การใช้ Intonation Question Board Game ร่วมกับเทคนิคการพูดตามโดยทันที เพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงสูง–ต่ำ ใน Wh-questions และ Yes-No questions ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

นวพรรณ ท้าวบุญชู[1*] และ ณิชา ศรีสิงห์[1]

[1]สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
*navaphan98255@gmail.com

บทคัดย่อ

การออกเสียงเป็นทักษะสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยข้อจำกัดด้านการออกเสียงถือเป็นอุปสรรคหลักในการพูดของผู้เรียนส่วนใหญ่ อีกทั้งการออกเสียงที่ใช้น้ำเสียงที่ผิดสามารถส่งผลกระทบถึงการสื่อสารที่นำไปสู่การเข้าใจผิดได้ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้ Intonation Question Board Game ร่วมกับเทคนิคการพูดตามโดยทันทีต่อการพัฒนาทักษะการออกเสียงสูง–ต่ำ (intonation) ในประโยคคำถามประเภท Wh-questions และ Yes–No questions ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รวมทั้งเพื่อสำรวจระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการฝึกการออกเสียงผ่านการใช้บอร์ดเกมดังกล่าวที่บูรณาการกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการพูดตามโดยทันที กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง ประกอบด้วยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 29 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบสอบถามความคิดเห็น วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที (*t*-test) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้นักเรียนยังมีความพึงพอใจต่อการฝึกการออกเสียงสูง–ต่ำ ใน Wh-questions และ Yes–No questions ผ่านการใช้ Intonation Question Board Game ที่บูรณาการกับเทคนิคการพูดตามโดยทันทีอยู่ในระดับดี ผลการศึกษาครั้งนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะการออกเสียงของผู้เรียนภาษาอังกฤษ และสามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะการออกเสียงของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: การออกเสียงสูง–ต่ำ เทคนิคการพูดตามโดยทันที การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

The Effects of an Intonation Question Board Game Integrated with Shadowing Technique on Developing Intonation Skills in Wh-questions and Yes-No Questions among Matthayom Suksa 2 Students

Navaphan Tavbunchu[1*] and Nicha Sising[1]

[1]English Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Nakhon Pathom Rajabhat University
*navaphan98255@gmail.com

Abstract

Pronunciation is a crucial skill that affects the effectiveness of English communication, and limitations in pronunciation are a major obstacle for most learners in speaking, as the misuse of intonation can severely affect communication and lead to misunderstandings. This study aimed to investigate the effects of using the Intonation Question Board Game in combination with the Shadowing technique on the development of intonation skills in Wh-questions and Yes–No questions among Matthayom Suksa 2 students, as well as to examine students' satisfaction levels with practicing intonation through the use of the board game integrated with the Shadowing technique. The sample, selected through purposive sampling, consisted of 29 Matthayom Suksa 2 students. The research instruments used for data collection included a pre-test and post-test, a satisfaction questionnaire, and an opinion questionnaire. Data were analyzed using statistics including mean, standard deviation, and a *t*-test. The findings revealed that the students' post-learning achievement was significantly higher than their pre-learning achievement. In addition, students reported a high level of satisfaction toward practicing intonation in Wh-questions and Yes–No questions through the integrated use of the Intonation Question Board Game and the Shadowing technique. The results of this study can be applied to develop English pronunciation skills and serve as a guideline for designing diverse learning management to enhance learners' pronunciation skills more effectively.

Keywords: Intonation, Shadowing Technique, Game-Based Learning

1. บทนำ

Soisitorn Isarunkura [1] กล่าวว่า ในยุคโลกาภิวัตน์ ภาษาอังกฤษได้กลายเป็นภาษาสากล (Lingua Franca) ที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง อย่างไรก็ตามแม้ว่าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศไทยจะเน้นย้ำความสำคัญของภาษาอังกฤษ แต่ปัญหาที่ยังคงพบเห็นได้บ่อยคือการที่ผู้เรียนชาวไทยไม่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัญหาหลักไม่ได้อยู่ที่คลังคำศัพท์หรือไวยากรณ์เพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่ "การออกเสียง" ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการรับสารและส่งสาร ทั้งนี้ปัญหาการออกเสียงของผู้เรียนไทย มักมีสาเหตุมาจากการแทรกแซงของภาษาแม่ (L1) เนื่องจากภาษาไทยเป็นภาษาที่มีวรรณยุกต์ ซึ่งใช้ระดับเสียงเพื่อแยกความหมายของคำในขณะที่ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่เน้นจังหวะและน้ำหนักและใช้ระดับ

เสียงสูง-ต่ำในระดับประโยคเพื่อบอกประเภทของประโยค อารมณ์ หรือเจตนาของผู้พูด ความแตกต่างอย่างสิ้นเชิงระหว่างระบบเสียงทั้งสองทำให้ผู้เรียนไทยมักออกเสียงภาษาอังกฤษแบบราบเรียบหรือใช้ระดับเสียงวรรณยุกต์ไทยไปปนในภาษาอังกฤษ ส่งผลให้ผู้ฟังโดยเฉพาะชาวต่างชาติเกิดความสับสน

