

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองบัววิทยายน

The Development of English Vocabulary Learning Achievement Using Animation
for Grade 4 Students, Nongbua Wittayayon School

พัทธนันท์ เค้าจิว¹ อภิชา ปลัดทอง²

E-mail: Peiwddd2125@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองบัววิทยายนระหว่างหลังเรียนโดยใช้แอนิเมชันกับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองบัววิทยายนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แอนิเมชัน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 ที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โดยใช้แอนิเมชัน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองบัววิทยายนภาคเรียนที่ 1 และ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 46 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ใช้เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent samples t-test) สถิติที่ใช้กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวเทียบกับเกณฑ์ (One sample t-test) และค่าระดับนัยสำคัญที่ระดับ .05 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting สูงกว่าเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แอนิเมชัน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดเมื่อพิจารณาจากข้อพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในสูงสุดได้แก่ นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แอนิเมชัน รองลงมาคือนักเรียนมีความคิดเห็นว่าการเรียนด้วยแอนิเมชันครั้งนี้มีประโยชน์เหมาะสมกับวิชาภาษาอังกฤษ

คำสำคัญ: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แอนิเมชัน

Abstract

The purposes of this research were 1) to compare the learning achievement of English vocabulary of Prathomsuksa 4 students at Nong Bua Wittayayon School during after school by using animation with the 70% score criteria 2) To compare the English vocabulary learning achievement of Prathomsuksa 4 students at Nong Bua Wittayon School between before and after school. using animation 3) to study the satisfaction of grade 4/2 students affecting learning management about learning English vocabulary of grade 4/2 students using animation. The sample group was 46 students in Prathomsuksa 4, Nongbua Wittayayon School, semester 1 and 2 of the academic year 2021, consisted of 46 students by random sampling. The tools used include an English vocabulary learning management plan. English vocabulary learning quiz and the student satisfaction questionnaire Data analysis consisted of percentage, mean, standard deviation (Dependent samples t-test) (One sample t-test) and significance level at .05 level. English vocabulary after class Using animations through Line Meeting, the score was higher than the criteria of 70 percent with statistical significance at the .05 level. 2) The students had an achievement in learning English vocabulary after studying. by using animations through Line Meeting, significantly higher than before learning at the .05 level

Keywords: development of academic achievement, learning English vocabulary, animation

¹ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต หลักสูตรสาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

² อาจารย์สาขาวิชาภาษาเพื่อการสื่อสาร สำนักวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ความเป็นมาของปัญหา

ผู้วิจัยได้ปฏิบัติทำการฝึกสอนวิชาภาษาอังกฤษนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่โรงเรียนหนองบัววิทยายน จังหวัดหนองบัวลำภู พบว่านักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับการจดจำคำศัพท์ ซึ่งสอดคล้องกับปัญหาที่ผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้กล่าวไว้ เช่น นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนรู้คำศัพท์ไม่สนุก เพราะครูส่วนมากขาดเทคนิควิธีการ จึงทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (กรมวิชาการ, 2545)

เพื่อเป็นการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีที่ทำให้การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ วิธีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสนใจคือ การใช้แอนิเมชัน ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แอนิเมชันนั้น เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก นักเรียนเข้าใจและสามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้อย่างถูกต้อง (นารินารถ ห่อไธสง, 2555)

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองบัววิทยายน โดยใช้แอนิเมชัน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายนระหว่างหลังเรียนโดยใช้แอนิเมชันกับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แอนิเมชัน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 ที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โดยใช้แอนิเมชัน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประเภทของการวิจัย

การวิจัยเพื่อตรวจสอบสมมติฐาน (Hypothesis Testing Study)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 2.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองบัววิทยายน ภายในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ที่กำลังเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 4 ห้อง รวมทั้งสิ้น 221 คน
- 2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายน 1 ปีการศึกษา 2564 ที่กำลังเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ รวมทั้งสิ้น 46 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 1 ห้อง

