

## การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์โดยใช้เกมออนไลน์ ผ่าน google meet ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองบัววิทยายน

### The Development of Vocabulary Learning Achievement in the English Subject Using Online Games via Google Meet for Grade 6 Students, Nongbua Wittayayon School

นิตยา บู้ทองรัตน์<sup>1</sup> อภิษา ปลัดทอง<sup>2</sup>  
E-mail: Nanny.ridge@gmail.com

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมออนไลน์ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยใช้เกมออนไลน์กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนหนองบัว วิทยายน อำเภอเมืองหนองบัวลำภู จังหวัดหนองบัวลำภู จำนวน 45 คน ซึ่งเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.98 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้เกม ออนไลน์ผ่าน Google Meet สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ เรื่องการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้เกมออนไลน์ผ่าน Google Meet สูงกว่าเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนรู้สึกมีความสุขกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ เกมออนไลน์ และนักเรียนให้ความร่วมมือในการเรียน หรือการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี

**คำสำคัญ:** การสอนโดยใช้เกมออนไลน์ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้คำศัพท์

#### Abstract

The purposes of this research were to: 1), to compare the achievement before and after learning the vocabulary with online games 2), to compare English learning achievement on percentage of pratomsuksa 6 students through online games between before and after learning. The sample included 45 students in Prathom 6 at Nongbua Wittayayon School in Nongbua Lamphu District, Nongbua Lamphu Province. The instruments used in the study were English lesson plans that taught vocabulary with games, tests, and a questionnaire, with confidence value of 0.98. The descriptive statistics was applied for data analysis mean, standard deviation, and t-test. The results of this study show that: 1) the students' achievement in improving their ability to learn English vocabulary after studying using online games via Google Meet was significantly higher than before at the .05 level, 2) the students' achievement in improving their ability to learn English vocabulary after studying using online games via Google Meet was 70 percent higher than the statistical significance at the .05 level.

**Keywords:** teaching English using online games, English vocabulary, vocabulary learning

#### ความเป็นมาของปัญหา

ในสังคมปัจจุบันนี้มีความเจริญก้าวหน้า และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านต่างๆ โดยเฉพาะด้านข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยี การศึกษาไทยควรพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตคนไทยในปัจจุบัน เพราะเป็นภาษาสากล และเป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสาร และการศึกษาค้นคว้าหาความรู้วิทยาการสมัยใหม่ต่างๆ

จากการที่ผู้วิจัยสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายน ได้สังเกตผู้เรียนในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษเมื่อครูจัดกิจกรรมทางด้านต่างๆเช่น ทักทายการฟัง พูด อ่าน เขียน นักเรียนมีความสามารถทำงาน หรือทำกิจกรรมทางภาษาได้น้อย ซึ่งผู้วิจัยได้ประสบปัญหา เช่นเดียวกับสำเนา ศิริประยงค์ (2541) ที่กล่าวว่านักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ในระยะสั้น ทั้งที่มี

<sup>1</sup> นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิตศึกษาศาสตร์สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

<sup>2</sup> อาจารย์สาขาวิชาภาษาเพื่อการสื่อสารสำนักวิชาศึกษาทั่วไปมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

การท่องศัพท์ และทบทวนอยู่เสมอ นักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจเรื่องที่ย่านได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งยังไม่สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนมาใช้  
ในการเขียนได้ถูกต้อง และเมื่อทำการวัดผลการสอบทั้ง 4 ทักษะ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่น่า  
พึงพอใจ

เมื่อผู้วิจัยใช้เกมออนไลน์เข้ามาเสริมในบทเรียน พบว่า นักเรียนมีความสนใจ และมีความกระตือรือร้นให้ความร่วมมือในการ  
ทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนานมากขึ้น สอดคล้องกับสมิตรี คุณากร (2543) ที่กล่าวว่า การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม  
ที่จัดขึ้น เกิดความสนุกสนาน และช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี

จากการศึกษาปัญหา และเทคนิควิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะนักศึกษาฝึก  
ประสบการณ์ผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ จึงสนใจที่จะศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายน อำเภอเมืองหนองบัวลำภู จังหวัดหนองบัวลำภู ซึ่งวิธีการสอนด้วยชุดเกมออนไลน์  
เป็นวิธีที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้สอนคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ สามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้เด็กเกิดความ  
สนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน อีกทั้งเพื่อกระตุ้นความสนใจ นักเรียนให้เกิดแรงจูงใจและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาการภาษาอังกฤษ  
เพิ่มขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 ที่ได้รับการสอน  
ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้เกมออนไลน์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 หลังเรียนโดยใช้เกม  
ออนไลน์กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70

### สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนโดยใช้เกมออนไลน์สูงกว่า  
ก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้เกมออนไลน์สูงกว่า  
เกณฑ์คะแนนร้อยละ 70

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์เพิ่มขึ้น ส่งผลต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น  
ต่อไปในอนาคต
2. ได้แนวทางสำหรับครูผู้สอนในการนำเกมออนไลน์ไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน วิชาภาษาอังกฤษและนำไปใช้เป็น  
ประโยชน์ในการศึกษาวิชาอื่นๆ ต่อไป
3. หลังจากการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ แล้ว นักเรียนสามารถนำไปพัฒนา  
ทักษะทางภาษาอังกฤษของนักเรียนในชีวิตประจำวันได้

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### 1. ประเภทของการวิจัย

การวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Study)

#### 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองบัววิทยายน ที่กำลังศึกษารายวิชาภาษาอังกฤษ ภาค  
เรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 4 ห้อง รวมทั้งสิ้น 179 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายน

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ที่กำลังเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษรวมทั้งสิ้น 45 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive  
Sampling) จำนวน 1 ห้อง

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

- 3.1 แผนการเรียนรู้จำนวน 5 แผน ได้แก่
  - 3.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง travel
  - 3.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง place
  - 3.1.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง on holiday
  - 3.1.4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง that's entertainment
  - 3.1.5 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง directions
- 3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
- 3.3 เกมออนไลน์จำนวน 5 เกม สร้างจากโปรแกรม PowerPoint ซึ่งประกอบด้วย
  - 3.4.1 Fast English Game
  - 3.4.2 Jobs Game
  - 3.4.3 Spelling bee
  - 3.4.4 The Millionaire Game
  - 3.4.5 Animal mystery

### 4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 4.1 การเลือกเกมออนไลน์ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้
  - 4.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา คู่มือครู แนวการสอน หนังสือเรียน หนังสือประกอบและเอกสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
  - 4.1.2 ศึกษาเอกสารทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเกมออนไลน์
  - 4.1.3 คัดเลือกเกมออนไลน์โดยให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีเนื้อเรื่องที่สนุกสนาน และน่าสนใจ
- 4.2 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 ซึ่งเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้
  - 4.2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักการ แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักการวัดและประเมินผลการศึกษา คำศัพท์ แล้ว นำมาเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 4.2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยให้ครอบคลุมเนื้อหา และจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
  - 4.2.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น เสนอผู้เชี่ยวชาญ ชุดเดิม 3 ท่าน เพื่อหาดัชนีความสอดคล้อง Index of (Item-Objective Congruence: IOC)
  - 4.2.4 ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้ (ภัทรพร เกษสังข์, 2559)

ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามจุดประสงค์	+1 คะแนน
ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตามจุดประสงค์	0 คะแนน
ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตามจุดประสงค์	-1 คะแนน
  - 4.2.5 นำคะแนนที่ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นมาหาค่า IOC ของข้อสอบรายข้อ โดยคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปจึงใช้ได้
  - 4.2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปรับแก้ แล้วนำไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่าง
  - 4.2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ไปทดลองกับนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่าง หาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) แล้วเลือกข้อสอบที่มีค่าความ ยากระหว่าง 20. ถึง 80. และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20 - 1.00 หากความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ทั้งฉบับอีกครั้ง



4.2.8 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผ่านการตรวจสอบ คุณภาพเป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียน หนองบัววิทยายน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภูเขต 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 45 คน

4.3 การสร้างแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

4.3.1 ศึกษาหลักการ ทฤษฎีการสร้าง จากเอกสารตำราต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการสอน

4.3.2 ศึกษาเอกสารหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 วิเคราะห์หลักสูตรกำหนดจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม กำหนดโครงสร้างเรื่องเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นเรื่องย่อยๆ โดยเรียงลำดับเรื่องจากง่ายไปหายาก

จากผลการศึกษา พบว่า ได้แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ เกมออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 5 แผน ได้แก่

แผนที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง travel โดยใช้เกม Spelling bee

แผนที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง place โดยใช้เกม place mystery

แผนที่ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง on holiday โดยใช้เกม holiday Game

แผนที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง that's entertainment! โดยใช้เกม The Millionaire Game

แผนที่ 5 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง directions โดยใช้เกม Fast English Game

4.3.3 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 แผน ซึ่งมีเนื้อหาสาระดังนี้

แผนที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง travel

แผนที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง place

แผนที่ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง on holiday

แผนที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง that's entertainment!