Hewings [2] ชี้ให้เห็นว่าการออกเสียงที่ผิดพลาดในระดับน้ำเสียง อาจก่อให้เกิดปัญหาในการสื่อสารมากกว่าการออกเสียงพยัญชนะหรือสระผิดเพียงเล็กน้อยโดยเฉพาะในประโยคคำถาม ซึ่งการลงเสียงท้ายประโยคมีความสำคัญมาก เช่น ประโยค Wh-questions ที่มักจะลงเสียงต่ำ และประโยค Yes-No questions ที่มักจะลงเสียงสูงหากผู้เรียนไม่สามารถแยกแยะหรือผลิตเสียงเหล่านี้ได้ถูกต้อง เจตนาในการสื่อสารอาจคลาดเคลื่อนไป นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ

Faradila et al. [3] ที่พบว่าผู้เรียนมักจะทดแทนเสียงที่ไม่มีในภาษาแม่ด้วยเสียงที่คุ้นเคย หรือละเว้นการออกเสียงในส่วนที่ยาก และทดแทนด้วยการออกเสียงเหล่านั้นด้วยเสียงในภาษาท้องถิ่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีส่วนสำคัญในการสร้างบรรยากาศที่ดี กระตุ้นแรงจูงใจ และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการพูดภาษาอังกฤษ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Athip Anankittikul and Phenphanor Phungphae [4] ที่ระบุว่าเกมการศึกษาที่มีเนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์จะช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนาน ซึมซับเนื้อหาได้เองตามธรรมชาติ พร้อมทั้งพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้น นอกจากนี้ หากนำเทคนิคการพูดตามโดยทันที ซึ่งเป็นการเลียนแบบทั้งการออกเสียง น้ำเสียง และจังหวะ มาใช้ควบคู่กัน จะยิ่งเพิ่มประสิทธิภาพ ดังที่ Tan and Lee [5] ชี้ว่าเทคนิคนี้ช่วยพัฒนาการฟังและการแยกแยะเสียง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Yupaka Fukushima [6] และ Chanomkorn Prakai et al. [7] ที่ยืนยันว่าการฝึกพูดตามช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจ ออกเสียงสูง-ต่ำ และเข้าใจจังหวะการพูดได้ดียิ่งขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

จากปัญหาที่ผู้เรียนมักประสบความคลาดเคลื่อนในการใช้น้ำเสียงสูง-ต่ำ ซึ่งส่งผลต่อความชัดเจน ความเป็นธรรมชาติ และอาจนำไปสู่ความเข้าใจผิดในการสื่อสาร การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งศึกษาการบูรณาการ เทคนิคการพูดตามโดยทันทีกับการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาการออกเสียงสูง-ต่ำในประโยคคำถามประเภท Wh-questions และ Yes-No questions ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตลอดจนประเมินความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้ในบริบทห้องเรียน การผสานสองวิธีนี้ทำให้เกมช่วยส่งเสริมแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านการเล่นเป็นทีม ขณะที่เทคนิคการพูดตามช่วยเจาะลึกการพัฒนาทักษะการออกเสียงได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

2. ทบทวนวรรณกรรม

2.1 การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based learning)

การเรียนรู้ผ่านเกม เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อมๆกับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้นๆเอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่างๆของหลักสูตรนั้นด้วย การนำมาใช้เทคนิคนี้มาใช้ในการจัดการเรียนรู้มีประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นอย่างมาก จากงานวิจัยของ Nantarat Kiattisaksopon and Nattarika Songsang [8] ที่ได้กล่าวไว้ว่า การนำเกมมาประยุกต์ในการเรียนการสอนเป็นการเพิ่มแรงกระตุ้นที่ดีเพราะจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งยังทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน สอดคล้องกันกับงานวิจัยของ Nattha Phiwma [9] ที่ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาด้วยความสนุกสนานและเกิดประสบการณ์ตรง อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนเนื่องจากเป็นการเรียนที่ใช้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและจัดกิจกรรมในห้องเรียนแทนการสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียว

2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning)

