

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน
เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด
THE DEVELOPMENT OF ENGLISH LEARNING ACHIEVEMENT BY USING CATOON
ANIMATION ON TENSE FOR GRADE 4 STUDENTS BANHUAIYANGSAAT SCHOOL

¹ปรววรรณ คำวงศ์ Porawan Khamwong

²สุรวีร์ เพียรเพชรเลิศ Surawee Peanpedlerd

^{1, 2}มหาวิทยาลัยรามคำแหง Ramkhamhang University, Thailand

Corresponding Author E-mail: 6514442015@rumail.ru.ac.th

Article Received: March 02, 2025. Revised: April 15, 2025. Accepted: April 27, 2025.

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 13 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที่ (t-test) แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ภาษาอังกฤษ, การ์ตูนแอนิเมชัน, นักเรียน

Abstract

The purpose of this research were 1) Develop English language proficiency through animated cartoons on tenses for fourth-grade students. 2) Investigate the satisfaction of fourth-grade students regarding the English language learning process using animated cartoons on tenses. The research sample consisted of 13 fourth-grade students from Ban Huai Yang Sa-ad School in the first semester of the 2024 academic year. They were selected using purposive sampling. The research instruments included: 1) Animated cartoon media 2) Lesson plans 3) Achievement tests 4) Satisfaction questionnaires. Data was analyzed using mean, standard deviation, Independent Sample t-test, Dependent Sample t-test.

The research found that; 1) The research findings revealed that students' post-test scores on tenses after learning with animated cartoons were significantly higher than their pre-

test scores at the .05 level of significance. 2) Overall, fourth-grade students expressed the highest level of satisfaction with the animated cartoon-based learning activities on tenses.

Keywords: Academic Achievement, English Subject, Animated Cartoon, Students

บทนำ

ปัจจุบันนี้การศึกษาที่มีความสำคัญการดำเนินชีวิตทำให้เรามีความรู้ความสามารถในการประกอบอาชีพในอนาคตและสามารถติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นได้ซึ่งจำเป็นในการใช้ชีวิตประจำวันวัน ดังความสำคัญของการศึกษาได้ระบุไว้กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรแกนกลางของประเทศเพื่อเป็นเป้าหมาย และกรอบทิศทางในการพัฒนาหลักสูตร รวมถึงการจัดกระบวนการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลเพื่อพัฒนาศักยภาพของเยาวชนไทยให้มีมาตรฐานความรู้ ความสามารถสูงขึ้นตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และการเปลี่ยนแปลงของโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ภาษาอังกฤษจึงเป็นภาษาสากลที่ใช้กันทั่วโลกทำให้ระบบการศึกษาของไทยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจความสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษ และตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ภาษาอังกฤษ จึงกำหนดให้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในทุกช่วงชั้นและครอบคลุมทั้ง 4 ทักษะ ทั้งการฟังการพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งทักษะที่ยากที่สุดในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ คือทักษะการเขียน เนื่องจากการเขียนเป็นทักษะที่ต้องผ่านกระบวนการทางความคิด การรวบรวมข้อมูล การเรียบเรียงเนื้อความ จึงทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจสิ่งที่เขียนได้ (วันทนี แสงคล้ายเจริญ, 2561, สุมิตรา อังวัฒนกุล, 2540) และเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประโยคให้ผู้เรียนสามารถเขียนได้ถูกต้องตามหลักโครงสร้าง ควรมีเทคนิควิธีการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเขียนภาษาอังกฤษให้ดีขึ้นตามที่กล่าวมานั้นทำให้ผู้วิจัยต้องพยายามหาวิธีการสอนทักษะการเขียนที่ดีและเหมาะสมนำมาพัฒนาความสามารถในการเขียนให้กับผู้เรียน การสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยจะเน้นการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมตัวในการใช้ในอนาคต ดังนั้นครูผู้สอนต้องมีเทคนิคในการดึงดูดความสนใจ ไม่น่าเบื่อ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถและทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ซึ่งจะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเป้าหมายของการเขียน ก็คือผู้เรียนสามารถเขียนแล้วเข้าใจในรูปประโยค โครงสร้างและความหมาย ของการเขียน ไปติดต่อสื่อสารกับสถานการณ์ต่างๆ ได้ การที่นักเรียนจะเขียนสื่อสารได้นั้นจำเป็นต้องมีการฝึกฝน เพราะการฝึกฝน ทำซ้ำ ทำบ่อย จะทำให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษามากขึ้น