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

- 3.1 แผนการเรียนรู้จำนวน 5 แผน ได้แก่
 - 3.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง the amazing body
 - 3.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง wild animals
 - 3.1.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง city
 - 3.1.4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง space
 - 3.1.5 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง sports day
- 3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
- 3.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 จำนวน 10 ข้อ
- 3.4 แอนิเมชันจำนวน 5 ตอน ซึ่งประกอบด้วย
 - 3.4.1 the parts of the body
 - 3.4.2 Siberian tigers

3.4.3 my town

3.4.4 space

3.4.5 sports day

4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

การเลือกและสร้างแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา คู่มือครู แนวการสอน หนังสือเรียน หนังสือประกอบและเอกสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

4.2 ศึกษาเอกสารทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชัน

4.3 คัดเลือกเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และมีเนื้อเรื่องที่สนุกสนาน และน่าสนใจ เพื่อทำเป็นแอนิเมชัน

4.4 จัดทำแอนิเมชันในรูปแบบของวิดีโอผ่านโปรแกรม Capcut

4.5 นำสื่อแอนิเมชันเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของสื่อ

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้วางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยปฏิบัติขั้นตอนดังนี้

5.1 ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ 1 ชั่วโมง แล้วเก็บรวบรวมผลการทดสอบไว้เพื่อนำไปวิเคราะห์

5.2 ดำเนินการสอนผู้เรียนโดยใช้แอนิเมชันจำนวน 5 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง ใช้เวลาสอนทั้งหมด 5 ชั่วโมง บันทึกพฤติกรรมโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรม

5.3 เมื่อสอนครบทั้ง 5 เรื่องแล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบความรู้หลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบฉบับเดิม แล้วตรวจนับคะแนนเพื่อนำไปวิเคราะห์

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

5.5 วัดความพึงพอใจ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายน ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการคำนวณเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ การหาความถี่และร้อยละ

6.2 การวิเคราะห์ค่ากลางของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการวิเคราะห์การกระจายของข้อมูล ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

เกณฑ์การแปลผล

14.51 – 20.00 หมายถึง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดีมาก

7.51 – 14.50 หมายถึง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับปานกลาง

1.00 – 7.50 หมายถึง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับน้อย

6.3 วิเคราะห์เปรียบเทียบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายน กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 โดยการทดสอบค่าที (t-test) ที่กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวเทียบกับเกณฑ์ (One sample t-test) ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติไว้ที่ระดับ .05

6.4 วิเคราะห์เปรียบเทียบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายน โดยการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent simple t-test ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติไว้ที่ระดับ .05

6.5 แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบประเมินความเหมาะสมของแอนิเมชันที่ใช้ประกอบการสอน เพื่อหาความเหมาะสมหลังการทดลอง ซึ่งเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแอนิเมชันที่ใช้ประกอบการสอน ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 10 ข้อ ซึ่งแบบสอบถามเป็นแบบประมาณค่า (Rating Scales) ตามวิธีการของ ลิเคิร์ต (Likert) ลักษณะแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจ หรือไม่ของนักเรียนที่มีต่อแอนิเมชันที่ดู โดยกำหนดเกณฑ์ดังต่อไปนี้

- 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย
- 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลความหมายของระดับความพึงพอใจได้ดังนี้

- คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด
- คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมาก
- คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับปานกลาง
- คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อย
- คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับควรปรับปรุง

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนเกี่ยวกับแอนิเมชันที่ใช้ประกอบการสอน เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาคัดสินเพื่อหาค่าความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยเก็บรวบรวมผลการพิจารณาคัดสินไปคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแผนการจัดกิจกรรมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ตามสูตรของ โรวีนลลี และแฮมเบิลตัน (Rowinelli and Hambleton, 1977 อ้างถึงใน พิเชิต ฤทธิ์จรรยา, 2548)

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 1 ซึ่งกำลังศึกษาใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ที่กำลังศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 46 คน ซึ่งได้มาจากโดยสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตารางที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 1

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
เพศชาย	15/18	50/39.13
เพศหญิง	15/28	50/60.86
รวม	46	100.00

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 1 ซึ่งกำลังศึกษาใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ที่กำลังศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 46 คน ประกอบด้วยนักเรียนชาย คิดเป็นร้อยละ 39.13 และนักเรียนหญิง คิดเป็นร้อยละ 60.86 ของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 46 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 โดยการทดสอบค่าที (t-test) ที่กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว เทียบกับเกณฑ์ (One sample t-test)

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	เกณฑ์	\bar{X}	S	t-test
หลังเรียน	46	15	17.53	1.50	

*p-Value < .05

จากตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชันผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชันผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชันผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายน โดยการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent simple t-test

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชันผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนหนองบัววิทยายน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	\bar{X}	S	ΣD	ΣD^2	t-test
ก่อนเรียน	46	11.67	2.81	289	1,984	26.35
หลังเรียน	46	17.53	1.50			

*p-Value < .05

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชันผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชันผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชันผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชันผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 เนื้อหาเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	4.51	0.50	มากที่สุด
1.2 ความยาวของเนื้อเรื่องมีความเหมาะสม	4.40	0.49	มาก
2. ด้านการใช้ภาษา			
2.1 ภาษาที่ใช้ชัดเจนเข้าใจง่าย	4.68	0.47	มากที่สุด
2.2 คำศัพท์ที่ใช้เหมาะสมกับระดับของนักเรียน	4.63	0.52	มากที่สุด
2.3 ภาษาที่ตัวละครใช้น่าไปใช้ได้	4.73	0.45	มากที่สุด
3. ด้านการออกแบบ			
3.1 การออกแบบภาพมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา	4.48	0.64	มาก
4. ด้านกราฟิก / มัลติมีเดีย			
4.1 ภาพการ์ตูนมีสีสันสวยงามชัดเจน	4.65	0.53	มากที่สุด
4.2 ภาพการ์ตูนเหมาะสมกับเนื้อหา	4.72	0.51	มากที่สุด
4.3 ภาพแสดงเรื่องราวส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อเรื่อง	4.53	0.68	มากที่สุด
4.4 เสียงบรรยายและเสียงดนตรีเหมาะสมชัดเจน	4.46	0.50	มาก
5. ด้านความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสื่อ			
5.1 การเรียนด้วยแอนิเมชันครั้งนี้มีประโยชน์เหมาะสมกับวิชาภาษาอังกฤษ	4.78	0.48	มากที่สุด
5.2 นักเรียนมีความพอใจต่อแอนิเมชันอยู่ในระดับใด	4.80	0.86	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.60	0.55	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.55 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 9 ข้อ ได้แก่ 1) นักเรียนมีความพอใจต่อแอนิเมชันอยู่ในระดับใด (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.86) 2) การเรียนด้วยแอนิเมชันครั้งนี้มีประโยชน์เหมาะสมกับวิชาภาษาอังกฤษ (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.48) 3) ภาษาที่ตัวละครใช้น่าไปใช้ได้ (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.45) 4) ภาพการ์ตูนเหมาะสมกับเนื้อหา (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.51) 5) ภาษาที่ใช้ชัดเจนเข้าใจง่าย (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.47) 6) ภาพการ์ตูนมีสีสันสวยงามชัดเจน (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.53) 7) คำศัพท์ที่ใช้เหมาะสมกับระดับของนักเรียน (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.52) 8) ภาพแสดงเรื่องราวส่งเสริมความเข้าใจในเรื่อง (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.68) 9) เนื้อหาเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.50) และความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดระดับมาก 3 ข้อ ได้แก่ 1) การออกแบบภาพมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.64) 2) เสียงบรรยายและเสียงดนตรีเหมาะสมชัดเจน (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.50) และ 3) ความยาวของเนื้อเรื่องมีความเหมาะสม (มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.40 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.49)