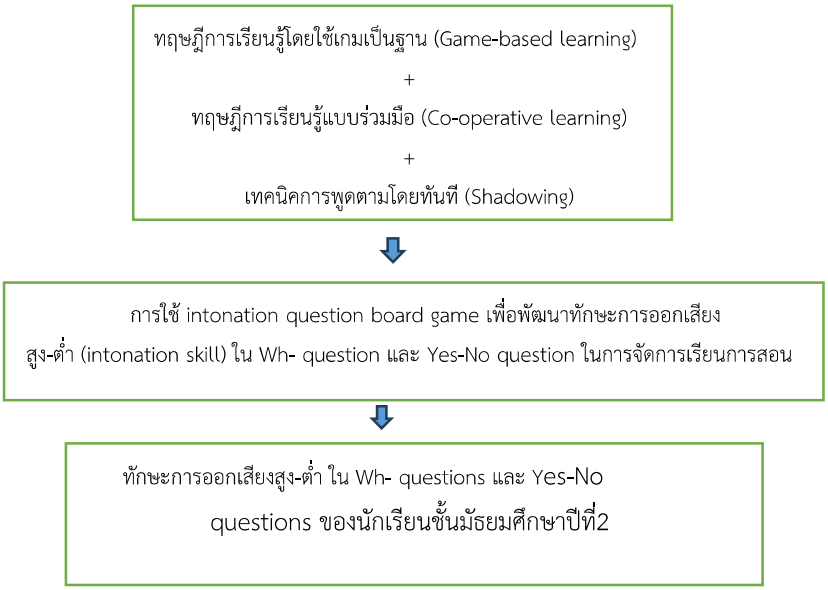
Rewadee Srisuk [10] ได้กล่าวไว้ว่า การจัดเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการจัดการเรียนรู้โดยจัดผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยๆ ที่มีความสามารถแตกต่างกันภายในกลุ่มและใช้กระบวนการทำงานเป็นทีม เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากความรู้ที่

ได้รับมอบหมายตามหัวข้อที่กำหนดให้ พร้อมนำความรู้ที่ได้มาสรุปสาระการเรียนรู้และนำไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ร่วมกัน นอกจากนั้น Walida Ounraun [11] ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการเรียนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนร่วมมือกันในกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการให้ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูล มุ่งเน้นให้ได้สาระเนื้อหา และชิ้นงานที่มีคุณภาพ โดยต้องใช้ความสามารถของผู้เรียนในกลุ่มร่วมกันเพื่อให้งานสำเร็จ

2.3 เทคนิคการพูดตามโดยทันที (Shadowing)

เทคนิคการพูดตามโดยทันที (Shadowing) คือ การกระทำหรือภาระงานที่อาศัยทักษะการฟัง ซึ่งผู้เรียนจะติดตามคำพูดที่ได้ยินและพูดซ้ำให้ถูกต้องตามที่ได้ฟังมากที่สุด ซึ่งในขณะเดียวกันเองก็ตั้งใจถึงข้อมูลที่ตนเองได้ฟังมาด้วย หลักการสำคัญของเทคนิค Shadowing คือ ผู้เรียนต้องทำการฝึกออกเสียงพูดซ้ำตามเสียงที่ได้ยินให้ถูกต้องที่สุดในทันที เป็นเทคนิคที่ช่วยทำให้ผู้เรียนสามารถพูดได้เหมือนเจ้าของภาษา ในงานวิจัยของ Tanaporn Siwuttipong [12] ได้กล่าวเสริมว่า วิธีการฝึกพูดซ้ำตามเสียงที่ได้ยินทั้งๆอย่างนั้นโดยไม่ต้องงรอให้จบประโยคหนึ่งๆ แต่เป็นการพูดออกมาทันทีที่ได้ยินเสียง กล่าวคือ เป็นการพูดตามเสียงที่ได้ยินจากซีดีในทันทีไม่เกินครึ่งวินาที โดยไม่หยุดเล่นเครื่องซีดี ดังนั้น การฝึกแบบ Shadowing จึงยากสำหรับคนที่ไม่คุ้นชินในช่วงแรก

กรอบแนวคิดการวิจัย



3. วัตถุประสงค์การวิจัย

3.1 เพื่อศึกษาผลกระทบของการใช้ Intonation Question Board Game ร่วมกับเทคนิคการพูดตามโดยทันทีที่มีต่อการพัฒนาทักษะการออกเสียงสูง-ต่ำใน Wh-questions และYes-No questions ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

3.2 เพื่อสำรวจระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในการฝึกการออกเสียงสูง-ต่ำ ใน Wh-questions และYes-No questions ผ่านการใช้ Intonation Question Board Game ที่บูรณาการกับห้องเรียนที่ใช้เทคนิคการพูดตามโดยทันที

3.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อการใช้ Intonation Question Board Game ในด้านการพัฒนาตัวนวัตกรรม เนื้อหา และระยะเวลาให้มีประสิทธิภาพ

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

4.1 กลุ่มตัวอย่าง

1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 29 คน ที่กำลังศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้มีคุณสมบัติเฉพาะที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย คือ ประสบปัญหาด้านการออกเสียงสูง-ต่ำ ในประโยคคำถาม Wh-questions และ Yes-No questions

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) นวัตกรรม Intonation Question Board Game

2) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

3) แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนต่อการฝึกการออกเสียงผ่านการใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคการพูดตามโดยทันที

4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการฝึกการออกเสียงผ่านการใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคการพูดตามโดยทันที

4.3 การหาคุณภาพเครื่องมือ

งานวิจัยนี้ได้มีการนำเครื่องมือให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านซึ่งมีหลักเกณฑ์การเลือกผู้ทรงคุณวุฒิโดยที่มีคุณสมบัติต้องจบการศึกษาระดับ ปริญญาโทและปริญญาเอกเท่านั้น จากการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ IOC ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ในการประเมินตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบสอบถามความคิดเห็นและแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วย Intonation Question Board Game ร่วมกับเทคนิคการพูดตามโดยทันทีเพื่อพัฒนาการออกเสียงสูง-ต่ำ ใน Wh-questions และ Yes-No questions ผลหลังจากที่ผู้เชี่ยวชาญได้ทำการประเมินการหาค่าเฉลี่ยสำหรับในบางข้อคำถามในแต่ละข้อ มีผลการตรวจสอบค่าเฉลี่ยของค่า IOC อยู่ที่เกณฑ์ 0.5-1.00 ถือว่าใช้ได้ และมีในข้อคำถามบางข้อที่ได้คะแนนค่าเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์ 0.5 ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการปรับปรุงเครื่องมือตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริง

4.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาวรรณกรรม ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิดในการสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียน

2. ออกแบบเครื่องมือวิจัยซึ่งประกอบไปด้วย นวัตกรรม Intonation Question Board Game แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบสอบถามความคิดเห็นที่ช่วยในการวัดในทักษะด้านการออกเสียงสูง-ต่ำ ใน Wh-questions และYes-No questions

3. ดำเนินการติดต่อโรงเรียนกลุ่มเป้าหมายเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

4. ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ในวันพุธที่ 3 กันยายน พ.ศ. 2568 โดยใช้ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมทั้งสิ้น 2 ชั่วโมง

5. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนด้วยการออกเสียงสูง-ต่ำ ใน Wh-questions และYes-No questions โดยผู้วิจัยกำหนดให้แบบทดสอบมีจำนวน 6 ข้อ เพื่อให้ครอบคลุมประโยคคำถามเป้าหมายทั้งสองประเภท ได้แก่ Wh-questions 3 ข้อ และ Yes-No questions 3 ข้อ ซึ่งช่วยรักษาความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและประเมินทักษะการออกเสียงสูง-ต่ำได้อย่างครบถ้วน นอกจากนี้ จำนวนข้อสอบดังกล่าวยังเหมาะสมกับข้อจำกัดด้านเวลาในการวิจัยนำร่อง (Pilot Study) ซึ่งมีระยะเวลา

ดำเนินการเพียง 2 ชั่วโมง ทำให้สามารถทดสอบการออกเสียงรายบุคคลของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 29 คน โดยไม่กระทบต่อเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม

6. สอนการออกเสียงสูง-ต่ำ ใน Wh-questions และYes-No questions และการใช้งาน Intonation Question Board Game

7. ให้นักเรียนฝึกออกเสียงตามที่ตนเองได้ยินโดยใช้เทคนิคการพูดตาม

8. ให้นักเรียนร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรม Intonation Question Board Game

9. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อดูผลเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบชุดเดิม

10. ทำแบบสอบถามทัศนคติที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วย Intonation Question Board Game ร่วมกับเทคนิค การพูดตาม

11. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผลหาค่าเฉลี่ย (Mean) สวนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation: SD) และค่าสถิติทดสอบ (*t*-test)

4.5 ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและเก็บข้อมูลระยะเวลา 1 ครั้ง จำนวน 2 ชั่วโมงในวันพุธที่ 3 กันยายน พ.ศ. 2568 โดยใช้ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมทั้งสิ้น 2 ชั่วโมง ทั้งนี้ข้อจำกัดด้านระยะเวลาดังกล่าวเป็นผลเนื่องมาจากกระบวนการวิจัยถูกดำเนินการภายใต้ข้อกำหนดของรายวิชา การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้การศึกษานี้จัดเป็นการวิจัยนำร่อง (Pilot Study) เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมและรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นสำหรับพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนใช้เพื่อวัดผลการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อสำรวจระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในการฝึกการออกเสียงสูง-ต่ำ ใน Wh-questions และYes-No questions ผ่านการใช้ Intonation Question Board Game ที่บูรณาการกับห้องเรียนที่ใช้เทคนิค การพูดตามโดยทันที และแบบสอบถามความคิดเห็นเพื่อศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อการใช้ Intonation Question Board Game ในด้านการพัฒนาตัวนวัตกรรม เนื้อหา และระยะเวลาให้มีประสิทธิภาพ

5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนใช้เพื่อทดสอบว่าผู้เรียนมีผลการทดสอบจากการออกเสียงสูง-ต่ำ ใน Wh-questions และYes-No questions ผ่านการทำกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม Intonation Question Board Game ร่วมกับเทคนิคการพูดตามทีมีต่อการพัฒนาการออกเสียรออกเสียงสูง-ต่ำ ใน Wh-questions และYes-No questions เพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนเรียนหรือไม่

