

การศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอน
แบบโฟนิกส์ ร่วมกับเกมการศึกษาที่มีผลต่อความสามารถในการอ่าน
ออกเสียงภาษาอังกฤษและการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
ประถมศึกษาปีที่ 3

A Study of the Effects of Learning Activities Using Phonics
Instruction Integrated with Educational Games on Grade 3
Students' English Pronunciation and Word Recognition
Ability

เชิดธวัช จินดา^{1*} สุธิดา กรรณสูตร² พีชานิกา เพชรสังข์²

Charttawath Jinda^{1*} Suthida Kranasoot² Peechanika Pechsung²

¹นักศึกษาลำดับสูงสุดการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี 76000 ประเทศไทย

¹Master's Student in Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Phetchaburi
Rajabhat University, Phetchaburi, 76000, Thailand

²คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี 76000 ประเทศไทย

²Faculty of Education, Phetchaburi Rajabhat University, Phetchaburi, 76000,
Thailand

*Corresponding author's e-mail : charttawath.jin@mail.pbru.ac.th

วันที่รับ : 16 พฤษภาคม 2568, วันที่แก้ไข : 30 มิถุนายน 2568, วันที่ตอบรับ : 15 กรกฎาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เปรียบเทียบการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเมืองสมุทรสงคราม ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม จำนวน 37 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 7 แผน 6 หน่วยการเรียนรู้ โดยดำเนินการวิจัยเป็นเวลา 6 สัปดาห์ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง 2) แบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษมีค่าความยากง่ายเท่ากับ 0.38 - 0.41 ค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.86 - 0.87 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.99 3) แบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมีค่าความยากง่ายเท่ากับ 0.32 - 0.73 ค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.24 - 0.72 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84 และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที

ผลการวิจัย พบว่า

1) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2) การรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : วิธีสอนแบบโฟนิกส์ / ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ / การรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

Abstract

The purposes of this study were to 1) compare students' English pronunciation ability of students before and after participating in English learning activities using phonics instruction integrated with educational games; 2) compare students' English vocabulary recognition before and after participating in the learning activities; and 3) investigate students' satisfaction towards the learning. The sample group consisted of 37 Grade

3 students enrolled in the first semester of the 2024 academic year at Mueang Samut Songkhram School, obtained through cluster sampling. The research instruments included: 1) seven English learning activity plans using phonics instruction integrated with educational games across six learning units, implemented over six weeks for three hours per week, totaling 18 instructional hours; 2) a pronunciation ability assessment with item difficulty indices ranging from 0.38 - 0.41, discrimination indices ranging from 0.86 - 0.87, a reliability coefficient of 0.99; 3) English vocabulary recognition test with item difficulty indices ranging from 0.32 - 0.73, discrimination indices ranging from 0.24 - 0.72, and a reliability coefficient of 0.84; and 4) a three-level rating scale questionnaire measuring students' satisfaction. The statistics used for analyzing the collected data were mean, standard deviation, and t-test

The results revealed that:

1) Students' English pronunciation ability after participating in English learning activities using the phonics instruction integrated with educational games was significantly higher than before learning at the .01 level.

2) Students' English vocabulary recognition after participating in the learning activities was significantly higher than before learning at the .01 level, and

3) Students' satisfaction with English learning activities using phonics instruction integrated with educational games was at a high level

Keywords : Phonics instruction / English Pronunciation ability / English vocabulary Recognition

บทนำ

สังคมโลกในปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางของมนุษยชาติที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารในโลกยุคโลกาภิวัตน์ การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจ

เกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่น ด้วยเหตุนี้หลาย ๆ ประเทศจึงบรรจุวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่รอมมาจากภาษาประจำชาติ และกำหนดการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

สำหรับเด็กไทยซึ่งเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองนั้น นอกจากผู้เรียนจะไม่สามารถออกเสียงได้แล้วยังไม่รู้ความหมายของคำ ๆ นั้นอีกด้วย เด็กบางคนไม่สามารถเรียนรู้การอ่านออกเสียงได้ เนื่องจากขาดความเข้าใจในเรื่องการเชื่อมโดยตัวอักษรและเสียง ทำให้ไม่สามารถเข้าใจเสียงที่ไม่คุ้นเคยหรืออ่านออกเสียงผิดและยังไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์นั้นอีกด้วย ดังนั้นนอกจากการสอนให้ผู้เรียนสามารถออกเสียงได้ถูกต้องแล้ว การเข้าใจในความหมายของคำศัพท์ที่ออกเสียงก็เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นด้วยเช่นกัน เนื่องจากคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของภาษาทุกภาษา เพราะภาษาเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้สื่อความหมายถึงความรู้สึกนึกคิดและความต้องการ การมีความรู้และความสามารถในการใช้คำศัพท์ของบุคคลหนึ่งถือเป็นปัจจัยหลักที่จะบ่งบอกว่าบุคคลผู้นั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ คำศัพท์จึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอเพื่อให้ประสบความสำเร็จในการสื่อสารในแต่ละสถานการณ์ (Burns & Lowe, 1966) สอดคล้องกับ Laufer, B. & Shmueli, K (1997) ที่ได้กล่าวว่าการสื่อสารนั้น คำศัพท์นับเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งและเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ทำให้มนุษย์สื่อสารกันได้อย่างเข้าใจ แต่เมื่อการสื่อสารมีความซับซ้อนมากขึ้น การรู้คำศัพท์เป็นจำนวนหลายพันคำจึงเป็นสิ่งจำเป็น แต่การเรียนรู้คำศัพท์ในภาษาต่างประเทศเป็นเรื่องยาก ความรู้เรื่องคำศัพท์ของผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศแตกต่างจากผู้เรียนที่เป็นเจ้าของภาษา การพัฒนาความรู้และความจำด้านคำศัพท์เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งเพราะความรู้เรื่องคำศัพท์มีประโยชน์ต่อทักษะการใช้ภาษาในทุก ๆ ด้าน และคำศัพท์ก็มีความสำคัญในลักษณะเดียวกันในการเรียนภาษาต่างประเทศ ซึ่งถ้าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในภาษาใหม่ไม่เพียงพอ ผู้เรียนก็จะประสบปัญหาในการสื่อความหมายและความต้องการในการใช้ภาษาต่างประเทศ และไม่สามารถเข้าใจสิ่งที่ได้ฟัง

