

Bibli-Omino: เกมเพื่อเรียนรู้การเขียนบรรณานุกรม

The Bibli-Omino: Game for Learning Bibliography Writing

บรรพต พิจิตรกำเนิด

Bunpod Pijitkamnerd

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

Assistant professor in Library science and Information Science, Faculty of Humanities and Social Sciences,

Suan Dusit University. E-mail: bunpod_pij@dusit.ac.th

Received: 4 มี.ค. 65 Revised: 10 เม.ย. 65 Accepted: 26 พ.ค. 65

DOI: 10.14416/j.ted.2024.03.001

บทคัดย่อ

เกม Bibli-Omino เป็นแนวคิดการนำเกมมาส่งเสริมและพัฒนาการเขียนบรรณานุกรม ถึงแม้ปัจจุบันจะมีเครื่องมือช่วยจัดทำ การอ้างอิงและบรรณานุกรมที่เป็นอัตโนมัติ แต่อาจมีอุปสรรคสำหรับข้อมูลภาษาไทย จึงเป็นเหตุให้ผู้นิพนธ์ผลงานวิชาการ ยังจำเป็นต้องใส่ข้อมูลแต่ละรายการของเอกสารนั้น ๆ ด้วยตนเอง ผู้นิพนธ์ผลงานวิชาการจำนวนมากมีปัญหาในการเขียนข้อมูล รายการต่าง ๆ ของแหล่งสารสนเทศที่มีรายละเอียดแยกย่อยอยู่พอสมควร Bibli-Omino เป็นเกมที่สร้างขึ้นมาเพื่อช่วยให้ผู้เล่น ได้เรียนรู้และเสริมสร้างประสบการณ์ในการเขียนบรรณานุกรมให้มีความถูกต้องตามหลักการและกฎเกณฑ์ตามรูปแบบ APA ผ่านการเล่นเกม

คำสำคัญ: การ์ดเกม การเขียนบรรณานุกรม เกมเพื่อการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้

Abstract

The Bibli-Omino is a game concept applied to promote and develop bibliography of writing skills. Although nowadays many tools are used to create automatic citations and bibliography, the problems are still found in Thai language sources. As a result, academic writers still need to enter information for each item of the documents themselves. Many writers have difficulty in writing each item of information sources because of deailed bibliographic information. Bibli-Omino is a game created to help players learn and enhance their bibliography writing experiences with basic rules and principles of citation-APA Style through gameplay.

Keyword: Card Games, Bibliography Writing, Learning Games, Learning Materials

1. บทนำ

บรรณานุกรม (Bibliography) เป็นข้อมูลสารสนเทศที่ถูกรวบรวมไว้ในตอนท้ายของหนังสือ แต่ถ้าอยู่ในตอนท้ายของ บทความ จะเรียกว่า เอกสารอ้างอิง (Reference) เพื่อแสดงให้เห็นผู้อ่านได้ทราบแหล่งที่มาของข้อมูลที่ผู้นิพนธ์เอกสารสารสนเทศ นั้น ๆ ใช้อ้างอิงในผลงาน ซึ่งผู้อ่านสามารถใช้เป็นทางเชื่อมนำไปสู่การค้นคว้าขยายความต้องการรู้เจาะลึกในเรื่องที่สนใจ ไปยังแหล่งข้อมูลเหล่านั้นได้อีกทอดหนึ่ง ดังนั้นบรรณานุกรมหรือเอกสารอ้างอิง จึงมีความสำคัญและจำเป็นที่ผู้นิพนธ์



ผลงานใด ๆ ก็ตาม ต้องให้ความใส่ใจ เขียนให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไขการลงข้อมูลของแต่ละรูปแบบหาไม่แล้ว งานนิพนธ์นั้นอ่านถูกตลทอนความน่าเชื่อถือ อีกทั้งยังไม่ก่อให้เกิดความเจริญงอกงามทางปัญญาให้กับผู้อ่านที่มีความต้องการ ศึกษาหาความรู้อย่างต่อเนื่องอีกด้วย

2. เกมเพื่อการเรียนรู้

เกมเพื่อการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นจากแนวทางการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL) โดยมีจุดเด่นในการสร้างการรับรู้ การสร้างแรงจูงใจและตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการเรียนการสอนสมัยใหม่ที่เน้นให้ผู้เรียนเข้าใจและลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเอง (Learning by Doing) รวมทั้งกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีความสุข กิจกรรมมีความแตกต่างไปจากสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบเดิม [1]

