

The Use of Macro Model Learning with The Online Game (Roblox) on My School Life to Develop English Vocabulary Memorization Skills for Grade 5 Students

Nussaraporn Khongsuk^{1*} and Nanthon Bunjongparu²

¹ Master of Education, Innovative Curriculum and Learning Management Program, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand

² Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand

* Corresponding author. E-mail: 6524442234@ru.ac.th

ABSTRACT

The objectives of this research were: (1) to compare students' learning achievement before and after using MACRO Model learning with the online game (Roblox) on My School Life for grade 5 students, and (2) to compare students' English vocabulary memorization skills after using MACRO Model learning with the online game (Roblox) on My School Life for grade 5 students with a criterion of 70 percent. The sample group consisted of 21 Grade 5 students from Bannongjay school, Bangkhan District, Nakhon Si Thammarat Province, during the first semester of the 2024 academic year, selected through purposive sampling. The research instruments included (1) lesson plans using MACRO Model learning with the online game (Roblox) on My School Life for grade 5 students, (2) the online game (Roblox) on My School Life, (3) an English learning achievement test, and 4) an English vocabulary memorization skills test. The statistics used in data analysis were mean, standard deviation, and dependent t-test. The results showed that 1) The learning achievement of grade 5 students after using MACRO Model learning with the online game (Roblox) on My School Life was higher than before learning, which was statistically significant at the .05 level. 2) The English vocabulary memorization skills of grade 5 students after using MACRO Model learning with the online game (Roblox) on My School Life for grade 5 students was higher than a criterion of 70 percent, which was statistically significant at the .05 level at the .05 level.

Keywords: MACRO Model Learning, The Online Game (Roblox), Learning Achievement, English Vocabulary Memorization Skills

ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

นุศราภรณ์ คงสุข^{1*} และ นันทนธร บรรจงปรุ²

¹ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบัณฑิตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

² ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: 6524442234@ru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ (2) เปรียบเทียบทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 21 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านหนองเจ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 2 ได้มาโดยการสุ่มแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling) โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (2) เกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง My School Life วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ การทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent Samples ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง My School Life สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล, เกมออนไลน์ (Roblox), ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

© 2025 JSSP: Journal of Social Science Panyapat

บทนำ

ในยุคที่เทคโนโลยีและการสื่อสารมีบทบาทสำคัญ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษกลายเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการสื่อสารทั่วโลก มีบทบาทสำคัญในหลายด้าน เช่น การศึกษา ธุรกิจ การท่องเที่ยว และเทคโนโลยี ภาษาอังกฤษจึงเป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันของผู้คน การที่ภาษาอังกฤษกลายเป็นภาษาสากลไม่เพียงเกิดจากอิทธิพลทางเศรษฐกิจ แต่ยังเป็นเครื่องมือเชื่อมโยงวัฒนธรรมที่แตกต่างกันทั่วโลก หนังสือ English Next (2006) โดย David Graddol ซึ่งจัดพิมพ์โดย British Council วิเคราะห์แนวโน้มการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในยุคโลกาภิวัตน์ โดยชี้ให้เห็นว่าความต้องการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในภูมิภาคเอเชีย เช่น จีน ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้ ซึ่งมองว่าภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจ และภาษาอังกฤษยังเป็นส่วนหนึ่งของทักษะหลายภาษาที่จำเป็นในโลกยุคใหม่ ผู้ที่มีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษอย่างดีจะมีความได้เปรียบในสังคมยุค 4.0 เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ และความคิดเห็น ซึ่งช่วยเสริมสร้างโอกาสและความก้าวหน้าในด้านการศึกษา การทำงาน และการพัฒนาตนเองในระดับสากล (Graddol, D., 2006)

