

ผลการใช้บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้ภาษา ในการเข้าสู่สังคมและวัฒนธรรม วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Results of Using Multimedia Lesson in English Usage in Social and Culture Society for Prathomsuksa 6 Students

กาญจณี สงนอก^{1,*} และ วันวิสาข์ ไชรัมย์²
Kanjane Songnok^{1,} and Wanvisa Chorum²*

ABSTRACT

The purposes of this research were : 1) to develop the Multimedia lesson in English Usage in Social and Culture Society for Pratomsuksa 6 students with 75/75 criteria ; 2) to compare the students' learning achievement between the students learning via Multimedia lesson and who learnt by traditional method ; and 3) to study the students' satisfaction towards learning by using the Multimedia lesson. An Experimental design by pretest-posttest with control group was applied. The cluster random sampling was applied. The sample of the study was 60 in Pratomsuksa 6, in the academic year 2014 of Kulnoschool under NakhonRatchasima Elementary Educational Service Area office 7. The students were divided into experiment group (n = 30) and control group (n = 30). The experiment group was used Multimedia lesson, while control group was used traditional method. The Multimedia lesson, lesson plan, an achievement test were used for research instruments and a satisfaction questionnaire. The data were analyzed by using percentage, means, standard deviation, and t-test at 0.5 level of significance.

The results found that :

1. The efficiency of Multimedia lesson format was 78.16/76.25 with met the 75/75 criteria.
2. The student's learning achievement which using the Multimedia lesson was significantly higher than those of traditional method at the .05 level.
3. The students' satisfaction towards learning by the Multimedia lesson was rated at the high level.

Keywords : Multimedia lesson, English, English Usage in social and culture society

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา นครราชสีมา 30000
M.Ed. Student in Educational Technology and Communications Program, Nakhon Ratchasima Rajabhat University, Nakhon Ratchasima 30000, Thailand.

² คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา นครราชสีมา 30000
Faculty of Education Nakhon Ratchasima Rajabhat University, Nakhon Ratchasima 30000, Thailand.

* Corresponding author, e-mail: plecivic@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้ภาษาในการเข้าสู่สังคมและวัฒนธรรม วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องการใช้ภาษาในการเข้าสู่สังคมและวัฒนธรรม วิชาภาษาอังกฤษกับการเรียนแบบปกติและ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม จำนวน 125 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 ประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่างในการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ จำนวน 42 คน และกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้บทเรียนมัลติมีเดีย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และการทดสอบค่าที (t-test for independent group)

ผลการศึกษาพบว่า บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้ภาษาในการเข้าสู่สังคมและวัฒนธรรม วิชาภาษาอังกฤษ ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.16/76.25 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสูงกว่ากลุ่มที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : บทเรียนมัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ การใช้ภาษาในการเข้าสู่สังคมและวัฒนธรรม

บทนำ

การจัดการศึกษาของไทยกำลังก้าวไปสู่ความเป็นนานาชาติกระทรวงศึกษาธิการกำหนดจุดมุ่งหมายในพัฒนาศักยภาพของนักเรียนให้เป็นผู้ที่มีคุณภาพมีทักษะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษ ภาษาเพื่อนบ้านตลอดจนเทคโนโลยีด้านต่างๆ เพื่อเปิดโอกาสให้เยาวชนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในระดับชาติและภูมิภาค (สำนักความสัมพันธ์ต่างประเทศ. ออนไลน์. 2555) นอกจากนี้ยังได้จัดทำโครงการ “พ.ศ. 2555 ปีแห่งการพูดภาษาอังกฤษ” (กระทรวงศึกษาธิการ. ออนไลน์. 2555)

การเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในประเทศไทยมีปัญหาค่อนข้างมากจะเห็นได้ว่านักเรียนมีความรู้ แต่ไม่สามารถสื่อสารได้ บริบทในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทั้งในและนอกห้องเรียนมีไม่มากนัก นักเรียนไม่มีโอกาสในพูดการสื่อสารอย่างสม่ำเสมอ (ราชน มีศรี. 2552: 204) พิจารณาจากผลการทดสอบระดับชาติ (O-NET) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2556 ผลปรากฏว่าคะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาอังกฤษต่ำที่สุดคือ 20.99

