

การศึกษาพัฒนาความสามารถในการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร
ด้วยกิจกรรมเพลงและเกม

Study of the Development of English Listening-Speaking Ability of
the 4th Grade Students Using Communicative Language
Teaching with Songs and Games

พิศมัย คำทอง¹ คันธทรัพย์ ชมพูพาทย์² และรัชณีเพ็ญ พลเยี่ยม³

Pitsamai Khamthong¹, Canthasap Chomphupart² and Ratchaniphen Phonyiam³

(วันที่รับบทความ 13 ธันวาคม 2563, วันที่รับแก้ไขบทความ 19 กุมภาพันธ์ 2564, วันที่ตอบรับบทความ 5 มีนาคม 2564)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม 2) ศึกษาคะแนนพัฒนาการความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม โดยศึกษาจากประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทรายมูลประชาราษฎร์ จำนวน 41 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม และแบบทดสอบความสามารถในการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วยการหาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกมด้วยสูตรการหาประสิทธิภาพ E_1/E_2 และหาค่าพัฒนาการด้วยสูตรการหาค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์

ผลการวิจัยพบว่า

1. ค่าประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม เท่ากับ 80.17/83.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80
2. นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ต่ำสุดที่ร้อยละ 6.67 และสูงสุดที่ร้อยละ 100 มีค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ร้อยละ 68.88 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานร้อยละ 28.76

คำสำคัญ วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร, เพลง, เกม

¹ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด 113 หมู่ 12 ถนนร้อยเอ็ด-โพนทอง บ้านเหล่าแหม ตำบล เกาะแก้ว อำเภอสว่างภูมิ ร้อยเอ็ด 45120 E-mail: khunclair@gmail.com

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด : อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด : อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา

Abstract

The purposes of this research were (1) to study the efficiency of English language learning activities using communicative language teaching with songs and games, and (2) to study English listening and speaking skill development of the grade 4th students after receiving learning activities using communicative language teaching with songs and games. The population was studied by 41 Grade 4th students in Saimunpracharaj School the first semester of the academic year 2020. The research instruments included an English language learning plans using communicative language teaching with songs and games and the English listening-speaking ability test. The statistics used to analyze the data were mean and standard deviation. The hypothesis was tested by the E_1/E_2 efficiency finding formula. The development value was tested by the relative change formula.

The research findings were as follows:

1. The efficiency value of the English language teaching activities using communicative language teaching with songs and games was 80.17/83.25, which was higher than the criteria of 80/80.
2. The lowest relative development score was at 6.67 percentage and its highest has at 100. The mean relative development score was 68.88 and standard deviation was 28.76.

Keywords communicative language teaching, songs, games

บทนำ

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การแสวงหาความรู้ และการประกอบอาชีพ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่กำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตร โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ โดย ได้กำหนดสาระการเรียนรู้สำคัญสาระแรก คือ สาระภาษาเพื่อการสื่อสาร มุ่งเน้นการใช้ภาษาอังกฤษในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 220-221)

ผลทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในระยะ 3 ปีที่ผ่านมา (2560-2562) ในรายวิชาภาษาอังกฤษของโรงเรียนทรายมูลประชาราษฎร์ลดลงทุกปี คือ 45.23, 43.40, และ 34.71 ตามลำดับ และยังพบว่าสาระที่มีผลการทดสอบต่ำสุดและลดลงทุกปี คือ สาระภาษาเพื่อการสื่อสาร ซึ่งเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการฟังและการพูด คือ 43.74, 43.27, และ 33.63 ตามลำดับ (สำนักทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2563, ออนไลน์) สอดคล้องกับ EF Education First (2562, ออนไลน์) ที่ระบุว่า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของประเทศไทยนั้นลดลงเป็นปีที่ 3 ติดต่อกัน โดยในปี 2560 ประเทศไทยอยู่ที่อันดับ 53 จาก 80 ประเทศ ด้วยคะแนน 49.7 ต่อมาในปี 2561 ก็ลดลงมาอยู่ที่อันดับ 64 จาก 88 ประเทศ ด้วยคะแนน 48.51 จนถึงปี 2562 ลดลงมาอยู่ที่อันดับ 74 จาก 100 ประเทศ ด้วยคะแนน 47.62 ซึ่งถือว่าเป็นคะแนนที่ต่ำกว่าเกณฑ์มาก ยิ่งไปกว่านั้นเมื่อเทียบกับประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ด้วยกันแล้ว ประเทศไทยมีคะแนนต่ำสุดเป็นอันดับ 3 ชนะเพียงประเทศกัมพูชา และพม่าเท่านั้น

แนวคิดในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Teaching Approach) เป็นแนวการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญให้ได้ฝึกการใช้ภาษาในสถานการณ์จริงที่มีโอกาสพบในชีวิตประจำวัน และยังให้ความสำคัญกับโครงสร้างไวยากรณ์ แนวการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารให้ความสำคัญกับการใช้ภาษา (Use) มากกว่า

วิธีใช้ภาษา (Usage) และยังให้ความสำคัญในเรื่องความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (Fluency) และความถูกต้องของการใช้ภาษา (Accuracy) (สถาบันภาษาอังกฤษ, 2558, น. 41) และแสงระวี ดอกแก้วบัว (2558, น. 218-228) ได้ระบุว่า เพลงเป็นสื่อการสอนที่สำคัญชนิดหนึ่งในวิชาภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสฟังเสียงของเจ้าของภาษาจริงๆ และได้ฝึกการออกเสียงตามเสียงที่ถูกต้อง เกิดความกล้าที่จะออกเสียงโดยไม่ประหม่าอาย เกมก็มีความสำคัญในการสอนภาษาอังกฤษเช่นกัน โดยเฉพาะในระดับประถม โดยครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมและตรงตามจุดประสงค์ของการเรียน เกมมีประโยชน์เพื่อใช้ในการทบทวนบทเรียน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน ผู้เรียนได้ฝึกฝนการใช้ภาษาอย่างธรรมชาติ ทั้งนี้มีข้อมูลสนับสนุนข้อความดังกล่าวด้วยผลการวิจัยที่ระบุว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารสามารถพัฒนาความสามารถในการฟังและการพูดของนักเรียนได้ กล่าวคือ หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม นักเรียนมีทักษะการฟังและการพูดสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังงานวิจัยของ จินตนา วีระปรียากร (2560, น. 211) ญัฐวรรณ เปล่งวิทยา (2560, น. 108) ปฐมนิรันดร์ เพชรรัตน์ (2561, น. 105) ธนพร เครือวรรณ (2562, น. 70) พกัศรต์ ตี๋ย (2561, น. 77) และสุขุมารณ์ แคลสิค (2561, น. 131-132) ยังพบว่ารูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารทำให้นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสารด้านการฟัง อยู่ในระดับค่อนข้างดี ด้านการพูดอยู่ในระดับน่าพอใจ

จากความสำคัญของภาษาอังกฤษและสภาพปัญหาการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนจึงได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษ เพื่อนำมาใช้แก้ปัญหาและพัฒนาความสามารถทางด้านการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทรายมูลประชาราษฎร์ ซึ่งพบว่ามียุทธวิธีและแนวการสอนภาษาที่สามารถนำมาแก้ปัญหาดังกล่าวได้วิธีหนึ่งคือ วิธีการสอนภาษาอังกฤษตามแนวทฤษฎีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม

คำถามการวิจัย

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หรือไม่
2. หลังจากนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม จะมีคะแนนพัฒนาการความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม
2. เพื่อศึกษาคะแนนพัฒนาการความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม

สมมติฐานการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม สูงกว่าเกณฑ์ 80/80
2. หลังจากนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกมแล้ว นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้น

