเป็นจริงแล้ว นักเรียนไทยอยู่ในสิ่งแวดล้อมแบบไทย ๆ แทบจะไม่มีโอกาสได้พูดภาษาอังกฤษ นอกจากเวลาเรียนภาษาอังกฤษในห้องเรียนเท่านั้น นอกจากนี้ทักษะการพูดยังเป็นทักษะที่เน้นการสื่อความหมายมากกว่ารูปแบบของภาษา ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝนทักษะทางภาษาอย่างสม่ำเสมอและควรมีโอกาสได้ใช้ภาษาในสถานการณ์จริงที่คล้ายกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันให้ได้มากที่สุด ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนควรจะมีการพัฒนาโดยสร้างบรรยากาศในการฝึกทักษะการพูดให้มากขึ้น

จากประสบการณ์สอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเชียงคำ (วัดพระธาตุสบแวน) ที่ผ่านมาพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ยังต้องได้รับการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น โดยในการสร้างกิจกรรมและสิ่งแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เกิดความมั่นใจและได้ฝึกทักษะการพูดในห้องเรียนเพิ่มขึ้น

เกมเป็นสิ่งที่มีการนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาต่าง ๆ อย่างแพร่หลายในวิชาที่เกี่ยวกับการใช้ภาษา การเล่นเกมช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาได้ในสถานการณ์ที่มีความหมาย ช่วยให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการใช้ภาษา (สุมิตรา อังวัฒนกุล, 2537) เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้หรือที่เรียกว่า เกมการศึกษานั้น มี 3 ประเภท คือ เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เกมแบบแข่งขัน และ เกมจำลองสถานการณ์ การนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ มี 5 ขั้นตอน คือ 1) แจ้างจุดมุ่งหมายในการเล่น 2) อธิบายวิธีเล่นและกติกาในการเล่น 3) สาธิตการเล่น 4) ลงมือเล่น และ 5) ชั้นวิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่น ชั้นวิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่น ถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญจะละเลยไม่ได้ หากการเล่นเกมปราศจากการวิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่นกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมจะเป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดา ๆ เท่านั้น จากการศึกษางานวิจัยของสุชาติ ทั้งสลิธิมา และสถาพร ชันโต (2555) ได้ศึกษาการใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้คิดเป็นร้อยละ 82.17 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 91.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยภาพรวมระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

จากความเป็นมาและปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเชียงคำ (วัดพระธาตุสบแวน) อำเภอเชียงคำ จังหวัดพะเยา เป็นวิธีที่เหมาะสมที่จะพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน เพื่อกระตุ้นและเร้าความสนใจของนักเรียนให้เกิดแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ อยากรเรียนภาษาอังกฤษและกล้าพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาการภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน

วิธีการวิจัย

1. ขอบเขตเนื้อหา
 - 1.1 กลุ่มเป้าหมาย
กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 จำนวน 45 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนอนุบาลเชียงคำ (วัดพระธาตุสบแวน) ตำบลห้วยวน อำเภอเชียงคำ จังหวัดพะเยา ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
2. ตัวแปรในการศึกษา
 - 2.1. ด้านตัวแปร
 - 2.1.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การใช้เกมประกอบการสอน

2.1.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจ
ของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน

3. ขอบเขตการวิจัย

3.1 ด้านระยะเวลา

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 เดือนมกราคม
โดยใช้เวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน รวม 8 คาบ คาบเรียนละ
60 นาที

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 ข้อ
2. แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้
เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 4 เรื่อง ใช้เวลา 8 ชั่วโมง
3. แบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอน
การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน เป็นแบบมาตราส่วน
ประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้
 - 1.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบทดสอบ เนื้อหาข้อมูล
ที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรและโครงสร้างแบบทดสอบ
 - 1.2 สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน (Pre-Posttest)



1.3 นำแบบทดสอบวัดความสามารถวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ และเกณฑ์การให้คะแนนที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประกอบด้วย

1.3.1 นางปวีณา บุญสุข ครูประจำวิชาคณิตศาสตร์ โรงเรียนอนุบาล เชียงคำ (วัดพระธาตุสบแวน) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

1.3.2 นางสมพิศ ไชยลังกา หัวหน้าฝ่ายวิชาการ โรงเรียนอนุบาลเชียงคำ (วัดพระธาตุสบแวน) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

1.3.3 นางสาวภคณภัทร เจริญสุข ครูประจำวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนอนุบาลเชียงคำ (วัดพระธาตุสบแวน) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษา

โดยตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงสำหรับแบบทดสอบจะเป็นการพิจารณา ความสอดคล้องของสถานการณ์ที่กำหนดให้กับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การกำหนดคะแนนความคิดเห็นจากนั้นจึงคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนี ความสอดคล้องระหว่าง 0.67 – 1.00

