

บทความวิจัย (Research Article)

ผลการใช้บอร์ดเกม (Name It) ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes)

The Effect of Using Board Game (Name It) on English Vocabulary Learning of Students in English for Specific Purposes Course

อโรชา วงศ์ธัญญลักษณ์¹ ชลธิชา ทองคำ¹ สิริณญา ศรีชมภู¹
และ ณัฐกานต์ เสงี่ยม^{1*}

Arocha Wongthanyalak¹, Chonthicha Thongkham¹, Sirinya Srichompoo¹,
and Nattakan Sengchuen^{1*}

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม Name It ก่อนและหลังเรียน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกม Name It ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยและพัฒนา (R&D : Research and Development) ที่มีการดำเนินการวิจัยเป็น 2 ระยะ ระยะแรกเป็นการพัฒนาบอร์ดเกม Name It ระยะสองเป็นการนำบอร์ดเกม Name It ไปทดลองใช้ดำเนินการวิจัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาสาขาวิชาปฐมวัย กลุ่ม 1 และกลุ่ม 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวนทั้งสิ้น 65 คน ซึ่งทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบง่าย โดยวิธีการจับฉลาก ใช้กลุ่มเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย คือ บอร์ดเกม

¹ สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

Business English Department, Faculty of Humanities and Social Sciences, Pibulsongkram Rajabhat University

*Corresponding author; email: ajnattakan@psru.ac.th

(Received: 24 February 2023; Revised: 16 May 2023; Accepted: 30 November 2023)

Name It แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบทดสอบความพึงพอใจของนักศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ สถิติ t-test Dependent ผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม Name It หลังเรียนมากกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักศึกษามีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม Name It มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยที่ 4.64

คำสำคัญ : คำศัพท์ภาษาอังกฤษ บอร์ดเกม ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ

Abstract

This research aimed to compare the vocabulary learning achievement before and after learning by using the board game (Name It) and to explore the satisfaction towards vocabulary learning by using board game (Name It) of students enrolling in English for Specific Purposes course in the first semester of the academic year 2022. The research was conducted in two phases. The first one was the development of the board game (Name It), and the second one was the trial use of the board game (Name It). The participants were 65 students studying in the Early Childhood major, group 1 and group2, who enrolled in English for Specific Purposes course in the first semester of the academic year 2022. The participants of the study were randomly selected by drawing lots, using the study group as the randomization unit. The instruments of the research consisted of the board game (Name It), a pre-test and post-test, and a student satisfaction test. The statistics used to analyze the data were mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.), and dependent t-test. The results revealed that the students' achievement in learning vocabulary after using the board game (Name It) was significantly higher than before at the .05 level and the students were most satisfied with the board game (Name It) with a mean score of 4.64.

Keywords : English Vocabulary, Board Game, English for Specific Purposes

บทนำ

ปัจจุบันเกมเข้ามามีบทบาทในชีวิตของเรามากขึ้น หากพูดถึงเกม ไม่ว่าจะเป็นเกมแบบดั้งเดิมที่ผลิตจากสื่อทั่วไป หรือเกมสมัยใหม่ที่เกิดจากเทคโนโลยี สามารถเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของคนได้ ในการจัดการเรียนการสอน เกมถือว่าเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่ผู้สอนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ควบคู่กับการสอนได้เป็นอย่างดี รวมถึงสามารถช่วยสร้างแรงจูงใจกับผู้เรียนต่อผู้สอนและเนื้อหาการเรียนได้อีกด้วย จากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมและองค์ประกอบของปัจจัยในการเล่นของวัยรุ่นอายุตั้งแต่ 13 - 23 ปี ในเขตกรุงเทพมหานครของวรารักษ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และ กันตภณ ธรรมวัฒนา (2560) พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมกระดานเพื่อความบันเทิง ความสนุกสนาน เพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด การเรียนรู้ผ่านเกม (game based learning) ทำให้เกิดผลดีต่อการเรียนรู้ เนื่องจากคุณสมบัติของเกม คือ สามารถเล่นได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงเชื้อชาติหรือศาสนา โดยเกมมีความท้าทายอยู่ในตัวเอง ทำให้ผู้เล่นต้องการที่จะเรียนรู้กลยุทธ์ของเกมเพื่อที่จะชนะ และครูต้องมีการสอดแทรกเนื้อหาความรู้เข้าไป ในเกมและในกลยุทธ์ของเกม ตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ทำให้ผู้เล่นเกมเกิดการเรียนรู้ ตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ผู้ออกแบบและสร้างเกมต้องออกแบบให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ในเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และในขณะที่ผู้เรียนเล่นเกม ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ (facilitator) และสนับสนุนการเรียนรู้ให้เป็นไปในแนวทางที่ต้องการ (ตะวัน เทวอักษร, 2555)