แผนที่ 5 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง directions

4.3.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อขอคำแนะนำในส่วนที่บกพร่อง

4.3.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 เป็นมาตราส่วนประมาณค่า Rating (Scale) มีระดับการ ประเมิน 5 ระดับ ดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

4.3.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ไปทดลองใช้ Try out กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหนองบัววิทยายนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ผลการทดลองใช้พบว่า มีข้อบกพร่อง นักเรียนไม่ได้ร่วมเล่นเกมทุกคน ระยะเวลาสั้นเกินไป และได้ทำการปรับปรุงแก้ไข เช่น การเล่นเกมแบ่งเป็นกลุ่ม ปรับลดเวลาในการเล่น

## 5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้วางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยปฏิบัติขั้นตอนดังนี้

5.1 ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 20 ข้อ 1 ชั่วโมง แล้วเก็บรวบรวม ผลการทดสอบไว้เพื่อนำไปวิเคราะห์

5.2 ดำเนินการสอนผู้เรียนโดยใช้เกมออนไลน์จำนวน 5 เกม เกมละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 5 ชั่วโมง ประกอบการสอน

5.3 เมื่อสอนครบทั้ง 5 เรื่อง ผู้วิจัยทำการทดสอบความรู้หลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบฉบับเดิมแล้วตรวจนับคะแนนเพื่อนำไปวิเคราะห์

5.4 นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทั้งก่อนการทดลอง (Pre-test) และหลังการทดลอง (Post-test) ไปวิเคราะห์ค่าสถิติ

## 6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกมออนไลน์โดยใช้ผ่าน Google Meet ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายน ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการคำนวณเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ความถี่ และการหาร้อยละ

6.2 การวิเคราะห์ค่ากลางของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการวิเคราะห์การกระจายของข้อมูล ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

เกณฑ์การแปลผล

14.51 – 20.00 หมายถึง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดีมาก

7.51 – 14.50 หมายถึง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับปานกลาง

1.00 – 7.50 หมายถึง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับน้อย

6.3 วิเคราะห์เปรียบเทียบพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ ผ่าน Google Meet ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โดยการทดสอบค่าที่ t-test (แบบ Dependent simple t-test) ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติไว้ที่ระดับ .05

6.4 วิเคราะห์เปรียบเทียบพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ ผ่าน Google Meet ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 โดยการทดสอบค่าที่ t-test (ที่กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวเทียบกับเกณฑ์ (One sample t-test) ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติไว้ที่ระดับ .05

## 7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

7.1 สถิติพื้นฐาน สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการเก็บรวบรวมเพื่อดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่

7.1.1 ความถี่

7.1.2 ร้อยละ (Percentage)

ร้อยละ หมายถึง ค่าที่แสดงข้อมูลทั้งหมดเทียบให้เป็นฐาน 100 หน่วย สูตรที่ใช้ในการ คำนวณ (อ้างถึงใน ภัทรพร เกษสังข์, 2559)

$$\text{ร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนข้อมูลที่ศึกษา}}{\text{จำนวนข้อมูลทั้งหมด}} \times 100$$

7.1.3 ค่าเฉลี่ย Mean: ( $\bar{X}$ )

ค่าเฉลี่ย หมายถึง ผลรวมของคะแนนของข้อมูลทั้งหมด ( $\sum X$ ) หารด้วยจำนวนข้อมูลของคะแนนชุดนั้น สูตรที่ใช้ในการคำนวณ (อ้างถึงใน ภัทรพร เกษสังข์, 2559)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ X แทน คะแนนดิบ

n แทน จำนวนคนทั้งหมด

7.1.4 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation: S)

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน หมายถึง ตัวเลขที่แสดงถึงการกระจายของข้อมูลแต่ละตัวที่เบี่ยง ไปจากค่าเฉลี่ยสูตรที่ใช้ในการคำนวณ (อ้างถึงใน ภัทรพร เกษสังข์, 2559)

$$S = \sqrt{\frac{n\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ  $\sum x^2$  แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละค่ายกกำลังสอง แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

$(\sum x)^2$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

7.2 สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

7.2.1 สถิติที่กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน Dependent (samples t-test) (อ้างถึงใน ภัทรพร เกษสังข์, 2559)

$$t = \frac{DnD^2 - D^2n^2}{n^3} \quad \text{โดยที่ } df = n-1$$

เมื่อ  $D$  แทน ความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่ หรือความแตกต่างระหว่างคะแนนหลังกับก่อนเรียน  
 $\sum D^2$  แทน ผลรวมของความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่ยกกำลังสอง  
 $(\sum D)^2$  แทน ผลรวมของความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่ทั้งหมดยกกำลังสอง  
 $n$  แทน จำนวนคู่