ได้อ่านที่นำเสนอเป็นภาษาต่างประเทศ ทำให้ไม่ประสบผลสำเร็จในการสื่อสาร คำศัพท์จึงเป็นสิ่งที่มีโอกาสจะเลยได้ในกระบวนการเรียนการสอน (Huang, 1993)

ปัญหาในการออกเสียงของคนไทยนั้น เนื่องมาจากความแตกต่างระหว่างระบบเสียงภาษาอังกฤษกับระบบเสียงภาษาไทย ทั้งนี้เนื่องจาก 1) เสียงภาษาอังกฤษบางเสียงไม่มีในภาษาไทย เช่น เสียง / v / ซึ่งเป็นเสียงพยัญชนะของคำที่สะกดด้วย “v” เสียง / z / ซึ่งเป็นเสียงพยัญชนะของคำที่สะกดด้วย “z” เสียง / ʃ / ซึ่งเป็นเสียงพยัญชนะของคำที่สะกดด้วย “sh” และเสียง / tʃ / ซึ่งส่วนใหญ่สะกดด้วย “ch” 2) เสียงบางเสียงในภาษาอังกฤษคล้ายกับเสียงในภาษาไทย แต่ออกเสียงไม่เหมือนกัน เช่น เสียง / r / ในภาษาอังกฤษที่เทียบได้กับเสียง / ร / ในภาษาไทย แต่เวลาออกเสียง / ร / ปลายลิ้นจะแตะกับเพดานปาก ส่วนเสียง / r / ในภาษาอังกฤษนั้น ปลายลิ้นไม่ต้องแตะเพดานปาก ปลายลิ้นจะม้วนค่อนไปทางหลังและกระดกขึ้น (พิณทิพย์ ทวยเจริญ, 2544)

การสอนแบบโฟนิกส์ (Phonics instruction) จึงเป็นตัวเลือกที่สำคัญที่จะนำมาพัฒนาการออกเสียงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์นั้นจะเน้นย้ำให้ผู้เรียนออกเสียงได้ตามหลักการออกเสียง ยกตัวอย่างเช่น cat ประกอบด้วยตัวอักษร 3 ตัว [c] [a] [t] ซึ่งการสอนแบบโฟนิกส์จะช่วยให้ผู้เรียนอ่านตัวอักษรในลักษณะ /k//æ//t/ ผู้เรียนก็จะสามารถจำเสียงที่ปรากฏสอดคล้องกับตัวอักษรและจำความหมายของคำศัพท์ได้ (Jones & Deterding, 2007) โดยจากรายงานวิจัยของคณะกรรมการการอ่านของสหรัฐอเมริกา (National Reading Panel, 2000) ได้ทบทวนผลงานวิจัยของมหาวิทยาลัยและองค์กรการศึกษาต่าง ๆ มากกว่าแสนเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสอนเด็กอเมริกันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจึงได้พบหลักฐานมากมายที่สรุปอย่างหนักแน่นว่าการที่เด็กอเมริกันเป็นจำนวนมาก อ่านไม่เป็นหรืออ่านไม่ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้มาจากความบกพร่องของหูและสมองทางด้านการประมวลเสียงของภาษาอังกฤษ (Phonological deficits) ทำให้ไม่ได้ยินหน่วยเสียงภาษาอังกฤษ (Phonemes) ผลคือทำให้ไม่สามารถเชื่อมโยงหน่วยเสียงของบทพูดกับตัวอักษรหรือกลุ่มตัวอักษรทำให้ฟังไม่รู้เรื่อง และถ้าไม่สามารถเชื่อมโยงตัวอักษรกับเสียงได้ถูกต้องก็จะมีปัญหาในการออกเสียง อีกทั้งสมองจะไม่สามารถรับรู้คำและความหมายของสิ่งที่อ่านได้ง่ายการจะแก้ปัญหาการอ่านที่บกพร่องนี้ ผู้มีปัญหาคือต้องได้รับการสอนที่เสริมสร้างกระบวนการการอ่านซึ่งมี

องค์ประกอบ 5 อย่าง ประกอบด้วย 1) เสริมความตระหนักรู้ทางเสียง (Phonemic awareness) ความสามารถในการได้ยินรับรู้และแยกแยะหน่วยเสียงต่าง ๆ ของภาษาอังกฤษได้ 2) องค์ความรู้ที่เกี่ยวกับความเชื่อมโยงระหว่างตัวอักษรกับเสียง 3) กลยุทธ์การสอนอ่านให้คล่อง 4) กลยุทธ์การสอนคำศัพท์ และ 5) กลยุทธ์การสอนความเข้าใจในบทอ่าน

การสอนภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์นั้นมีอยู่ 2 แบบ คือ การสอนโฟนิกส์แบบวิเคราะห์เสียง (Analytic phonics หรือ Implicit phonics) โดยการจำแนกหรือแยกแยะการสอนแบบวิเคราะห์เสียงนั้น ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ความสัมพันธ์ของเสียงและตัวอักษรจากคำทั้งคำก่อน เช่น การสอนอักษรคู่ที่ออกเสียงเดียวกัน เช่น ในคำว่า “shell” และ “dash” มีเสียงที่คล้ายกันคือ / sh / (Bloomfield and Barhnart อ้างใน Vacca, J.A & other, 1995) ส่วน Dr.Kerry Hempenstall (2002) แห่ง Department of Psychology and Disability Studies, Royal Melbourne Institute of Technology กล่าวสอดคล้องกันว่า การสอนโฟนิกส์แบบวิเคราะห์เสียงนั้น เป็นการเสนอคำทั้งคำจะไม่มีแยกเสียงที่ประกอบเป็นคำนั้นออกจากกัน ซึ่ง Morison (1986) ได้เสนอว่า การสอนเสียงนั้นต้องเริ่มจากการเตรียมความพร้อมสำหรับหน่วยเสียง กล่าวคือต้องให้นักเรียนเห็นคำศัพท์ทั้งคำ นักเรียนจึงจะสังเกตเห็นส่วนย่อยของคำได้ เมื่อนักเรียนเห็นคำศัพท์แล้วจึงจะเรียนรู้เสียงของตัวอักษรในคำปัญหาของวิธีการสอนรูปแบบนี้ คือ การสันนิษฐานที่ไม่ถูกต้องว่าเสียงในคำนั้นเป็นเสียงอะไร จึงไม่สามารถอ่านคำ ๆ นั้นได้ ซึ่งจากการที่ผู้เรียนขาดทักษะเกี่ยวกับความตระหนักในหน่วยของเสียงแต่ละเสียงที่มาประกอบเป็นคำส่วนรูปแบบที่สองคือ การสอนโฟนิกส์แบบสร้างคำ (Synthetic phonics หรือ Explicit phonics) นั้น ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การออกเสียงจากการสร้างคำของตัวอักษรแต่ละตัวที่นำมาประสมกัน ผู้สอนแสดงให้เห็นให้ผู้เรียนในระดับต้นทราบว่า อักษรหนึ่ง แทนด้วยเสียงใดบ้าง เช่น “b” อ่านว่า /b/, “a” อ่านว่า /ae/ และ “t” อ่านว่า /t/ เมื่อนำมาผสมกันจะได้คำว่า “bat” (Vacca, J.A & others, 1995) จะเห็นได้ว่า วิธีการสอนโฟนิกส์แบบสร้างคำ เป็นการสอนให้ผู้เรียนเรียนรู้หน่วยเสียงแต่ละเสียงความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและตัวอักษรแล้วจึงสอนกระบวนการผสมคำและอ่านออกเสียง สามารถแก้ปัญหาของ