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) มีการจัดการ เรียนสอนในสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ซึ่งประกอบด้วย มาตรฐาน ต.1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตามตัวชี้วัด ต.1.1 ป.4/4 ตอบคำถามจากการฟังและอ่านประโยค บทสนทนาและนิทานง่ายๆ และตัวชี้วัด ต.1.1 ป.4/4 ฟัง/เขียนและขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อนและครอบครัว การจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับ เรื่อง กาล (Tense) รายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ค่อยให้ความสนใจในการเรียนการสอนโครงสร้างประโยคและไวยากรณ์และเกิดความสับสนในการนำไปใช้ ดังนั้นข้าพเจ้าจึง ได้ทำการแก้ไขปัญหานี้โดยเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ด้วยการ์ตูนแอนิเมชันประกอบการเรียนการสอน เรื่อง กาล (Tense) ประกอบด้วย 1) Past Tense 2) Present Tense 3) Present continuous 4) Future Tense ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความ

สนใจในการเรียนรู้โครงสร้างประโยคและไวยากรณ์วิชาภาษาอังกฤษ บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระต่างประเทศ

สื่อการ์ตูนแอนิเมชันยังเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาภาษาอังกฤษ สร้างแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจกระตือรือร้นต่อการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษทำให้เข้าใจง่ายด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบในเวลาเดียวกันสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษของกลุ่มครูระดับประถมศึกษาของโรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด (โรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด, 2553)

จำนวน 13 คน พบว่า ร้อยละ 90 ขาดสื่อที่ช่วยกระตุ้นความอยากเรียนรู้ของนักเรียน ปัญหาที่พบส่วนใหญ่ นักเรียนจะขาดทักษะการใช้โครงสร้างพื้นฐานของไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เช่น เกิดความสับสนในการนำกริยาช่อง 1 หรือช่อง 2 และสร้างรูปประโยคบอกเล่า ประโยคคำถาม หรือประโยคปฏิเสธ จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าวข้างต้น

ผู้วิจัยสอนวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้เรื่องโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ผู้วิจัยจึงได้ทำงานวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพราะถือว่าโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเป็นความรู้พื้นฐานที่สามารถเชื่อมโยงกับทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน ช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ ประกอบด้วยการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ในการเรียนรู้โครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยมีการวางแผนการเรียนการสอนให้สอดคล้องควบคู่ไปกับวัตถุประสงค์ภายในบทเรียน มีการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้วยการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อนำไปใช้พัฒนาสื่อการเรียนการสอนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวิธีดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 13 คน โดยเลือกแบบเจาะจง
2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา
 - 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการ์ตูนแอนิเมชันวิชาภาษาอังกฤษทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) ความพึงพอใจต่อการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แผนจัดการเรียนรู้ที่จัดการเรียนรู้ที่สอน โดยสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 4 แผน 10 ชั่วโมง

3.2 สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้แก่ 1) สื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่ 1 Past Simple Tense 2) สื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่ 2 Present Simple Tense 3) สื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่ 3 Present Continuous Tense 4) สื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่ 4 Future Simple Tense

3.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) ประกอบด้วย 1) ด้านครูผู้สอน 2) ด้านเนื้อหา 3) ด้านสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 4) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5) ด้านการวัดและประเมินผล

4. การสร้างและตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) ผู้วิจัยมีขั้นตอนการทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) ดังนี้

1) ศึกษาโครงสร้างหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2) วิเคราะห์เนื้อหา มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) (อ้างอิงเนื้อหาจากหนังสือเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ป.4 พ.ว.) เพื่อกำหนดขอบเขตของเนื้อหาสาระให้มีความเหมาะสมกับเวลา

3) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กาล (Tense) จำนวน 4 แผน การจัดการเรียนรู้ ระยะเวลา 10 ชั่วโมง ประกอบด้วยแผนที่ 1 เรื่อง Past Simple Tense แผนที่ 2 เรื่อง Present Simple Tense แผนที่ 3 เรื่อง Present Continuous Tense และแผนที่ 4 เรื่อง Future Simple Tense

4) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

5) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วเสนอต่อ ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญ ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง กาล (Tense) โดยใช้แบบประเมินเป็นมาตราส่วน ประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยใช้มาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ

6) นำผลการประเมินความถูกต้องเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มาคำนวณหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุดทุกแผน

7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล

4.2 สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยมีขั้นตอนการทำชุดสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) ดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในหัวข้อมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด วิธีการจัดการเรียนการสอนและการวัดประเมินผล และวิเคราะห์เนื้อหา เรื่อง กาล (Tense)

2) สร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยพิจารณาเนื้อหา รูปแบบ ข้อคำถาม แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3) นำสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

4) นำสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ผ่านการปรับปรุงแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบองค์ประกอบ สี สัน ของสื่อต่างๆ ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ ความยากง่าย และดำเนินการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ

5) นำสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปรับปรุงแก้ไขเป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อเตรียมไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด ปีการศึกษา 2567 จำนวน 13 คน

4.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ โดยยึดวัตถุประสงค์ของ วิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 และได้ ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาเอกสารหลักสูตร คู่มือการวัดและประเมินผล วิเคราะห์ตัวชี้วัด/สาระการเรียนรู้/ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2) สร้างตารางวิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและผังการออกข้อสอบ และกำหนดจำนวนข้อสอบที่ต้องการ

3) นำแบบทดสอบมาวิเคราะห์จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและผังการออกข้อสอบตามระดับการเรียนรู้ของ Bloom 6 ระดับ คือ ความรู้ความจำ, ความเข้าใจ, การประยุกต์ใช้, การวิเคราะห์, การประเมิน และการสร้างสรรค์

4) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เป็น แบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ (เพื่อคัดเลือกใช้ 30 ข้อ จากการหาคุณภาพของข้อสอบรายข้อ) ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ตัวชี้วัดและพฤติกรรมกรเรียนรู้ที่กำหนด

5) นำแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจแก้ไขเพิ่มเติม

6) นำแบบทดสอบที่ผ่านการปรับปรุงแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนทางภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อสอบเป็นรายข้อ ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โครงสร้างและภาษาที่ใช้ และดำเนินการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ และนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแต่ละข้อไปหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Consistency : IOC) โดยใช้สูตรของ Rowinelli and Hambleton (1977) อ้างถึงใน ล้วน สายยศ และ

อังกฤษ (2539) แล้วเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป เพื่อนำมาแก้ไขและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

7) นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด จำนวน 13 คน เพื่อตรวจสอบหาคุณภาพรายข้อ โดยตรวจแบบทดสอบให้คะแนนข้อที่ถูกข้อละ 1 คะแนนและข้อที่ผิด ให้ 0 คะแนน

8) นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์รายข้อเพื่อหาค่าความยากง่าย (p)

9) นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก (r) และคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.20 - 1.00

10) หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กาล (Tense) คำนวณจากสูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson พบว่า แบบทดสอบมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.83 แสดงว่ามีความเชื่อมั่นสูง

11) แบบทดสอบที่ผ่านเกณฑ์ทั้งค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนก แสดงว่าแบบทดสอบ มีความเที่ยง จัดพิมพ์แบบทดสอบ เรื่อง กาล (Tense) วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4.4 การตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจ ผู้วิจัยได้ทำการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด จังหวัดขอนแก่น ที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้มีขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมิน ความพึงพอใจ

2) กำหนดประเด็นและรูปแบบโดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า

3) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ จำนวน 20 ข้อ แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและความชัดเจนของข้อคำถาม จากนั้นแก้ไขแบบสอบถามความพึงพอใจตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

4) จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้และนำไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด

5. สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

5.1 ค่าสถิติพื้นฐาน การหาค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มประชากร

5.2 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ 1) หาค่าความยากของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2) หาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ 3) หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบอิงกลุ่มโดยใช้วิธีแบบคูเดอร์-ริชาร์ดสัน 4) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยการทดสอบค่าที่ (t-test) แบบ Dependent Samples

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) มีผลการวิจัยดังในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน วิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) ของกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense)

