

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เพื่อส่งเสริมความสามารถ
ด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน
บ้านแม่ซิด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2
The Development of English Learning Activity by Using Games to
Enhance the Listening and Speaking Ability for Prathomsuksa 3
Students of Maekheet School under Mae Hong Son Primary
Educational Service Area Office 2

สุดาวรรณ ปองเพชร¹ รังสรรค์ มณีเล็ก² ประจบ ขวัญมัน³
Sudawan Pongpedporn, Rangsan Maneelek, Prajob kwanmun

บทคัดย่อ (Abstract)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม การวิจัยเป็นแบบเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบหนึ่งกลุ่มสอบก่อนและหลังเรียน (One-Group-Pretest-Posttest Design) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ซิด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 11 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับ

Received: 2021-03-20 Revised: 2021-05-15 Accepted: 2021-05-16

¹ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยนอร์ทเทิร์น Master of Education Program Curriculum and teaching disciplines Faculty of Education Northern College. Corresponding Author e-mail: dadeeda.pongpedporn1@gmail.com

² คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยนอร์ทเทิร์น Faculty of Education, Northern College Tak, e-mail: sk@dlthailand.com

³ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, Faculty of Education, Kamphaeng Phet Rajabhat University, e-mail: krujob@hotmail.com

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าเฉลี่ยร้อยละ การทดสอบค่า t-test แบบ Dependent และค่าเฉลี่ย ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ขี้ตัง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2 มีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้มีค่า E1/E2 เท่ากับ 75.45/75.00 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

คำสำคัญ (Keywords): การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม; ความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ

Abstract

The purposes of the research seemed to 1) The Development of English Learning Activity by Using Games to Enhance the Listening and Speaking Ability for Prathomsuksa 3 Students by the criterion at 75/75 2) compare the studying achievement on using The English Learning Activity Lesson Plan by Using Games to Enhance the Listening and Speaking Ability for Prathomsuksa 3 Students between Pre-test and Post -test. 3) To study the students' satisfaction to the instruction on using The English Learning Activity Lesson Plan by Using Games to Enhance the Listening and Speaking Ability for Prathomsuksa 3 Students. The research was experimental research based. The samples of the research were 11 Prathomsuksa 3 students of academic year 2020 of Maekheet School. The research instruments consisted of 1) The English Learning Activity by Using Games to Enhance the Listening and Speaking Ability for Prathomsuksa 3 Students. 2) tests for assessing the learning achievement, and 3) satisfaction questionnaire, Analyzing the data by using percentage Dependent t-test and mean. The findings of the research indicated that; in terms of The English Learning Activity Lesson Plan by Using Games to Enhance the Listening and Speaking Ability for Prathomsuksa 3 Students was as criterion at 75.45/75.00. The studying achievement on The English Learning Activity Lesson Plan by Using Games to Enhance the Listening and Speaking Ability for Prathomsuksa 3 Students 2 ; Post -test was significantly higher than Pre - test at level .05. The students' satisfaction to the instruction on using The English Learning

Activity Lesson Plan by Using Games to Enhance the Listening and Speaking Ability for Prathomsuksa 3 Students was appropriate at high level

Keyword: The English Learning Activity Developing by Using Games; Listening and Speaking English Ability

บทนำ (Introduction)

การสื่อสารในชีวิตประจำวันนั้นการฟังและการพูดนับว่าเป็นทักษะที่สำคัญทักษะหนึ่งเป็นทักษะที่ใช้กันมากและเป็นทักษะแรกที่ต้องทำการสอนเพราะผู้พูดจะต้องฟังให้เข้าใจเสียก่อนจึงจะสามารถพูดโต้ตอบ อ่านหรือเขียนได้ ทักษะการฟังจึงเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ทักษะอื่นๆ ดังนั้นในการเรียนการสอนนักเรียนจึงควรได้รับการฝึกฝนทักษะการฟังอย่างเพียงพอและจริงจังและเป็นเรื่องสำคัญมากที่เด็กๆ จะต้องฟังภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับระดับของตน รวมทั้งการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุดและให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้เมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งผลให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ จดจำ ไม่เพียงแต่จะได้ความรู้และผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นเท่านั้น แต่ผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย การสอนภาษาอังกฤษในแต่ละระดับชั้นมีเทคนิคการสอนที่แตกต่างกันไปตามช่วงวัยของผู้เรียน การสอนภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก ๆ จะเน้นการเรียนการสอนในเรื่องของการฟังและพูด โดยใช้คำศัพท์ง่าย ๆ และประโยคสั้น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนจดจำได้ง่าย และการสอนโดยใช้เกมจึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสนุกสนานในการเรียนและทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาจากบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียน สร้างแรงจูงใจให้สนใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากขึ้น และเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง เกิดการเรียนรู้จากการเล่น (ทิตินา แคมมณี , 2550)