หากพิจารณาจากแนวคิดพีระมิดแห่งการเรียนรู้ (The Cone of Learning) ของ Dale [2] จะเห็นได้ว่า เกมเพื่อการเรียนรู้ จะส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ในระดับการแสดงออก การจำลองประสบการณ์จริงและการลงมือทำจริง และหากเกมการเรียนรู้สนับสนุนให้ผู้เรียนมีการพูดคุยและมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้ด้วย ก็ยิ่งจะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้เกมเพื่อการเรียนรู้อย่างมีประโยชน์ในการเสริมสร้างพัฒนาการและทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียน ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับแต่ละเกมที่ผู้สร้างกำหนดเป้าหมายไว้ว่าต้องการพัฒนาผู้เรียนกลุ่มใด พัฒนาทักษะอะไร และนั่นก็จะนำไปสู่การคิดและการออกแบบเกมเพื่อการศึกษาว่าควรจะมีรูปแบบและวิธีการเล่นอย่างไรที่จะเหมาะสมกับบริบทต่าง ๆ ตามแผนที่วางไว้ ทั้งนี้ มีผลงานวิจัยที่สนับสนุนให้เห็นถึงประโยชน์ของเกมการเรียนรู้ อาทิ พรชูลี ลังกา [3] โดยได้จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานและพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น ในขณะที่เดียวกันผู้เรียนก็มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกณฑ์เป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุดอีกด้วย เช่นเดียวกับการศึกษาของ Tamayo [4] ใช้การ์ดเกมมาเป็นเครื่องมือช่วยในการทำความเข้าใจการตั้งชื่อแถบโครโมโซม โดยนำไปใช้กับนักศึกษาปริญญาเอกสาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ที่ Philippine Normal University ซึ่งพบว่า การ์ดเกมช่วยให้นักศึกษาทำความเข้าใจการตั้งชื่อแถบโครโมโซมได้ดีขึ้น

3. การพัฒนาเกม Bibli-Omino

ในการศึกษาระดับอุดมศึกษา ซึ่งมีทั้งสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ สถาบันการอาชีวศึกษา วิทยาลัยชุมชน รวมถึงสถาบันอุดมศึกษาเอกชน ที่มุ่งผลิตบัณฑิตและพัฒนากำลังคนเป็นฐานสำคัญในการพัฒนาประเทศ โดยผู้เรียนในระดับนี้จะต้องมีการค้นคว้า ศึกษาหาความรู้ทั้งจากห้องเรียน การฝึกประสบการณ์วิชาชีพและที่ขาดไม่ได้คือ การเรียนรู้และศึกษาด้วยตนเอง เพื่อค้นพบหรือสร้างองค์ความรู้ใหม่ ซึ่งแน่นอนว่าต้องมีการค้นคว้า การเรียบเรียงและถ่ายทอดสิ่งที่เรียนรู้ที่เรียกว่า การทำรายงานบ้าง การศึกษาอิสระบ้างหรือบางแห่งอาจเรียกว่า การทำวิทยานิพนธ์ ซึ่งแน่นอนว่าในผลงานเหล่านั้น ผู้เรียนจะต้องรวบรวมข้อมูลจากแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ และสรุปในตอนท้ายของผลงานเป็นบรรณานุกรม

ทั้งนี้ การเขียนบรรณานุกรมในทางสังคมศาสตร์ นิยมเขียนด้วยรูปแบบที่กำหนดโดยสมาคมจิตวิทยาแห่งสหรัฐอเมริกา (American Psychological Association-APA Style) ซึ่งขณะนี้ได้เผยแพร่เกณฑ์การเขียนบรรณานุกรมมาถึงฉบับพิมพ์ครั้งที่ 7 แล้ว แต่ยังคงพบว่าบางสถาบันยังคงใช้ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 6 โดยที่บางแห่งได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบเฉพาะของสถาบันตนเองที่แตกต่างไปจากแบบฉบับของ APA ไปบ้าง อาจเป็นไปเพื่อความสะดวกและความคุ้นชินก็เป็นไปได้

อย่างไรก็ตาม การเขียนบรรณานุกรม ดูเหมือนจะเป็นเรื่องธรรมดาที่แวดวงการศึกษาต้องทำอยู่เป็นปกติวิสัย ทว่าที่ผ่านมา กลับพบว่า ผู้เรียนจำนวนหนึ่งมีปัญหาในการเขียนบรรณานุกรม ซึ่งเห็นได้จากมีนักวิชาการได้เห็นถึงปัญหาและได้ทำการศึกษาวิจัย เพื่อหาทางแก้ปัญหาการเขียนอ้างอิงและบรรณานุกรมที่ผิดพลาดของผู้เรียน อาทิ วรณนิภา เกื้อศักดิ์ [5] ได้ทำการพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายสำหรับการฝึกอบรมเรื่องการเขียนอ้างอิงและบรรณานุกรม สุจิตา สุขคล้าย [6] ได้ทำการศึกษาเพื่อหา