1.3.4 นำแบบทดสอบที่ได้ไปทำการทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

2. แผนการจัดการการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้ เกมประกอบการสอน

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ภาษาอังกฤษ) จุดประสงค์ เนื้อหารายวิชา ภาษาอังกฤษ ในลักษณะจุดประสงค์ปลายทาง

2.2 วิเคราะห์จุดประสงค์รายวิชาและมาตรฐานการเรียนรู้ระดับ ชั้นประถมศึกษาเพื่อนำมาเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยให้สอดคล้องกับมาตรฐาน ที่กำหนดไว้

2.3 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวการพัฒนาทักษะการพูด ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน เกมที่ใช้ในงานวิจัยนี้ ได้แก่ เกมบิงโก เกมบันไดงู เกม Slap the Board และเกม Pass the ball มีขั้นตอนการสอน

5 ขั้นตอน ดังนี้ คือ ขั้นที่ 1 แจ้งจุดมุ่งหมายในการเล่น ขั้นที่ 2 อธิบายวิธีเล่นและกติกในการเล่น ขั้นที่ 3 สาธิตการเล่น ขั้นที่ 4 ลงมือเล่น และขั้นที่ 5 สรุปผลหลังการเล่น

2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้องของขั้นตอนและกิจกรรมต่าง ๆ และแก้ไขตามคำแนะนำดังนี้

2.4.1 ขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนการสอน

2.4.2 ความเหมาะสมของเนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

3. แบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเกณฑ์ในการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

3.2 สร้างแบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

3.3 นำแบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษและเกณฑ์การให้คะแนนที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรง จะเป็นการพิจารณาความสอดคล้องของสถานการณ์ที่กำหนดให้กับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน ใน 4 ประเด็นดังต่อไปนี้ การมีมารยาทในการสื่อสาร การเข้าใจในการสนทนา ความคล่องแคล่วในการพูด และความถูกต้องตามโครงสร้างประโยค และมีเกณฑ์การประเมินและระดับคุณภาพ ดังนี้

คะแนนระหว่าง 9 - 10 คะแนน หมายถึง ดีมาก

คะแนนระหว่าง 6 - 8 คะแนน หมายถึง ดี

คะแนนระหว่าง 3 - 5 คะแนน หมายถึง พอใช้

คะแนนระหว่าง 0 - 2 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้ออยู่ในระหว่าง 0.67 – 1.00

3.4 นำแบบประเมินที่ได้ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยให้นักเรียนจับฉลากสถานการณ์จำนวน 1 สถานการณ์ ก่อนและหลังเรียน

4. แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่ผ่านการสอนมาแล้ว ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษที่มีต่อเกมประกอบการสอนมีดังต่อไปนี้

4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ การวัดและประเมินผลการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

4.2 ผู้วิจัยกำหนดเป้าหมายในการสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียน

4.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษตามเป้าหมายที่กำหนด โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นไปให้ครูที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมพิจารณาเพื่อตรวจสอบลักษณะข้อความ ความสอดคล้องของพฤติกรรมที่ต้องการวัด ว่าสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะหรือไม่ และความเหมาะสมในการใช้ภาษาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4.5 ให้ผู้เชี่ยวชาญที่กล่าวถึงในข้างต้นประเมินความสอดคล้อง (Index of Item –Objective Congruence: IOC) จากนั้นจึงคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 – 1.00

4.6 นำแบบสอบถามที่ได้ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ทำการทดสอบก่อนเรียน Pre-Test แบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเป็นข้อทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยหาค่าเฉลี่ยอัตราส่วนและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยถือเกณฑ์ประเมิน (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 96) ดังนี้

- ระดับคะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
- ระดับคะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
- ระดับคะแนนเฉลี่ย 2.50-3.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
- ระดับคะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
- ระดับคะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยเลือกใช้สถิติ ดังนี้

1.1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ มีดังนี้

1.1.1 การหาค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงพินิจ และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item – Objective Congruence: IOC) โดยใช้ความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญของแบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร แบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษและแบบสอบถามความพึงพอใจ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543: 248 - 249)

1.1.2 สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) หาค่าโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลทางสังคมศาสตร์ SPSS for Windows

1.1.3 สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน โดยวิธีทดสอบทีแบบไม่อิสระ (t-test for Dependent Samples)

1.1.4 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการสอนพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ และแปลผลคะแนนแบบวัดเจตคติของ ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2543: 90-96)

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	t	Sig.
ก่อนเรียน	10.76	3.27	2.02	13.73	0.000*
หลังเรียน	12.78	2.95			