อภิปรายผล

จากการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้แอนิเมชัน ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ทำให้นักเรียนพัฒนาความรู้ทางด้านคำศัพท์ นักเรียนมีความใส่ใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนและครูมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีขึ้นระหว่างกระบวนการเรียนการสอน ลักษณะดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าแอนิเมชันสามารถสร้างบรรยากาศผ่อนคลาย ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจที่จะพูดโดยไม่รู้สึกอายหรือมีแรงจูงใจที่จะพูด เช่นเดียวกับ ไคว้ (Kivy, 2004) ได้กล่าวถึงภาพยนตร์การ์ตูนว่าภาพยนตร์การ์ตูนเป็นสื่อสากลที่สามารถเข้าถึงชนทุกชาติ ทุกภาษาถึงแม้จะว่ามีความแตกต่างในเรื่องของภาษาพูดแต่ภาษาภาพที่มีการแสดงออกด้วยบุคลิกลักษณะท่าทาง สีหน้า อารมณ์ และภาพยนตร์การ์ตูนเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมทำ ความเข้าใจได้ไม่ยากทั้งเด็กเยาวชนและผู้ใหญ่ จึงทำให้ ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นที่นิยมชื่นชมของทุกวัย สอดคล้องกับงานวิจัยของ สิตา สิทธิธนฤทธิ์ (2551) ได้ศึกษา งานวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่า 1) สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันพัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันมีค่าประสิทธิภาพ 96.6791.92 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ($r = 27.58$, $S.D. = 1.71$) สูงกว่าก่อนการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ($\bar{X} = 14.93$, $S.D. = 4.76$) 3) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในระดับดีมาก

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นตามสมมติฐานข้อที่ 2 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แอนิเมชันสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนทำให้เข้าใจในบทเรียนได้ง่ายและเข้าใจได้ตรงกัน เนื่องจากสามารถแสดงให้เห็นเนื้อหาที่ต้องการผ่านสื่อทางภาพเคลื่อนไหวและเสียง รวมถึงเอื้อต่อการแสดงรายละเอียดของสิ่งที่ต้องการศึกษาภายในบทเรียนได้ชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับ นารีนารถ ท่อโธสง (2555) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แอนิเมชันนั้น ทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกละผ่อนคลาย และวิธีการเรียนต่างจากการเรียนแบบเดิมๆ เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกทั้งทางด้านความคิด การพูดและการเขียน ทำให้นักเรียนเปิดใจรับสิ่งใหม่ๆ ประสิทธิภาพการทำงานของสมองเพิ่มขึ้นเป็นผลให้การจัดการเรียนสอนเป็นไปอย่างสนุกสนาน ผู้เรียนมีความสุขควบคู่ไปกับการ

พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ นักเรียนเข้าใจและสามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้อย่างถูกต้องและสามารถจำได้นานเนื่องจากนักเรียนได้ดูเรื่องราว ได้เรียนรู้จากการปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แอนิเมชัน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดเมื่อพิจารณาจากข้อพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในสูงสุดได้แก่ นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แอนิเมชัน รองลงมาคือ นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการเรียนด้วยแอนิเมชันครั้งนี้มีประโยชน์เหมาะสมกับวิชาภาษาอังกฤษ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ แอนิเมชันได้สร้างตรงตามความต้องการของนักเรียน ประกอบการแอนิเมชันยังคงเป็นที่โปรดปรานของนักเรียนทุกวัย โดยเฉพาะการ์ตูนเคลื่อนไหวสามารถเป็นสื่อช่วยให้นักเรียนสนใจในเนื้อหาที่เรียนได้ สอดคล้องกับ อนามัย ดำเนตร (2561) กล่าวว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้แอนิเมชันเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ทักษะ การวิเคราะห์ ประโยคและไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาด้านอื่นๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน ข้อมูลที่ได้จาก การสัมภาษณ์ ผู้เรียน พบว่า ทุกคนชอบรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อภาพยนตร์ร่วมสมัยภาษาอังกฤษเพราะรู้สึกสนุกสนาน ไม่ เบื่อ ไม่เครียด เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอนิเมชัน ผ่าน Line Meeting อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.55