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ชิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2 พบว่านักเรียนมีปัญหาด้านการฟังและการพูด ออกเสียงคำภาษาอังกฤษ เนื่องจากสภาพความเป็นอยู่ส่งผลให้ขาดการเสริมทักษะด้านภาษา ผู้เรียนคุ้นเคยการใช้ภาษาท้องถิ่นตัวเอง สอดคล้องกับข้อมูลแสดงผลการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน ที่พบว่าทักษะการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษด้านการฟังและการพูด เฉลี่ยอยู่ในระดับพอใช้ อีกทั้งผู้วิจัยได้นำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย ปรากฏว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชอบการเล่น เกม จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจและมีจุดประสงค์ของงานวิจัยครั้งนี้คือมุ่งหมายพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นพบว่า เกมเป็นหนึ่งเทคนิคที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ การใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษจะช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานกับบทเรียน

ไม่น่าเบื่อ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกความกล้าในการใช้ภาษา ทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจเมื่อนำภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวัน และช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้วย ดังที่นรุษา ยาศิ (นรุษา ยาศิ, 2554) ได้กล่าวไว้ว่า เกมเป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ซึ่งเกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “ เกมการศึกษา ” คือเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญมาใช้ในการสอน โดยนำมาเพิ่มขั้นตอนสำคัญคือการวิเคราะห์หรืออภิปรายเพื่อการเรียนรู้ได้

จันทิwa ศรีมะโฮงนาม กล่าวไว้ว่าการนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้มี 5 ขั้นตอนคือ 1)แจ้งจุดมุ่งหมายในการเล่น 2)อธิบายวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น 3)สาธิตกันเล่น 4)ลงมือเล่น 5)ขั้นวิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่น การวิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่นถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญจะละเลยไม่ได้จากการเล่นเกมปราศจากการวิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่นกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกณฑ์จะเป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดา ๆ เท่านั้นและการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ด้านการฟังการพูด การอ่าน และการเขียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู (จันทิwa ศรีมะโฮงนาม, 2550)

ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้นการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและการเสริมแรงจูงใจนับเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ภาษาของผู้เรียน ผู้เรียนหลายคนยังมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษค่อนข้างน้อย ซึ่ง คอเรีย (Corria , 1999 : 281 อ้างใน ปิยะณัฐ ไชยพันธ์, 2551) ได้กล่าวว่าผู้เรียนจำนวนมากไม่ชอบเรียนภาษาอังกฤษเท่าที่ควรโดยมีสาเหตุมาจากการที่ผู้เรียนเหล่านั้นมีความรู้สึกที่ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่ยาก ไม่สนุกและน่าเบื่อ ผู้สอนขาดเทคนิคหรือวิธีการสอนเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการเรียน ทำให้ผู้เรียนไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นสิ่งที่สอดคล้องกับทฤษฎีการรับรู้ภาษาที่สองของคราเวนและเธอร์เรียลที่กล่าวว่าอารมณ์หรือเจตคติของผู้เรียนสามารถส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ภาษาได้เช่นเดียวกันกับความเห็นของ ฟรายและคริสตีว่าการสอนที่ดีที่สุดคือการทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน รู้สึกสนุกสนานและสนใจในสิ่งที่เรียน แรงจูงใจเป็นตัวกำหนดวัตถุประสงค์และทิศทางของพฤติกรรมของคน ดังนั้นหากผู้สอนให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้อย่างมีความสุขและมีเจตคติด้านบวกต่อการเรียนก็จะเป็นการช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียน ผลจากการศึกษาสามารถนำเทคนิคการใช้เกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามความเหมาะสมในห้องเรียน ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพต่อไป (ปิยะณัฐ ไชยพันธ์, 2551)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Research Objective)

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ขี้ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาแม่ฮ่องสอนเขต 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน บ้านแม่ขี้ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอนเขต 2
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ขี้ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอนเขต 2 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแผนการวิจัยขั้น พื้นฐานแบบหนึ่งกลุ่มสอบก่อนและหลังเรียน (One-Group-Pretest-Posttest Design)

2. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนบ้านแม่ขี้ด สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2 จำนวน 11 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง

3. วิธีการเก็บข้อมูล

3.1 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2

ผู้วิจัยสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยผ่านการตรวจสอบจาก ผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำแบบฝึกทักษะไปหาประสิทธิภาพ 3 ขั้นตอน

3.1.1. ขั้นหาประสิทธิภาพแบบรายบุคคล (Individual Tryout) ทดลองกับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 คน ที่มีผลการเรียนระดับเก่ง ปาน กลาง และอ่อน ซึ่งผู้วิจัยทดลองให้นักเรียนเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ และสัมภาษณ์นักเรียนหลังเรียนเกี่ยวกับระยะเวลา ความเข้าใจเนื้อหาและความยากง่ายของข้อสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูด ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.1.2. ขั้นหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Tryout) ทดลองกับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 คน โดยเลือกนักเรียนที่ยังไม่เคยเรียน กับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ซึ่งมาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยวิธีการจับสลากจาก นักเรียนที่มีผลการเรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 3 คน นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

โดยใช้เกมที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วมาทดลองกับนักเรียนกลุ่มเล็ก โดยดำเนินการเช่นเดียวกับขั้นตอนที่ 1 ทุกประการ เพื่อตรวจสอบด้านการใช้ภาษา เวลาและเนื้อหาให้เหมาะสม หลังจากนั้นนำแบบฝึกทักษะ มาคำนวณหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 พบว่า ประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 78.56/76.73

3.1.3. ขั้นหาประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (Filed Tryout) ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพแบบภาคสนามของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมตามเกณฑ์ 75/75 พบว่า ประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 77.54/76.23 แล้วรวบรวมเป็นชุด เพื่อนำไปใช้จริง

3.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ชิต สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอนเขต 2 ผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมข้อมูลดังนี้

3.2.1 ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน แบบทดสอบนี้เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เวลา 1 ชั่วโมง

3.2.2 ดำเนินการสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจำนวน 4 แผน เวลา 12 ชั่วโมง โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

3.2.3 เมื่อสิ้นสุดการทดลองสอนแล้ว นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษไปทดสอบนักเรียนอีกครั้ง จากนั้นนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

3.3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ชิต สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอนเขต 2

หลังจากดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้และนักเรียนผ่านการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้ว ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แล้วรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ชิต สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอนเขต 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ มรกำหนด 75/75 โดยใช้ร้อยละ

4.2 เปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าสถิติ t-test

4.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ซัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอนเขต 2 วิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย (Research Result)

ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ซัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอนเขต 2 มีค่าประสิทธิภาพระหว่างเรียน (E1) และค่าประสิทธิภาพหลังเรียน (E2) เท่ากับ 75.45/75.00 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 แสดงว่าการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ซัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอนเขต 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด เนื่องจากผู้วิจัยได้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ตามหลักการและทฤษฎีของการพัฒนา ส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูด ซึ่งช่วยให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออก มั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น มีความเข้าใจเนื้อหา สนุกสนานกับการเรียนภาษาอังกฤษและสร้างความคุ้นเคยภาษาจากการฟัง

ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ จากการทดสอบหลังเรียนโดยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ซัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอนเขต 2 มีคะแนนเฉลี่ยด้านความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากเครื่องมือ แบบทดสอบมีประสิทธิภาพ มีความเที่ยงตรง เชื่อถือได้ สามารถพัฒนาเด็กในด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษได้