นิยามศัพท์

วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการฟัง-การพูดโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกมช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารแบบ 2W3P ใน 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. กิจกรรมขั้นเตรียม (Warm up) เพื่อกระตุ้นและเตรียมความพร้อมให้นักเรียน เพื่อให้นักเรียนอยากรู้ อยากเรียน ครูโน้มน้าวให้นักเรียนสนใจในบทเรียนโดยการฟังเพลงเกี่ยวกับเรื่องที่จะเรียน
2. กิจกรรมขั้นนำเสนอ (Presentation) เพื่อนำเสนอเนื้อหาในบทเรียน โดยครูนำเสนอคำศัพท์ (Flashcards) และรูปประโยค (Sentence Strips) ที่จะเรียน เพื่อให้นักเรียนฝึกฟัง อ่านออกเสียง และพูดคำศัพท์ ประโยค และ เข้าใจความหมายและโครงสร้างประโยคที่ถูกต้อง
3. กิจกรรมขั้นฝึก (Practice) เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาและจดจำรูปแบบของภาษาที่เรียนมาแล้ว ในขั้นนำเสนอได้ถูกต้อง โดยให้นักเรียนเล่นเกมพร้อมกับฝึกปฏิบัติ โดยฝึกฟังและพูดทั้งชั้นก่อน เพื่อให้นักเรียน มีความมั่นใจในการใช้ภาษา แล้วฝึกกลุ่มย่อย เพื่อให้โอกาสนักเรียนได้สื่อสารทุกคน และฝึกคู่เปลี่ยนกันถาม-ตอบ เพื่อสื่อสารตามธรรมชาติ ในขั้นนี้ครูจะมีหน้าที่ดูแลความเรียบร้อยขณะนักเรียนกำลังฝึกและแก้ไขข้อผิดพลาดของ นักเรียนในการใช้ภาษาหลังการฝึก
4. กิจกรรมขั้นนำไปใช้ (Production) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่ฝึกมาแล้ว มาใช้ ในสถานการณ์ต่างๆ ด้วยตนเอง ในรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว ในขั้นนี้เป็นขั้นที่เน้น นักเรียนเป็นผู้ทำกิจกรรม ครูคอยให้ความช่วยเหลือหรือแนะแนวทางเมื่อนักเรียนเกิดข้อสงสัย หรือเกิดคำถาม โดยให้ นักเรียนทำชิ้นงาน ใบงาน ทำแบบฝึกหัด หรือการแสดงบทบาทสมมุติ

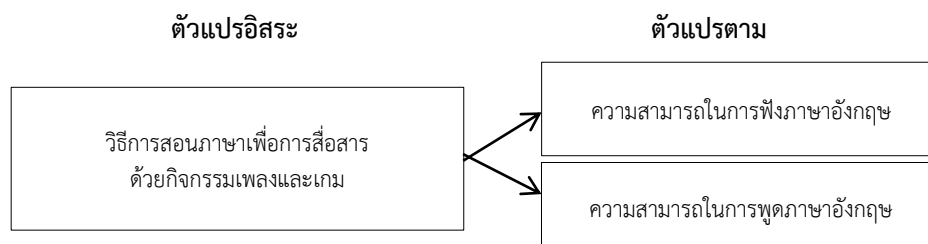
5. กิจกรรมขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นที่มีจุดประสงค์เพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียน โดยให้นักเรียนเล่นเกมเพื่อ ทดสอบความรู้และความเข้าใจในบทเรียน

ความสามารถในการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการฟังคำศัพท์ ประโยค บท สนทนาเกี่ยวกับสุขภาพ ความเจ็บป่วย อารมณ์ ความรู้สึก อาชีพ และสถานที่ต่าง ๆ แล้วเข้าใจ และความสามารถ ในการพูดโต้ตอบข้อความ ประโยคหรือบทสนทนาตามสถานการณ์ที่กำหนด ซึ่งวัดด้วยแบบทดสอบความสามารถ ในการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นทั้งแบบชนิดเติมคำตอบสั้นๆและแบบเลือกตอบ จำนวน 30 ข้อ นักเรียนที่ได้คะแนนทดสอบสูงแสดงว่าเป็นผู้ที่ความสามารถในการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษสูง

ประโยชน์ที่จะได้รับ

ผลของการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาความสามารถในการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทรายมูลประชาราษฎร์ และการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้ศึกษาจากประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทรายมูลประชาราษฎร์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 41 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ด้วยกิจกรรมเพลงและเกม

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษและความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

3. ระยะเวลาดำเนินการวิจัย จำนวน 10 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

4. **เนื้อหา** การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ ใช้เนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 4 แผน ซึ่งเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้สำหรับการวิจัย ประกอบด้วย

4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ด้วยกิจกรรมเพลงและเกม 2W3P ซึ่งมี 5 ขั้นตอนจำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.04

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบความสามารถในการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษ แบบชนิดเติมคำตอบสั้น ๆ และแบบเลือกตอบ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 - 1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.86 ค่าความยาก มีค่าตั้งแต่ 0.25 - 0.71 ค่าอำนาจจำแนก มีค่าตั้งแต่ 0.20 - 0.46

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ใช้เวลาในการทดลอง 10 ชั่วโมง ทำการทดสอบก่อนการทดลอง 1 ชั่วโมง ด้วยแบบทดสอบความสามารถในการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษ แบบชนิดเติมคำตอบสั้น ๆ และแบบเลือกตอบ จำนวน 30 ข้อ ทำการทดลอง 8 ชั่วโมง และทดสอบโดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษชุดเดิมในการทดสอบหลังการทดลอง 1 ชั่วโมง

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผล เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพ E_1/E_2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556, น. 10) และหาคะแนนพัฒนาการความสามารถในการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษ ด้วยสูตรการหาค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2538 อ้างถึงใน ปิณณวิทย์ ใบกุหลาบ และ สุขแก้ว คำสอน, 2558, น. 41)

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม

ระหว่างเรียน (70) (E_1)			หลังเรียน (30) (E_2)		
μ	σ	E_1	μ	σ	E_2
56.12	8.67	80.17	24.98	4.86	83.25

จากตารางที่ 1 แสดงคะแนนประสิทธิภาพในการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม คะแนนระหว่างเรียนจากคะแนนเต็ม 70 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 56.12 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 8.67 ดังนั้นประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_1) เท่ากับ 80.17 และคะแนนหลังเรียนจากคะแนนเต็ม 30 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.86 ดังนั้นประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 83.25 ดังนั้นค่าประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม (E_1/E_2) เท่ากับ 80.17/83.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

2. คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ความสามารถด้านการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม

ตารางที่ 2 คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ความสามารถด้านการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม

ก่อนเรียน		หลังเรียน		คะแนนพัฒนาการ			
μ	σ	μ	σ	ต่ำสุด	สูงสุด	μ	σ
14.10	3.65	24.98	4.86	6.67	100	68.88	28.76

จากตาราง 2 แสดงคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ความสามารถด้านการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ต่ำสุดที่ร้อยละ 6.67 และสูงสุดที่ร้อยละ 100 มีค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ร้อยละ 68.88 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานร้อยละ 28.76 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีพัฒนาการความสามารถด้านการฟัง-การพูดสูงขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถทางการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทรายมูลประชาราษฎร์ จากการทดลองพบว่า คะแนนประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม คะแนนระหว่างเรียนจากคะแนนเต็ม 70 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 56.12 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 8.67 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_1) เท่ากับ 80.17 และคะแนนหลังเรียนจากคะแนนเต็ม 30 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.86 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 83.25 ดังนั้นค่าประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม (E_1/E_2) เท่ากับ 80.17/83.25 และเมื่อพิจารณาผลของคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ความสามารถด้านการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ต่ำสุดที่ร้อยละ 6.67 และสูงสุดที่ร้อยละ 100 มีค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ร้อยละ 68.88 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานร้อยละ 28.76 นั่นคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม ทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทรายมูลประชาราษฎร์ มีความสามารถด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษสูงขึ้น สามารถอภิปรายด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

1. คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ความสามารถด้านการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทรายมูลประชาราษฎร์ โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกมสูงขึ้นเนื่องจากการสอนโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกมเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ทำให้นักเรียนสนใจที่จะเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้นำเพลงมาใช้ในกิจกรรมขั้นเตรียมเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนอยากรู้อยากเรียนและสนใจบทเรียนมากขึ้น เพลงที่นำมาใช้สอนเป็นเพลงที่เนื้อเพลงสั้น ฟังง่าย สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ และเหมาะกับระดับของนักเรียน เพลงที่ผู้วิจัยใช้ ได้แก่ เพลง I have a headache. ซึ่งเนื้อเพลงจะมีคำศัพท์บอกอาการเจ็บป่วยต่าง ๆ และประโยคในการถามตอบเกี่ยวกับอาการเจ็บป่วย เพลง The Feeling song เป็นเพลงที่มีคำศัพท์ในการบอกอารมณ์ความรู้สึก เพลง people in my town เป็นเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้คนประกอบอาชีพต่าง ๆ และเพลง Where are you going? เป็นเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถามตอบเกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ซึ่งเพลงที่ผู้วิจัยนำมาสอนทุกเพลงนักเรียนสามารถไปค้นหาและฟังบททวนได้เองจาก youtube ในอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้เกมที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในกิจกรรมขั้นฝึก ขั้นนำไปใช้และขั้นสรุปนั้นก็ก็เป็นเกมที่มีขั้นตอนการเล่นไม่ยุ่งยาก กติกาเข้าใจง่ายและนักเรียนได้ฝึกทักษะการฟังและการพูดไปพร้อม ๆ กับการเล่นเกมด้วย เกมที่ผู้วิจัยใช้ได้แก่ เกม Lucky Flashcard นักเรียนฝึกถามตอบเกี่ยวกับการเจ็บป่วยพร้อมกับการเล่นเกมเพื่อหาบัตรคำศัพท์ที่มีรางวัลซ่อนอยู่ด้วย เกม Kahoot เป็นเกมที่ใช้สำหรับทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนมาแล้ว ในแผน เกม Matching game เป็นเกมที่ใช้ในการฝึกทักษะในการฟังเพื่อจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ เกม The right answer ใช้ในการฝึกโครงสร้างประโยคถามตอบเกี่ยวกับการบอกความรู้สึก เกม slap the board เป็นเกมเพื่อทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนไปแล้ว เกม Remembering และ KIM's game เป็นเกมที่ใช้ในการฝึกทักษะการฟังและการจำเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียน ซึ่งผู้วิจัยจะใช้เกมในแต่ละแผนให้แตกต่างกัน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในการเรียนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการใช้เพลงและเกมสอนภาษาอังกฤษของ แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558, น. 218-228)

2. วิธีการสอนด้วยกิจกรรมเพลงนับว่าเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสอน เพราะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะเรียนมากขึ้น มีพัฒนาการทักษะทางภาษา และวิธีสอนด้วยกิจกรรมเกม จัดเป็นสื่อการสอนที่เร้าให้ผู้เรียนใช้ฝึกทักษะทางภาษา เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีจุดมุ่งหมายแน่นอนว่าต้องการฝึกเนื้อหาอะไร ฝึกความสามารถด้านใด เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนมีชีวิตชีวา ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทนได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ

เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง (2555, น. 192-215) ซึ่งกล่าวว่า เพลงและเกมช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาที่เรียนได้ดียิ่งขึ้น ช่วยทบทวนเนื้อหาของบทเรียน ฝึกทักษะทางภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน เป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจในการเรียน และสอดคล้องกับแนวคิดของสฤนธ์ สีนธพานนท์ (2553, น. 140-145) ซึ่งกล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ว่า เป็นสื่อการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียน ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึก ทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน

ดังนั้น วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม สามารถพัฒนาความสามารถในการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับการปรับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจากการเน้นไวยากรณ์มาเป็นเน้นการสื่อสารที่เริ่มจาก การฟัง ตามด้วยการพูด การอ่าน และการเขียนตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 เพลงที่นำมาใช้สอนควรเป็นเพลงที่ความสอดคล้องตรงตามตัวชี้วัดของระดับชั้น เนื้อร้อง เข้าใจง่าย ทำนองสนุกสนาน มีประโยชน์ เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา เหมาะสมกับวัย และความสนใจของนักเรียน ควรเป็นภาษาที่ใช้ในสถานการณ์จริง สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ นักเรียนต้องมีโอกาสฝึกฝนการใช้ภาษาให้ได้มากที่สุด ซึ่งจะช่วยให้เด็กเรียนมีความสุขในการเรียนและส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้น

1.2 เนื้อหาที่สอนของกิจกรรมเพลงและเกมควรสอดคล้องกัน รูปแบบแต่ละกิจกรรมที่ให้นักเรียนทำ หรือภาระงาน และการจัดการชั้นเรียน ต้องมีการวางแผนจัดการชั้นเรียนที่ชัดเจนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และควรให้นักเรียนได้เกิดการบูรณาการทักษะทางภาษา โดยการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้องเรียน

1.3 การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม ครูควรอธิบายให้นักเรียนเข้าใจกติกาของการเล่น เคารพกฎ และความมีวินัยในขณะที่เล่นเกม ครูควรดูแล ให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกมกับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ด้วย เช่น ระดับปฐมวัย ประถมศึกษาปีที่ 1-3 หรือ ระดับมัธยมศึกษา

2.2 ควรทำการศึกษาโดยใช้วิธีสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในด้านการอ่าน-การเขียนของนักเรียนด้วย

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

The Ministry of Education. (2008). *The basic education core curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008)*.

Bangkok: The Agricultural Cooperative Federation of Thailand. [in Thai].

เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง. (2555). *การพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อเลื่อนวิทยฐานะ*.

กรุงเทพฯ: บริษัทเวิลด์การพิมพ์ (1988) จำกัด.

Thuamklang, K. and Thuamklang, J. (2012). *Development of educational media/innovation to promote academic standing*. Bangkok: Yellow Printing (1988) Co., Ltd. [in Thai].

จินตนา วีระปริยากร. (2560). *การพัฒนาโมเดลสภาพแวดล้อมการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารแบบผสมผสานด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะในการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์และทักษะการทำงานร่วมกันของนักศึกษาระดับปริญญาตรี (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.