7.2.2 สถิติที่กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวเทียบกับเกณฑ์ One (sample t-test) (อ้างถึงใน ภัทราพร เกษสังข์, 2559)

โดยที่  $df = n-1$

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{S_x}{\sqrt{n}}}$$

เมื่อ  $\mu$  แทน ค่าคงที่หรือคะแนนเกณฑ์  
 $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ย  
 $n$  แทน จำนวนข้อมูล  
 $S_x$  แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### ผลการวิจัย

1. ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายน สำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขตซึ่งกำลังศึกษาใน 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ที่กำลังศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมออนไลน์ผ่าน GoogleMeet จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 45 คน ซึ่งได้มาจากโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตารางที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายนสำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 1

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
เพศชาย	15/14	50/31.11
เพศหญิง	15/31	50/68.88
รวม	45	100.00

จากตารางที่ 1 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 ที่กำลังศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมออนไลน์ผ่าน Google Meet จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 45 คน ประกอบด้วยนักเรียนชายคิดเป็นร้อยละ 31.11 และนักเรียนหญิงคิดเป็นร้อยละ 68.88 ของนักเรียน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมด 45 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง โดยใช้เกมออนไลน์ผ่าน Google Meet นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายนโดยการทดสอบค่าที่ t-test (แบบ Dependent simple t-test)

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมออนไลน์ ผ่าน Google Meet นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	S	$\sum D$	$\sum D^2$	t-test
ก่อนเรียน	45	11.56	2.74	289	*25.35
หลังเรียน	45	17.98	1.53		

\*p-Value < .05





จากตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง โดยใช้เกมออนไลน์ ผ่าน Google Meet นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมออนไลน์ ผ่าน Google Meet สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ เรื่องการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมออนไลน์ผ่าน Google Meet นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 โดยการทดสอบค่าที่ t-test ที่กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว เทียบกับเกณฑ์ One sample t-test

**ตารางที่ 3** ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง โดยใช้เกมออนไลน์ผ่าน Google Meet นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	เกณฑ์	$\bar{X}$	S.D.	t-test
หลังเรียน	45	14	17.98	1.53	25.35*

\*p-Value < .05

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง โดยใช้เกมออนไลน์ผ่าน Google Meet นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ สูงกว่าเกณฑ์ คะแนนร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05.

### อภิปรายผล

จากการศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมออนไลน์ผ่าน GoogleMeet ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 สามารถอภิปรายผลได้ ดังต่อไปนี้

1. การใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นช่วยทำให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้ดี มีความเข้าใจ และจดจำคำศัพท์ได้ แม่นยำ มากยิ่งขึ้น ซึ่งผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 การใช้ เกมในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นทำให้นักเรียน เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้คำศัพท์ จากการสังเกต และ จดบันทึกของผู้วิจัยขณะทำการสอน พบว่า นักเรียนมีความตื่นตัว กระตือรือร้นที่จะเรียนอยู่ตลอดเวลา และสามารถจำคำศัพท์ได้ใน ระยะยาว นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือ กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในตนเอง ตรงกับคำกล่าวของ ยุพิน จันทรศรี (2546) ได้สรุปถึง ความสำคัญ และประโยชน์ของเกมที่น่ามาใช้สอนว่า เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี และส่งเสริมทักษะในการใช้ ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เกมยังมีความช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ทางสมองได้เป็นอย่างดี และทำให้ผู้เล่นได้ รู้จักการเข้าสังคม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนได้ดียิ่งขึ้น สำเนา ศรีประมณฑ์ (2547) จากการสังเกตของผู้วิจัยในขณะที่ทำกิจกรรม พบว่า นักเรียนเก่งได้ช่วยเหลือเพื่อนๆ สมาชิกในกลุ่มที่เรียนอยู่ในระดับปานกลางและอ่อนกว่า ทำให้นักเรียนมั่นใจในการทำกิจกรรม นักเรียนรู้สึกตื่นตัว เด็กไม่รู้สึกกดดันก็ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อัปสูงขึ้น