จากการเปรียบเทียบจากตารางเห็นว่าผู้เรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

ตารางที่ 1 ตารางสรุปผลการทดสอบก่อนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	*M*	*SD*	*t*	*p*
ก่อนเรียน	29	17.62	4.15	7.0043	0.0001*
หลังเรียน	29	21.72	2.90		

******p*<.001

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียนของนักเรียน (*M* = 21.72, *SD* = 2.90) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียน (*M* = 17.62, *SD* = 4.15) ในการทักษะการออกเสียงสูง-ต่ำ ใน Wh-questions และ

Yes-No questions และเมื่อทำการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนพบว่า คะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ (p<.001) ระหว่างการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (t = 7.0043, p = 0.0001)

ตารางที่ 2 ตารางสรุปแบบสอบถามความพึงพอใจ

ข้อ	คำถาม	*M*	*SD*	การแปลผล
1	การใช้ Intonation Question Board Game ช่วยกระตุ้นให้ฉันสนใจการออกเสียงสูง-ต่ำ ในประโยคคำถามแต่ละประเภทเพื่อสื่อความหมายที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น	4.17	0.80	ค่อนข้างเห็นด้วย
2	การฝึกออกเสียงสูง-ต่ำ โดยใช้ Intonation Question Board Game ร่วมกับเทคนิค Shadowing ทำให้ฉันเข้าใจการออกเสียงสูง-ต่ำ ในประโยคคำถามแต่ละประเภทมากยิ่งขึ้น	4.31	0.85	ค่อนข้างเห็นด้วย
3	การฝึกออกเสียงโดยการใช้เทคนิค Shadowing ทำให้ฉันมีความมั่นใจในการออกเสียงสูง-ต่ำในภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น	4.24	0.99	ค่อนข้างเห็นด้วย
4	การฝึกออกเสียงสูง-ต่ำ ผ่านกิจกรรม Intonation Question Board Game ทำให้ฉันเข้าใจความสำคัญในการออกเสียงสูง-ต่ำ ในแต่ละประเภทมากยิ่งขึ้น	4.38	0.86	ค่อนข้างเห็นด้วย
5	การฝึกออกเสียงสูง-ต่ำ ผ่านกิจกรรม Intonation Question Board Game ช่วยให้ฉันสามารถพัฒนาการออกเสียงสูง-ต่ำ ได้ดียิ่งขึ้น	4.41	0.78	ค่อนข้างเห็นด้วย
6	ฉันมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านการใช้เกมมากกว่าการสอนแบบบรรยาย	4.72	0.65	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
7	ฉันรู้สึกสนุกเมื่อได้เรียนผ่านการใช้ Intonation Question Board Game	4.76	0.58	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
8	ฉันมีทัศนคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในชั้นเรียนที่ส่งเสริมการออกเสียงสูง-ต่ำ ในภาษาอังกฤษ	4.52	0.69	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
9	ฉันรู้สึกว่าสามารถเลียนเสียงสูง–ต่ำ ได้ใกล้เคียงเจ้าของภาษาได้มากขึ้นหลังจากเล่นกิจกรรมโดยใช้ Intonation Question Board Game	4.28	0.92	ค่อนข้างเห็นด้วย
รวม		4.42	0.62	ค่อนข้างเห็นด้วย

จากตารางที่ 2 ผลการสำรวจแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วย Intonation Question Board Game ร่วมกับเทคนิคการพูดตามโดยทันทีเพื่อพัฒนาการออกเสียงสูง-ต่ำ ใน Wh-questions และ Yes-No questions ในภาพรวมพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการฝึกการออกเสียงสูง-ต่ำใน Wh-questions และ Yes-No questions ผ่านการใช้ Intonation Question Board Game บูรณาการกับห้องเรียนที่ใช้เทคนิคการพูดตามอยู่ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย โดยมีค่าเฉลี่ยสถิติ (M = 4.42, SD = 0.62) เมื่อพิจารณารายข้อคำถามพบว่า ข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดอยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ได้แก่ 1. ความรู้สึกสนุกเมื่อได้เรียนผ่านการใช้บอร์ดเกม (ข้อ 7) (M = 4.76, SD = 0.58) 2. แรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านการใช้เกมมากกว่าการสอนแบบบรรยาย (ข้อ 6) (M = 4.72, SD = 0.65) 3. ทัศนคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (ข้อ 8) (M = 4.52, SD = 0.69) และข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดอยู่ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย 1. การฝึก