การสอนโฟนิกส์แบบวิเคราะห์เสียงซึ่งเป็นวิธีที่ทำให้ผู้เรียนขาดทักษะเกี่ยวกับความตระหนักในหน่วยเสียง

จากการรายงานจึงสรุปได้ว่าฐานรากของการอ่านอยู่ที่ขั้นตอนที่ 1 และขั้นตอนที่ 2 คือการสอนให้เกิดความสามารถในการได้ยิน รับรู้ และแยกแยะหน่วยเสียง และองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับความเชื่อมโยงระหว่างตัวอักษรกับเสียงซึ่งก็คือเป้าหมายของการสอนแบบโฟนิกส์นั่นเอง โดยในการสอนแบบโฟนิกส์นั้น ขั้นตอนการสอนจาก Lewis and Ellis, (2006) นับว่าเป็นหนึ่งในขั้นตอนการสอนโฟนิกส์ที่มีประสิทธิภาพ เพราะมีลำดับขั้นตอนในการสอนเสียงที่ชัดเจนและสร้างโอกาสให้ผู้เรียนสามารถนำเสียงที่ได้เรียนรู้มาประกอบกิจกรรมอื่นๆ จึงสามารถนำมาใช้แก้ปัญหาของผู้เรียนที่ไม่มีความสามารถในการออกเสียงได้ โดยการสอนแบบโฟนิกส์มี 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 การรับรู้หน่วยเสียง (Recognizing phonemes) เป็นขั้นที่ผู้สอนจัดให้ผู้เรียนฟังหน่วยเสียงของตัวอักษรหรือกลุ่มตัวอักษร และออกเสียงหน่วยเสียงตามที่ได้ฟัง ขั้นที่ 2 การทำความเข้าใจความสัมพันธ์ของตัวอักษรกับหน่วยเสียง (Understanding graphemes and phonemes relationships) เป็นขั้นที่ผู้สอนแสดงตัวอักษรหรือกลุ่มตัวอักษรของหน่วยเสียงและออกเสียง และให้ผู้เรียนออกเสียงพร้อมกับดูตัวอักษรหรือกลุ่มตัวอักษรนั้น ขั้นที่ 3 การผสมหน่วยเสียง (Blending phonemes) เป็นขั้นที่ผู้สอนออกเสียงและสาธิตการผสมหน่วยเสียงให้เป็นคำและให้ผู้เรียนฝึกผสมหน่วยเสียงที่ได้ฟังให้เป็นคำ ขั้นที่ 4 การทำความเข้าใจความหมายของคำ (Understanding meaning of word) เป็นขั้นที่ผู้สอนใช้รูปภาพเพื่อสื่อความหมายของคำโดยเน้นให้ผู้เรียนออกเสียงคำให้ถูกต้องก่อนแล้วบอกความหมายของคำจากภาพ ขั้นที่ 5 การแยกหน่วยเสียงในคำ (Segmenting phonemes in word) เป็นขั้นที่ผู้สอนสาธิตการแยกหน่วยเสียงแต่ละเสียงที่อยู่ในคำ และให้ผู้เรียนฝึกแยกหน่วยเสียงที่อยู่ในคำ ขั้นที่ 6 การฝึกสะกดคำ (Word spelling practice) เป็นขั้นที่ผู้สอนจัดกิจกรรมการฝึกสะกดคำที่สนุกสนานและตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน และให้ผู้เรียนฝึกสะกดคำโดยทำกิจกรรมกลุ่มและรายบุคคล และขั้นที่ 7 การเขียนคำตามคำบอก (Word dictation) ผู้สอนจัดให้ผู้เรียนฟังการออกเสียงคำและให้ผู้เรียนเขียนสะกดคำตามที่ได้ฟัง โดยมุ่งให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการสะกดคำด้วยตนเอง มิใช่เป็นการประเมินผล จากขั้นตอนของการสอนแบบโฟนิกส์

ชี้ให้เห็นชัดเจนว่าผู้เรียนจะสามารถพัฒนาทักษะในการเชื่อมโยงเสียงกับตัวอักษรภาษาอังกฤษได้ นำไปสู่การเพิ่มระดับความตระหนักรู้ทางเสียง อีกทั้งผู้เรียนจะนำเสียงไปประกอบขึ้นเป็นคำ ดังนั้นผู้เรียนจะได้พบกับคำศัพท์ใหม่ๆอยู่เสมอ จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้คำศัพท์เพิ่มขึ้นได้ เมื่อผู้เรียนเข้าใจระบบความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและตัวอักษร และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ไปก็ย่อมสามารถอ่านภาษาอังกฤษได้ความสามารถในการอ่านออกเสียงและการรู้คำศัพท์ของนักเรียนจะพัฒนาสูงขึ้นได้ขึ้นอยู่กับหลาย ๆ ปัจจัย ปัจจัยที่ช่วยนักเรียนได้ดีที่สุดก็คือ เกม

เกมเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการสื่อสารในภาษาอังกฤษได้ดี เกมช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ การบอกความหมายคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค เพราะเกมมีประโยชน์ในการชักจูงให้นักเรียนมีความสนใจในบทเรียน ทำให้เข้าใจและจดจำบทเรียน ตลอดจนใช้บทวนบทเรียนได้อย่างดี ซึ่งถือได้ว่าเกมเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) จึงทำให้ได้รับความรู้มากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว (วรรัตน์ อินทสระ, 2562) เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้หรือที่เรียกว่าเกมการศึกษานั้นมี 3 ประเภท คือ เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เกมแบบแข่งขันและเกมจำลองสถานการณ์การนำ จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้พบว่า การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้นกว่าก่อนเรียนโดยการใช้เกม และยังทำให้สามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น (กนกวรรณ รอดคุ้ม และคณะ, 2559)

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ ร่วมกับเกมการศึกษาที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษและการรู้คำศัพท์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาความสามารถในการออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้องชัดเจนและยังช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำที่นักเรียนออกเสียงนั้นตลอดจนจดจำได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งวิธีการสอนแบบโฟนิกส์จะสามารถพัฒนานักเรียนในด้านการออกเสียงและการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีถ้าควบคู่ไปกับเกมทางการศึกษา โดยให้นักเรียนได้พัฒนาความรู้ทางภาษาอังกฤษ สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารและเป็น

เครื่องมือในการแสวงหาความรู้เพื่อนำไปสู่การเตรียมความพร้อมที่จะเรียนวิชาภาษาอังกฤษในระดับขั้นที่สูงขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
3. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเมืองสมุทรสาคร จำนวน 5 ห้อง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567
- 1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 3/2 จำนวน 37 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเมืองสมุทรสงคราม ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

- 2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา
- 2.2 ตัวแปรตาม คือ 1) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ 2) การรู้คำศัพท์ และ 3) ความพึงพอใจ

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาตามมาตรฐานหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน

หน่วยการเรียนรู้	แผนที่	เนื้อหา
Phonics Begging	1	Alphabet A - Z
	2	Consonant & Vowels
Short a sound	3	-at, -an, -ap, -am, -ad, -ag, -ab
Short e sound	4	-en, -et, -ed, -eg
Short i sound	5	-in, -it, -ip, -id, -ig
Short o sound	6	-ot, -op, -og, -ob
Short u sound	7	-ut, -ug, -ub, -un

4. ระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 สัปดาห์ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 2 ชนิด คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา โดยมีขั้นตอนการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรม ดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเมืองสมุทรสงคราม ผลการเรียนรู้มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ และสภาพที่พึงประสงค์ หนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการอ่านออกเสียงและรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2) วิเคราะห์ เลือกและกำหนดเนื้อหาเพื่อนำมาสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา

3) สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา ซึ่งมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 7 ขั้นตอนและใช้ในการทดลองเป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง

4) เสนอแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านออกเสียง

ภาษาอังกฤษและการรู้คำศัพท์ของนักเรียนต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ซึ่งมีจำนวน 6 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ 3) ด้านเนื้อหาสาระ 4) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5) สื่อการเรียน และ 6) ด้านการประเมินผล เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความสอดคล้องระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence) ระหว่างจุดประสงค์ เนื้อหา และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยพิจารณาแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป ถือว่าเป็นแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้อง มีเกณฑ์ดังนี้

ระดับ +1 เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ ร่วมกับเกมการศึกษาที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษและการรู้คำศัพท์

ระดับ 0 เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ ร่วมกับเกมการศึกษาที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษและการรู้คำศัพท์

ระดับ -1 เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ ร่วมกับเกมการศึกษาที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษและการรู้คำศัพท์

โดยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษและการรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of item objective congruence) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน มีค่า 0.67 – 1.00 แสดงว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาสามารถนำไปใช้ได้

5) ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษและการรู้คำศัพท์ของนักเรียนตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำมาแก้ไขและนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ

แบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียง เป็นแบบประเมินที่ครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมผ่านเกมที่สอดคล้องกับทักษะการอ่านร่วมกับวิธีสอนแบบโฟนิกส์ จำนวน 5 ข้อ 20 คะแนน ผู้เรียนจะได้รับการทดสอบเป็นรายบุคคล มีขั้นตอนการสร้างและวิธีการหาคุณภาพ ดังนี้

1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับข้อสอบภาษาอังกฤษ กำหนดกรอบในการสร้างแบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษและเกณฑ์การประเมินที่ปรับมาจากอัจฉรา วงศ์โสธร (2538) นำมาสร้างเป็นเครื่องมือให้คะแนนความสามารถในการอ่านออกเสียงก่อนและหลังการสอน และเทียบเคียงการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษตามพจนานุกรม Oxford Advanced Learner's Dictionary

2) สร้างแบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ จำนวน 25 ข้อ ประกอบด้วย 1) การอ่านออกเสียงพยัญชนะต้น 2) การอ่านออกเสียงเสียงสระ 3) การอ่านออกเสียงตัวสะกด 4) การอ่านออกเสียงคำศัพท์ และมีเกณฑ์การให้คะแนนคือ อ่านได้ถูกต้องในแต่ละองค์ประกอบได้ 1 คะแนน

3) นำแบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นเสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ

4) นำแบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และนำแบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of item-objective congruence) แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.67 เป็นต้นไป มาจัดทำแบบวัด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับ +1 เมื่อแน่ใจว่าแบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา

ระดับ 0 เมื่อแน่ใจว่าแบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการวัดความสามารถในการอ่านออก

เสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโพนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา

ระดับ -1 เมื่อแน่ใจว่าแบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโพนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา

โดยแบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับงานวิจัยฉบับนี้มีค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of item objective congruence) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน มีค่า 0.67 – 1.00 แสดงว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา สามารถนำไปใช้ได้

5) นำแบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญและได้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำแล้ว จาก 25 ข้อ ผ่านเกณฑ์ 5 ข้อ ข้อละ 4 คะแนน คะแนนเต็ม 20 คะแนน นำไปทดลองสอบ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเมืองสมุทรสงคราม ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

6) นำแบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษที่ได้มาตรฐานให้คะแนนและคัดเลือกข้อที่มีคุณภาพและใช้จริงจำนวน 5 ข้อ โดยพิจารณาค่าความยากง่ายอยู่ในเกณฑ์ 0.20 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในเกณฑ์ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งข้อสอบที่ได้มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.38 - 0.41 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.86 - 0.87

7) นำแบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษที่ผ่านเกณฑ์การพิจารณาดังกล่าวไปวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ เท่ากับ 0.99

8) นำแบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

แบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การสร้างแบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโพนิกส์ในการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนการสร้างและวิธีการหาคุณภาพ ดังนี้

1) ศึกษาแนวทางการสร้างแบบทดสอบจากตำรา และเอกสารต่าง ๆ

2) ศึกษาเนื้อหาคำศัพท์ จากตัวชี้วัดแกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการ

3) สร้างแบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นแบบเลือกตอบ (Multiple choice) 4 ตัวเลือก ซึ่งมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว โดยการเลือกรูปภาพที่เหมาะสมกับคำศัพท์และมีความหมายของคำศัพท์ที่ตรงกับรูปภาพ จำนวน 40 ข้อ โดยให้ครอบคลุมและสอดคล้องกับเนื้อหา กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละข้อ คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

4) นำแบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นเสนอต่อคณะกรรมการ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ

5) นำแบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และนำแบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of item-objective congruence) แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.67 เป็นต้นไป มาจัดทำแบบวัดโดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับ +1 เมื่อแน่ใจว่าแบบแบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สอดคล้องกับจุดประสงค์ในการวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโพนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา

ระดับ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสอดคล้อง กับจุดประสงค์ในการวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโพนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา

ระดับ -1 เมื่อแน่ใจว่าแบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่สอดคล้อง กับจุดประสงค์ในการวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโพนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา

โดยแบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับงานวิจัยฉบับนี้มีค่าดัชนี ความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of item objective congruence) จาก ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน มีค่า 0.67 – 1.00 แสดงว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความ เที่ยงตรงเชิงเนื้อหา สามารถนำไปใช้ได้

6) นำแบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญและได้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำแล้ว จาก 40 ข้อ ผ่านเกณฑ์ 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน คะแนนเต็ม 20 คะแนนนำไปทดลอง (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเมืองสมุทรสงครามที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

7) นำกระดาษคำตอบที่ได้มาตรฐานให้คะแนนข้อละ 1 คะแนน สำหรับคำตอบที่ถูก และให้ 0 คะแนน สำหรับคำตอบที่ผิด แล้วนำคะแนนมาวิเคราะห์หาความยากง่ายและ อำนาจจำแนก ของแบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษรายข้อโดยพิจารณาค่าความยากง่ายอยู่ในเกณฑ์ 0.20 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในเกณฑ์ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งข้อสอบที่ได้มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.32 - 0.73 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.24 - 0.72

8) นำแบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านเกณฑ์การพิจารณาดังกล่าวไปวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเท่ากับ 0.84

9) นำแบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

แบบสอบถามความพึงพอใจ

การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนหลังจากได้เรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษและการรู้คำศัพท์ มีวิธีสร้างดังนี้

1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

2) กำหนดกรอบเนื้อหาและศึกษาข้อความที่แสดงถึงความพึงพอใจให้ครอบคลุมในด้านเนื้อหา ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านการวัดผลและประเมินผล

3) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ 3 ด้าน คือ ด้านความพึงพอใจต่อตัวผู้สอนด้านความพึงพอใจต่อเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านความพึงพอใจต่อการวัดและประเมินผลและการพัฒนาตนเอง รวมทั้งหมดจำนวน 10 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์การให้ค่าน้ำหนักคะแนน ดังนี้



พึงพอใจมาก

ให้ 3 คะแนน



พึงพอใจปานกลาง

ให้ 2 คะแนน



พึงพอใจน้อย

ให้ 1 คะแนน

กำหนดเกณฑ์แปลผลความพึงพอใจ

ค่าเฉลี่ย 2.34 – 3.00 แปลผล ระดับความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 1.67 – 2.33 แปลผล ระดับความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.66 แปลผล ระดับความพึงพอใจน้อย

4) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ

5) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องเชิงเนื้อหา โดยนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of Item Objective Congruence: IOC) แล้วคัดเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.67 เป็นต้นไป มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจ ว่าแบบสอบถามความพึงพอใจสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจ ว่าแบบสอบถามความพึงพอใจสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจ ว่าแบบสอบถามความพึงพอใจสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้ วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา

โดยแบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับงานวิจัยฉบับนี้มีค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of item objective congruence) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน มีค่า 0.67 – 1.00 แสดงว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา สามารถนำไปใช้ได้

6) นำว่าแบบสอบถามความพึงพอใจไปปรับปรุงแก้ไขสำนวนภาษาและคำถามตามคำแนะนำผู้เชี่ยวชาญ

7) จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจจริงเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการทดลองสอนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 ขั้นเตรียมการ เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ ดังนี้ สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

โดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา แบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ แบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจ

2.2 ขั้นตอนดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ผู้วิจัยให้นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ทำแบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษและแบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2) ผู้วิจัยดำเนินการสอนนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยได้เตรียมไว้

3) ผู้วิจัยทดลองเป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้	สัปดาห์ ที่	แผนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้	เรื่อง	ชม.
Phonics	1	1	Alphabet A - Z	1
Begging		2	Consonant & Vowels	2
Short a sound	2	3	-at, -an, -ap, -am, - ad, -ag, -ab	3
Short e sound	3	4	-en, -et, -ed, -eg	3
Short i sound	4	5	-in, -it, -ip, -id, -ig	3
Short o sound	5	6	-ot, -op, -og, -ob	3
Short u sound	6	7	-ut, -ug, -ub, -un	3
รวม				18

2.3 ขั้นหลังการทดลอง หลังจากเสร็จสิ้นการดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยทำการประเมินหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ และแบบวัดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน จากนั้นดำเนินการวัดระดับความพึงพอใจของนักเรียนโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาแล้วจึงนำคะแนนที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีการทางสถิติ

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลมีวิธีดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.1 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การทดสอบค่าที (t - test for Dependent samples)

3.2 การเปรียบเทียบการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การทดสอบค่าที (t - test for Dependent Samples)

3.3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาโดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

1. วัตถุประสงค์ข้อ 1 : เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ดังรายละเอียดในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
การทดสอบก่อนเรียน	37	20	5.95	1.682	41.328*	.00
การทดสอบหลังเรียน	37	20	19.57	.835		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง พบว่า ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา ผู้เรียนมีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 5.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.682 และหลังเรียนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 19.57 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ .835 และพบว่าความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. วัตถุประสงค์ข้อ 2 : เปรียบเทียบการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ดังรายละเอียดในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
การทดสอบก่อน เรียน	37	20	6.65	1.903	30.867*	.00
การทดสอบหลัง เรียน	37	20	17.24	1.164		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง พบว่า การรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษานักเรียนมีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 6.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.903 และหลังเรียนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 17.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.164 และพบว่าผลของการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3.วัตถุประสงค์ข้อ 3 : ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโพนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา ดังรายละเอียดในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโพนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา

ลำดับ	ข้อความถาม	$\bar{x}$	S.D.	แปลความหมาย
ด้านความพึงพอใจต่อครูผู้สอน				
1	ครูผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้หรือสิ่งที่นักเรียนทำ	2.97	0.16	มาก
2	ก่อนเรียนครูผู้สอนพูดชัดเจนและเข้าใจง่าย	2.92	0.27	มาก
3	ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	2.92	0.27	มาก
เฉลี่ยรวม		2.93	0.15	มาก
ด้านความพึงพอใจต่อเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้				
4	เนื้อหาที่เรียนน่าสนใจและช่วยให้ นักเรียนเข้าใจ	2.95	0.22	มาก
5	บทเรียนมากขึ้น	2.97	0.16	มาก
6	เนื้อหาที่มีปริมาณที่เหมาะสมกับชั่วโมงเรียน ไม่ยาก	2.97	0.16	มาก
7	เกินไป	2.95	0.22	มาก
8	คำศัพท์ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนไม่ยากเกินไป	2.97	0.16	มาก
	เกมหรือสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ หลากหลาย			
	นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและรู้คำศัพท์ที่ได้จากการเรียนรู้			
เฉลี่ยรวม		2.96	0.07	มาก
ด้านความพึงพอใจต่อการวัดและประเมินผลและการพัฒนาตนเอง				
9	การประเมินนักเรียนมีการกำหนดเกณฑ์วิธีการประเมิน	2.95	0.22	มาก
10	เครื่องมือและการให้คะแนนที่เหมาะสม	2.97	0.16	มาก
	นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ			
เฉลี่ยรวม		2.95	0.13	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมด		2.95	0.06	มาก

จากตาราง พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.95$, S.D.= 0.06) โดยมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด ($\bar{X} = 2.96$, S.D.= 0.07) รองลงมาคือ ด้านความพึงพอใจต่อการวัดและประเมินผลและการพัฒนาตนเอง ($\bar{X} = 2.95$, S.D.= 0.13) และด้านความพึงพอใจต่อครูผู้สอน ($\bar{X} = 2.93$, S.D.= 0.15)

สรุปผลการวิจัย

1. ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. การรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.95$, S.D. = 0.06)

อภิปรายผลการวิจัย

1. ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เพราะว่าวิธีสอนแบบโฟนิกส์ช่วยให้เด็กเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและตัวอักษร ทำให้สามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้องและคล่องแคล่วขึ้น เมื่อนำมาผสมผสานกับการเล่นเกมการศึกษา ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สนุกและน่าสนใจ เด็ก ๆ จะมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Gray (2005 อ้างถึงใน ประเสริฐ จันทร์อุดม, 2549) กล่าวว่า การอ่านออกเสียงคือการเข้าใจภาพของผู้เขียนและของสิ่งพิมพ์นั้นโดยมีประสบการณ์ของผู้อ่านช่วยให้เกิดทักษะและการอ่านมีกระบวนการ 4 ระดับคือ การรับรู้ ความเข้าใจความคิดรวบยอด การตัดสินใจคิดหาเหตุผล และการนำแนวคิดใหม่ที่ได้รับมาผสมผสานกับความรู้ที่มีอยู่ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าวิธีสอนแบบโฟนิกส์ 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 การรับรู้หน่วยเสียง

(Recognizing phonemes) ขั้นที่ 2 การทำความเข้าใจความสัมพันธ์ของตัวอักษรกับหน่วยเสียง (Understanding graphemes and phonemes relationships) ขั้นที่ 3 การผสมหน่วยเสียง (Blending phonemes) ขั้นที่ 4 การทำความเข้าใจความหมายของคำ (Understanding meaning of word) ขั้นที่ 5 การแยกหน่วยเสียงในคำ (Segmenting phonemes in word) ขั้นที่ 6 การฝึกสะกดคำ (Word spelling practice) และขั้นที่ 7 การเขียนคำตามคำบอก (Word dictation) ช่วยในการถอดรหัสเสียงและการผสมเสียงตัวอักษร a ถึง z ทั้ง 26 ตัว จึงทำให้ผู้เรียนสามารถผสมเสียงออกมาเป็นคำและจากคำไปเป็นประโยคได้โดยไม่ต้องอาศัยการท่องจำเป็นหลัก นอกจากนี้เด็กยังสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้มากขึ้น เสริมทักษะการอ่านและเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะเมื่อเด็กสามารถสะกดคำศัพท์ต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเองอย่างคล่องแคล่วจากการรู้จักเสียงของตัวอักษรและเข้าใจหลักการผสมเสียง แม้การเรียนโฟนิกส์จะดูซ้ำกว่าการเรียนแบบท่องจำ เพราะเด็กต้องค่อย ๆ ทำความเข้าใจเสียงและหลักการผสมคำจากง่ายไปยาก ต้องฝึกซ้ำ ๆ เพื่อให้จำได้ (Adminedu, 2020) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของฉวีวรรณ วัฒนานุกิจ (2565) ซึ่งทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้เรื่องสระเสียงสั้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์มีผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การสอนเด็กให้อ่าน-เขียนภาษาอังกฤษด้วยวิธีโฟนิกส์ เป็นทั้งการฝึกคิดแบบตรรกะทั้งฝึกการสร้างองค์ความรู้ใหม่ของเด็กด้วยซึ่งเด็กที่ชอบการเชื่อมโยงจากสิ่งเล็กแล้วประกอบกันเป็นภาพใหญ่ เขาจะรู้สึกสนุกกับสิ่งที่ค้นพบและอยากรู้ต่อไปอีกว่าถ้าเปลี่ยนอักษรตัวหน้าหรืออักษรตัวหลังไปเรื่อย ๆ จะกลายเป็นคำไหนได้อีก เด็กจะเข้าใจที่มาที่ไปของแต่ละคำศัพท์เพียงแค่เข้าใจกฎการประสมเสียงพยัญชนะและสระก็สามารถเอาความรู้ไปประยุกต์ออกเสียงคำศัพท์ใหม่ๆ ได้ (อารดา กันทะหงษ์, 2023) และอีกเหตุผลหนึ่งคือ ผู้สอนนำเกมการศึกษามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมาบูรณาการกับวิธีสอนแบบโฟนิกส์ เกมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมที่จะเรียนด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลาย แสวงหาความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง และส่งเสริมการทำงานปนเล่นร่วมกับผู้อื่น (สุภาวณี ลายบัว, 2559) และเกมประกอบการสอนช่วยให้การเรียนมีความน่าสนใจมากขึ้น อีกทั้งการนำเกมมาประกอบการสอนคำศัพท์เป็นการให้ผู้เรียนฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนผ่านการเล่นเกมที่สนุกสนาน ทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อเกมที่ครูผู้สอนนำมาใช้ประยุกต์กับทักษะการอ่าน