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกมออนไลน์ผ่านโดยใช้ Google Meet ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน โดย ใช้เกมออนไลน์สูงกว่าเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งเป็นตามสมมติฐานข้อที่ 2 ทั้งนี้อาจเป็น เพราะกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีกิจกรรมเกมที่เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และความสามารถของ ผู้เรียน และเกิดการพัฒนาการเรียนภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนการสอน เป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่ง เช่นกัน ช่วยให้นักเรียน เข้าใจการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของกรมวิชาการมากยิ่งขึ้น กำหนดไว้ว่า ( 2551) เกมเป็นสิ่งที่สร้างความสนใจ ให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ช่วยย่ำสิ่งที่เรียนไปแล้ว ทั้งด้าน ตัวอักษร การออกเสียง การฟัง การพูดคำศัพท์ การสะกด ตัวอักษร และการอ่านตลอดทั้งรูปประโยคเกมต่างๆ สามารถนำสิ่งที่ เป็น ปัญหาจากการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมาฝึกซ้ำในรูปแบบ ของการเล่น ฝึกความฉับไวในความคิด การทำความเข้าใจในการปฏิบัติตามคำสั่ง และการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อ การเรียนภาษา

## สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ผ่าน Google Meet สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมออนไลน์ผ่าน Google Meet สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูควรให้โอกาสนักเรียนเลือกเกมที่ครูได้เตรียมไว้อย่างหลากหลายมาประกอบการสอนจะทำให้การเรียนรู้มีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น
2. ครูควรแบ่งกลุ่มในการเล่นให้หลากหลายเพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่ม ในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นและทำให้นักเรียนมีโอกาสได้ช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น
3. ข้อจำกัดเรื่องเวลาในการสอน และจำนวนนักเรียนที่เยอะส่งผลให้นักเรียนบางคนไม่ได้ทำกิจกรรม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ ประกอบการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่นและในระดับชั้นอื่นๆเพื่อศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์
2. ควรมีการศึกษาเพื่อสร้างเกมประกอบการเรียนรู้ใหม่ๆ เพิ่มเติมมากขึ้นและความหลากหลาย
3. ควรมีการนำเกมมาประกอบการสอน และสังเกตความกดดันของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนภาษา

## เอกสารอ้างอิง

- กรรณา ดิษเจริญ. (2548) การศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขา หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- คณะกรรมการพัฒนาสื่อดิจิทัล. (2563) คู่มือการใช้งาน Google Meet. จาก [https://online.sru.ac.th > uploads > 2020/05](https://online.sru.ac.th/uploads/2020/05)
- จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ ดาจำง(2551).การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและสอนตามคู่มือครูการค้นคว้าอิสระศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- จิรดา มหาเจริญ. การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดนครปฐม. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547.
- ชนพจน์ วิเศษสินธุ์ (2550). ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อความรุนแรงในเกมออนไลน์, กรุงเทพฯ: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชนสิทธิ์ ศรีรัตน์. (2543). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียชุด “เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ” สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนปกติสารนิพนธ์. กศ.ม.(วิชาเอกเทคโนโลยีทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พัชรี โดพันธ์ (2551). ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อแรงจูงใจของเด็กวัยรุ่นในการเล่นเกมนออนไลน์, กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ศิธร แสงธนูและคิด พงศ์ทัต (2541).. คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สมจิต จันจุฬา. (2551). ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่4. (การศึกษามหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- สมใจ หอมสุวรรณ. 2544) (การพัฒนารายการวีดิทัศน์แบบโปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ ศศม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สำเนา ศรีประมง. (2547). **การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีผลต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง**. นิพนธ์ ศศ.ม.กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- สุภาจิต พานอยง. (2555) **การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรัฐวิทยา กรุงเทพฯ วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช**.
- สุมิตร คุณากร. (2541). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนคณิตศาสตร์โดยการสอนแบบเล่นปนเรียนกับการสอนปกติ**. ปริญญาโท กศม. ชลบุรี: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- อารีรัตน์ ไตรทาน. (2553). **รายงานการใช้เกมประกอบแบบฝึกเสริมทักษะภาษาอังกฤษกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 9 (วัดเขาคูบา)**. สำนักการศึกษา. เทศบาลเมืองสระบุรีสระบุรี โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดเขาคูบา)
- Ali SorayaieAzar. (2012). **The Effect of Games on EFL Learners' Vocabulary Learning Strategies "International Journal of Basic and Applied Science**. 1 (2): 252-256: October.
- Krashen, S. D. & Terrel, T. D. (1983). **The Natural Approach**. Oxford: Pergamon Press. McCarthy, B. (1997). **A tale of four learner: 4 MAT learning styles**. Eric Accession: NISC Discover Report, 46-51.
- Stewick, Earl W. (1972). **Language Learning Teaching and Learning English**. London: Longman Group Limited
- Ghadessy, Mohsen. (1998, January). **“Word Lists and Materials Preparation: A New Approach**, English Teachings Forum. 17 (1): 24-27.