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ซัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอนเขต 2 โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ซึ่งได้ค่าเฉลี่ย 3.89 และ 0.29 เนื่องจากนักเรียนมีความชอบในชุดกิจกรรม เพราะได้สร้างตามหลักการพัฒนาที่เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน เป็นไปตามหลักจิตวิทยา มีเนื้อหาที่น่าสนใจ สีสัน สวยงาม สามารถดึงดูดความสนใจ และกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดี นอกจากนี้เด็กได้พัฒนาทักษะด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ทำให้มีทัศนคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ขีด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอนเขต 2 มีค่าประสิทธิภาพระหว่างเรียน (E1) และค่าประสิทธิภาพหลังเรียน (E2) เท่ากับ 75.45/75.00 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 เนื่องจากผู้วิจัยได้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ตามหลักการและทฤษฎีของการพัฒนา ส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูด ซึ่งช่วยให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออก มั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น มีความเข้าใจเนื้อหา สนุกสนานกับการเรียนภาษาอังกฤษและสร้างความคุ้นเคยภาษาจากการฟัง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีเนื้อหาที่เหมาะสม ด้านคำชี้แจงในการใช้ชุดการสอน ด้านกิจกรรม ด้านจุดประสงค์ ด้านสื่อ อุปกรณ์ของชุดการสอน ด้านแบบทดสอบและบัตรคำ ด้านเนื้อหา ด้านการวัดประเมินผล ด้านภาษา ซึ่งได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้อันเนื่องมาจากแผนจัดการเรียนรู้ที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนในทุกระดับชั้น เปรียบเสมือนแผนที่นำทางที่ช่วยให้ครูสามารถดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนได้เหมาะสม มีความละเอียด ชัดเจน ครบถ้วน ครอบคลุมทุกองค์ประกอบของการออกแบบแผนการสอน ดังนั้นมาตรฐานและตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ การบวนการเรียนรู้ สื่อ อุปกรณ์ การวัดและประเมินผล บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้ ตรงตามเป้าหมายและมีประสิทธิภาพดังที่ นรรชิต ฝันเชียร (2561) ได้กล่าวไว้ดังนี้ การจัดทำแผนการสอนนั้นครูผู้สอน จำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของหลักสูตรแกนกลางและหลักสูตรสถานศึกษาอย่างถ่องแท้ เพื่อให้สามารถออกแบบแผนการสอนได้อย่างเหมาะสมและถูกต้องครบถ้วน ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการจัดการศึกษาทั้งกับตัวผู้เรียนและตัวครูผู้สอนเอง ลักษณะของชุดกิจกรรมที่มีความหลากหลายเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ให้มากที่สุด ได้ลงมือ สัมผัส ปฏิบัติด้วยตนเอง เช่น กิจกรรมจับคู่ กิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมเดี่ยว ส่งผลให้นักเรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม ได้เคลื่อนไหว สร้างความตื่นเต้น น่าสนใจมากขึ้นดังที่ จิตติชญาณ์ ราชคำสุข (2561) ได้กล่าวว่าผู้เรียนได้กระทำการต่าง ๆ ด้วยตนเอง ผ่านการปฏิบัติการจริงคือ ผู้เรียนได้ฝึกในสภาพสิ่งแวดล้อมจริง ได้ฝึกคิดและลงมือทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง เกม เกมทั้ง 4 ชนิดคือ เกมบิงโก (Bingo Game), เกมบันไดงู (Snakes & Ladders Game), เกมจับคู่ (Matching Game), เกมปริศนาคำทาย (Riddles Game) มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตรงกับวัตถุประสงค์ เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน มีกฎ กติกา วิธีการเล่นที่ชัดเจนเป็นลำดับขั้นตอน ทำให้นักเรียนมีความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ดังที่ยิ่งเจริญ บุญยัง (2556) ได้ระบุไว้ว่า “Play to Learning” วัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกม เรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการนำเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียน นำเข้าไปแทรกใน เกม แล้วให้ผู้เรียนได้เล่นเกมโดยเชื่อว่าความรู้หรือเนื้อหานั้นจะส่งผ่านไปยังผู้เรียนจนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ในที่สุด แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ เป็นเครื่องมือวัดประเมินผล

มีความเที่ยงตรงและแม่นยำ การวัดประเมินผลสอดคล้องกับเนื้อหา และจุดประสงค์ วิธีการวัดประเมินผลถูกต้อง ชัดเจน สามารถเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ทั้งก่อนและหลังการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของม.ปริญา ปริญญาพล (2556) ก็ได้พบว่า นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ และเข้าใจภาษาในแบบทดสอบและข้อสอบได้เพิ่มขึ้นร้อยละ 80 และจากการสังเกตพฤติกรรม พบว่านักเรียนให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก สนุก หัวเราะ และมีความสุข

ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ จากการทดสอบหลังเรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยด้านความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สูงวก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากเครื่องมือที่ใช้ได้แก่ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ มีความเที่ยงตรง เชื่อถือได้จึงสามารถพัฒนาเด็กในด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอนุภาค ดลโสภณ (2552) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ .01 ในกลุ่มที่สอนโดยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนตามคู่มือครู