วิธีการแก้ปัญหาการเขียนเชิงอรรถอ้างอิงไม่ถูกต้องโดยใช้แบบฝึกของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการตลาด นอกจากนี้ ยังมีข้อมูลว่าผู้นิพนธ์ผลงานมักเขียนบรรณานุกรมผิดในจุดต่าง ๆ เช่น การใช้เครื่องหมาย การเว้นวรรค การใช้รูปแบบอักษรเอียง (Italic) การใช้ปีเผยแพร่ผิดรูปแบบและรูปแบบการเขียนบรรณานุกรมไม่เป็นไปตามรูปแบบที่หน่วยงานกำหนด

จากประสบการณ์ของผู้เขียนเองในฐานะอาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ เห็นว่าปัจจุบันแม้จะมีเครื่องมือและตัวช่วยในการเขียนอ้างอิงและบรรณานุกรม โดยอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ทำงานผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น EndNote, EasyBib หรือ Zotero ที่สามารถสร้างรายการอ้างอิงและบรรณานุกรมให้โดยอัตโนมัติ เพียงใส่ลิงค์ของเว็บไซต์เอกสารนั้นลงไป ระบบจะทำการสร้างรายการอ้างอิงและบรรณานุกรมที่พร้อมนำไปใช้งานให้ทันที แต่หากสังเกตกันให้ดีจะพบว่า ความสามารถของระบบเหล่านั้น รองรับและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพเฉพาะข้อมูลที่เป็นภาษาอังกฤษเป็นส่วนใหญ่ หากเป็นข้อมูลที่เป็นภาษาไทยจะยังมีความผิดพลาดอยู่พอสมควร นอกจากนี้หากผู้นิพนธ์ผลงานคนใดใช้โปรแกรม Microsoft Word ก็สามารถใช้ฟังก์ชัน Insert Citation ในเมนู Reference ช่วยในการสร้างรายการอ้างอิงและบรรณานุกรมอัตโนมัติได้อีกวิธีหนึ่ง แต่ผู้นิพนธ์ต้องใส่ข้อมูลแต่ละรายการของเอกสารนั้น ๆ ด้วยตนเอง

จากข้อจำกัดเหล่านี้ ผู้เขียนพบว่า นักศึกษา ผู้นิพนธ์ผลงานวิชาการจำนวนมาก ยังมีการลงข้อมูลรายการต่าง ๆ ของแหล่งสารสนเทศที่นำมาใช้อ้างอิงในผลงานของตนเองยังไม่ถูกต้อง ผู้เขียนจึงได้คิดสร้างเกม Bibli-Omino ขึ้นมา เพื่อใช้ในการเรียนรู้การเขียนบรรณานุกรมในรายการต่าง ๆ ที่ได้ประยุกต์แนวความคิดมาจากเกม Domino ที่เป็นการนำสัญลักษณ์ที่เหมือนกันมาเรียงต่อกัน โดยเพิ่มเติมเงื่อนไขให้เข้ากับเกณฑ์การลงข้อมูลแต่ละรายการตามรูปแบบของ APA

4. แนวคิดและวิธีการออกแบบเกม Bibli-Omino

การเขียนบรรณานุกรม เป็นการนำรายการข้อมูลต่าง ๆ ของทรัพยากรสารสนเทศมาเรียงต่อกันตามรูปแบบที่ได้มีการกำหนดขึ้นมา โดยรายการข้อมูลแต่ละกลุ่มจะมีกฎเกณฑ์การเขียนที่มีรายละเอียดอยู่พอสมควร ซึ่งผู้นิพนธ์ผลงานวิชาการจำเป็นต้องศึกษาให้เข้าใจก่อนที่จะนำไปใช้ นอกเหนือจากการได้รับความรู้ ประสบการณ์จากการเรียน อีกทั้งหน่วยงานต่าง ๆ ที่มุ่งเน้นและส่งเสริมการสร้างสรรคผลงานวิชาการก็มักจัดทำคู่มือไว้อำนวยความสะดวก ทั้งที่อยู่ในรูปแบบเอกสารสิ่งพิมพ์หรือบางแห่งก็จัดทำให้บริการในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ แต่ภายในคู่มือเหล่านั้น มักจะให้ข้อมูลที่เป็นรูปแบบการเขียนบรรณานุกรมของทรัพยากรแต่ละประเภท พร้อมกับยกตัวอย่างการเขียนบรรณานุกรมที่ถูกต้อง ทว่าขาดรายละเอียดที่เป็นกฎเกณฑ์สำหรับแต่ละรายการข้อมูลไป จากปัญหาที่กล่าวมานี้ ทำให้ผู้เขียนเกิดแนวความคิดที่จะหาวิธีทำอย่างไรให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเขียนบรรณานุกรมและการเขียนแต่ละรายการข้อมูลได้ถูกต้องตามกฎเกณฑ์ในรูปแบบของ APA