นักเรียน	N	\bar{x}	S.D	t	Sig.
ก่อนเรียน	13	13.23	4.64	6.844*	.000
หลังเรียน	13	23.92	3.04		

* มีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 13.23 ($\bar{x} = 13.23$, S.D.= 4.64) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 23.92 ($\bar{x} = 23.92$, S.D.= 3.04) เมื่อเปรียบเทียบระดับคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) มีผลการวิจัยดังในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense)

ข้อที่	รายการที่ประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1	ด้านครูผู้สอน			
	บุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาเหมาะสม	4.62	0.51	มากที่สุด
	แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจอย่างชัดเจน	4.63	0.57	มากที่สุด
	ตั้งใจสอนให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม	4.60	0.64	มากที่สุด
	ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	4.56	0.62	มากที่สุด
	ยอมรับความคิดเห็นของนักเรียนที่ต่างไปจากครูผู้สอน	4.62	0.55	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.61	0.38	มากที่สุด
2	ด้านเนื้อหา			
	เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4.61	0.56	มากที่สุด
	เนื้อหามีรูปแบบตรงกับความสนใจ และความต้องการของนักเรียน	4.71	0.53	มากที่สุด
	เนื้อหาเรียงลำดับจากง่ายไปสู่ยาก	4.61	0.53	มากที่สุด
	มีใบกิจกรรมที่หลากหลาย	4.53	0.69	มากที่สุด
	การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.51	0.61	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.59	0.40	มากที่สุด
3	ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			

ตารางที่ 2 ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense)

ข้อที่	รายการที่ประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนการสอน	4.55	0.67	มากที่สุด
	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาการอภิปราย ชักถาม และแสดงความคิดเห็น	4.60	0.56	มากที่สุด
	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนใช้สื่อและเทคโนโลยี หรือนวัตกรรม	4.52	0.71	มากที่สุด
	นักเรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสาร	4.63	0.62	มากที่สุด
	กิจกรรมการเรียนรู้ มีสื่อประกอบการเรียนรู้ที่น่าสนใจ	4.53	0.63	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.57	0.38	มากที่สุด
4	ด้านสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน			
	สื่อการ์ตูนแอนิเมชันมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.61	0.56	มากที่สุด
	สื่อการ์ตูนแอนิเมชันมีความสวยงาม	4.71	0.53	มากที่สุด
	สื่อแอนิเมชันมีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	4.61	0.53	มากที่สุด
	นักเรียนสามารถนำไปเรียนรู้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลา	4.53	0.69	มากที่สุด
	สื่อการ์ตูนแอนิเมชันลำดับการนำเสนออย่างต่อเนื่อง	4.51	0.61	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.59	0.40	มากที่สุด
5	ด้านการวัดประเมินผล			
	การประเมินผลการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.56	0.61	มากที่สุด
	การประเมินครอบคลุมเนื้อหาที่เรียน	4.45	0.65	มาก
	นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน	4.52	0.71	มากที่สุด
	การวัดประเมินผลอย่างหลากหลาย	4.56	0.57	มากที่สุด
	การให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อนำไปพัฒนาตนเอง	4.45	0.54	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.51	0.38	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	4.57	0.38	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.38) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน คือ ด้านครูผู้สอน ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.38) ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.40) ด้านสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.40) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.57$ S.D. = 0.38) และด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.38) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีผลการวิจัยสำคัญที่สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