คะแนน (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. ออนไลน์. 2556) และจากผลการทดสอบระดับชาติ (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครราชสีมา เขต 7 ระหว่างปีการศึกษา 2555 และ 2556 พบว่า มีผลการทดสอบอยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจทั้งสองปี โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.45 และ 22.29 ตามลำดับ และเมื่อพิจารณารายสาระพบว่า สาระภาษาเพื่อการสื่อสารมีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ 17.45 ของคะแนนทั้งหมด (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครราชสีมา เขต 7. 2556 : 4-5)

ธรรมชาติการเรียนรู้ภาษาของมนุษย์นั้น มนุษย์เรียนรู้เสียงเพื่อให้เกิดทักษะในการฟังเชื่อมโยงเหตุการณ์และประสบการณ์กับภาษาที่ตนเองได้ยินได้ ดังนั้นการแก้ปัญหาที่ควรทำให้นักเรียนชินกับเสียงสามารถเลียนแบบได้แม้จะยังไม่รู้ความหมาย จากนั้นเริ่มพูดภาษาต่างๆ ไม่ซับซ้อนแต่สามารถสื่อความได้ตรงกับความรู้สึกโดยไม่ต้องคิดผ่านภาษาไทย (เนตรปริยา ชุมไชโย. 2548:172-173; ฮาร์เมอร์. 2546 : 42) จุดมุ่งหมายของการสอนภาษาเพื่อ

การสื่อสารนั้น มุ่งให้นักเรียนใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายได้เหมาะสมกับสภาพสังคม การจัดการเรียนการสอนต้องให้นักเรียนรู้จักมุ่งหมายของการเรียนและการฝึกภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อให้การเรียนภาษาเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อนักเรียน สามารถสื่อสารได้ตามความต้องการครูควรสอนในลักษณะบูรณาการกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ นักเรียนจดจำได้ง่าย สามารถนำไปใช้ได้จริง ซึ่งครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ภาษาด้วยตนเอง หากนักเรียนใช้ไวยากรณ์ผิดเพียงเล็กน้อยแต่สามารถสื่อสารได้ ความพยายามในการสื่อสารของนักเรียนนั้นถือว่ามีความสำคัญมากกว่าความผิดเล็กน้อยที่เกิดขึ้น (สุมิตรา อังวัฒนกุล. 2540 :109-110)

ปัจจุบันสื่อคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทต่อการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นโดยเฉพาะคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นสื่อที่นิยมใช้ในการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นการนำสื่อหลายอย่างนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกันอย่างเป็นระบบ ได้แก่ ข้อความ เสียง กราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว โดยอาศัยศักยภาพทางคอมพิวเตอร์ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตอบสนองในด้านความแตกต่างระหว่างบุคคล มีการเสริมแรง ซึ่งเป็นการสร้างแรงจูงใจทำให้กระตือรือร้นในการเรียนอธิบายสิ่งที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น ขยายสิ่งที่เรียนนามธรรมให้เป็นรูปธรรมขึ้น สามารถทบทวนบทเรียนซ้ำได้ตามความต้องการ (กิดานันท์ มลิทอง. 2548 : 196-197)