กระทรวงศึกษาธิการของประเทศไทยตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงได้ปรับเปลี่ยนหลักสูตรการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้สอดคล้องกับกระแสสังคม โดยกำหนดให้วิชาภาษาอังกฤษเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นต้นไป หลักสูตรนี้มุ่งพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียน เพื่อให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และความเข้าใจในวัฒนธรรม โดยเน้นการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนอย่างสมดุล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารและเข้าใจสารสนเทศต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลักสูตรยังมีการปรับให้ทันสมัยตามแนวโน้มและความต้องการของสังคมและตลาดแรงงาน รวมถึงสนับสนุนการใช้สื่อการสอนและเทคโนโลยีในการเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ในการศึกษาเกี่ยวกับภาษาไม่ว่าจะเป็นภาษาใดก็ตาม มีองค์ประกอบสำคัญที่เหมือนกัน ได้แก่ คำศัพท์ เสียง และหลักภาษา โดยเฉพาะคำศัพท์ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ภาษา ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้สามองค์ประกอบนี้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Stewick, 2001) คำศัพท์เป็นหัวใจในการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน เนื่องจากเป็นหน่วยพื้นฐานในโครงสร้างของภาษา ผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์มาสร้างเป็นวลีหรือประโยคเพื่อการสื่อสาร (สุชาติ อินทะผิว, 2562) คำศัพท์นั้นมีความสำคัญมาก หากโครงสร้างภาษาเป็นร่างกาย คำศัพท์ก็เหมือนอวัยวะและเนื้อของภาษา หากไม่มีคำศัพท์ที่ถูกต้อง จะไม่สามารถใช้โครงสร้างภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Harmer, 1991) ดังนั้น การเรียนรู้คำศัพท์ควรเป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงกับบริบทการใช้งานจริง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำได้ง่ายขึ้น

ผู้วิจัยศึกษาเกี่ยวกับปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองเจ พบว่า นักเรียนมีปัญหาในการจดจำคำศัพท์ เช่น การสะกดและการเขียนที่ไม่ถูกต้อง รวมถึงไม่ทราบความหมายของคำศัพท์ โดยมักเขียนความหมายเป็นภาษาไทยกำกับ และเมื่ออ่านก็อ่านภาษาไทยแทน ส่งผลให้ขาดความสนใจในภาษาอังกฤษ นักเรียนมีคลังคำศัพท์น้อย แม้ว่าครูจะมีการท่องคำศัพท์และกิจกรรมทบทวนอย่างสม่ำเสมอ แต่กิจกรรมในชั้นเรียนไม่สามารถช่วยให้จดจำคำศัพท์ในระยะยาว ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงต่ำ การใช้วิธีการสอนแบบเดิม เช่น การทำแบบฝึกหัดและการท่องจำ ไม่ตอบโจทย์การเรียนรู้คำศัพท์และทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ผู้วิจัยจึงค้นคว้าวิธีแก้ปัญหา โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมหลากหลาย โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO Model ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ M - Motivation: สร้างแรงจูงใจ, A - Active Learning: ส่งเสริมการมีส่วนร่วม, C - Conclusion: สรุปและสังเคราะห์ความรู้, R - Reporting: สื่อสารและนำเสนอผลการเรียนรู้, O - Obtain: ประยุกต์ใช้ความรู้ (ดิเรก วรรณเศียร, 2558) การใช้สื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนภาษาอังกฤษ เช่น เกมออนไลน์ ช่วยกระตุ้นการใช้ประสาทสัมผัสและสร้างความเชื่อมโยงในการเรียนรู้ (อิงศักดิ์ ไกรพิณิจ และคณะ, 2560) สอดคล้องกับณัฐวราพร เปลี่ยนปราน และสุทัศน์ นาคจัน (2558) พบว่า เกมช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียน ผู้วิจัยเลือกใช้เกมออนไลน์ Roblox เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยนักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์อย่างสนุกสนานและมีปฏิสัมพันธ์กัน การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานจะช่วยเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วม (Wright et al., 2006) การเรียนรู้ผ่านเกมสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้เล่นต้องใช้ภาษาเพื่อบรรลุเป้าหมายของเกม (Read, 2008) ซึ่งสอดคล้องกับความมุ่งหวังของหลักสูตรที่ต้องการให้นักเรียนมีประสบการณ์ทางภาษาเพื่อพัฒนาการศึกษาและอาชีพในอนาคต

ผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะพัฒนาเกมออนไลน์ Roblox ในการเสริมสร้างการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับเรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยสนใจได้นำการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ MACRO Model ร่วมกับเกมออนไลน์ Roblox มาใช้ในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองเจ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการจดจำคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ให้นักเรียนได้มีโอกาสใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น เห็นความสำคัญของการเรียนภาษาไม่ใช่เพียงการอ่านในตำราเรียนหรือการท่องจำ เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อีกระดับหนึ่งด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบเชิงทดลอง โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนบ้านหนองเจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 294 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษา 5 โรงเรียนบ้านหนองเจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 21 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ร้อยละ 21.47 ถือว่าอยู่ในระดับต่ำที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับค่าเฉลี่ยแต่ละระดับชั้น