- Verapreyagoon, J. (2017). *The Development of Blended Learning Environment Model for Communicative Language Teaching Using Active Learning to Enhance Creative Communication Skill and Collaboration skills for Undergraduate Students* (Doctoral of Philosophy dissertation, program in Educational Technology and Communications). Mahasarakham University, Mahasarakham. [in Thai].
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 5(1), 7-20.
- Chaiyong Brahmawong. (2013). Developmental Testing of Media and Instructional Package. *Silpakorn Educational Research Journal*, 5(1), 7-20. [in Thai].
- ธนพร เครือวรรณ. (2562). ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (วิทยานิพนธ์หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, กรุงเทพฯ.
- Khrueawan, T. (2019). *The effects of using games to develop vocabulary learning and retention in memorizing English of Prathomsuksa 6 students* (Master of education thesis, program in Curriculum and Instruction). Bansomdejchaopraya Rajabhat University, Bangkok. [in Thai].
- ณัฐวรรณ เปล่งวิทยา. (2560). การศึกษาความสามารถในการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองขามโดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง, ราชบุรี.
- Plengvithaya, N. (2017). *A Study of English Listening-Speaking Abilities Of Prathomsuksa II Students At Ban Nong Kham School Using Communicative Approach Through Songs and Games* (Master of education thesis, program in Teaching English as a Foreign Language. Muban Chom Bueng Rajabhat University. [in Thai].
- ปฐมนิรันดร์ เพชรรัตน์. (2561). การศึกษาความสามารถในการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดศรัทธาราษฎร์ โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมเพลงและเกม (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง, ราชบุรี.
- Patcharat, P. (2018). *A Study Of English Listening-Speaking Abilities Of Prathomsuksa I Students At Wat Sattharat School Using Communicative Approach Through Songs and Games* (Master of education thesis, program in Teaching English as a Foreign Language). Muban Chom Bueng Rajabhat University, Rachaburi. [in Thai].
- ปิ่นณวิษฐ์ ใบกุหลาบและสุขแก้ว คำสอน. (2558). การศึกษาคะแนนพัฒนาการความสามารถด้านการวิจัยของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จังหวัดพิษณุโลก. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม*, 9(2), 29-50.
- Punnawit Baikularb and Sukkeaw Kumsorn. (2015). A Study on Research Ability Growth Score of Teacher Students of Pibulsongkram Rajabhat University, Phitsanulok Province. *Humanities and Social Sciences Journal of Graduate School, Pibulsongkram Rajabhat University*. 9(2), 29-50. [in Thai].

- พภัสรค์ ดิยัง. (2561). *การศึกษามลการจัดการจัดกิจกรรมการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดที่มีต่อความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนชุมชนพระยาสุเรนทร์ กรุงเทพมหานคร (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, กรุงเทพฯ.
- Deeying, P. (2018). *Results of Minor Games Activities Affecting Young Children's English Listening and Speaking Abilities, Prayasuren Community Child Care Center, Bangkok* (Master of education thesis, program in Early Childhood Education. Phranakhon Rajabhat University, Bangkok. [in Thai].
- สถาบันภาษาอังกฤษ. (2558). *คู่มือการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแนวใหม่ตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล*. กรุงเทพฯ. โรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.
- English Language Institute. (2015). *The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR)*. Bangkok: The Printing Office to Assist Veterans Organization. [in Thai].
- สุขุมารณ์ แคลสิค. (2561). *การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (วิทยานิพนธ์การศึกษาคณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน)*. มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- Cacic, S. (2017). *The development of A Learning Management Model Based On Communicative Language Teaching And Task Based Learning To Enhance Communicative Competence for Grade VI Students* (Master of education thesis, program in Curriculum and Instruction. Naresuan University, Phitsanulok. [in Thai].
- สุนทร สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิควรรณคดี.
- Sinthapanon, S. (2010). *Innovative Teaching and Learning to Improve the Quality of Youth* (4th ed). Bangkok: 9119 Technic Printing. [in Thai].
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). *ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Donkaewbua, S. (2015). *Linguistics for English Teachers*. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House. [in Thai].
- สำนักทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2563). *ระบบประกาศผลสอบ*. สืบค้น 24 พฤษภาคม 2563, จาก <https://www.niets.or.th/th/>
- National Institute of Educational Testing Service (Public Organization). (2020). *Exam results announcement system*. Retrieved May 24, 2020, from <https://www.niets.or.th/th/> [in Thai].
- EF Education First. (2562). *องค์กร EF Education First จัดอันดับความรู้รอบด้านภาษาอังกฤษทั่วโลก*. สืบค้น 24 พฤษภาคม 2563, จาก <https://www.ef.co.th/>
- EF Education First. (2019). *The world's largest ranking of countries and regions by English skills*. Retrieved May 24, 2020, from <https://www.ef.co.th/> [in Thai].