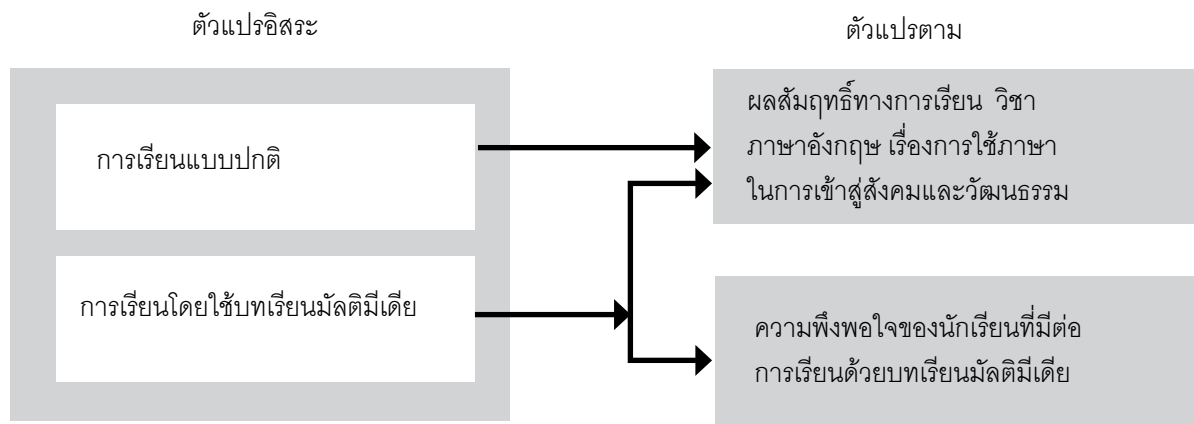
จากสภาพปัญหาที่กล่าวข้างต้นและด้วยคุณสมบัติของมัลติมีเดียที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ประกอบกับประเทศไทยกำลังก้าวไปสู่ความเป็นนานาชาติซึ่งมีความจำเป็นในการใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสาร เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาถึงเหตุผลและข้อมูลต่าง ๆ จึงสนใจที่แก้ปัญหาและพัฒนาการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้วิจัยได้พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้ภาษาในการเข้าสู่สังคมและวัฒนธรรม วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ขึ้น เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ให้สูงขึ้น และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตลอดจนนักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน และเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องการใช้ภาษาในการเข้าสู่สังคมและวัฒนธรรม วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องการใช้ภาษาในการเข้าสู่สังคมและวัฒนธรรม วิชาภาษาอังกฤษกับการเรียนแบบปกติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้ภาษาในการเข้าสู่สังคมและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทเรียนมัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เป็นการออกแบบบทเรียนตามแนวคิดทฤษฎีการสอนภาษาแบบธรรมชาติ (Natural approach) เริ่มต้นจากการสอนจากทักษะการฟังและทักษะการพูดเป็นอันดับแรก (อรพิน พจนานนท์. 2537 : 45-58) และด้วยคุณสมบัติของบทเรียนมัลติมีเดียซึ่งเป็นสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยการเสนอเนื้อหาสาระด้วยสื่อประสมมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน การตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล (กิดานันท์ มลิทอง. 2548 : 192 ; ธีรสุร สงคราม. 2553 : 12) มีการพัฒนาบทเรียนอย่างมีระบบ Dick, Carey and Carey's Model (รสริน พิมลบรรยงก์. 2550 : 54-77) โดยมีขั้นตอนการพัฒนาทั้งหมด 10 ขั้นตอน กำหนดเป้าหมายของการสอน วิเคราะห์การสอน ศึกษาพฤติกรรมเบื้องต้นและคุณลักษณะของผู้เรียน เขียนจุดมุ่งหมายการเรียนรู้สร้างและพัฒนาเครื่องมือประเมินผลพัฒนายุทธศาสตร์การสอน เลือกและพัฒนาวัสดุการเรียนการสอน ออกแบบและจัดการประเมินระหว่างเรียน ออกแบบและจัดการประเมินหลังเรียน และแก้ไขปรับปรุงการสอน ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีเป้าหมายในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนให้สูงขึ้น สามารถเขียนเป็นแผนภาพสรุปกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนกุลโน อำเภอนิคมพัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 7 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 4 ห้องเรียน ซึ่งการจัดชั้นเรียนเป็นการจัดแบบคลัสเตอร์ตามความสามารถของนักเรียน จำนวน 125 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

2.1 กลุ่มตัวอย่างในการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6/2 และ 6/3 จำนวน 2 ห้องเรียน สำหรับหาประสิทธิภาพบทเรียนมัลติมีเดีย 3 ขั้นตอน คือ หาประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่ง จำนวน 4 คน แบบกลุ่มเล็ก จำนวน 8 คน และภาคสนาม จำนวน 30 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 และ 6/4 ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) จากนั้นจับสลากเข้ากลุ่มทดลอง 1 ห้อง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม 1 ห้อง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/4 จำนวน 30 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ดังนี้

3.1.1 บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องการใช้ภาษาในการเข้าสู่สังคมและวัฒนธรรม วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ 2 รูปแบบ ดังนี้

3.1.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้สำหรับการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย

3.1.2.2 แผนการจัดการเรียนรู้สำหรับการเรียนปกติ

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย 4 ตัวเลือก (Multiple choices) จำนวน 30 ข้อ

3.2.2 แบบทดสอบวัดการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ

3.2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน แบบประมาณค่า (Rating scales) จำนวน 12 รายการ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็น 2 ระยะ

4.1 เก็บข้อมูลการหาประสิทธิภาพบทเรียนมัลติมีเดีย 3 ขั้นตอน คือ ทดสอบประสิทธิภาพหนึ่งต่อหนึ่ง กลุ่มเล็ก และภาคสนาม ระหว่างการทดสอบผู้วิจัยได้สังเกตและสัมภาษณ์นักเรียน นำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขตามความต้องการของนักเรียนจนได้สื่อที่มีประสิทธิภาพ