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- 2.2 เกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life
- 2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง My School Life แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ
- 2.4 แบบวัดทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง My School Life เป็นแบบทดสอบอัตนัยจำนวน 75 ข้อ

3. สมมติฐานการวิจัย

- 3.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life มี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
- 3.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life มีทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 4.1 ผู้วิจัยขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองเจในการทดลองใช้เครื่องมือและเก็บข้อมูล
- 4.2 ชี้แจงรายละเอียดข้อตกลงให้นักเรียนทราบ แนะนำวิธีการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox)
- 4.3 ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน 40 ข้อ เพื่อวัดความรู้พื้นฐาน คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยดำเนินการก่อนที่จะทำการสอนในช่วงเรียนแรก
- 4.4 ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) ตามแผนการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 21 คน โดยทำการทดลองสอน จำนวน 5 แผน ระยะเวลา 10 ชั่วโมง
- 4.5 ผู้วิจัยดำเนินการสอนครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีรูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) แล้ว ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน เพื่อวัดความรู้ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้

4.6 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อวัดทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน และเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

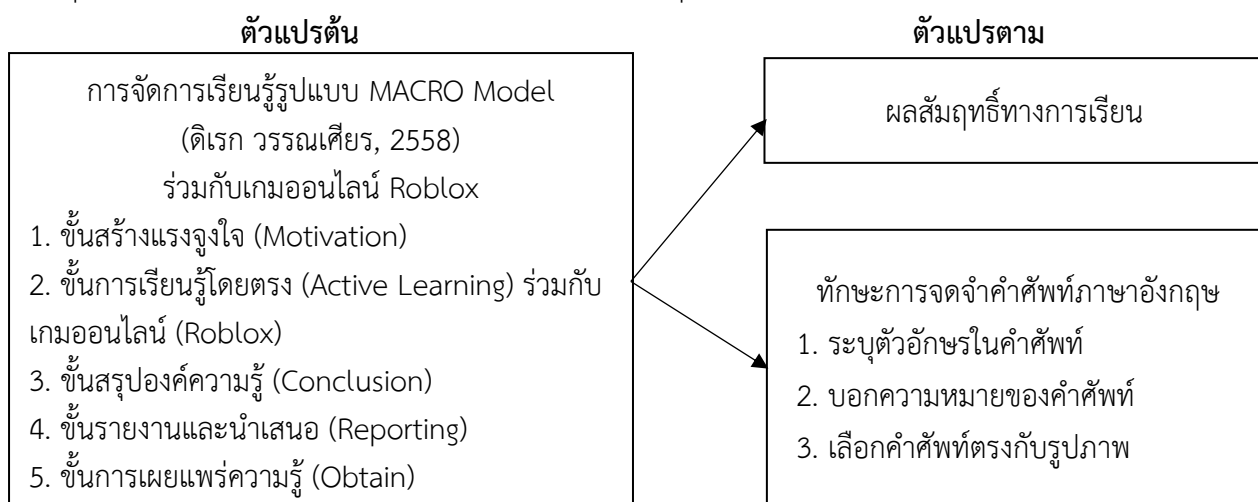
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการทำสอบค่าที (t-test) แบบ dependent sample

5.2 วิเคราะห์ทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยการทำสอบค่าที (t-test) แบบ dependent sample

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ MACRO Model และเกมออนไลน์ (Roblox) เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ MACRO Model เป็นรูปแบบการสอนที่เกิดขึ้นพัฒนาขึ้นโดย ดิเรก วรรณเศียร (2558) เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนได้ความรู้โดยตรงจากการลงมือปฏิบัติ ด้วยตนเองผ่านกระบวนการกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนทุกคนได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามจุดประสงค์ สร้างบรรยากาศท้าทายในการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจ และมีความสุข ในการเรียน โดยผู้วิจัยวางเกมไว้ในขั้นการเรียนรู้โดยตรง ให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันและสร้างองค์ความรู้ได้ ด้วยตนเองเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถสร้างเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 21 คน พบว่า คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.52 ($\bar{X}$ = 16.52, S.D. = 5.01) และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.95 ($\bar{X}$ = 24.95, S.D. = 5.72) แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO

Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผลการเรียน	จำนวน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า t	Sig.
ก่อนเรียน	21	40	16.52	5.01	15.960	.000
หลังเรียน	21	40	24.95	5.72		

หมายเหตุ: * $p \leq .05$

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลการเปรียบเทียบทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 21 คน พบว่า คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 56.29 ($\bar{X} = 56.29$, S.D. = 6.69) แสดงว่า ทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลการเรียน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า t	Sig.
ก่อนเรียน	21	56.29	6.69	0.384	.017

หมายเหตุ: * $p \leq .05$

อภิปรายผล

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองเจ ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 16.52 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.95 ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ย 8.43 แสดงว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง ขณะที่เล่นเกม ผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียน เนื่องจากเกมมักจะมีสถานการณ์จำลองที่ช่วยดึงดูดความสนใจและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี (ชยากร โล่ห์ทองคำ, 2556) ซึ่งสามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) นั้นเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ตามความสนใจ

ความสามารถ และความถนัดของผู้เรียน อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐธิดา กองเกิด และเอกนรินทร์ สีพันธ์ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค MACRO model เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค MACRO model หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภวิชญ์ ธนุรัตน์ และณพัชร บัวฉวน (2567) ซึ่งได้ศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสุขในการเรียนวิชาเคมี ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรายวิชาเคมีระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 2) ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO model ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน มีผลการประเมินความสุขในการเรียนวิชาเคมีอยู่ในระดับสูง และยังสอดคล้องกับ อุมพร อภิไชย และ เกศราพรรณ พันธุ์ศรีเกตุ (2566) ศึกษาการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ MACRO Model ร่วมกับเทคนิคการเขียนแบบกิ่งควบคุมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ทักษะการเขียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ MACRO model ร่วมกับเทคนิคการเขียนแบบกิ่งควบคุมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวัดทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ นอกจากนี้พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองเจ็ดจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับ เกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีคะแนนทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 56.29 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life มีประสิทธิภาพทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เนตรทิพย์ วิเชียร และ กรรวิภาร หงษ์งาม (2563) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมที่ผู้เรียนชื่นชอบเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษา เนื่องจากผู้เรียนเกิดความสุขขณะเรียนรู้ ทำให้ไม่เบื่อหน่ายและต้องการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

องค์ความรู้ใหม่

การเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ MACRO Model ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เพื่อพัฒนาทักษะ การจดจำคำศัพท์ เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีขั้นตอนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างแรงจูงใจ (Motivation) เป็นขั้นกระตุ้นความสนใจก่อนเข้าบทเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและความต้องการในการเรียนรู้ โดยใช้วิธีต่าง ๆ เช่น กิจกรรมที่น่าสนใจหรือเกมที่ดึงดูดให้นักเรียนมีส่วนร่วม

ขั้นที่ 2 ขั้นการเรียนรู้โดยตรง (Active Learning) เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นการคิดและการลงมือทำ เป็นขั้นที่ใช้เกมออนไลน์ (Roblox) ในการเรียนรู้ของนักเรียน โดยนักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ด้วยตัวเอง ตะลุยด่านต่าง ๆ ที่จะประกอบด้วยคำถามภาษาอังกฤษ เมื่อตอบถูกจะสามารถเดินต่อไปจนกว่าจะถึงจุดหมาย ซึ่งการสร้างบรรยากาศการเรียนภาษาที่สนุกสนาน

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปองค์ความรู้ (Conclusion) เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำการสรุปและสังเคราะห์ความรู้คำศัพท์ที่ได้จากเกมออนไลน์ (Roblox) ที่ได้เรียนรู้ตามความคิดและสไตล์ของตนเอง ออกมาในรูปแบบแผนผังความคิด เพื่อให้เข้าใจและจำได้ดียิ่งขึ้น

ขั้นที่ 4 ขั้นรายงานและนำเสนอ (Reporting) นักเรียนสื่อสารและนำเสนอผลการเรียนรู้ด้วยภาษา วิธีการ และเทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจและได้รับข้อมูลที่ถูกต้อง ซึ่งเป็นการช่วยให้นักเรียนได้ตรวจสอบความเข้าใจของตน

