

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับ การใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

THE DEVELOPMENT OF ENGLISH READING ABILITY THROUGH PHONICS INSTRUCTION INTEGRATED WITH GAME-BASED LEARNING FOR GRADE 3 STUDENTS AT BANTHUNGTOHDANG SCHOOL

ปกรณ คงจินตามณี¹, อีรฮัม ดอเลาะ², พัฒมาศ ภูมิภาค³, อีระยุทธ รัชชะ⁴และ ณรงค์ศักดิ์ รอบคอบ⁵
นักศึกษามหาบัณฑิตสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์^{1,2,3}
อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์^{4,5}
Pakorn kongjindamane¹, Irlhum Dawloh², Pattamat Pumipak³, Teerayout Rascha⁴,
Narongsak Rorbkorb⁵

Graduate Student of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Prince of Songkla University.^{1,2,3},
Lecturer in Division of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Prince of Songkla University.^{4,5}

Corresponding Author E-mail : kabutozecterzero@gmail.com¹, Kruhum2703@gmail.com²,
pattamat657659@gmail.com³, teerayout.r@psu.ac.th⁴, narongsak.r@psu.ac.th⁵

(Received : November 21, 2025; Edit : November 29, 2025; accepted : November 30, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยการวิจัยกึ่งทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถ ด้านการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) ศึกษาความคงทนของความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษหลังใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมประกอบการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งโต๊ะดง จำนวน 15 คน ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 15 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ (Pre test และ Post test) โดยมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.66 – 1.00 มีค่า P อยู่ระหว่าง 0.23 – 0.80 และค่า r อยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80 แสดงว่าข้อสอบมีค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนกได้ค่าความเชื่อมั่น KR-20 เท่ากับ 0.86 ซึ่งอยู่ในระดับสูง 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ จำนวน 6 แผน 3) ชุดเกมและสื่อการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีคะแนนไม่อิสระ ผลการวิจัยพบว่า 2) ความสามารถ ด้านการอ่านภาษาอังกฤษจากการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ เกิดความคงทนของความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษหลังจากเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ แสดงว่าผู้เรียนมีทักษะด้านการอ่านภาษาอังกฤษได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งสะท้อนว่าการใช้โฟนิกส์ร่วมกับเกมช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : วิธีการสอนแบบโฟนิกส์, เกมประกอบการเรียนรู้, ความสามารถ, การอ่าน

Abstract

This study was a classroom-based qualitative research project with the objectives to: 1) compare the English reading ability of Grade 3 students before and after the implementation of phonics-based instruction combined with learning games, and 2) examine the retention of English reading-aloud ability among Grade 3 students after receiving phonics-based instruction with learning games. The target group consisted of 15 Grade 3 students from Ban Thung Toa Dang School in the 2025 academic year, selected through purposive sampling. The research instruments included:

1) English reading ability tests (pre-test and post-test) validated for content accuracy, with an IOC ranging from 0.66 to 1.00, difficulty (P) values between 0.23 and 0.80, discrimination (r) values between 0.20 and 0.80, and a reliability coefficient (KR-20) of 0.86, indicating high reliability, 2) six phonics-based lesson plans, 3) sets of learning games and instructional media, and 4) a behavioral observation form. The data were analyzed using percentage, mean, and standard deviation. 2) The results indicated that the students' average English reading scores after the implementation were significantly higher than their scores before the intervention at the .01 significance level. Additionally, the retention scores did not differ from the post-test scores, demonstrating that the students were able to maintain their English reading knowledge and skills over time. These findings suggest that the use of phonics instruction combined with learning games effectively enhances students' learning achievement and retention in English reading.