ออกเสียงสูง-ต่ำ ผ่านกิจกรรม Intonation Question Board Game ช่วยพัฒนาการออกเสียงสูง-ต่ำ ได้ดียิ่งขึ้น (ข้อ 5) (*M* = 4.41, *SD* = 0.78) 2. การฝึกออกเสียงสูง-ต่ำ ผ่านกิจกรรม Intonation Question Board Game ทำให้เข้าใจความสำคัญในการออกเสียงสูง-ต่ำในแต่ละประเภทมากยิ่งขึ้น (ข้อ 4) (*M* =4.38, *SD* =0.86) 3. การฝึกออกเสียงสูง-ต่ำ โดยใช้ Intonation Question Board Game ร่วมกับเทคนิค Shadowing ทำให้เข้าใจการออกเสียงสูง-ต่ำ ในประโยคคำถามแต่ละประเภทมากยิ่งขึ้น (ข้อ 2) (*M* = 4.31, *SD* =0.85) 4. มีความรู้สึกว่าสามารถเลียนเสียงสูง–ต่ำ ได้ใกล้เคียงเจ้าของภาษาได้มากขึ้นหลังจากเล่นกิจกรรมโดยใช้ Intonation Question Board Game (ข้อ 9) (*M* = 4.28, *SD* = 0.92) 5. การฝึกออกเสียงโดยการใช้เทคนิค Shadowing ทำให้มีความมั่นใจในการออกเสียงสูง-ต่ำ ในภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น (ข้อ 3) (*M* =4.24, *SD* =0.99) และในข้อคำถามที่มีค่าสถิติน้อยที่สุดคือ การใช้ Intonation Question Board Game ช่วยกระตุ้นให้มีความสนใจการออกเสียงสูง-ต่ำ ในประโยคคำถามแต่ละประเภทเพื่อสื่อความหมายที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น (ข้อ 1) (*M* =4.17, *SD* =0.80)

ตารางที่ 3 ตารางสรุปแบบสอบถามความคิดเห็น

ข้อ	คำถาม	*M*	*SD*	การแปลผล
1. นวัตกรรม				
1.1	นวัตกรรมบอร์ดเกม Intonation Question Board Game มีวัสดุที่แข็งแรงทนทาน	2.79	0.41	พึงพอใจมาก
1.2	นวัตกรรมสามารถใช้งานได้ง่าย	2.83	0.38	พึงพอใจมาก
2. เนื้อหา				
2.1	เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	2.93	0.26	พึงพอใจมาก
2.2	เนื้อหามีความเข้าใจง่าย	2.83	0.38	พึงพอใจมาก
2.3	เนื้อหามีความสอดคล้องกับกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน	2.93	0.26	พึงพอใจมาก
3. ระยะเวลา				
3.1	เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสมกับการจัดกิจกรรม	2.62	0.49	พึงพอใจมาก
รวม		2.82	0.23	พึงพอใจมาก

จากตารางที่ 3 ผลการสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วย Intonation Question Board Game ร่วมกับเทคนิคการพูดตามโดยทันที พบว่าโดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ด้วยค่าเฉลี่ยรวม (*M*=2.82, *SD*=0.23) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านเนื้อหา ได้รับคะแนนสูงสุด โดยเฉพาะข้อคำถามด้านความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับผู้เรียน และในข้อคำถามที่มีค่าสถิติน้อยที่สุดคือ ข้อคำถามในด้านความเหมาะสมของระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ด้วย Intonation Question Board Game ร่วมกับเทคนิคการพูดตามโดยทันทีที่มีต่อการพัฒนาการออกเสียงสูง-ต่ำ ใน Wh-questions และYes-No questions ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 29 คน โดยสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้ 1. ผลการพัฒนาการออกเสียงสูง-ต่ำ พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.0001* แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีการพัฒนาทักษะการออกเสียงสูง-ต่ำ เพิ่มขึ้น 2. ระดับความพึงพอใจ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี และ 3. ระดับความคิดเห็นต่อส่วนที่ควรปรับปรุง ความคิดเห็นของนักเรียนต่อส่วนที่ควรปรับปรุงอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

6. สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

6.1 สรุปผลการวิจัย

การใช้นวัตกรรม Intonation Question Board Game ร่วมกับเทคนิคการพูดตามประสบความสำเร็จในการพัฒนาทักษะการออกเสียงสูง-ต่ำ ใน Wh-questions และYes-No questions ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โดยอ้างอิงผลการวิจัยสรุปตามวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ข้อ ได้ดังนี้ ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (วัตถุประสงค์ข้อที่ 1) พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งยืนยันว่าการใช้ Intonation Question Board Game ร่วมกับเทคนิคการพูดตามโดยทันที ส่งผลให้ทักษะการออกเสียงสูง-ต่ำใน Wh-questions และ Yes-No questions ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น ในส่วนของระดับความพึงพอใจในการฝึกออกเสียง (วัตถุประสงค์ข้อที่ 2) ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับดีมากต่อบรรยากาศการเรียนรู้ผ่านการบูรณาการบอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคดังกล่าว และในด้านความคิดเห็นต่อการพัฒนานวัตกรรม เนื้อหา และระยะเวลา (วัตถุประสงค์ข้อที่ 3) พบว่าโดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากต่อการฝึกการออกเสียงผ่านนวัตกรรมดังกล่าว