จากรูปแบบทั่วไปของการเขียนบรรณานุกรม ที่นำเอารายการข้อมูลต่าง ๆ มาเรียงต่อกัน ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับการเล่นเกม Domino ดังนั้นผู้เขียนจึงได้นำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาเกม Bibli-Omino โดยการออกแบบการ์ดแต่ละใบเป็นรายการข้อมูลประเภทต่าง ๆ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

- 1) การ์ดรายการข้อมูลทั่วไป ประกอบด้วย การ์ดผู้แต่ง การ์ดปีเผยแพร่ การ์ดชื่อหนังสือ การ์ดครั้งที่พิมพ์ การ์ดสถานที่พิมพ์ การ์ดสำนักพิมพ์ การ์ดชื่อบทความ การ์ดชื่อวารสาร การ์ดปีที่ (ฉบับที่) การ์ดหน้าและการ์ดดยอร์แอล
- 2) การ์ดพิเศษ เป็นการ์ดที่ใช้เป็นตัวเชื่อมการ์ดรายการข้อมูลทั่วไปหรือใช้ปรับเปลี่ยนการ์ดรายการข้อมูลทั่วไป ให้มีความถูกต้องตามกฎเกณฑ์ในรูปแบบของ APA



ภาพที่ 1 ตัวอย่างการเล่นกรณีรายการบรรณานุกรมหนังสือที่มีผู้แต่ง 1 คน



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการเล่นกรณีรายการบรรณานุกรมหนังสือที่มีผู้แต่ง 2 คน และมีคำนำหน้าชื่อผู้แต่ง

การออกแบบการ์ดเป็นการผสมผสานหลักการเขียนบรรณานุกรมและรายละเอียดที่เป็นกฎเกณฑ์สำหรับแต่ละรายการข้อมูลเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้ผู้ที่เล่นเกมนี้มีความเข้าใจและเกิดความคุ้นชินกับปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ผ่านการเล่นเกม ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้เมื่อพบเจอข้อมูลจากสถานการณ์จริงได้

5. ลักษณะของเกม Bibli-Omino



ภาพที่ 3 ลักษณะการ์ดเกม Bibli-Omino

เกม Bibli-Omino ในเวอร์ชันนี้ มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้การเขียนรายการบรรณานุกรมสำหรับทรัพยากรสารสนเทศ 3 ประเภท คือ หนังสือ บทความวารสารและเว็บไซต์ ที่เป็นภาษาไทยเท่านั้น เนื่องจากรายละเอียดของการลงรายการค่อนข้างมาก จึงเป็นข้อจำกัดที่ไม่สามารถทำให้ครอบคลุมทุกทรัพยากรสารสนเทศได้ในครั้งเดียว



บทความวิชาการ

Bibli-Omino: เกมเพื่อเรียนรู้การเขียนบรรณานุกรม

เกม Bibli-Omino จะแบ่งออกเป็นการเล่นรายการในกลุ่มต่าง ๆ ได้แก่

- ผู้แต่ง (Author)
- ปีเผยแพร่ (Date of Publication)
- ชื่อหนังสือ (Title of Book)-สำหรับหนังสือ
- ครั้งที่พิมพ์ (Edition)-สำหรับหนังสือ
- สถานที่พิมพ์ (Location of Publisher)-สำหรับหนังสือ
- สำนักพิมพ์ (Publisher)-สำหรับหนังสือ
- ชื่อบทความ (Title of Article)-สำหรับบทความวารสาร
- ชื่อวารสาร (Title of Periodical)-สำหรับบทความวารสาร
- ปีที่(ฉบับที่) (Volume(Issue))-สำหรับบทความวารสาร
- หน้า (Page)-สำหรับบทความวารสาร
- ยูอาร์แอล (URL)-สำหรับเว็บไซต์
- ตัวเชื่อม-เป็นการดัดสัญลักษณ์ต่างๆที่ใช้เชื่อมรายการข้อมูลเป็นการเฉพาะ เช่น “และ”, “,” , “:” หรือใช้แทนบางรายการข้อมูลที่ไม่ปรากฏข้อมูล อาทิ “ม.ป.ป.”, “ม.ป.ท.”, “ม.ป.พ.” และ “เข้าถึงได้จาก”
- ตัวตัด-เป็นการดัดสัญลักษณ์ที่ใช้ปรับเปลี่ยนข้อมูลให้เป็นไปตามเกณฑ์การลงข้อมูลแต่ละรายการตามรูปแบบของ APA ได้แก่ “การดัดย่อ”, “การดัดกลับที่” และ “การดัดรูปแบบอักษรตัวเอียง”