ประกอบด้วย เกมวางแผน เกมจับคู่ จับคู่แปะภาพ เกมจัดหมวดหมู่ เกมหาความสัมพันธ์ เกมภาพตัดต่อ เกมสัจจิกซอ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุนัษฐา ศรีนาม (2564) ซึ่งทำวิจัยเรื่องการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่อบิด ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีความสามารถในการอ่านคำศัพท์อยู่ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 5.64 และคะแนน เฉลี่ยหลังเรียน 8.72 และมีความสามารถในการอ่านคำศัพท์ก่อนและหลังการใช้เกมคำศัพท์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. การรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่านักเรียนได้รู้จักและเข้าใจความหมายของคำก่อน แล้วครูจึงสอนโครงสร้างของคำและการใช้คำในบริบทต่าง ๆ การแสดงความหมายของคำศัพท์นั้นครูอาจสอนโดยให้ดูสิ่งของจริงซึ่งครูสามารถนำมาใช้ในห้องเรียนได้สะดวกสำหรับการสอนคำศัพท์พื้นฐานใกล้ตัว ให้ดูอะไรคืออะไรของจริง ให้นักเรียนฟังการสนทนาจากสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริงสำหรับการสอนคำศัพท์พื้นฐานใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน (แสงระวี ดอนแก้วบัว, 2558) และเมื่อเด็ก ๆ แยกและถอดรหัสเสียงของแต่ละตัวอักษรได้ รู้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรและเสียงนั้น นักเรียนต้องมีความเข้าใจก่อนว่าคำในภาษาพูดสามารถถูกแยกออกเป็นหน่วยเล็ก ๆ และเข้าใจหน่วยเสียงเล็ก ๆ สามารถนำมารวมกันเป็นคำที่เกิดความหมายได้ (Slavin, 1994) ผู้สอนจึงนำเกมการศึกษามาใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับวิธีสอนแบบโฟนิกส์ เกมการศึกษาถือเป็นสื่อกลางอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเป็นรูปธรรมมากกว่านามธรรม การประยุกต์ใช้เกมในบทเรียนช่วยให้บรรยากาศในห้องเรียนมีชีวิตชีวาและเป็นกันเองมากขึ้น อีกทั้งเกมช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีและก่อให้เกิดความสนุกสนาน (กำไร สาริยา, 2564) ซึ่งเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย เกมวางแผน เกมจับคู่ จับคู่แปะภาพ เกมจัดหมวดหมู่ เกมหาความสัมพันธ์ เกมภาพตัดต่อ เกมสัจจิกซอซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจารุวรรณ ไหมเลี้ยง เนติ เฉลยวาเรศ และประทุม ศรีรักษา (2562) ซึ่งทำการวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีโฟนิกส์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงและจำความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับ

นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการสอนสูงกว่าก่อนการสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของนางอาภาภรณ์ศิริ พลรักษา (2561) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชิงใหม่พัฒนาอำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.95$,S.D.= 0.06) โดยมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด ($\bar{X} = 2.96$, S.D.= 0.07) รองลงมาคือ ด้านการวัดและประเมินผลและการพัฒนาตนเอง ($\bar{X} = 2.95$, S.D.= 0.13) และด้านครูผู้สอน ($\bar{X} = 2.93$, S.D.= 0.15) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาเหมาะสำหรับเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่าน เพราะช่วยให้เด็กเกิดการตระหนักรับรู้ระบบเสียงในภาษา (Phonological awareness) ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญของกระบวนการอ่านและช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจเรื่องความสัมพันธ์รูปแบบคำพูดกับรูปแบบคำเขียน (Browne,1996) เกิดการเรียนรู้และลงมือปฏิบัติตามลักษณะของการเรียนแบบ Active Learning ผ่านเกมการศึกษา เกมการศึกษาส่งเสริมและพัฒนาทางสติปัญญาในด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล การแก้ปัญหาเกมการศึกษาแต่ละชุดสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ผู้เล่นตรวจสอบความถูกต้องได้เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เล่นเกิดความพึงพอใจและสนุกสนานเพื่อให้เด็กมีความพร้อมในทุก ๆ ด้าน (นิดาพร อาจประจัญ, 2553) ดึงความสนใจและความชอบที่จะเรียนวิชาภาษาอังกฤษช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการคิด ฝึกทักษะทางภาษา ฝึกทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย กล้าแสดงออก มีความสนุกสนาน มีความเข้าใจ เกิดความคิดรวบยอด สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และเกมการศึกษายังช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดพฤติกรรมทางสังคมในด้านการช่วยเหลือแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น เพื่อให้อยู่ร่วมกันในสังคมมีความสุข (ลักกะณา เสนฤทธิ์, 2551) ซึ่งสอดคล้องงานวิจัยของจิราภรณ์

เสื่ออินทร์ และทัศนีย์ ขาติไทย (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยการสอนแบบโฟนิกส์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบุญคุ้มราษฎร์บำรุง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนแบบโฟนิกส์อยู่ในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ย 2.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.12 และงานวิจัยของกชกร ใจการุณ (2565: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องผลการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ที่มีต่อพัฒนาการด้านทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดดอนกลอยอำเภอนองขาหย่าง จังหวัดอุทัยธานี สรุปได้ว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากการวิจัยพบว่า นักเรียนบางคนสับสนการวางตำแหน่งอวัยวะในการอ่านออกเสียง ผู้สอนจึงควรแสดงภาพตำแหน่งการเกิดเสียง และการเปล่งลมให้นักเรียนเข้าใจในการออกเสียงมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเสียงในภาษาไทยบางเสียงไม่สามารถเทียบเสียงในภาษาอังกฤษได้

2. นักเรียนยึดครูผู้สอนเป็นต้นแบบ ผู้สอนควรระมัดระวังในการอ่านออกเสียงให้ถูกต้อง

3. เกมการศึกษาบางเกมใช้เวลาเกินไป ผู้สอนควรเลือกเกมการศึกษาให้เหมาะกับการจัดการเรียนการสอนในชั่วโมง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรเพิ่มเครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีเพื่อจัดการเรียนการสอนร่วมกับเกมการศึกษาและให้สอดคล้องกับวิธีสอนแบบโฟนิกส์ ทั้งนี้เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและความน่าสนใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะทักษะการอ่านและการสะกดคำ