Keywords : phonics instruction, learning games, reading ability, English reading

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษถือเป็นทักษะสำคัญในโลกยุคปัจจุบันที่ทุกประเทศ รวมถึงประเทศไทย จำเป็นต้องเร่งพัฒนาการเรียนการสอนอย่างจริงจังรายงานของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ., 2566) ระบุว่า การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยเป็นเรื่องเร่งด่วน เนื่องจากเป็นภาษากลางของการสื่อสารระหว่างประเทศและส่งผลต่อโอกาสทางการศึกษาและอาชีพในอนาคต การเรียนภาษาอังกฤษจึงไม่ได้เป็นเพียงรายวิชา แต่เป็นองค์ประกอบหลักในการเตรียมประชากรวัยเรียนสู่โลกยุคใหม่ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของมหาวิทยาลัยมหิดล (สถาบันภาษาและวัฒนธรรมต่างประเทศ มหิดล, 2567) พบว่าผู้เรียนไทยแม้มีโอกาสเข้าถึงการเรียนภาษาอังกฤษในระบบ แต่ยังคงขาดสมรรถนะด้านการสื่อสารจริงในชีวิตประจำวันและการทำงาน นอกจากนี้ British Council Thailand (2567) เน้นย้ำว่าการพัฒนาภาษาอังกฤษในโรงเรียนไทยต้องควบคู่ไปกับการพัฒนาครูและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม

ในระดับประถมศึกษาปัญหาการอ่านภาษาอังกฤษถือเป็นอุปสรรคสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็กไทย เด็กประถมส่วนใหญ่ยังขาดทักษะพื้นฐานด้าน phonics การเชื่อมโยงคำกับความหมาย และความเข้าใจเนื้อหา ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับสูงต่อไป (สถาบันภาษาและวัฒนธรรมต่างประเทศ มหิดล, 2567; British Council Thailand, 2567) โรงเรียนบ้านทุ่งไต้เต็ง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนอยู่ต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 43.86 (SAR โรงเรียนบ้านทุ่งไต้เต็ง, 2567) ปัญหาหลักมาจากความแตกต่างของพื้นฐานและศักยภาพในการเรียนรู้ของนักเรียน พฤติกรรมและแรงจูงใจในการเรียนรู้ที่ต่ำ รวมถึงอุปสรรคด้านภาษาแม่และสภาพแวดล้อมทางภาษา ผลจากปัญหาดังกล่าวทำให้เด็กไม่สามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้เองอย่างถูกต้องตามหลัก phonics และการเรียนรู้มักเป็นการท่องจำมากกว่าการเข้าใจหลักการอ่านอย่างแท้จริง

การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมประกอบการเรียนรู้ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมความสนุกสนานและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนทำให้ผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียงสระและคำศัพท์ในภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องตามหลัก phonics การเรียนการสอนแบบโฟนิกส์ได้รับการยืนยันว่ามีประสิทธิภาพในการช่วยให้นักเรียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษรและออกเสียงสระได้ถูกต้อง (Salas, 2018) นอกจากนี้ โฟนิกส์ยังทำหน้าที่ในการมอบ ความรู้ และความเข้าใจ เกี่ยวกับหลักการเชื่อมโยงเสียง-ตัวอักษร ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการอ่านอย่างเป็นระบบ ขณะที่เกมการเรียนรู้มีบทบาทสำคัญในการสร้าง โอกาสในการฝึกฝน ให้ผู้เรียนได้ทดลองใช้ทักษะอย่างต่อเนื่อง และช่วยเสริม แรงจูงใจ และ การมีส่วนร่วมที่จำเป็นต่อการพัฒนาความคล่องแคล่วในการอ่าน การใช้สื่อประสมและเกมช่วยสร้างความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้เด็กสนุกสนานและเข้าใจบทเรียนง่ายขึ้น (ณัฐริกา พลพิทักษ์, 2566; นัสรีน นิเงาะ และคณะ, 2567; พิชัยภรณ์ แสนสุข และแสงสุรีย์ ดวงคำน้อย, 2566) อย่างไรก็ตาม แม้จะมีงานวิจัยเกี่ยวกับโฟนิกส์อยู่มาก แต่การศึกษาที่มุ่งเน้นการผสมผสานโฟนิกส์ร่วมกับเกมในบริบทโรงเรียนไทย โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ยังคงค่อนข้างจำกัด ซึ่งทำให้ขาดหลักฐานเชิงประจักษ์ว่ารูปแบบการสอนนี้สามารถตอบโจทย์ผู้เรียนไทยที่มีความแตกต่างด้านพื้นฐาน ภาษาแม่ และแรงจูงใจได้จริงเพียงใด ดังนั้น การศึกษาแนวทางผสมผสานทั้งสองวิธีในบริบทจริงของโรงเรียนไทยจึงมีความจำเป็นเร่งด่วน เพื่อยืนยันประสิทธิผล ปรับรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับทรัพยากรของโรงเรียน และเติมเต็มช่องว่างงานวิจัยที่ยังขาดอยู่ในปัจจุบัน การจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางร่วมกับการใช้เกมและสื่อมัลติมีเดียช่วยให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง สามารถนำไปใช้เรียนรู้ด้วยตนเองนอกห้องเรียน และสร้างพื้นฐานที่มั่นคงสำหรับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาความคงทนของความสามารถด้านการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้

กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดของการวิจัยนี้มุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมประกอบการเรียนรู้เพื่อลดปัญหาความสามารถในการอ่านออกเสียงต่ำ ซึ่งเกิดจากความแตกต่างพื้นฐานของนักเรียน แรงจูงใจ ภาษาแม่ และความพร้อมของครู การใช้กิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางร่วมกับการใช้เกมและสื่อช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียน หลักการสนับสนุนมาจาก Phonics Instruction ที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจ

ความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและตัวอักษร ผลลัพธ์ที่คาดหวังคือ นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์และสระผสมได้ถูกต้อง มีความสนใจในการเรียนสูงขึ้น และสามารถรักษาความสามารถนี้ต่อเนื่องหลังการเรียน ผู้วิจัยจึงสร้างกรอบแนวคิดดังนี้

ตัวแปรต้น

การสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมประกอบการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้
 ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม ครูจัดกิจกรรมสร้างความสนใจเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนก่อนเข้าสู่บทเรียน
 ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอเนื้อหา ครูสอนเสียงพยัญชนะและสระ
 ขั้นที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติ นักเรียนได้รับคำศัพท์แล้วจัดเรียงพยัญชนะและสระให้ถูกต้อง
 ขั้นที่ 4 ขั้นทบทวน ครูจัดกิจกรรมทบทวน เพื่อให้ให้นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุกและจดจำได้ดี

ตัวแปรตาม

ความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 คน โรงเรียนบ้านทุ่งโตะดง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1

ตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมประกอบการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ (Pre test / Post test) แบบทดสอบมี 30 ข้อ ประกอบด้วย คำศัพท์พื้นฐานและประโยคสั้นๆ ที่ครอบคลุมเสียงตามหลักโฟนิกส์
2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมประกอบการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 แผน รวมเวลา 6 ชั่วโมง
3. ชุดเกมและสื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วยกระดานเกม Phonics Ladder, การ์ดคำ, บัตรภาพ, โดมิโนตัวอักษร, ใบงาน Spin and Blend และโปรแกรมเกมดิจิทัลที่ดัดแปลงมาใช้สอน phonics
4. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมและการอ่านของนักเรียน ความร่วมมือในกิจกรรม และความสนใจระหว่างการเรียนรู้

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

การสร้างเครื่องมือดำเนินการตามลำดับดังต่อไปนี้ เพื่อให้ได้เครื่องมือที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) วิชาภาษาอังกฤษ
2. ศึกษาวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยศึกษาทฤษฎีและวิธีการสอนแบบโฟนิกส์อย่างเป็นระบบช่วยให้ผู้เรียนถอดรหัสคำได้ดีขึ้น และเกมดิจิทัลสามารถเพิ่มแรงจูงใจและให้ผลสะท้อนกลับที่เหมาะสม
3. กำหนดโครงสร้างแบบทดสอบ ออกแบบแบบทดสอบวัดการอ่านโดยอ้างอิงสาระภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา และลำดับเสียงตามหลักโฟนิกส์
4. พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เขียนแผนการสอนทั้ง 6 แผนตามลำดับง่ายไปยาก ควบคู่กับเกมที่ให้อิสระแก่ผู้เรียนในการค้นพบคำตอบด้วยตนเอง
5. สร้างสื่อเกมและใบกิจกรรม ออกแบบเกม การ์ดภาพ บัตรตัวอักษร และใบกิจกรรมให้สอดคล้องกับแผนการสอนแต่ละแผน พัฒนาสื่อดิจิทัลที่มีลักษณะบูรณาการเสียงและภาพ
6. ปรีกษาผู้เชี่ยวชาญ นำแบบทดสอบ แผนการสอน และสื่อเกมเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษจำนวน

3 คน เพื่อประเมินความตรงเชิงเนื้อหาและความเหมาะสม แล้วคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

7. จัดทำคู่มือการใช้เครื่องมือ จัดทำคำอธิบายการใช้แบบทดสอบ แผนการสอน และสื่อเกมอย่างละเอียด เพื่อให้ครูผู้สอนใช้เครื่องมือได้อย่างถูกต้อง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลในการวิจัยดำเนินการตามลำดับขั้นอย่างเป็นระบบ ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการและประสานงาน ผู้วิจัยได้ขออนุญาตจากผู้บริหารโรงเรียนเพื่อดำเนินการวิจัยในชั้นเรียน พร้อมทั้งชี้แจงรายละเอียดให้ผู้ปกครองและนักเรียนทราบถึงวัตถุประสงค์และกระบวนการดำเนินการวิจัย รวมถึงกำหนดตารางเวลาและแผนการดำเนินงานให้เป็นไปตามแผนที่วางไว้

2. ขั้นการทดสอบก่อนเรียน ให้นักเรียนทุกคนทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบประมาณ 40 นาที และผู้วิจัยได้บันทึกคะแนนเป็นรายบุคคลเพื่อนำมาเปรียบเทียบกับผลการทดสอบภายหลัง

3. ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน โดยจัดสัปดาห์ละ 2 คาบเรียน คาบละ 60 นาที รวมเวลาเรียนทั้งหมด 6 ชั่วโมง ภายใต้การใช้สื่อเกมและกิจกรรมที่ออกแบบตามแนวทางการสอนแบบโฟนิกส์ พร้อมทั้งสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างเรียนอย่างต่อเนื่อง

4. ขั้นการทดสอบหลังเรียน หลังจากสอนครบทั้ง 6 แผนการจัดการเรียนรู้แล้ว ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษชุดเดียวกับก่อนเรียนอีกครั้ง เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการสอน และบันทึกผลคะแนนไว้เปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียน

5. ขั้นการทดสอบความคงทนของการเรียนรู้ ภายหลังจากทดสอบหลังเรียนเป็นระยะเวลา 14 วัน ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบความคงทนของความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนด้วยแบบทดสอบชุดเดียวกันอีกครั้ง เพื่อประเมินความคงทนของความรู้หลังการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมประกอบการเรียนรู้

6. ขั้นการรวบรวมและจัดเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลทั้งหมด ได้แก่ คะแนนก่อนเรียน คะแนนหลังเรียน คะแนนทดสอบความคงทน และข้อมูลจากการบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน เพื่อนำมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้และสรุปผลการวิจัยอย่างเป็นระบบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test for dependent samples) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปสถิติ ซึ่งประกอบด้วยสถิติเชิงบรรยาย เช่น ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน และความคงทน เพื่อวิเคราะห์การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ 6 แผนร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม อยู่ในระดับ ดีมาก โดยมีค่า $\bar{X}$ เท่ากับ 4.77

2. แบบประเมินแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านซึ่งมีการตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.66 – 1.00 มีค่า P อยู่ระหว่าง 0.23–0.80 และ ค่า r อยู่ระหว่าง 0.20–0.80 แสดงว่าข้อสอบมีค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนกได้ค่าความเชื่อมั่น KR-20 เท่ากับ 0.86 ซึ่งอยู่ในระดับสูง

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 คน ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองความสามารถด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้จัดทำแสดงข้อมูลผลวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน จากการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในการนำเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

ตารางที่ 1 ผลจากการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การวัดผล(คะแนนเต็ม 30)	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>S. D.</i>	<i>T</i>	<i>P</i>
ก่อนเรียน	15	16.13	3.04	9.60**	<.001
หลังเรียน	15	24.07	3.32		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลจากการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.13 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าคะแนน เท่ากับ 3.04 คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.07 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าคะแนนเท่ากับ 3.32 คะแนน ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษจากการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่าการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น ส่งผลให้การเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษดีขึ้นตามมาด้วย

2. ผลการศึกษาความคงทนของความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษหลังการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้และหลังสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปแล้ว 14 วัน