การสอนโดยใช้เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด และช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน ทำความเข้าใจความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง ซึ่งเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนเอง หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างไว้แล้วมาปรับ หรือดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของผู้สอน เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงมีอยู่ 3 ประเภท คือ ประเภทที่หนึ่งเกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม ประเภทที่สอง คือ เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมโดยส่วนใหญ่จะเป็นเกมประเภทนี้ เพราะการแข่งขันช่วยเพิ่มความสนุกสนาน และประเภทที่สาม คือ เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดและตัดสินใจจากข้อมูลที่มี

เช่น บอร์ดเกม (board game) คือการจำลองความเป็นจริงลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด (ทศนา แหมมณี, 2556)

บอร์ดเกมเป็นสื่อการสอนรูปแบบหนึ่งที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง เกิดความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น โดยมีข้อดีคือ มีความท้าทายและเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ลองผิดลองถูก โดยที่ผู้เล่นได้เข้าไปมีส่วนร่วมอยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ต้องเล่นตามเงื่อนไขที่กำหนด โดยกิจกรรมบอร์ดเกมเป็นอีกกิจกรรมที่มีความสำคัญเพราะเป็นการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของบอร์ดเกมประเภทต่าง ๆ (นภาศรี สงสัย และ ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์, 2563)

การใช้กิจกรรมเกมในการเรียนการสอน พบว่า ที่ผ่านมามีนักวิจัยหลายท่านได้นำเกมมาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนสอนทั้งในรายวิชาภาษาอังกฤษ และรายวิชาอื่น ๆ ดังเช่น อารณศิริ พลรักษา (2561) ได้พัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับ Me and Family, Life at School, Good Food และ Our Free Time โดยใช้เกม พบว่า ประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยนักเรียนมีความสามารถเพิ่มขึ้นร้อยละ 84.27 เนื่องจากสื่อที่สร้างขึ้นนั้นมีความเหมาะสมช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ตามความสามารถของแต่ละบุคคล รวมถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่นเดียวกับจำรัส จันทะ (2562) ได้ออกแบบพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (jobs) จากการใช้บอร์ดเกม พบว่า หลังจากการใช้บอร์ดเกมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นและมีผลการทดสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ไม่ต่างจากการทดสอบหลังเรียนเมื่อผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์ นอกจากนี้การใช้กิจกรรมเกมในการเรียนการสอนยังพบในระดับอุดมศึกษาเช่นกัน ดังเช่น พิสิษฐ์ วัฒน บัวนก, พงศ์วัชร พองันทา และ ปราโมทย์ พรหมจันทร์ (2564) ได้ใช้บอร์ดเกม ในการวัดทักษะทางภาษาอังกฤษรวมถึงทัศนคติแรงจูงใจในการเรียนของนักศึกษา สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษ ฟัง พูด อ่าน เขียน หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนผลการประยุกต์ใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยบอร์ดเกม มีคะแนนผ่านเกณฑ์ เฉลี่ยร้อยละ 70 ตามที่กำหนดไว้ โดยทักษะการอ่านเป็นทักษะที่ได้รับการพัฒนามากที่สุด และในภาพรวมนักศึกษามีทัศนคติแรงจูงใจเชิงบวกด้านภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งจากงานวิจัยที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าผล