2. ควรจัดให้มีการวิจัยและติดตามผลการเรียนในระยะยาวเพื่อศึกษาว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษและการรู้คำศัพท์ มีความถูกต้องและคงทนในการเรียนรู้มากน้อยเพียงใด

3. ควรศึกษาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษและการรู้คำศัพท์ของกลุ่มนักเรียนที่มีระดับสูงขึ้น เช่น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.
- ก๊อ ก่อ พิสุทธิ และกัลยรัตน์ ขาววันดี. (2561). การพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดฝึกทักษะโฟนิกส์ออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนต่างอยพัฒนศึกษา. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- กำไร สาริยา. (2564). การใช้เกมเสริมทักษะเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหทัยคริสเตียน จังหวัดเลย. *วารสารวิจัยศรีล้านช้าง*, 1(2), 29-34.
- จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ คำจำง. (2551). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและสอนตามคู่มือครู [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร].
- จารุวรรณ ไม้เลี้ยง. (2560). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีโฟนิกส์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงและจำความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี].
- จิราภรณ์ เสืออินทร์. (2559). การพัฒนาทักษะความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยการสอนแบบโฟนิกส์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบุญคุ้มราษฎร์บำรุง [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต].
- ชนิดา อยู่ยรรยง และละมุล รอดขวัญ. (2563). ผลการสอนแบบโฟนิกส์ที่มีต่อทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนเจริญวิทย์ อำเภอดวาง จังหวัดนครศรีธรรมราช. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 11* (หน้า 291-295). วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้.
- ณัฐพล สุริยมณฑล. (2561). การสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการออกเสียงและความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *Nakhon Phanom University Journal*, 8(2), 117-124.
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน และสุทัศน์ นาคจัน. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภออุบลนบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *Veridian E-Journal Silpakorn*

University (ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ), 8(2), 1672-1684.

- ดวงใจ ตั้งสง่า. (2557). *ชวนลูกเรียนภาษาอังกฤษ ตอนโฟนิกส์คืออะไร ทำไมต้องเรียน*. EduFirst School. <https://www.edufirstschool.com/เรียนภาษาอังกฤษ/phonics-คืออะไร-ทำไมควรให้ลูกเรียนโฟนิกส์>
- ถิรวัฒน์ ตันพนิส. (2555). *การศึกษาการออกเสียงภาษาอังกฤษและกลวิธีการเรียนการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาสหวิทยาการ ชั้นปีที่ 3 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]*.
- นฤมล สุนันโน. (2558). *ผลการใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการอ่านแบบโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านนาป่าแบก จังหวัดแม่ฮ่องสอน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช]*.
- ปิยพร เกื้ออนันต์. (2564). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้สื่อประสมการเสริมแรงและเพื่อนช่วยเพื่อน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร]*.
- พัชรินทร์ ป๋องสนาม. (2557). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยวิธีโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี]*.
- พิมภรณ์ พวงชื่น. (2561). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยนเรศวร]*.
- มารีสา พันเปรม. (2561). *การประเมินสื่อการสอนโฟนิกส์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตหนองแขม [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศิลปากร]*.
- มาลินี พุ่มมาลัย. (2558). *การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยวิธีโฟนิกส์ (Phonics) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 [สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยนเรศวร]*.
- รุ่งอรุณ โจนรัตน์ดำรงไชยศรี. (2560). *วิธีการสอนแบบโฟนิกส์. สารานุกรมศึกษาศาสตร์ (Encyclopedia of Education), 52(1), 48-54.*

- เรมิกา กุลาดี. (2558). *การใช้การสอนแบบโฟนิกส์เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่].
- วีรยุทธ กองศูนย์. (2562). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านนาโคก จังหวัดเลย. *วารสารวิจัยศรีล้านช้าง*, 5(1), 3-4.
- สาวิตรี อานมณี. (2562). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เสียงโฟนิกส์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ใน *การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 9* (หน้า 153-162). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุชาดา อินทะผิว. (2562). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปากยางและโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแคม อำเภอลำทะลุ จังหวัดเลย. *วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์*, 5(2), 49-60.
- อภิสร พงษ์ชาติ. (2564). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัยจังหวัดสุพรรณบุรี. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี*, 11(3), 98-105.
- ABC Reading Egg. (2017). *Learning to read can be easy and fun*. <https://readingeggs.com.au/>
- Avery, P., & Ehrlich, S. (1992). *Teaching American English pronunciation*. Oxford University Press.
- Aylward, E. H., Richards, T. L., Berninger, V. W., Nagy, W. E., Field, K. M., Grimme, A. C., et al. (2003). Instructional treatment associated with changes in brain activation in children with dyslexia. *Neurology*, 61, 212-219.
- Chall, J. (1996). *Learning to read: The great debate*. Harvard University.
- Ehri, L. (2004). Teaching phonemic awareness and phonics. In P. McCordle & V. Chhabra (Eds.), *The voice of evidence in reading research* (pp. 153-186). Paul Brookes.
- Eldrege, J. L. (2005). *Teach decoding: Why and how* (2nd ed.). Pearson Merrill Prentice Hall.

- Foorman, B. R., Francis, D. J., Fletcher, J. M., Schatschneider, C., & Mehta, P. (1998). The role of instruction in learning to read: Preventing reading failure in at-risk children. *Journal of Educational Psychology*, 90, 37–55.
- InyangEshiet, O. (2014). *Synthetic as a tool for improving the reading skills of Nigerian pupils* [Unpublished manuscript]. Newcastle University.
- Moats, L. (1998, Spring/Summer). Teaching decoding. *American Educator*, 42–49, 95–96.
- National Institute for Literacy. (2001). *Put reading first: How to teach children to read*.
- Nishanimut, S. P. (2013). *Effect of synthetic phonics instruction on literacy skill in an ESL setting* [Unpublished doctoral dissertation]. University of Hull.
- Schwarz, R. (2003). *Using phonemic awareness to ESL students*. The National Adult Literacy Center.
- Torgesen, J. K. (1995). *Phonological awareness: A critical factor in dyslexia*. Orton Dyslexia Society.
- Zanuwar, H. A. (2012). *The use of phonics method to improve pronunciation for young learners: An experimental study of the fifth grade students of S.D. N Pucungroto in the academic year of 2011/2012* [Research report]. Universitas Negeri Semarang.