การวัดผล(คะแนนเต็ม 30)	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>S. D.</i>	<i>T</i>	<i>p</i>
หลังเรียน	15	24.07	3.32	-1.42	0.18
หลังเรียน 14 วัน	15	24.71	2.64		

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบการอ่านภาษาอังกฤษหลังการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้และหลังสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปแล้ว 14 วัน คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.07 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.32 ส่วนคะแนนหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้ไปแล้ว 14 วัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.71 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.64 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า คะแนนหลังเรียนและคะแนนหลังผ่านไป 14 วันไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้มีประสิทธิภาพในการช่วยให้นักเรียนสามารถรักษาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษไว้ได้ดี แม้เวลาจะผ่านไป 14 วัน เนื่องจากคะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้นเล็กน้อยและผลทางสถิติที่แสดงว่าไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ บ่งชี้ว่าความรู้และทักษะที่ได้รับจากการสอนยังคงอยู่กับนักเรียนได้ในระยะเวลาหนึ่ง

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาการพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผลดังต่อไปนี้

1. จากวัตถุประสงค์ของจากวิจัย ข้อ 1 เพื่อศึกษาผลของการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ต่อความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เนื่องจากวิธีการสอนแบบโฟนิกส์มีประสิทธิภาพต่อการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับประถมศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ(Piaget, 1973) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและสร้างความเข้าใจด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ตรง ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ที่ผู้เรียนต้องฝึกแยกเสียง และเชื่อมโยงเสียงกับตัวอักษร ด้วยการลงมือฝึกฝนจริง อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของ (Vygotsky, 1978) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และการชี้แนะจากผู้รู้ โดยในกิจกรรมการสอนแบบโฟนิกส์ ครูมีบทบาทเป็นผู้ชี้แนะให้นักเรียนค่อย ๆ พัฒนาและแก้ไขการออกเสียงจนเกิดความเข้าใจเชิงระบบ นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานของ (นัสรีน นิเงาะ, 2567), (ณัฐริกา พลพิทักษ์, 2566) และ (บุญยวัฒน์ วรรณคม,

2564) ที่รายงานว่าการสอนแบบโฟนิกส์ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เช่นเดียวกับงานวิจัยในต่างประเทศของ (Ayalew Adane, 2025) และ (Sun และ Xie, 2021) ที่พบว่าผู้เรียนที่ได้รับการสอนด้วยโฟนิกส์มีพัฒนาการด้านการถอดรหัสคำ การอ่านคล่อง และความเข้าใจในการอ่าน สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญในเชิงเหตุผล

การสอนแบบโฟนิกส์เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษรอย่างเป็นระบบ ซึ่งตรงกับธรรมชาติของภาษาอังกฤษที่เป็นระบบเสียงซับซ้อน การฝึกโฟนิกส์อย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่การเรียนรู้เสียงของพยัญชนะ การผสมเสียง ไปจนถึงการอ่านคำและประโยค ทำให้นักเรียนสามารถแยกเสียงและอ่านได้อย่างมั่นใจมากขึ้น อีกทั้งกิจกรรมเสริม เช่น เพลง เกม และแบบฝึกหัดที่เน้นการฟังและพูดซ้ำ ยังช่วยเสริมแรงจูงใจภายใน และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานในบริบทของโรงเรียนบ้านทุ่งโตะดง จังหวัดนราธิวาส ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่ใช้ภาษามลายูถิ่นเป็นภาษาแม่ การรับรู้เสียงภาษาอังกฤษที่แตกต่างจากภาษาแม่อาจเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การสอนแบบโฟนิกส์จึงมีบทบาทสำคัญในการช่วยนักเรียนสร้างความเชื่อมโยงระหว่างเสียงภาษาอังกฤษกับสัญลักษณ์ตัวอักษรอย่างถูกต้อง ส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการอ่านภาษาอังกฤษได้ลึกซึ้งและถาวรขึ้น ถือเป็นการพัฒนาแนวทางการสอนที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางภาษา

โดยสรุป ผลการวิจัยในด้านนี้ยืนยันว่าการสอนแบบโฟนิกส์มีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะในบริบทของพื้นที่ชายแดนใต้ ซึ่งผู้เรียนมีพื้นฐานเสียงภาษาที่แตกต่างกัน การสอนแบบนี้จึงเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างยั่งยืนและเท่าเทียม

2. ความคงทนของความรู้ด้านการอ่านภาษาอังกฤษจากวัตถุประสงค์ข้อที่ สองของการวิจัย เพื่อศึกษาความคงทนของความรู้ด้านการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังจากได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ ผลการวิจัยพบว่าคะแนนการทดสอบความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนและหลังจากการเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่านักเรียนเกิดความคงทนของความรู้และทักษะการอ่านภาษาอังกฤษที่ได้รับจากการสอนแบบโฟนิกส์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ (Bruner, 1966) ที่กล่าวว่าการเรียนรู้ที่มีความหมายจะนำไปสู่การจดจำระยะยาว หากผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงและมีโอกาสนำความรู้ไปใช้ซ้ำ อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของ (Gee, 2007) ที่อธิบายว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เกมและสถานการณ์จำลองช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้กับการกระทำ ส่งผลให้เกิดการจดจำอย่างยั่งยืน

ในเชิงบริบท ผลนี้สะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมการสอนแบบโฟนิกส์ที่เน้นการฝึกซ้ำและการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ทำให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการอ่านในสถานการณ์ที่หลากหลาย เช่น การอ่านคำจากบัตรคำ การร้องเพลงประกอบเสียง หรือการเล่นเกมนับคำเสียง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเสียง ตัวอักษร และความหมายได้อย่างเป็นธรรมชาติ การเรียนรู้ในลักษณะนี้สอดคล้องกับแนวคิดของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เน้นให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจจากการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น

การที่นักเรียนสามารถรักษาความรู้ไว้ได้อย่างต่อเนื่องภายหลังจากสิ้นสุดการเรียน อาจเกิดจากการที่การสอนแบบโฟนิกส์กระตุ้นการใช้ความจำระยะยาว ผ่านการฝึกซ้ำอย่างเป็นระบบ และการเรียนรู้เชิงเสียงซึ่งเชื่อมโยงกับการรับรู้หลายช่องทาง เช่น การได้ยินเสียง การออกเสียง และการมองเห็นตัวอักษรพร้อมกัน การใช้กิจกรรมเชิงโต้ตอบเหล่านี้ช่วยให้สมองสร้างการเชื่อมโยงระหว่างประสาทสัมผัสต่าง ๆ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของการเรียนรู้คงทนในเด็ก ในด้านบริบทของพื้นที่ชายแดนใต้ซึ่งมีความหลากหลายทางภาษาและวัฒนธรรม การจัดกิจกรรมที่ใช้เสียงและภาพประกอบในรูปแบบโฟนิกส์ยังช่วยลดช่องว่างทางภาษาและทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ใกล้เคียงกับเจ้าของภาษาโดยไม่รู้สึกลดดัน การสอนแบบนี้จึงตอบโจทย์ผู้เรียนในพื้นที่ที่มีพื้นฐานทางภาษาที่แตกต่างจากภาษาอังกฤษ และช่วยสร้างรากฐานการเรียนรู้ที่มั่นคงสำหรับการเรียนภาษาในระดับที่สูงขึ้น

โดยสรุป ผลการวิจัยด้านความคงทนของการเรียนรู้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า นักเรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้ จากการเรียนด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ กล่าวคือ สามารถจดจำและใช้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษได้อย่างต่อเนื่องภายหลังการเรียนรู้ ซึ่งเป็นผลจากกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นระบบ มีการฝึกซ้ำ และเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง จึงสามารถสรุปได้ว่าการสอนแบบโฟนิกส์ส่งผลให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้จริงในเชิงประจักษ์ และเหมาะสมกับผู้เรียนในบริบทของโรงเรียนในพื้นที่ชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาพบว่านักเรียนจำนวนมากยังมีปัญหาในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ถูกต้อง และขาดความมั่นใจในการอ่าน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำและขาดความสนใจในวิชา เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะการอ่านของผู้เรียน ครูผู้สอนควรนำวิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้อังกฤษในระดับประถมศึกษาอย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษที่ถูกต้องและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น