6. องค์ประกอบของเกม Bibli-Omino

เกม Bibli-Omino 1 ชุด ประกอบไปด้วย

- 1) คู่มือการเล่น (จัดทำเป็นไฟล์ดิจิทัล)
- 2) คำอธิบายคุณสมบัติของการ์ดและวิธีการใช้การ์ด (จัดทำเป็นไฟล์ดิจิทัล) ใช้งานได้ผ่านคิวอาร์โค้ด



3) การ์ด จำนวน 88 ใบ ดังนี้

○ การ์ดผู้แต่ง	จำนวน	10	ใบ
○ การ์ดปีเผยแพร่	“	8	ใบ
○ การ์ดชื่อหนังสือ	“	5	ใบ
○ การ์ดชื่อวารสาร	“	5	ใบ
○ การ์ดชื่อบทความ	“	5	ใบ
○ การ์ดปีที่(ฉบับที่)	“	3	ใบ
○ การ์ดครั้งที่พิมพ์	“	2	ใบ
○ การ์ดสถานที่พิมพ์	“	4	ใบ
○ การ์ดสำนักพิมพ์	“	4	ใบ

○ การ์ดหน้า	“ 3 ใบ
○ การ์ดยูอาร์แอล	“ 2 ใบ
○ การ์ดพิเศษ ประกอบด้วย	
- การ์ดตัวเชื่อม	
และ	“ 2 ใบ
,	“ 8 ใบ
:	“ 5 ใบ
ม.ป.ป.	“ 2 ใบ
ม.ป.ท.	“ 1 ใบ
ม.ป.พ.	“ 1 ใบ
เข้าถึงได้จาก	“ 2 ใบ
- การ์ดตัวตัด	
ยางลบ	“ 3 ใบ
สลับที่	“ 3 ใบ
รูปแบบอักษรตัวเอียง	“ 10 ใบ

7. บทสรุป

เกม Bibli-Omino เป็นเครื่องมือที่สร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การเขียนบรรณานุกรมให้มีความถูกต้องตามหลักการ และกฎเกณฑ์ตามรูปแบบ APA ผ่านการเล่นเกม โดยในเบื้องต้นมุ่งเน้นไปยังการเขียนบรรณานุกรมของทรัพยากรสารสนเทศ ที่เป็นภาษาไทยสำหรับหนังสือ บทความวิชาการและเว็บไซต์ ซึ่งในอนาคตสามารถพัฒนาให้รองรับการเรียนรู้การเขียน บรรณานุกรมของทรัพยากรในลักษณะต่าง ๆ ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- [1] วรรัตน์ อินทสระ. (2562). [ออนไลน์]. เอกสารประกอบการอบรมและปฏิบัติการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น”. [สืบค้นเมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2565]. จาก https://wbcs.dusit.ac.th/pluginfile.php/534/mod_forum/attachment/4320/GBL%20DOC.pdf
- [2] Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching* (3rd ed.). New York: Dryden Press.
- [3] พรชูลี ลังกา. (2564). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักศึกษารายวิชาการ ศึกษาปฐมวัย. *วารสารวิจัยทางการศึกษา*, 16(1), 112-123.
- [4] Tamayo, P. A. (2018). Development and effectiveness of a modified educational card game as supplementary material for a game-based science learning strategy in understanding chromosome banding nomenclature. *Advanced Science Letters*, 24(11), 8243-8247.
- [5] วรณนิภา เกื้อศักดิ์. (2549). การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายสำหรับการฝึกอบรมเรื่องการเขียนอ้างอิงและบรรณานุกรม. การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- [6] สจิลลา สุขคล้าย. (2560). การแก้ปัญหาการเขียนเชิงอรรถอ้างอิงไม่ถูกต้องโดยใช้แบบฝึกของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการตลาด. กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ.