

**การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์**

**The comparison of achievement and retention in learning vocabulary words
by game and flashcard techniques of the sixth graders**

นิติกานต์ ศรีโมรา

Nitikan Srimora

ครูศ. 2 โรงเรียนวัดดาปานนิมิต อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดกาญจนบุรี (สพป.2 กาญจนบุรี)

Teacher Professional (level 2), Wat Dapannimit School, Tha Maka District, Kanchanaburi Province (Service area 2, Kanchanaburi)

e-mail: nitikan_ni@hotmail.com

Received: April 2, 2019

Revised: April 15, 2019

Accepted: April 18, 2019

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนดาปานนิมิต มีนักเรียน 142 คน อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดกาญจนบุรี ที่ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ แบ่งเป็น จำนวน 2 ห้อง คือห้อง 6/1 จำนวน 36 คน และห้อง 6 /2 จำนวน 37 คน รวมทั้งสิ้น 73 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการสอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ก่อนและหลังการทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน และนักเรียนที่สอนด้วยเกมและบัตรคำศัพท์มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ABSTRACT

The major purposes of this research study were 1) to compare English learning achievement in studying English vocabulary words by game and Flashcard techniques of the fifth graders. The sample used in this study consisted of 36 pupils in Class 1 who study English vocabulary words by games, and another 37 pupils in Class 2 who study English vocabulary words by Flashcards. Both of the sample groups studied in the fifth grade during Semester 1 of Academic Year 2012 at Dapannimith School, located in

Tamaka District in Kanjanaburi. They were selected by purposive sampling. The research instruments were 1) the 8 lesson plans which were divided into 4 lesson plans for teaching by games and another 4 lesson plans for teaching by flashcards. 2) the 40-item pretest and posttest used to examine both groups of students and 3) the 40-item retention test. The statistics employed for research analysis were mean, standard deviation, and t-test.

The results were revealed as follows: before both groups of students participated in learning English vocabulary words by game and flashcard techniques, there was no significant difference in their learning achievement. Both groups of students showed the same scores in the pretest and posttest. Besides, the retention of learning English vocabulary words by game and flashcard techniques did not have significantly difference.

Keywords: Achievement, Vocabulary Words

บทนำ

การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในปัจจุบัน เป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสารซึ่งมุ่งเน้นการสร้างและการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร ซึ่งในการเรียนการสอนนั้นความรู้เรื่องคำศัพท์มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น ผู้เรียนที่รู้ศัพท์มาก จำได้แม่นยำ สามารถนำมาใช้ได้อย่างถูกต้องย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ (Stewick. 1972: 2) กล่าวว่า ในการเรียนภาษานั้นการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาใหม่ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษา ซึ่งประกอบด้วยเสียงโครงสร้างไวยากรณ์และคำศัพท์ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามประการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา ทั้งนี้การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศ สิ่งสำคัญ คือการพัฒนาความถี่รอบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง (เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย. 2531: 84) อย่างไรก็ตาม ถ้าไม่มีความรู้ด้านไวยากรณ์ก็จะสื่อสารได้ไม่มากนักแต่ถ้าไม่รู้ศัพท์ก็ไม่สามารถที่จะสื่อความหมายได้เลยแสดงให้เห็นว่าคำศัพท์นั้นมีความสำคัญมากเจ้าของภาษาค้นเคยกับคำศัพท์โดยได้ยินได้ฟังและพบเห็นบ่อย ๆ ทั้งที่เป็นรูปประโยคและจากสถานการณ์ต่าง ๆ ก่อนที่จะสามารถใช้ภาษาได้ (Wilkins. 1972: 56-57) ซึ่งคำศัพท์เหล่านั้นจะติดอยู่ในสมองและพร้อมที่จะนำมาพูดได้ทันที นอกจากนั้นการพัฒนาความรู้เรื่องคำศัพท์ยังเป็นสิ่งที่ผู้เรียนภาษาเองต้องการเพราะผู้เรียนมีความเชื่อว่าการรู้คำศัพท์จำนวนมากนั้นเป็นสิ่งที่แสดงถึงการพัฒนาทางด้านภาษาของตนเอง (Jordan, 1997: 149)

ในการสื่อสารนั้น คำศัพท์นับว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งและเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ทำให้มนุษย์สื่อสารกันได้อย่างเข้าใจกล่าวกันว่าคำศัพท์ที่ใช้ในภาษาอังกฤษ มีจำนวนอย่างน้อยที่สุด 500,000 คำ

และที่เจ้าของภาษาใช้พูดในชีวิตประจำวันมีประมาณ 5,000 คำ (McCarthy and O' Dell. 2002 : 2) การเรียนรู้คำศัพท์ในภาษาต่างประเทศเป็นเรื่องที่ยาก ความรู้เรื่องคำศัพท์ของผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศกับผู้เรียนที่เป็นเจ้าของภาษามีความแตกต่างกันมาก นอกจากนี้การศึกษาของ มีรา (Meara. 1984: 146; อ้างถึงใน อรชума หลิมศิริวงษ์. 2544: 6) พบว่าผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ มีข้อผิดพลาดด้านคำมากกว่าความผิดเรื่องไวยากรณ์ด้วยอัตราส่วน 3:1 หรือ 4:1 เช่นเดียวกับผลการสำรวจของคาร์สัน (Carson. 1994: 128 ; อ้างถึงใน อรชума หลิมศิริวงษ์. 2544: 6) พบว่า ผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ที่เรียนกระบวนวิชาในมหาวิทยาลัยมีปัญหาในการใช้คำศัพท์ในงานเขียนนอกจากนี้นักเรียนไทยระดับต่าง ๆ ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศก็มีข้อบกพร่องในการเขียนหลาย ๆ ด้าน และหนึ่งในปัญหานั้น คือ ปัญหาด้านคำศัพท์นักเรียนไทยมีความรู้เกี่ยวกับศัพท์ในวงแคบ ปัญหาที่ตามมา คือ ข้อจำกัดในการเลือกใช้คำที่เหมาะสมในการสื่อความหมายในข้อความที่เขียน (วิไลพร ธนสุวรรณ. 2549: 5) ผู้วิจัยจึงได้ค้นคว้าหาวิธีแก้ปัญหาดังกล่าว พบว่า แนวทางในการสอนคำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพ ที่ทำให้นักเรียนจดจำได้โดยไม่ต้องท่องจำ แต่เป็นการเรียนรู้โดยอาศัยหลักจิตวิทยา

ทั้งนี้ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีและเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนก็ต่อเมื่อมีความสนใจในวิชานั้น ๆ ถ้าต้องการให้ผู้เรียนสนใจและตั้งใจเรียนตลอดช่วงเวลาเรียน ผู้สอนต้องพยายามสร้างบรรยากาศให้สนุกสนานเพลิดเพลิน เกมก็เป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งที่จะช่วยสร้างบรรยากาศในขณะที่เรียนให้ดีขึ้น ทั้งยังช่วยให้ได้จดจำเรื่องที่เรียนได้แม่นยำและมีไหวพริบดีขึ้น (วิชัย สายคำอิน. 2541: 17) และสนม ครุฑเมือง (2539: 5) ได้เสนอแนะว่า กิจกรรมการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนมีชีวิตชีวาทั้งผู้สอนและผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย ก็คือการใช้เกมประกอบการสอน ซึ่งสอดคล้องกับสุมิตร คุณานุกร (2543: 17) ที่กล่าวว่า การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้นเกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดีทำให้นักเรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ

กศยา แสงเดช (2548: 181) ได้กล่าวว่า พัฒนาการของนักเรียนและธรรมชาติของการเรียนรู้คือ การใช้เกม และบัตรคำศัพท์ฝึกภาษาเพราะเกมและบัตรคำศัพท์มีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจภาษามากขึ้น ครูสามารถเลือกสรรดัดแปลงให้เหมาะกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียนการใช้เกมและบัตรคำศัพท์นับเป็นสื่อการสอนที่ครูสามารถนำมาช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถเก็บเกี่ยวประสบการณ์ใหม่ที่ได้เรียนรู้ไว้นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นที่จะสามารถระลึกขึ้นมาได้เมื่อถึงคราวที่ต้องนำไปใช้ในเหตุการณ์หรือการเรียนอีกทั้งเกมและบัตรคำศัพท์เป็นกิจกรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษและเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของสันติ แสงสุก (2542: 124) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติและดอลซ์ (Dolch. Online. 2001) กล่าวว่าบัตรภาพและบัตรคำ (Flashcards) เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้

คำศัพท์ได้มากขึ้น บัตรภาพและบัตรคำสามารถใช้สอนคำศัพท์ที่ครูต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ซึ่งคำศัพท์นั้นอาจจะเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของ สัตว์ คำคุณศัพท์สถานที่ ฯลฯ โดยบัตรภาพและบัตรคำจะแสดงให้เห็นความหมายที่เฉพาะเจาะจงของศัพท์นั้น ๆ ครูสามารถใช้บัตรภาพและบัตรคำในการสอนได้หลายรูปแบบ เช่น การใช้บัตรภาพและบัตรคำในการสอนคำศัพท์การใช้บัตรภาพและบัตรคำในการฝึกฝนคำศัพท์การใช้บัตรภาพและบัตรคำอ่านและฝึกเขียน สอดคล้องกับคำกล่าวของ ทอร์นบอรี (2546: 189-192) ว่าการใช้บัตรภาพและบัตรคำนั้นมีประสิทธิภาพมากกว่าวิธี การใช้คำสำคัญ เพราะมีผู้เรียนบางคนที่พบว่าการสร้างจินตภาพ (Image) นั้นยากแต่ผู้เรียนทุกคนสามารถถูกฝึกให้เตรียม และใช้ชุดบัตรภาพและบัตรคำได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์
2. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยแบบเชิงทดลอง โดยขอบเขตการวิจัยประกอบด้วย

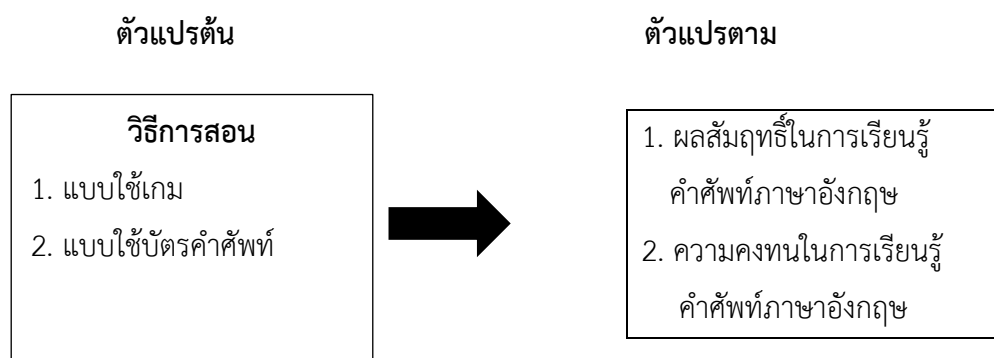
ขอบเขตด้านประชากร

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนในเขตอำเภอ ท่ามะกา จังหวัดกาญจนบุรี
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนดาปานนิมิต อำเภอท่ามะกา จังหวัดกาญจนบุรีที่ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงกลุ่มตัวอย่างที่ใช้แบ่งเป็นจำนวน 2 ห้องคือ ห้อง 6/1 จำนวน 36 คน และห้อง 6/2 จำนวน 37 คนรวมทั้งสิ้น 73 คน ทั้งนี้กำหนดกลุ่มทดลองโดยการจับฉลาก ซึ่งกลุ่มทดลองที่ 1 จะใช้การสอนแบบเกม และกลุ่มทดลองที่ 2 จะใช้การสอนแบบบัตรคำศัพท์

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ คือ การสอนแบบใช้เกมและการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์แตกต่างกัน
2. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์แตกต่างกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. แผนการสอน

ในการศึกษานี้ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการสอน จำนวน 8 แผน

2. เครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในครั้งนี้คือแบบทดสอบความรู้เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาและจุดประสงค์ของเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แล้วสร้างเป็นแบบทดสอบเพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหาและวัตถุประสงค์แบบปรนัย 4 ตัวเลือกจำนวน 1 ชุด มี 40 ข้อ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติขั้นพื้นฐาน

1. ค่าเฉลี่ย (Mean)
2. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน

- ใช้ t-test (Independent Sample)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกม และบัตรคำศัพท์ก่อนและหลังการทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน
2. นักเรียนที่สอนด้วยเกมและบัตรคำศัพท์มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยผู้วิจัยได้แยกอภิปรายผลเป็นประเด็นต่าง ๆ ไว้ดังนี้

1. จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์ก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน เนื่องจากการสอนด้วยแบบเกมและบัตรคำศัพท์เป็นการทำกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง เป็นประเภทของเกมเคลื่อนไหวเหมือนกัน จึงทำให้นักเรียนมีการเรียนรู้และจดจำได้เท่ากัน ๆ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน ดังเช่น งานวิจัยของวัลภาภรณ์ คงถาวร (2539: 83) พบว่า นักเรียนในวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่ชอบความสนุกสนาน ไม่ชอบอยู่นิ่ง และเป็นช่วงวัยที่มีการพัฒนาทางภาษาดีมาก วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและบัตรคำศัพท์ทางภาษาจะช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนานและจดจำบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น และจะเห็นได้ว่าเกมและบัตรคำศัพท์ฝึกภาษามีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น นอกจากนี้โคลเลอร์ (Collier, 2001: 253) ได้จัดทำรายงานการบรรยายเกมสร้างสรรค์สำหรับผู้ใช้ภาษา กิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจในการใช้ภาษา พบว่า บัตรคำเป็นสื่อเสริมให้นักเรียนแต่ละคนใช้ภาษาได้สอดคล้องยิ่งขึ้น และภาวินี ทองสูงเนิน (2543: บทคัดย่อ) ได้วิจัยพบว่าการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมแบบฝึกหัดเสริมทักษะบัตรภาพและบัตรคำ สามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการปฏิบัติกิจกรรมและการจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพเป็นเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ส่วนปราโมทย์ บุญมุสิก (2543: 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและบัตรคำศัพท์พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

2. ผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์ไม่แตกต่างกัน ซึ่งปราโมทย์ บุญมุสิก (2543: 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและบัตรคำศัพท์พบว่า มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้

พินเตอร์ (Pinter, 1997: 710-711-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการสะกดคำซึ่งสอนโดยใช้เกมคำศัพท์และสอนตามตำรากับนักเรียนระดับ 3 พบว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์มีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากการสอนตามตำรา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูควรจัดให้มีการวัดแบบทดสอบเสริม สำหรับนักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้
2. ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษควรดำเนินการวิจัยในชั้นเรียนด้วยตนเองเพื่อเข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้นและสามารถหาแนวทางในการแก้ไขปัญหานั้นได้
3. ผู้วิจัยควรเข้าไปศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างและสร้างความคุ้นเคยด้วยการเป็นผู้ช่วยสอนในชั้นเรียน หรือเข้าไปช่วยสอนกลุ่มตัวอย่าง

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัดด้านเวลาในการสอน ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มระยะเวลาในการทดลองให้มากขึ้น
2. ควรเพิ่มแผนการสอน สื่อ หรือนวัตกรรมในการเรียนรู้เพื่อใช้ในการพัฒนานักเรียน ให้มีประสิทธิภาพการเรียนรู้มากขึ้น

บรรณานุกรม

- กุศยา แสงเดช. (2548). หนังสือส่งเสริมการอ่าน. กรุงเทพฯ: แม็ค.
- วิชัย สายคำอิน. (2541). การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีทางการศึกษา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิไลพร ธนสุวรรณ. (2549). การพัฒนาความรู้ด้านวัฒนธรรมภาษาอังกฤษของนักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่โดยโปรแกรมการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านคอมพิวเตอร์. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีทางการศึกษา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สันติ แสงสุก. (2542). ผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (การประถมศึกษา). ชลบุรี: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สนม ครุฑเมือง. (2539). การเขียนเชิงวิชาการ. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

- เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย. (2531). **เอกสารคำสอนหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สุมิตร คุณานุกร. (2543). **หลักสูตรและการสอน**. กรุงเทพฯ: ชวนพิมพ์.
- อรชума หลิมศิริวงษ์. (2544). **การส่งเสริมความรู้คำศัพท์ความคงทนในการจำคำศัพท์ และความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สมุดจดคำศัพท์**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (เทคโนโลยีทางการศึกษา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Collier, P. (2001). **Market Gender Discrimination**. New York and Oxford: Oxford University.
- Dolch. (2001). **Dolch Word**. (Online). Available: <http://www.dolchword.net>. 27 October 2007.
- Jordan, R.R. (1997). **Vocabulary Development English for Academic Purpose: A guide and resource book for teachers**. Cambridge: Cambridge University.
- Stewick, Earl W. (1972). **Language Learning Teaching and Learning English**. London: Longman.
- Wilkins, D.A. (1972). **Linguistics in Language Teaching**. London: Edward Arnold.