2. จากการสังเกตการเรียนรู้พบว่า กิจกรรมที่ใช้ในการสอนมักมีรูปแบบซ้ำซากและไม่สอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน ทำให้ผู้เรียนบางคนรู้สึกเบื่อหน่าย ในขณะที่บางคนรู้สึกลำบากเกินไป ส่งผลให้การมีส่วนร่วมในห้องเรียนลดลง จึงควรออกแบบกิจกรรมเกมให้มีความหลากหลายและมีระดับความยากง่ายที่เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน ตลอดจนส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

3. จากผลการศึกษาพบว่า ครูผู้สอนยังขาดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการประยุกต์ใช้เทคนิคโฟนิกส์และการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ ทำให้ไม่สามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร สมควรให้มีการจัดอบรมหรือเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้สำหรับครูผู้สอนเกี่ยวกับการใช้เทคนิคโฟนิกส์และการออกแบบเกมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจ และเพิ่มความชำนาญในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษากลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนมากขึ้น หรือเปรียบเทียบหลายโรงเรียน เพื่อเพิ่มความเที่ยงตรงและอำนาจในการอธิบายของผลการวิจัย

2. ควรดำเนินการวิจัยในระดับชั้นเรียนอื่น เช่น ป.1 ป.2 หรือชั้นประถมศึกษาปลาย เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิผลของวิธีสอนแบบโฟนิกส์ในช่วงวัยต่าง ๆ

3. ควรศึกษาความพึงพอใจ ทักษะ ความเชื่อมั่นในการอ่าน และพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้เห็นผลกระทบทางอารมณ์และแรงจูงใจอย่างครอบคลุม

4. อาจเพิ่มการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ เช่น การสังเกตชั้นเรียนหรือการสัมภาษณ์ครูและนักเรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนรู้และปัจจัยที่ส่งเสริมความสำเร็จของการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเกม

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐริกา พลพิทักษ์ และ สุชีรินันท์ อามาตย์บัณฑิต. (2566). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 17(3), 39–48. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/rmuj/article/view/269718/180507>
- นัสรีน นิเงาะ, และคณะ. (2567). การเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงสระผสมในภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับสื่อประสม. วารสารศึกษาศาสตร์, 22(1), 15–28. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/eduthu/article/view/266517/182891>
- เบญญาภา มธุรส, และคณะ. (2567). การพัฒนาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ครั้งที่ 6 นวัตกรรมราชภัฏสู่การพัฒนานวัตกรรมเพื่อท้องถิ่นที่ยั่งยืน.
- ปณยวัฒน์ วรรณคาม, และ สุดาภาญณ์ ปัทมดิลก. (2565). ผลของการใช้วิธีการสอนโฟนิกส์ในการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารพุทธศาสตร์ศึกษาและการวิจัย, 8(1), 192–203. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jber/article/view/256956/172842>
- พิชัยภรณ์ แสนสุข, และ แสงสุรีย์ ดวงคำน้อย. (2566). การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, 13(4), 34–45. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/neuarj/article/view/265775/181784>
- สถาบันภาษาและวัฒนธรรมต่างประเทศ มหาวิทยาลัยมหิดล. (2567). รายงานผลการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนไทย. นครปฐม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566). รายงานการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนไทย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์ฯ.
- อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล. (2562). สถิติและการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Adane, A., et al. (2025). Effects of Phonics Instruction on Decoding and Word Reading Skills of Grade 1 EFL Students in Ethiopia. Addis Ababa University.
- Gee, J. P. (2007). What video games have to teach us about learning and literacy (2nd ed.). New York: Palgrave Macmillan.
- Gil-Aciron, A. (2022). Game-based learning in language education: Motivation, engagement, and cognitive outcomes. Journal of Language and Learning Technology, 15(3), 210 - 225.
- Piaget, J. (1973). To understand is to invent: The future of education. New York: Grossman Publishers.
- Salas, R. (2018). The role of phonics in early English reading instruction. International Journal of Education and Literacy Studies, 6(2), 25–32.
- Sun, G., & Xie, W. (2021). Phonics approach in English teaching in China from 2011 to 2020. Asian EFL Journal, 23(4.1), 110–126.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.