ของการวิจัยนั้นสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แคมมณี (2556) ที่กล่าวถึงในเรื่องของการสอนโดยใช้เกมการศึกษา

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาเกมการศึกษาในรูปแบบบอร์ดเกมเพื่อนำมาประกอบประกอบการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 และเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษาที่ไม่ได้ศึกษาในสาขาวิชาภาษาอังกฤษโดยตรง ให้มีความสนุกสนานในการเรียน มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาและช่วยกระตุ้นให้มีความอยากเรียนภาษา และเข้าใจบทเรียนมากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม Name It ก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกม Name It ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษา เรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม Name It ของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes) เป็นงานวิจัยและพัฒนา (R&D : Research and Development) ที่มีการดำเนินการวิจัยเป็น 2 ระยะ ระยะแรกเป็นการพัฒนาบอร์ดเกม Name It ระยะสองเป็นการนำบอร์ดเกม Name It ไปทดลองใช้ดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาวิชาปฐมวัย กลุ่ม 1 และกลุ่ม 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวนทั้งสิ้น 65 คน ซึ่งทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบง่าย โดยวิธีการจับฉลาก ใช้กลุ่มเรียนเป็นหน่วยของการสุ่มได้ 1 กลุ่มเรียน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ บอร์ดเกมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ Name It

ตัวแปรตาม คือ ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม Name It และความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกม Name It ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. บอร์ดเกมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ Name It
2. แบบทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน แบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือกและแบบรูปภาพใช้ทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา เรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม Name It ของนักศึกษาสาขาวิชาปฐมวัย กลุ่ม 1 และกลุ่ม 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวนทั้งสิ้น 65 คน
4. โปรแกรม SPSS



ภาพ 1 ชุดบอร์ดเกม Name It

การสร้างและการตรวจสอบเครื่องมือ

1. บอร์ดเกม Name It

1.1 ลักษณะของบอร์ดเกม Name It เป็นเกมที่มีลักษณะคล้ายกับเกมเศรษฐี คำถามในแต่ละช่องจะมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes) เรื่อง การบริการงานโรงแรม (ESP in Hospitality) และ การท่องเที่ยว (ESP in Tourism)

1.2 กระบวนการสร้างบอร์ดเกม Name It

1. ศึกษาเนื้อหาบทเรียนของรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ (English for Specific Purposes) เรื่อง การบริการงานโรงแรม (ESP in Hospitality) และ การท่องเที่ยว (ESP in Tourism)

2. ทำการวิเคราะห์เนื้อหาของแต่ละบทออกเป็นประเด็นสำคัญเพื่อดึงสาระสำคัญของแต่ละบทนำมาออกแบบบอร์ดเกม Name It ซึ่งสามารถวิเคราะห์ประเด็นสำคัญได้ คือ กิจกรรมการท่องเที่ยว (Activities) การคมนาคมขนส่ง (Transportation) สิ่งอำนวยความสะดวก (Facilities) และ ประเภทของห้องพัก (Types of room)

3. นำประเด็นหัวข้อสำคัญมาออกแบบข้อคำถามที่จะใช้ในบอร์ดเกม Name It ได้จำนวน 30 ข้อคำถาม

4. ออกแบบบอร์ดเกม และ นำข้อคำถามใส่ลงในบอร์ดเกม

1.3 การตรวจสอบคุณภาพของบอร์ดเกม Name It

1. นำข้อคำถามทั้งหมดให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์โดยการหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence)

2. นำผลประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าความสอดคล้อง (IOC) โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า 0.5 ขึ้นไป และแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้งฉบับ โดยผลประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเท่ากับ 1