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ซึ่งได้ค่าเฉลี่ย 3.89 และ 0.29 เนื่องจากนักเรียนมีความชอบในชุดกิจกรรม เพราะได้สร้างตามหลักการพัฒนาที่เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน เป็นไปตามหลักจิตวิทยา มีเนื้อหาที่น่าสนใจ สีสันสวยงาม สามารถดึงดูดความสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดี นอกจากนี้เด็กได้พัฒนาทักษะด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ทำให้มีทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ นักเรียนมีความสุขกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เพลิดเพลินกับการเรียนและรักการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของยุพา ทองโปร่ง (2556) ที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนที่มีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านขุนน้อย ผลของการศึกษาพบว่า นักเรียนมีทัศนคติที่ดีกับวิชาภาษาอังกฤษ และมีความพึงพอใจมาก การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนมีประโยชน์อย่างมากในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น นักเรียนมีความพึงพอใจกว่าการสอนตามหนังสือ เพราะเกมช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้สนุก สนุก มีชีวิตชีวา สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้เข้ามามีส่วนร่วมใน

กิจกรรมต่าง ๆ ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเองและสร้างความสนใจของผู้เรียนจนเกิดเป็นทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestion)

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมนั้น ครูผู้สอนควรชี้แจงกับนักเรียนถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกม เพราะบางครั้งนักเรียนอ่านไม่เข้าใจและเล่นเพื่อมุ่งหวังที่จะแข่งขันกับเพื่อนเพื่อเอาชนะมากกว่าหรือมีบางกลุ่มที่บางครั้งขาดความซื่อสัตย์ที่คอยบอกคำตอบเพื่อนในกลุ่ม

2. ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกมควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มหลากหลายเพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นและทำให้มีโอกาสได้ช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาทดลองการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่นและในระดับชั้นอื่น

2. ควรทำการวิจัยการสอนโดยใช้กิจกรรมนี้ในการทดลองเกี่ยวกับการสอนทักษะการอ่านและเขียน

เอกสารอ้างอิง (References)

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560*. กรุงเทพมหานคร : กระทรวงศึกษาธิการ.
- จันทิมา ศรีมะโฮงนาม. (2550). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม : วิทยานิพนธ์ปริญญาโท* (หลักสูตรและการสอน). นครสวรรค์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- เฉลิมชัย ไสสุทธิ์และอรพิน พจนานนท์. (2553). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2563). *การทดสอบประสิทธิภาพสื่อ E1/E2 ที่ถูกต้อง*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (สาขาวิชาและพัฒนาศึกษา). พิษณุโลกมหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ฐิติชญาณ์ ราชคำสุข. (2561). *การเรียนรู้โดยการลงมือทำ Learning by doing*. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ฐิตียา สุนศรี. (2562). *เกมครอบครัว:วิทยานิพนธ์ปริญญาโท* (หลักสูตรและการสอน). นครสวรรค์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

- ณัฐวราภรณ์ เปลี่ยนปราน. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัด
ประจวบคีรีขันธ์.
- ทศนา แคมมณี. (2550). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- นริสา กัลยา. (2552). การพัฒนาชุดการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูด.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ (หลักสูตรและการสอน) นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราช
ภัฏนครสวรรค์.
- นรรัชต์ ฝันเชียร. (2561). แผนการสอนที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนา
พานิช.
- บรรจง ขำจันทร์. (2560). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตร
คำศัพท์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ (สาขาวิชาการประถมศึกษา) ชลบุรี:
มหาวิทยาลัยบูรพา.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต (การศึกษา และการสอน) กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุบผา เรืองรอง. (2556). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ (หลักสูตรและการสอน). นครสวรรค์:
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ปิยะณัฐ ไชยพันธ์. (2551). การสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ. กรุงเทพมหานคร :
โอเดียนสโตร์.
- ม.ปริญญา ปริญญาพล. (2556). การสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะวิชา Biology English ของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1. งานวิจัยชั้นเรียนโรงเรียนอัสสัมชัญระยอง. ระยอง :
แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตพอร์ทัล.
- ยิ่งเจริญ บุญยัง. (2556). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์เรื่องการ
บันทึกการเกี่ยวกับการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไปของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร
วิชาชีพชั้นปีที่ 1. วิทยาลัยอาชีวศึกษาดุสิตพัฒนชกการ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์รุ่ง
วัฒนาทอง
- ยุพา ทองโปร่ง. (2556). การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนที่มีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ใน
การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. งานวิจัยชั้นเรียน
โรงเรียนบ้านพุน้อย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ (การประถมศึกษา) พิษณุโลก
มหาวิทยาลัยนเรศวร.

อนุภาค ดลโสภณ. (2552). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้ เกมและการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ (หลักสูตรและการสอน). นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.