4.2 เก็บข้อมูลจากการทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง 2 กลุ่ม แบ่งเป็นกลุ่มทดลองเรียนโดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย และกลุ่มควบคุมเรียนแบบปกติ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติคำนวณดังนี้

5.1 หาประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องการใช้ภาษาในการเข้าสู่สังคมและวัฒนธรรม วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สูตร E1/E2

5.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียกับการเรียนแบบปกติ โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test for independent sample test)

5.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนมัลติมีเดียโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ภาษาในการเข้าสู่สังคมและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ได้ทดลองและหาประสิทธิภาพได้ประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 78.16/76.25 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียสูงกว่ากลุ่มที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย มีความพึงพอใจในการเรียนอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้ภาษาในการเข้าสู่สังคมและวัฒนธรรม ของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	n	$\bar{X}$	S.D.	df	t	p
กลุ่มทดลอง	30	32.07	4.39	58	.*3.064	.001
กลุ่มควบคุม	30	28.37	4.94			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยสามารถนำผลการวิจัยมาอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดียมีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.16/76.25 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 75/75 ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้มีการพัฒนาบทเรียนอย่างเป็นระบบ Dick, Carey and Carey's Model (รศริน พิมลบรรยงก์. 2550 : 54-77) โดยมีขั้นตอนการพัฒนาทั้งหมด 10 ขั้นตอนคือ กำหนดเป้าหมายของการสอน วิเคราะห์การสอน ศึกษาพฤติกรรมเบื้องต้นและคุณลักษณะของผู้เรียน เขียนจุดมุ่งหมายการเรียนรู้และพัฒนาเครื่องมือประเมินผลพัฒนาหลักสูตรการสอน เลือกและพัฒนาวัสดุการเรียนการสอน ออกแบบและจัดการประเมินระหว่างเรียน ออกแบบและจัดการประเมินหลังเรียน และแก้ไขปรับปรุงการสอน นอกจากนี้ยังได้นำบทเรียนมัลติมีเดียไปทดลองหาประสิทธิภาพกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบหนึ่งต่อหนึ่ง กลุ่มเล็ก และภาคสนาม เพื่อหาข้อบกพร่องและได้ทำการแก้ไขปรับปรุงทุกขั้นตอนของการหาประสิทธิภาพ ทำให้บทเรียนมัลติมีเดีย ตรงกับความต้องการของนักเรียน ผลการหาประสิทธิภาพจึงเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สังเกต สอบถาม นักเรียนกลุ่มตัวอย่างในการทดลองหาประสิทธิภาพทั้ง 3 ขั้นตอน พบว่า บทเรียนมัลติมีเดีย มีการนำเสนอหลายอย่าง เช่น ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง ข้อความ และเสียงทำให้นักเรียนมีความตื่นเต้นและสร้างความสนใจในการเรียนเป็นอย่างดี ทำให้บรรยากาศในการเรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนาน อีกทั้งยังสามารถทำปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนได้อย่างเหมาะสม นักเรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความต้องการ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย สูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากบทเรียนมัลติมีเดีย สามารถนำเสนอภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และตัวหนังสือ ผ่านสถานการณ์ใกล้เคียงตัวในชีวิตประจำวันของนักเรียน ทำให้ผู้เรียนมองเห็นภาพได้ชัดเจน เข้าใจความหมายและจดจำการสนทนาได้เป็นอย่างดี

ดียิ่ง นักเรียนสามารถฝึกฝนด้วยตนเองซ้ำๆ ตามความต้องการ ผลการจากฝึกฟังและพูดประโยคสนทนาภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่างๆ บ่อยๆ ช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะ จดจำประโยคและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้มากขึ้น (สมิตรา อังวัฒนกุล. 2540: 109-110) สอดคล้องกับงานวิจัยของ จิตาภาปิยเฉลิมชัย (2552) และงานวิจัยของ KirtiTannu (2009)

ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย อยู่ในระดับมากซึ่งเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการสอนประกอบกับบทเรียนมัลติมีเดีย เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ต่างไปจากการเรียนแบบปกติที่สอนด้วยครูและซีดีเสียงสามารถเรียนซ้ำ ฝึกซ้ำได้ตามความต้องการจนกว่าจะเข้าใจบทเรียน อีกทั้งยังมีการนำเสนอด้วยภาพนิ่ง การ์ตูนเคลื่อนไหว เสียง ข้อความ ทำให้กระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ นักเรียนตื่นเต้นและสนใจเรียน ตอบสนองต่อความต้องการและความแตกต่างระหว่างบุคคลได้เป็นอย่างดี ซึ่งส่งผลดีต่อการเรียนรู้ของนักเรียน นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สิตา สิทธิธรรณฤทธิ์ (2552)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งนี้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูควรจัดเตรียมสถานที่ ปรับห้องเรียนให้นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามบทเรียน เช่น การฝึกสนทนากับเพื่อน ซึ่งควรจัดที่นั่งให้เอื้อต่อการจับคู่กันสนทนา

1.2 ในการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนี้ ครูควรมีการกำกับเวลาในการทำกิจกรรมในการเรียน เพื่อให้การดำเนินการเป็นไปตามวัตถุประสงค์

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษางานวิจัยที่นำบทเรียนมัลติมีเดีย มาใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ร่วมกับการเรียนรูปแบบอื่น เช่น การเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) หรือเทคนิคการเรียนรู้แบบ Simulation และรูปแบบการเรียนแบบ Practice

2.2 ควรมีการพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียในการสอนภาษาในเนื้อหาและระดับชั้นอื่นๆ ที่หลากหลายยิ่งขึ้น เนื่องจากบทเรียนมัลติมีเดีย เป็นสื่อที่สามารถช่วยในการเรียนการสอนของครูได้เป็นอย่างดีโดยเฉพาะโรงเรียนที่ขาดแคลนครูภาษาอังกฤษเพราะบทเรียนมัลติมีเดีย ยังเป็นสื่อที่ตอบสนองความต้องการและความแตกต่างระหว่างบุคคล มีการนำเสนอด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และตัวอักษร กระตุ้นความสนใจในการเรียน นักเรียนสามารถเรียนซ้ำเพื่อฝึกความชำนาญได้ตามความต้องการ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2555). **ข่าวสำนักงานรัฐมนตรี 348/2555 ปีแห่งการพูดภาษาอังกฤษ**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://www.moe.go.th/websm/2012/feb/062.html> [5 มกราคม 2555].
- กิดานันท์ มลิทอง. (2548). **เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา**. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์.
- จิตาภา ปิยะเฉลิมชัย. (2552). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการเรียนโดยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียแบบรายบุคคลกับการเรียนโดยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียร่วมกับกระบวนการเรียนแบบร่วมมือ**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- ณัฐกร สงคราม. (2553). **การออกแบบและพัฒนา มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เนตรปรีชา ชุมไชโย. (2548). **ภาษาอังกฤษคิดแบบไทยๆ**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : เอส พี เอสพรินต์ติ้ง.
- รสริน พิมพ์บรรยงก์. (2550). **ระบบการสอนและการฝึกอบรม**. สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- ราชน มีศรี. (มีนาคม-มิถุนายน 2552). "เรียนภาษาอังกฤษกับใครดี : ครูไทย ครูต่างชาติ หรือครูเจ้าของภาษา." **วารสารครุศาสตร์**. 37(3) : 204-205.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2556). **รายงานการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติ**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://www.bet.obec.go.th> [20 สิงหาคม 2554].
- สิตา สิทธิธนฤทธิ. (2552). **การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพัฒนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2540). **แนวคิดและเทคนิควิธี การสอนภาษาอังกฤษ**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักความสัมพันธ์ต่างประเทศ กระทรวงศึกษาธิการ. (2555). **4 กระทรวงหลัก ผนึกกำลังสร้างความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียน 2558**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://www.asean.moe.go.th/> [1 กุมภาพันธ์ 2555].
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 7. (2556). **รายงานผลการทดสอบระดับชาติ (O-NET) ปีการศึกษา 2556**. นครราชสีมา : กลุ่มนิเทศติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา.
- ฮาร์เมอร์, เจเรมี. (2546). **วิธีสอนภาษาอังกฤษ**. แปลโดยเสาวภา ฉายะบุระกุล. กรุงเทพฯ : เพียร์สัน เอ็ดดูเคชั่น อินโดไชน่า.
- Kirti Tannu. (2009). Empirical Estimation of Computer Animation as a self- study material for science learning ,” 5(5) : 29-42.