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ในการนำวิจัยไปใช้ผู้วิจัยควรมีการศึกษาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ เช่น แผนการจัดการเรียนรู้และแบบฝึกต่างๆ เพื่อให้ผลการพัฒนามีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
2. ควรส่งเสริมให้มีการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยแอนิเมชันให้มากข้อเสนอแนะของนักเรียน ในแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ที่เห็นว่าแอนิเมชันให้ความสนุกสนานให้ความรู้เหมาะกับวัยของนักเรียน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการนำแอนิเมชันมาใช้ในการพัฒนาความรู้ด้านอื่นๆ ในวิชาภาษาอังกฤษ เช่น ไวยากรณ์ ทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน เป็นต้น
2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบทักษะด้านคำศัพท์โดยใช้กับสื่อหรือวิธีการอื่นๆ
3. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการสอนโดยใช้แอนิเมชันกับการสอนปกติและวัดความคงทนในการจำศัพท์
4. ควรพัฒนาข้อสอบที่ใช้วัดก่อนเรียนและหลังเรียนให้มีระดับความยากเพิ่มมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- นราธร สายเส็ง. (2560). การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านมุมมองเชิงภูมิศาสตร์ กรณีศึกษานิสิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. *Veridian E-Journal, Silpakorn University* ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ 10,1 (มกราคม-เมษายน): 620-634.
- บุปผา ปลั่งกา. (2559). ผลการใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อพัฒนาความสามารถทางด้านการพูดภาษาอังกฤษและความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพร้าวิทยาคม จังหวัดเชียงใหม่. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

- พิชญาภา ยืนยาว และณัฐวรรณ พุ่มดียิ่ง. (2560). รูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิงของนิสิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ นครปฐม. *Veridian E-Journal, Silpakorn University* ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และ ศิลปะ10, 1 (มกราคม-เมษายน): 904-920.
- วิภา อินโน. (2551). การใช้สื่อภาพยนตร์ร่วมสมัยภาษาอังกฤษเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิสาข์ จิตวิตร. (2543). การสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ศรีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ และมาเรียม นิลพันธุ์. (2559). “กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริม ความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับ ประถมศึกษา.” *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย* 8, 1(มกราคม-มิถุนายน): 183-197.
- ศรีวรรณ หมื่นพล. (2548). การใช้ภาพยนตร์ร่วมสมัยภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษ และความเข้าใจในวัฒนธรรมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสันโค้ง (เขียงรายจตุรราษฎร์). วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- ศิวาภูมิ มงคลวิสุทธิ. (2560). การใช้การ์ตูนแอนิเมชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและเจตคติของนักเรียนชาติพันธุ์. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สังเวียน สฤตกุล. (2525). *พฤติกรรมการสอนภาษาอังกฤษ* 2. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สิตา สิทธิธนฤทธิ. (2551). การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3. กรุงเทพฯ: วารสารวิชาการบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุพรรณิ อาศัยราช และนันทวี วงษ์เสถียร. (2557). การพัฒนาบทเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษแบบเน้นภาระงานโดยใช้เอกสารจริงด้านสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา. นครปฐม: ภาควิชาครุศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน.
- อศพร แสงอรุณเลิศ. (2551). การใช้ภาพยนตร์เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษและการคิดอย่าง มีวิจารณญาณของนักเรียนระดับก้าวหน้า. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- อาภรณ์ชนิศา แสงสังข์. (2547). การใช้ภาพยนตร์การ์ตูนประกอบตัวอักษรบรรยายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษการฟังเพื่อความเข้าใจ และจริยธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Belgin Tanriverdi. (2007). *Film Analysis through Linguistic base*. Accessed March 12. Available from <http://files.eric.ed.gov/>
- Crystal, D. (2003). *English as a global language* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Di Biase, Bruno. (2002). *Developing a second language: Acquisition, processing and pedagogy of Arabic, Chinese, English, Italian, Japanese, Swedish*. Melbourne: Language Australia.
- Doughty, Catherine J., and Long Michael H. (2003). *The handbook of second language acquisition*. Oxford: Blackwell.
- Gass, Susan M., and Selinker Larry. (2001). *Second language acquisition: An introductory course*. 2nd ed. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Hu, S. F. (2006). *On teaching non-English majors listening and speaking through videos*. China English Language Education Association Journal. 29, 2:42-48.