6.2 อภิปรายผล

จากผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วย Intonation Question Board Game ร่วมกับเทคนิคการพูดตามโดยทันที ทำให้นักเรียนมีทักษะการออกเสียงสูง-ต่ำใน Wh-questions และ Yes-No questions ดีขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลลัพธ์นี้อธิบายได้จากหลักการของเทคนิคการพูดตามโดยทันที ซึ่งผู้เรียนจะได้ฟังเสียงต้นแบบแล้วพูดตามทันที การทำเช่นนี้ช่วยให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับลักษณะของเสียง เช่น การขึ้นลงของเสียง จังหวะ และการเน้นคำ เมื่อได้ฝึกเลียนแบบซ้ำ ๆ ผู้เรียนจึงปรับการออกเสียงให้ใกล้เคียงกับต้นแบบได้ ส่งผลให้การออกเสียงในประโยคคำถามทั้งสองประเภทมีความถูกต้องและเป็นธรรมชาติมากขึ้น

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ Agrissto Bintang Aji Pradana et al. [13] ที่พบว่าเทคนิคการพูดตามช่วยให้ผู้เรียนออกเสียงได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว และมีความมั่นใจในการสื่อสารมากขึ้น ซึ่งตรงกับผลการศึกษาของ Chanomkorn Prakai et al. [7] ที่ระบุว่าทักษะการพูดและความมั่นใจของผู้เรียนเพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการฝึกด้วยเทคนิคนี้

ผลการประเมินความพึงพอใจพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมระดับสูง เนื่องจากการใช้ Intonation Question Board Game ตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ บรรยากาศที่สนุกสนาน และกระตุ้นแรงจูงใจภายใน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Nattha Phiwma [9] อย่างไรก็ตาม ด้านที่มีคะแนนต่ำที่สุดคือการกระตุ้นความสนใจ ซึ่งอธิบายได้ว่าประสิทธิภาพของเกมขึ้นอยู่กับการออกแบบกิจกรรม ความหลากหลาย และระยะเวลา หากกิจกรรมจำกัดหรือซ้ำเดิมอาจลดความน่าสนใจลงได้ ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Rongkhathep Limmani [14] ที่ระบุว่าความสำเร็จของกิจกรรมขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของเวลา สภาพแวดล้อม และการออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับผู้เรียนเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและลดความเบื่อหน่ายต่อไป

6.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงนวัตกรรม

จากการทำแบบสอบถามความคิดเห็น นักเรียนเสนอว่าควรเพิ่มความหลากหลายของสถานการณ์ในการ์ดเกม และปรับขนาดของอุปกรณ์ให้พกพาได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ควรเพิ่มระดับความยากของประโยคสำหรับนักเรียนที่มีทักษะสูง

1. ควรมีการศึกษาติดตามผลการพัฒนาทักษะการออกเสียงของผู้เรียนในระยะเวลาที่นานขึ้น เพื่อประเมินความคงทนของทักษะ ที่ได้รับการพัฒนาจากการใช้เทคนิคดังกล่าว

2. ควรขยายผลการวิจัยไปยังสัทศาสตร์อื่นๆ เช่น Sentence Stress หรือ Linking Sounds

3. การพัฒนาบอร์ดเกมสู่รูปแบบดิจิทัล อาจช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการบันทึกเสียงและให้ Feedback แบบ Real-time

6.4 ข้อจำกัดทางการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัดสำคัญประการแรกคือ ระยะเวลาในการใช้เทคนิคการพูดตามโดยทันทีที่สั้นเพียง 2 ชั่วโมง ซึ่งส่งผลต่อการวัดผลสัมฤทธิ์ในระยะยาวและทำให้ผู้เรียนขาดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ประการที่สองคือ ข้อจำกัดด้านกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้กลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียวและมีขนาดเล็ก ทำให้ไม่สามารถเป็นตัวแทนเพื่ออ้างอิงผลการศึกษาไปสู่ประชากรในวงกว้างได้ และประการสุดท้ายคือ องค์ประกอบของนวัตกรรม Intonation Question Board Game ที่ยังต้องได้รับการพัฒนาในด้านความเหมาะสมกับขนาดกลุ่มผู้เรียน ความทนทานของวัสดุ รวมถึงการปรับรูปแบบสู่สื่อออนไลน์เพื่อลดต้นทุนและสอดคล้องกับยุคปัจจุบัน โดยต้องคำนึงถึงข้อจำกัดด้านเทคโนโลยีและบริบทของสถานศึกษาควบคู่กันไป ข้อจำกัดเหล่านี้จึงส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ยังไม่เต็มประสิทธิภาพและไม่สามารถสะท้อนผลลัพธ์ในระยะยาวได้อย่างแท้จริง

7. กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์อย่างดียิ่งจาก อาจารย์กุสุมา พิทักษ์วงศ์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำความรู้ และตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ของงานวิจัยตลอดการดำเนินงาน อีกทั้งขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ สำหรับความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย (IOC) พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการที่มีคุณค่า สุดท้ายนี้ขอขอบคุณ โรงเรียนเทศบาล 5 (วัดพระปฐมเจดีย์) ที่อนุญาตให้เข้าเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยตลอดจนเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่คอยให้กำลังใจและช่วยเหลือเสมอมา โดยผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อแวดวงการสอนภาษาอังกฤษสืบไป

ภาคผนวก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย นวัตกรรม Intonation Question Board Game



ภาพที่ 1 นวัตกรรม Intonation Question Board Game

8. เอกสารอ้างอิง(References)

[1] Soisithorn Isarankura. (2018). The effects of stress and tones in Thai on the pronunciation of English polysyllabic loanwords among Thai EFL students. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network Journal, 11*(2), 66-83. (In Thai)

[2] Hewings, M. (2004). *Pronunciation practice activities.* Cambridge: Cambridge University Press.

[3] Faradila, Q., Thohir, L., & Amin, M. (2024). Mother tongue interference toward students' ability in producing English sounds. *Journal of Classroom Action Research, 6*(2).

[4] Athip Anankittikul and Phenphanor Phungphae. (2021). The Development of Critical Thinking Skills by Using Game-Based Learning Method on the Topic of an International History of the Ninth-grade Students. Silpakorn University Demonstration School. *Journal of Education, Chulalongkorn University,49*(4), 1-13. https://doi.org/10.58837/CHULA.EDUCU.49.4.16 (In Thai)

[5] Tan, S. L., & Lee, Y. S. (2020). Improving English listening comprehension through shadowing: An experimental study. *International Journal of Linguistics and Language Teaching.*

[6] Yupaka Fukushima. (2024). The Perception of the Japanese /r/ Sound by Thai Learners of Japanese. *Journal of Japanese Studies*,*41*(2), 1-17.

[7] Chanomkorn Prakai, Raktawee Taoto, Mongkol Sarin. (2022). DEVELOPMENT OF SPEAKING ENGLISH SKILLS USING SHADOWING TECHNIQUES FOR SECOND YEAR STUDENTS MAJORING TEACHING ENGLISH OF MAHAMAKUT BUDDHIST UNIVERSITY. *MBU Education Journal, 10*(2), 218–229.

[8] Nantarat Kiattisaksopon and Nattarika Songsang. (2024). THE DEVELOPMENT OF AN AUGMENTED REALITY EDUCATIONAL BOARD GAMEFOR GAME-BASED LEARNING ON THE TOPIC OF THE SCRATCH PROGRAM FOR 4TH-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. *JOURNAL OF SCIENCE AND TECHNOLOGY, SOUTHEAST BANGKOK UNIVERSITY, 4*(2), 191-208. (In Thai)

[9] Nattha Phiwma. (2023). Effects of Game-Based Blended Learning Management on Learning Achievement in Vocabulary, Grammar, and Expressions for Formal English Presentations in The English for Presentations Course for Computer Science Students. *Academic Journal of Management Technology, Suan Dusit University, 4*(2), 84–96. https://doi.org/10.14456/ajmt.2023.6 (In Thai)

[10] Rewadee Srisuk. (2019). Application of co-operative learning theory to instructional design. *Journal of Boromarajonani College of Nursing, Suphanburi*, *2*(1), 5–16.

[11] Walida Ounraun. (2025). Development of a Learning Management Model Using Cooperative Learning Approach to Enhance Analytical Thinking for Students in the Faculty of Education, Uttaradit Rajabhat University. *An Online Journal of Education*, *53*(2), 1–18. https://doi.org/10.14456/jescu.2025.19 (In Thai)

[12] Tanaporn Siwuttipong. (2016). *A Study on the Effectiveness of Shadowing Practice for Improving Pitch Accent Production of Japanese Loanwords in Thai.* [Master's thesis, Thammasat University]. Thammasat University

[13] Pradana, A. B. A., Wijayanto, S., & Fadilah, U. N. (2021). Wake up call messages: Shadowing technique with listening logs to improve students oral performance. *Proceedings of the 2nd Borobudur International Symposium on Humanities and Social Sciences, BIS-HSS 2020.* European Union Digital Library. http://dx.doi.org/10.4108/eai.18-11-2020.2311766

[14] Rongkhathep Limmani. (2020). DEVELOPMENT OF ENGLISH SPEAKING SKILLS BY USING GAME-BASED LEARNING FOR GRADE 7 STUDENTS. *[Master's Thesis, Rangsit University]. Rangsit University Digital Information Repository.* (In Thai)