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า การทดสอบความสามารถภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียนเท่ากับ 10.76 และ 12.78 คะแนนจากคะแนนเต็ม 20 คะแนนตามลำดับ มีคะแนนความก้าวหน้า เท่ากับ 2.02 และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนพบว่า คะแนนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 2 แสดงร้อยละของระดับคุณภาพของการประเมินทักษะการพูดก่อนและหลังเรียนของนักเรียนหลังการใช้เกมประกอบการสอน

ระดับคุณภาพ	ก่อนเรียน	ร้อยละ	หลังเรียน	ร้อยละ
ดีมาก	4	8.9	13	29.9
ดี	16	35.6	25	55.6
พอใช้	19	42.2	7	15.5
ปรับปรุง	6	13.3	0	0
รวม	45	100	45	100

ตารางที่ 2 พบว่าร้อยละของระดับคุณภาพจากการประเมินทักษะการพูด ก่อนการใช้เกมประกอบการสอน นักเรียนที่มีคะแนนในระดับดีมาก มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 8.9 นักเรียนที่มีคะแนนในระดับดี มีจำนวน 16 คนคิดเป็นร้อยละ 35.6 นักเรียนที่มีคะแนนในระดับพอใช้ มีจำนวน 19 คนคิดเป็นร้อยละ 42.2 นักเรียนที่มีคะแนนในระดับควรปรับปรุง มีจำนวน 6 คนคิดเป็นร้อยละ 13.3 ส่วนหลังเรียน พบว่านักเรียนที่มีคะแนนในระดับดีมาก มีจำนวน 13 คนคิดเป็นร้อยละ 29.9 นักเรียนที่มีคะแนนในระดับดี มีจำนวน 25 คนคิดเป็นร้อยละ 55.6 นักเรียนที่มีคะแนนในระดับพอใช้ มีจำนวน 7 คนคิดเป็นร้อยละ 15.5 และไม่พบนักเรียนที่มีคะแนนในระดับควรปรับปรุง

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	t	Sig.
ก่อนเรียน	5.44	2.15	1.89	15.23	0.000*
หลังเรียน	7.33	2.06			

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียนเท่ากับ 5.44 และ 7.33 คะแนนจากคะแนนเต็ม 10 คะแนนตามลำดับ มีคะแนนความก้าวหน้า เท่ากับ 1.89 และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนพบว่า คะแนนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและระดับความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน เป็นรายด้าน

ความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านบรรยากาศในการเรียน	4.54	0.49	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียน	4.56	0.49	มากที่สุด
ประโยชน์ที่ได้รับ	4.56	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.55	0.49	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่าในภาพรวมระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.49 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าระดับความพึงพอใจของนักเรียนในทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านกิจกรรมการเรียน และประโยชน์ที่ได้รับมีค่าเฉลี่ยเท่ากันคือ 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.49 ส่วนด้านบรรยากาศในการเรียนที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.49

สรุปผลการวิจัย

1. เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน พบว่าคะแนนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเท่ากับ 10.76 และหลังเรียนเท่ากับ 12.78 คะแนนจากคะแนนเต็ม 20 คะแนนตามลำดับ มีคะแนนความก้าวหน้า เท่ากับ 2.02 และนักเรียนมีคะแนนจากการประเมินทักษะการพูดของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้ เกมประกอบการสอน พบว่าในภาพรวมระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.49 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าระดับความพึงพอใจของนักเรียนในทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านกิจกรรมการเรียนและประโยชน์ที่ได้รับมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.49 ส่วนด้านบรรยากาศในการเรียนที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.49

อภิปรายผล

1. ผลการวิเคราะห์เมื่อเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนหลังการใช้เกมประกอบการสอนพบว่าคะแนนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีคะแนนจากการประเมินทักษะการพูดของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวสามารถพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนในโรงเรียนอนุบาลเชิงคำ (วัดพระธาตุสบแวน) ได้จริง ที่เป็นเช่นนี้เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด สอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2547) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆอย่างสนุกสนานและทำท่ายความ สามารถโดยให้ผู้เรียนเล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง การเล่นเกมยังทำให้เด็กได้นำความรู้มาใช้ในสถานการณ์จำลองต่าง ๆ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ รงคเทพ ลิ้มมณี และ ศรีสมร พุ่มสะอาด (2563) ที่ได้ศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังจากการใช้เกมโดยเทียบกับเกณฑ์ระดับผลการเรียนของโรงเรียนร้อยลละ 50 และเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ของโรงเรียน จำนวน 33 คนและไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 8 คน และทักษะการพูดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของนริสา กัลยา (2552) พบว่า การใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 คิดเป็นร้อยละ 73.33 และมีจำนวนนักเรียนคิดเป็นร้อยละ 73.18 ผ่านเกณฑ์จำนวนนักเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละ 70