ขั้นที่ 5 ขั้นการเผยแพร่ความรู้ (Obtain) นักเรียนนำความรู้ความเข้าใจของตนเองไปเผยแพร่ความรู้ ประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ และเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณะ ซึ่งการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนุกสนาน ท้าทาย สร้างแรงจูงใจแก่นักเรียนจากการเรียนรู้ผ่านเกม ส่งเสริมกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ทำให้นักเรียนระดมความคิด แลกเปลี่ยนความรู้กันในกลุ่ม สร้างประสบการณ์ การเรียนรู้ด้วยตัวเอง ส่งผลให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้นานขึ้น ตามภาพที่ 2



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยสามารถสรุปผลได้ว่า การจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ เนื่องจากเมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.52 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.95 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อเปรียบเทียบเปรียบเทียบทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับ เกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 56.29 ทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 ครูผู้สอนสามารถนำเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นอื่น ๆ ได้

1.2 ควรนำการสอนการจัดการเรียนรู้การใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับ เกมออนไลน์ (Roblox) ไปใช้ในการพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ ของภาษาอังกฤษและในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้ความสามารถที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

1.3 ควรมีการใช้กระบวนการเรียนการสอนรูปแบบอื่นร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เพื่อพัฒนาทักษะความสามารถและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษได้อย่างดีและเหมาะสมที่สุด

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการสอบถามความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้การใช้รูปแบบการเรียนรู้มาโครโมเดล (MACRO Model) ร่วมกับเกมออนไลน์ (Roblox) เรื่อง My School Life เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อจะได้ทราบถึงความต้องการของผู้เรียนว่าต้องการที่จะพัฒนาในเรื่องใดต่อไป แล้วนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขในการจัดการเรียนรู้ต่อไป

2.2 นักเรียนแต่ละคนมีพื้นฐานความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ไม่เท่ากัน ทำให้การเรียนรู้ช้าเร็วแตกต่างกัน ครูผู้สอนควรเผื่อเวลาในการเตรียมตัวของนักเรียน ควรคอยให้คำแนะนำก่อนและระหว่างทำกิจกรรม

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ชยากร โล่ห์ทองคำ. (2556). *การนำสื่อเกมเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้และวัดประสิทธิผลการเรียนรู้ในธุรกิจซีพีเฟรชมาร์ท*. (วิทยาสาตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- ณัฐิกา กองเกิด และ เอกนรินทร์ สีผืน. (2564). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค MACRO model เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารอักษรราชภัฏ*, 2(2), 100-114.
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน และ สุทัศน์ นาคจัน. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนการของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 8(2), 1672-1684
- ดิเรก วรรณเศียร. (2558). *MACRO Model: รูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- เนตรทิพย์ วิเชียร และ กรรวิภา หงษ์งาม. (2563). การเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กก้ออติสติค ระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา. *วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต*, 16(1). 147-161.
- ยิ่งศักดิ์ ไกรพินิจ, ธีระวัฒน์จันทิก และ พัทธกษิรีวงศ์. (2560). วิธีการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการด้วยเกมของผู้เรียนอาชีวศึกษา. *วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 12(13), 155-16.
- ศุภวิชญ์ ธนรัตน์ และ ณพัชร บัวฉุน. (2567). ผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสุขในการเรียนวิชาเคมี. *วารสารวิจัยและนวัตกรรม เพื่อความยั่งยืน*, 1(1), 1-17.
- สุชาติ อินทะผิ. (2562). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปากยางและโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแคม อำเภอลำเลียด จังหวัดเลย. *วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์*, 5(2), 49-60.

- อุมพร อภิไชย และ เกศราพรรณ พันธุ์ศรีเกตุ. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ MACRO Model ร่วมกับเทคนิคการเขียนแบบกิ่งควบคุมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย*, 16(1), 29-40.
- Graddol, D. (2006). *English next* (Vol. 62). London: British council.
- Harmer, J. (1991). *The practice of English language teaching. Longman Handbooks for Language Teachers*. (4th Edition). Harlow, England: Pearson Longman.
- Read, C. (2008). *500 activities for the primary classroom*. Oxford: Oxford University Press.
- Stewick, E. W. (2001). *Language Learning Teaching and Learning English*. London: Longman Group Limited.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning*. (13th ed.). Cambridge: Cambridge University Press.