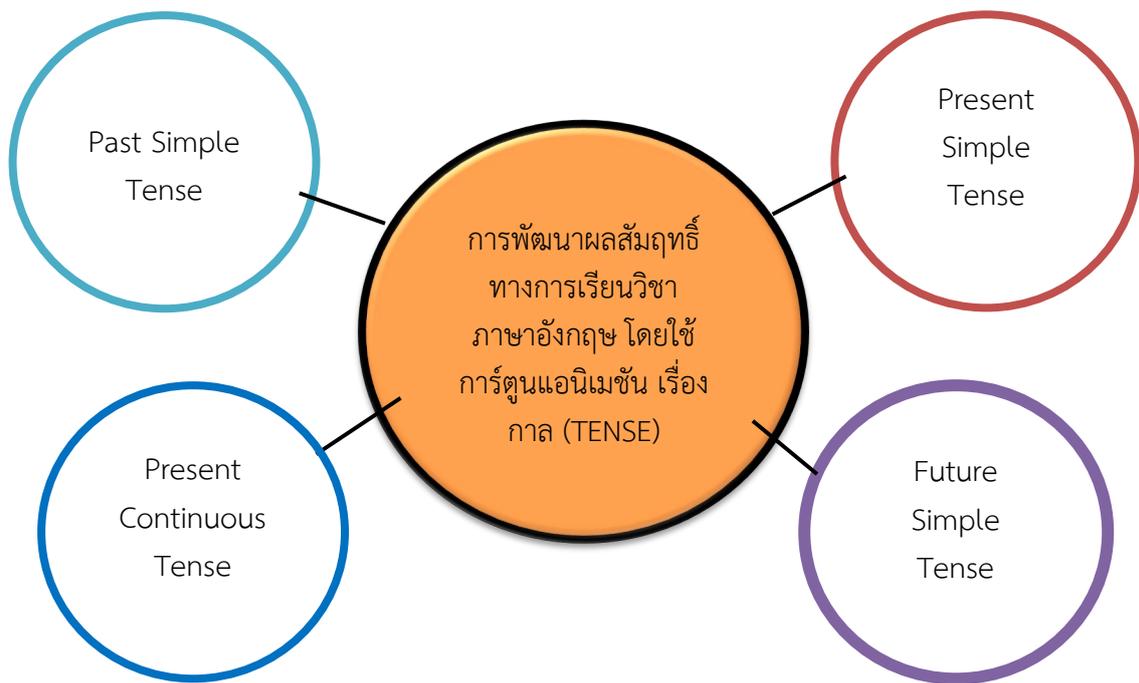
1. ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สูงกว่า

ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ประกอบการเรียนการสอน เรื่อง หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) นั้นมีความสำคัญอย่างมากในการเรียนรู้เพื่อให้ความสอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ตามการ์ตูนแอนิเมชัน เนื้อหาสาระชัดเจน เรียงจากง่ายไปหายาก สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย มีภาพเคลื่อนไหวประกอบเพื่อสร้างความสนใจของนักเรียน ไปตามแนวคิดของจิณภัค รามสูต (2550) ที่กล่าวว่า การสร้างสื่อการ์ตูนเกิดความสนใจ เข้าใจบทเรียน ง่ายต่อการจดจำ และ สนุกสนาน เพลิดเพลินกว่าการใช้วิธีการเรียนการสอนแบบเดิม และสอดคล้องกับแนวคิดของอนุชา เสรีสุชาติ (2548) กล่าวไว้ว่า แอนิเมชัน (Animation) เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจเข้าใจง่ายและเข้าถึงได้ง่าย โดยสีหรือเสียงและใช้จินตนาการอย่างไม่มีขอบเขต จึงส่งเสริมจินตนาการ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุรินทร์ ฉ่ำมาก (2561) ที่พบว่า การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันในการจัดการเรียนการสอนเป็นการเปิดโลกทัศน์ให้แก่ นักเรียนเป็นอย่างมาก นักเรียนจะมีความสนใจในความแปลกใหม่ และยังช่วยในการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน การเรียนการสอนร่วมกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน จึงเป็นการส่งเสริมความสามารถทางสติปัญญาแก่นักเรียน ฝึกทักษะการสื่อสารเป็นการเสริมสร้างแรงจูงใจ ฝึกความกล้าคิดกล้าแสดงออก เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็นของนักเรียน

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชันวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน คือ ด้านครูผู้สอน ด้านเนื้อหา ด้านสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านการวัดและประเมินผล ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุรินทร์ ฉ่ำมาก (2561) ที่พบว่า การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.66 เพราะนักเรียนได้เรียนรู้กิจกรรมที่ทางบทเรียนจัดกิจกรรมไว้ ทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนผ่านสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ให้ทั้งความรู้ความเพลิดเพลิน รวมทั้งช่วยให้รู้จักคิด และปฏิบัติอย่างเป็นขั้นตอน ทั้งนี้อาจ เนื่องมาจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยืดผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียนในด้านสติปัญญาและความสนใจ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและทบทวนสื่อการ์ตูนแอนิเมชันได้หลายครั้งตามความพอใจของนักเรียน อีกทั้งนักเรียนได้เรียนรู้ด้วยกระบวนการของสื่อที่หลากหลาย แปลกใหม่ทำให้กระตุ้นและสร้างความสนใจแก่นักเรียน สอดคล้องกับความต้องการ เหมาะสมกับวัย นักเรียนได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ และสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว ที่สำคัญคือ นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ซึ่งส่งผลให้มีความพึงพอใจในการเรียนสูงขึ้น