3. นำข้อคำถามที่ผ่านการประเมินมาใส่ในบอร์ดเกม และตกแต่งให้สวยงาม

2. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

2.1 ลักษณะของแบบทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบปรนัยจำนวน 20 ข้อ โดยข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นข้อสอบชุดเดียวกันแต่ใช้วิธีสลับข้อของข้อสอบและตัวเลือก

2.2 กระบวนการสร้างแบบทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน และเกณฑ์การให้คะแนนจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. ศึกษาเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ข้อมูลคำศัพท์จาก เรื่อง การบริการงานโรงแรม (ESP in Hospitality) และ การท่องเที่ยว (ESP in Tourism) ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes)

3. สร้างแบบทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งแบบทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนจำนวน 1 ฉบับ แบบปรนัยจำนวน 20 ข้อ

2.3 การตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน

1. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจ จำนวน 3 ท่าน เพื่อหาค่าความสอดคล้องของข้อสอบและวัตถุประสงค์ IOC (Index of Item Objective Congruence)

2. นำผลประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าความสอดคล้อง (IOC) โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า 0.5 ขึ้นไป และแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้งฉบับ โดยผลประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมีค่าเท่ากับ 1

3. จัดพิมพ์แบบทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน ฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม Name It

3.1 ลักษณะของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม Name It เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน จำนวน 10 ข้อคำถาม 3 ประเด็น คือ ประเด็นด้านเนื้อหา ประเด็นด้านกิจกรรมการเรียนรู้และการสอน และประเด็นด้านคุณภาพของสื่อบอร์ดเกม

3.2 กระบวนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจและเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 5 ระดับ และกำหนดเกณฑ์การประเมิน (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

3.3 การตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินความพึงพอใจ

1. นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจ จำนวน 3 ท่าน เพื่อหาค่าความสอดคล้องของข้อสอบและวัตถุประสงค์ IOC (Index of Item Objective Congruence)

2. นำผลประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าความสอดคล้อง (IOC) โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า 0.5 ขึ้นไป และแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้งฉบับ โดยผลประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมีค่าเท่ากับ 1

3. จัดพิมพ์แบบทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน ฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล เรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม Name It ของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งผู้ทดลองดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ทำการตรวจสอบวันและเวลาของกับกลุ่มตัวอย่าง ในการขอเข้าทดลองการใช้บอร์ดเกม

1.2 แจกวัสดุประสงค์และทำความเข้าใจกับนักศึกษาถึงวิธีการเล่นบอร์ดเกม บทบาท และวิธีการวัดผลประเมินผลกับนักศึกษาสาขาวิชาปฐมวัย กลุ่ม 1 และกลุ่ม 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวนทั้งสิ้น 65 คน ใช้ระยะเวลา 180 นาที เพื่อทำแบบทดสอบความรู้ก่อนเรียน ทำการเล่นเกม ทำแบบทดสอบความรู้หลังเรียน และประเมินความพึงพอใจ

1.3 นำแบบทดสอบความรู้ก่อนเรียน (pre-test) ที่สร้างขึ้นจำนวน 20 ข้อ ให้นักศึกษา กลุ่มตัวอย่างดำเนินการทำแบบทดสอบก่อนการเล่นเกมแล้วเก็บรวบรวมคะแนนไว้ ใช้เวลา 30 นาที

1.4 ดำเนินการเล่นบอร์ดเกม Name It กับนักศึกษาโดยการแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 16 คน ใช้เวลา 120 นาที โดยมีผู้ควบคุมการวิจัย จำนวน 4 คน คือ อาจารย์ผู้สอนประจำวิชา จำนวน 2 คน และ นักศึกษางานวิจัย จำนวน 2 คน

1.5 หลังทำการเล่นบอร์ดเกม Name It เรียบร้อยแล้ว ทำการทดสอบความรู้ หลังเรียน (post-test) โดยใช้แบบทดสอบความรู้หลังเรียน (post-test) ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบความรู้ก่อนเรียน (pre-test) โดยเป็นแบบสอบคู่ขนาน

1.6 ให้นักศึกษาทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้บอร์ดเกม Name It ของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อ วัตถุประสงค์เฉพาะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลา 30 นาที