2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเชียงคำ (วัดพระธาตุสบแวน) อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนได้เตรียมการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนภาษาที่ผ่านกระบวนการขั้นตอนในการทำอย่างมีระบบและมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม กล่าวคือ ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สารการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อใช้เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและวัยของผู้เรียน อีกทั้งแผนการจัดการเรียนรู้ได้ผ่านการตรวจสอบและประเมินความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญ และได้้นำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ก่อนสอนจริงกับกลุ่มทดลอง ด้านประโยชน์ที่ได้รับ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนนั้น เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีการฝึกทักษะทางภาษา เป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการพูดกล้าแสดงออกมากขึ้น อีกทั้งนักเรียนสามารถนำวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในวิชาอื่นได้อีกด้วย ด้านบรรยากาศในการเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เช่น การใช้ภาษาอังกฤษรวมทั้งการเล่น เกมจะทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานก่อให้เกิดแรงจูงใจ



ช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติ ที่ดีต่อการเรียน สอดคล้องกับการวิจัยของกัลยา จันเลน (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกม พบว่าหลังการเรียนด้วยเกม นักเรียนมีเจตคติที่ดี ต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม มีความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกใน การใช้ภาษาอังกฤษ มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น และมีทักษะการทำงานกลุ่ม ดีขึ้น และงานวิจัยของชฎาพร ยางเงิน (2562) ที่ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพบว่ามี ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ในระดับมาก รวมทั้งงานวิจัยของสุชาติ ทั้งสถิรสิมาและสถาพร ชันโต (2555) ได้ศึกษาการใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ก่อนจะมีการเล่นเกมครูควรอธิบายวิธีการและกติกาในการเล่นให้ เข้าใจอย่างชัดเจน เพื่อให้เล่นได้อย่างถูกต้องและขณะที่เล่นควรดูแลนักเรียนอย่าง ใกล้ชิด เพื่อคอยให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างเล่นเกม

1.3 เมื่อการเล่นเกมส์สิ้นสุดลง ครูควรเฉลยคำตอบที่ถูกต้องให้เข้าใจและ สรุปละเอียดที่ได้ให้นักเรียนทราบเพื่อให้ได้รู้พัฒนาการของตนเองและกลุ่ม และยัง ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเองและในกลุ่มร่วมกัน

1.4 ในการเล่นเกมส์ที่มีการแข่งขันแบบต้องจับคู่หรือการแข่งขันเป็นกลุ่ม ครูควรให้ความสำคัญกับการเลือกเพื่อนร่วมกลุ่มของนักเรียน เมื่อเป็นกิจกรรมเกม การแข่งขันนักเรียนกลุ่มเก่งมักจะจับตัวกันเป็นกลุ่ม ส่งผลให้นักเรียนกลุ่มที่เหลือน

เกิดความประหม่า ขาดความมั่นใจ วิตกกังวลและไม่มีกำลังใจในการแข่งขัน ครูควรเลือกวิธีแบ่งกลุ่มให้เกิดความยุติธรรมแก่นักเรียนทุกคน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาพฤติกรรมด้านลบที่เกิดจากการใช้เกมแข่งขันในกรณีที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายแพ้และแนวทางในการสร้างแรงจูงใจที่ทำให้เกิดพฤติกรรมซ้ำในด้านบวก

2.2 ควรมีการใช้เกมในการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ทางภาษาด้านอื่น ๆ เช่น ทักษะการฟัง การอ่านและการเขียน

2.3 ควรมีการนำเกมประกอบการสอนไปใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เพราะเกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานกระตือรือร้น และสนใจในการเรียนเพิ่มขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2546). การศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่มุ่งเน้นทักษะการสื่อสารตามหลักสูตรการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน. โรงพิมพ์สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ.

กุลชนก ทิพฤชาและคณะ. (2550). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

กัลยา จันเลน. (2558). การพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกม. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 8(18), 99-106.

ชฎาพร ยางเงิน. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.

ทิตินา แคมมณี. (2547). ศาสตร์การสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 3). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- นริสา กัลยา. (2552). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 โดยใช้เกม. [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์
มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 7). สุวีริยาสาส์น.
- ภัทรราวดี ยวนชื่น. (2553). การเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟัง การพูด
ภาษาอังกฤษและความสนใจในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้
แบบศูนย์การเรียนตามแนวทฤษฎีธรรมชาติกับแนวการสอนแบบเดิม.
[วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร.
- รงค์เทพ ลีมฉวีและศรีสมร พุ่มสะอาด. (2563). การพัฒนาทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.
วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษา เอกชนแห่งประเทศไทย
(สสอท). 26(2), 40-51.
- ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. (2543). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่
ที่3). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สุชาติ หังสศิริสิมาและสถาพร ชันโต. (2555). การใช้เกมในการพัฒนาทักษะ
ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสาร
ศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา. 6(2), 168-175.
- สุมิตรรา อังวัฒนกุล. (2537). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. (พิมพ์ครั้งที่
ที่ 2). โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.