องค์ความรู้การวิจัย

องค์ความรู้การวิจัยครั้งนี้ คือ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (TENSE) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด เป็นองค์ความรู้ในการพัฒนาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง กาล (TENSE) ประกอบไปด้วย หัวข้อย่อย เรื่อง กาล (TENSE) 1) Past Simple Tense 2) Present Simple Tense 3) Present Continuous Tense 4) Future Simple Tense สรุปดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์กรความรู้การวิจัย

จากภาพที่ 1 องค์กรความรู้การวิจัย สามารถอธิบายได้ดังนี้

Past Simple Tense โครงสร้างที่ใช้พูดถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต จบลงไปแล้ว มักนิยมใช้คู่กับกริยาวิเศษณ์ที่บ่งบอกเวลาที่เกิดขึ้นในอดีต หรือสามารถใช้ในการเล่าเรื่องนิทานในอดีต

Present Simple Tense โครงสร้างที่ใช้บรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เหตุการณ์จริงทั่วไป และกิจกรรมที่เป็นตารางเวลาที่แน่นอน โดยเราสามารถสังเกตว่าในประโยคมักจะมีคำบอกเวลาที่บอกถึงความถี่ของเหตุการณ์ปรากฏอยู่ด้วย

Present Continuous Tense โครงสร้างประโยคที่ใช้อธิบายเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยมีเวลาระบุชัดเจน หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นชั่วคราว ไม่ได้เกิดเป็นปกติ และเหตุการณ์ในอนาคตอันใกล้ที่มีแนวโน้มเกิดขึ้นสูง

Future Simple Tense โครงสร้างที่ใช้เพื่อพูดถึงเหตุการณ์ที่เสร็จสมบูรณ์หรือเสร็จสิ้นในอนาคต พูดถึงเหตุการณ์ที่คาดการณ์ว่าจะเกิดขึ้น และดำเนินต่อเนื่องคาดว่าจะเสร็จสมบูรณ์ในอนาคต มักจะมีการระบุเวลาในช่วงเวลาหนึ่ง

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

การจัดการเรียนรู้ด้วยการตูนแอนิเมชัน ควรมีอุปกรณ์ทางเทคโนโลยี เช่น สมาร์ทโฟนหรือคอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตพร้อมใช้งานเป็นของตนเอง ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีการเรียนรู้ได้อย่างอิสระมากขึ้น ส่งผลต่อการเรียนการสอนและการเรียนรู้ของนักเรียน และการนำการตูนแอนิเมชัน มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนควรต้องมีการสำรวจความพร้อมในเรื่องการเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตของผู้เรียนด้วย เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาการเข้าถึงบทเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมโดยการประยุกต์ใช้การ์ตูนแอนิเมชันกับรูปแบบการสอนอื่นๆ เช่น การเรียนแบบกลุ่มร่วมมือ และการเรียนโดยใช้เกม เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- จิณภัค รามสุด. (2550). การสร้างสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เพื่อพัฒนาทักษะความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับเด็กอนุบาล. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- โรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด. (2553). หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด พุทธศักราช 2553 ตามหลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. ขอนแก่น: โรงเรียนบ้านห้วยยางสะอาด.
- ล้วน สายยศ และอังตนา สายยศ. (2539). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- วันที แสงคล้ายเจริญ. (2561). การศึกษาข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์ในงานเขียนภาษาอังกฤษและกลยุทธ์ในการเขียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, Silpakorn University, 11(3), 538-554.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2540). วิธีการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรินทร์ ฉำมาก. (2561). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- อนุชา เสรีสุชาติ. (2548). การบริหารการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Rovinelli, R.J. and Hambleton, R.K. (1976). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity. Paper presented at the annual meeting of the American Educational Research Association: California. From <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED121845.pdf>. Retrieved Feb 3, 2024.