1.7 นำแบบทดสอบก่อนเรียน (pre-test) และแบบทดสอบความรู้หลังเรียน (post-test) ตรวจสอบเพื่อลงคะแนนและแปลผล โดยใช้โปรแกรม SPSS

1.8 นำแบบสอบถามความพึงพอใจตรวจสอบและแปลผล



ภาพ 2 ภาพกิจกรรมการใช้ชุดบอร์ดเกม Name It

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนแบบมาตรฐาน (S.D.) เพื่อวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม Name It และใช้สถิติ t-test Dependent ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม Name It โดยใช้โปรแกรม SPSS

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม Name It ก่อนและหลังเรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม Name It ก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

จุดประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม Name It ก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาสาขาปฐมวัย กลุ่ม 1 และกลุ่ม 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 และใช้สถิติ t-test Dependent

ตาราง 1 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน

คะแนนทดสอบ	n	mean	S.D.	t	df	Sig
ก่อนเรียน	65	14.02	3.54	8.42	64	0.00*
หลังเรียน	65	17.17	1.97			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 พบว่า ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังใช้บอร์ดเกม Name It ของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 65 คน สูงกว่าก่อนใช้บอร์ดเกม Name It อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนทดสอบก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 14.02 และหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 17.17

จุดประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกม Name It ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาสาขาปฐมวัย กลุ่ม 1 และกลุ่ม 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

ตาราง 2 ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม Name It

รายการประเมิน	S.D.	$\bar{X}$	ระดับคุณภาพ
ด้านเนื้อหา			
1. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสม	0.66	4.45	มากที่สุด
2. รูปแบบตรงกับเนื้อหาของบริษัท	0.59	4.68	มากที่สุด
3. สามารถนำความรู้คำศัพท์ไปใช้ได้	0.49	4.77	มากที่สุด
รวม	0.58	4.63	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน			
1. กิจกรรมมีลำดับขั้นตอนที่สะดวกและเข้าใจง่าย	0.64	4.49	มากที่สุด
2. กิจกรรมภายในเกมน่าสนใจและหลากหลาย	0.61	4.57	มากที่สุด
3. กิจกรรมช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น	0.57	4.63	มากที่สุด
4. ผู้เรียนมีความรู้สึกรู้สึกสนุกในการเรียน	0.53	4.68	มากที่สุด
รวม	0.59	4.59	มากที่สุด
ด้านคุณภาพของบอร์ดเกม Name It			
1. ภาพ ตัวอักษร และสี ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	0.49	4.71	มากที่สุด
2. กิจกรรมในเกมมีความสอดคล้องและครอบคลุมเนื้อหาที่เรียน	0.57	4.66	มากที่สุด
3. กิจกรรมสอดคล้องกับการเรียนการสอนและการวัดผล	0.48	4.72	มากที่สุด
รวม	0.51	4.69	มากที่สุด
รวม 3 ด้าน	0.05	4.64	มากที่สุด

จากตาราง 2 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบอร์ดเกม Name It พบว่า ด้านคุณภาพของบอร์ดเกม มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.69 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านคุณภาพของบอร์ดเกม กิจกรรมสอดคล้องกับการเรียนการสอนและการวัดผล มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.72 มีความพึงพอใจมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.63 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านเนื้อหา สามารถนำความรู้คำศัพท์ไปใช้ได้ มีค่ามากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.77 ความพึงพอใจมากที่สุด และด้านที่น้อย

ที่สุดคือ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.59 ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนมีความรู้สึกสนุกในการเรียนมีค่ามากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.68 มีความพึงพอใจมากที่สุด

อภิปรายผล

1. ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังใช้บอร์ดเกม Name It ของนักศึกษาสาขาวิชาปฐมวัย กลุ่ม 1 และกลุ่ม 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 65 คน สูงกว่าก่อนใช้บอร์ดเกม Name It อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 14.02 และหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 17.17 เนื่องจากผู้วิจัยใช้เทคนิคและข้อเสนอแนะในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมตามแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2556) โดยมีกระบวนการตามขั้นตอน คือ การเลือกเกม ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาทบทวนงานวิจัยต่าง ๆ พบว่า บอร์ดเกมเป็นเกมการศึกษาอย่างหนึ่งที่สามารถนำมาปรับใช้ในกระบวนการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี โดยเลือกให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากนั้นชี้แจงกติกาและวิธีการเล่น ลองฝึกปฏิบัติ โดยการเล่นเกม และอภิปรายผลของการเล่นท้ายเกม จึงทำให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจากผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ รพิสสา กันสุข (2564) ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมถึงผลการวิจัยของ พิสิษฐ์ วัฒน บัวกนก, พงศ์วัชร พองันทา และ ปราโมทย์ พรหมจันทร์ (2564) พบว่า นักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปางมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษ ฟัง พูด อ่าน เขียน หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนผลการประยุกต์ใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยบอร์ดเกม มีคะแนนผ่านเกณฑ์ เฉลี่ยร้อยละ 70 ตามที่กำหนดไว้ โดยทักษะการอ่านเป็นทักษะที่ได้รับการพัฒนามากที่สุด และในภาพรวมนักศึกษามีทัศนคติแรงจูงใจเชิงบวกด้านภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งนอกเหนือจากการใช้เกมแล้ว ในปัจจุบันยังมีแนวทางอื่นที่สามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้อีกหลายแนวทาง เช่น การพัฒนาทักษะการเรียนรู้และจำคำศัพท์ Prefix และ Suffix ผ่านวิดีโอ ซึ่งผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการจำคำอุปสรรคและคำปัจจัยหลังการเรียนรู้โดยใช้วิดีโอ สูงกว่าก่อนการเรียนโดยมีนัยสำคัญทางสถิติ (นันทน์ภัส พิชยะศุภนันท์ สุกฤตา สิทธิวรกร

หทัยรัตน์ นิระชน และปทุมพร บุญชุม, 2565) หรือการใช้แอปพลิเคชัน TED ในการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษ ผลการวิจัย พบว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดีมาก เช่นกัน (ณัฐมล ไชยปัญญา สุดารัตน์ สุดไชยเรศ และสุพัตรา พรหมดำ, 2566)

2. ความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกม Name It ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาสาขาวิชาปฐมวัย กลุ่ม 1 และกลุ่ม 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ภาพรวมทั้ง 3 ด้าน มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.64 และพบว่าด้านคุณภาพของบอร์ดเกม มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดอยู่ที่ 4.69 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.63 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านที่น้อยที่สุด คือ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.59 ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมการเรียนการสอนจากบอร์ดเกมทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เนื้อหาของเกมสอดคล้องกับเนื้อหาของรายวิชาที่เรียน แต่นำมาเสนอในรูปแบบของเกมจึงทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกสนใจ ตื่นเต้นกับเกมการศึกษานี้ แม้ว่าเนื้อหาในเกมจะเป็นภาษาอังกฤษ แต่ด้วยกระบวนการสร้างที่ผ่านความเห็นชอบและการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญจึงทำให้เนื้อหาไม่ยากเกินระดับความรู้ของผู้เรียน ซึ่งผลความพึงพอใจนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ รพิสรา กันสุข (2564) ที่มีผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากเช่นกัน เช่นเดียวกับ นภาศรี สงสัย และ ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ (2563) พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมเพราะบอร์ดเกมมีความหลากหลายน่าสนใจ สามารถนำไปใช้ได้จริง เนื้อหาที่กำหนดในบอร์ดเกมเหมาะสมชัดเจน ฝึกการคิดวิเคราะห์ในเกมการเล่น มีการใช้ภาษาที่อ่านง่ายและเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว ส่งเสริมผู้เรียนทำกิจกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกลุ่ม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีวินัยและรับผิดชอบในการทำงาน ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกค้นคว้ารวบรวม ข้อมูลและสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนเลือกทำกิจกรรมตามความสามารถ ความถนัดและความสนใจของตนเองอย่างมีความสุข นักเรียนจึงมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

ในการจัดกิจกรรม หากกลุ่มตัวอย่างมีจำนวนมากสามารถแบ่งกิจกรรมออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ และเล่นพร้อมกันได้ โดยผู้สอนควรศึกษาการเล่นให้ชัดเจน และอธิบายวิธีการเล่น กฎและกติกา ในภาพรวมก่อนการจัดกิจกรรมอย่างชัดเจน และควรจดบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ ของผู้เรียนเป็นระยะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ในการทำวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยสามารถศึกษารูปแบบเกมในรูปแบบอื่น ๆ หรือประยุกต์ใช้ บอร์ดเกมกับรายวิชาอื่น ๆ ได้ เช่น ภาษาญี่ปุ่น ภาษาจีน หรือภาษาไทย เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- จำรัส จันทะ. (2562). การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต, สาขาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์). สืบค้นจาก https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:176628#
- ณัฐมล ไชยปัญญา สุดารัตน์ สุดไชยเรศ และสุพัตรา พรหมดำ. (2566). การใช้กลยุทธ์ในการฟัง ภาษาอังกฤษผ่าน TED แอปพลิเคชันและความคิดเห็น ที่มีต่อ TED แอปพลิเคชัน ของ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม. วารสารอักษราพิบูล, 4(1), 107-120. สืบค้นจาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/APBJ/article/view/262487/176227>
- ตะวัน เทวอักษร. (2555). สร้างทักษะให้ผู้เรียนพร้อมสู่ศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: อักษร เจริญทัศน์. สืบค้นจาก <http://ir.tsu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/265/1/Sadanan%20Kaewsri>
- ทิตนา แคมมณี. (2556). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 17). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นภาศรี สงสัย และทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์. (2563). การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียน การสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสำโรงชนูปถัมภ์. วารสารกลุ่ม

- มนุษยศาสตร์-สังคมศาสตร์, 3(2), 1 - 11. สืบค้นจาก <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/cemt/article/view/12575>
- นันทน์ภัส พิชยะศุภนันท์ สุกฤตา สิทธิวรารกร หทัยรัตน์ นิระชน และปทุมพร บุญชุม. (2565). กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์เพื่อพัฒนาทักษะการจำ เรื่อง คำอุปสรรคและคำปัจจัยผ่านวิดีโอทัศน์ของนักศึกษาสาขาภาษาอังกฤษชั้นปีที่ 4 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม. *วารสารอักษราพิบูล*, 3(1), 74-86, <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/APBJ/article/view/255558/172614>
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พิสิทธ์ ฌอน บัวนก, พงศ์วัชร ฟองกันทา และปราโมทย์ พรหมขันธ. (2564). ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อทักษะด้านภาษาอังกฤษ และทัศนคติแรงจูงใจในการเรียนของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง. *วารสารจันทร์เกษมสาร*, 27(2), 279-297. สืบค้นจาก <https://li01.tci-thaijo.org/index.php/crujournal/article/view/249543>
- รพิสำ กันสุข. (2564). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. (ปริญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยนเรศวร). สืบค้นจาก http://www.edu.nu.ac.th/th/news/docs/download/2021_06_08_15_49_01.pdf
- วรารณ ลัมเปรมวัฒนา และกณตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมนกระดาน และ องค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบ จากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัยสังคม*, 40(2), 107-132. สืบค้นจาก <https://e-library.siam.edu/e-journal/article/behavior-of-playing-board-games-and-component-of-effective-factors-for-playing-games-of-teenagers-in-the-bangkok/>
- อาภรณ์ศิริ พลรักษา. (2561). ความพัฒนาสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาอังกฤษศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม). สืบค้นจาก <http://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2561/M126619/Phonraksa%20Apornsiri.pdf>