

**การศึกษาคำศัพท์ใช้สื่อมัลติมีเดียสำหรับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ : กรณีศึกษานักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดปัตตานี**

มหุรา ยูโซ๊ะ^{1*}, นูริซัน มะแซ², คอลิเยาะ เจ๊ะโต³, ชีวลา บาดกลาง⁴

^{1,2}นักศึกษา, หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

³ผู้ช่วยศาสตราจารย์, หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

⁴อาจารย์ ดร., หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

*ผู้ประสานงาน: mahura.y@yru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดียและ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มเป้าหมายได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอโคกโพธิ์ จังหวัดปัตตานี ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเรื่อง การเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย จำนวน 3 แผน 2) สื่อมัลติมีเดีย 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียในการการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าดัชนีประสิทธิผลของการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 มีค่าเท่ากับ 0.5426 แสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 54.26 2) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดีย นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.61, S.D. = 0.66)

คำสำคัญ: สื่อมัลติมีเดีย การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

A Study of Using Multimedia for English Vocabulary Learning: A Case Study for a Junior High School Level in Pattani.

Abstract

The purposes of this study were: 1) to examine the effectiveness index (E.I.) of using multimedia in English vocabulary learning, 2) to compare students' learning achievement of English vocabulary learning before and after by using multimedia, and 3) to study satisfaction of students towards the use of multimedia for English vocabulary learning enhancement. The samples of the study were 20 students in Mathayomsuksa 2/2 at Phokiriratseuksa school, Khokpho district, Pattani of academic year 2020. The research instruments were used 1) three lesson plans concerning English vocabulary learning by using multimedia, 2) multimedia 3) English vocabulary achievement test used as a pretest and posttest, and 4) a set of satisfaction questionnaires towards using multimedia in English vocabulary learning. The statistic used in this research were 1) mean 2) standard deviation and 3) t-test,

The results of this research were as follows: 1) the effectiveness index of using multimedia for English vocabulary learning enhancement in Mathayomsuksa 2/2 students was 0.5426, showing that the students' English vocabulary learning by using multimedia increased 54.26%; 2) the students' learning achievement on English vocabulary post-test were higher than pre-test scores with the statistically significant level of .01, and 3) the study satisfaction of Mathayomsuksa 2/2 students at Phokiriratseuksa school, Pattani towards using multimedia in English vocabulary learning was at the highest level (average= 4.61, S.D.= 0.66).

Keywords: Multimedia, English Vocabulary Learning

บทนำ

ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นถึงความสำคัญของการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย (multimedia) เพื่อช่วยในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอโคกโพธิ์ จังหวัดปัตตานี โดยในสื่อมัลติมีเดียจะมีการผสมผสานสื่อหลายชนิดเข้าด้วยกัน เช่น ข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียงวิดิทัศน์ ญัฐภณ สุเมธ อธิคม (2554 อ้างถึงใน ธัญเทพ เย็นรมภ์, พงษ์พิพัฒน์ สายทอง, และเนติรัฐ วีระนาคินทร์, 2560) และสื่อมัลติมีเดียนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบนวัตกรรมบทเพลงสั้น ๆ รวมถึงการใช้ภาพและภาพเคลื่อนไหวเพื่อช่วยในการจดจำคำศัพท์ นอกจากนี้แล้วมีการใช้ dialogue ในการยกตัวอย่างสถานการณ์ การใช้คำศัพท์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นวิธีการสอนคำศัพท์ภาษาต่างประเทศที่เชื่อถือได้ว่าใช้ได้ผลดีวิธีหนึ่ง ฉลอง ทับศรี (2532 อ้างถึงใน ธัญเทพ เย็นรมภ์ และคณะ, 2560) และสามารถช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ต่าง ๆ ได้นานมากขึ้น Miller, Levin and Pressley (1981 อ้างถึงใน ธัญเทพ เย็นรมภ์ และคณะ, 2560) รวมทั้งจะก่อให้เกิดเจตคติที่ดี มีความสุขและชอบที่จะเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการใช้ภาษาอังกฤษในห้องเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอโคกโพธิ์ จังหวัดปัตตานี พบว่า เมื่อครูใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารหรืออธิบายเนื้อหาในบทเรียน นักเรียนจะไม่มีปฏิกิริยาโต้ตอบกลับ ส่งผลให้ห้องเรียนเป็นการเรียนรู้เพียงทางเดียว หรือ one way communication คือ ครูมีหน้าที่พูดและนักเรียนมีหน้าที่ฟังอย่างเดียว แต่เมื่อครูใช้ภาษาไทยในการสื่อสารหรืออธิบาย นักเรียนจะมีปฏิกิริยาโต้ตอบอย่างรวดเร็ว เมื่อสอบถามนักเรียนถึงเหตุผลปรากฏว่า คำตอบของนักเรียนส่วนใหญ่ คือ ฟังภาษาอังกฤษเข้าใจแต่ไม่สามารถโต้ตอบกลับเป็นภาษาอังกฤษได้ เนื่องจากไม่รู้คำศัพท์ที่จะใช้สื่อสาร และมีนักเรียนส่วนน้อยที่ฟังไม่ออกและไม่รู้กระทั่งคำศัพท์ง่าย ๆ ที่อยู่ในหนังสือเรียน เช่น คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ คำศัพท์เกี่ยวกับกีฬา คำศัพท์เกี่ยวกับเฟอร์นิเจอร์ เป็นต้น ซึ่งถือเป็นปัญหาอันดับต้น ๆ ของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ควรได้รับการแก้ไข

วัตถุประสงค์การวิจัย

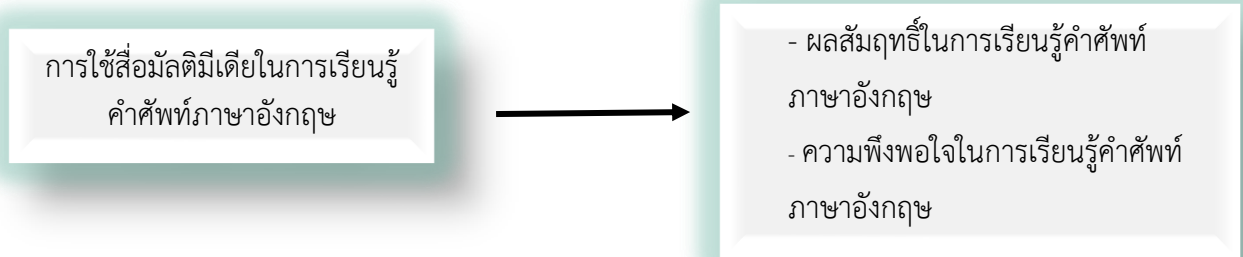
1. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอโคกโพธิ์ จังหวัดปัตตานี
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอโคกโพธิ์ จังหวัดปัตตานี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอโคกโพธิ์ จังหวัดปัตตานี ที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

สมมติฐานของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอโคกโพธิ์ จังหวัดปัตตานี หลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียสูงกว่าก่อนเรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอโคกโพธิ์ จังหวัดปัตตานี ที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัย เรื่อง การศึกษาการใช้สื่อมัลติมีเดียสำหรับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ : กรณีศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดปัตตานี ดังแสดงในภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิด

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ความหมายของมัลติมีเดียคือ การประยุกต์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเสียง กราฟฟิกและภาพเคลื่อนไหวบนคอมพิวเตอร์ลักษณะของข้อมูลสามารถปรับเข้ากับลักษณะการเรียนรู้ สามารถสร้างแรงจูงใจและสามารถเข้าถึงผู้เรียน มีผลย้อนกลับด้วยปฏิริยาโต้ตอบในลักษณะของภาพ ตัวอักษร สัญลักษณ์ หรือเสียง ซึ่งผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ตามความสนใจของผู้เรียนได้ Walker (1999 อ้างถึงใน นพวรรณ ต้นจ้อย, 2555) ซึ่งสอดคล้องกับ Kuo (1998 อ้างถึงใน นพวรรณ ต้นจ้อย, 2555) ที่กล่าวในทำนองเดียวกันว่า มัลติมีเดียคือ การรวมกันของเสียงเพลง ปฏิริยาโต้ตอบ กราฟฟิกและภาพเคลื่อนไหวบนคอมพิวเตอร์ ที่มีลักษณะยืดหยุ่นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ง่ายเพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะของนักเรียน ลินดา (Linda. 1995 : 6 – 8 อ้างถึงใน นพวรรณ ต้นจ้อย, 2555 : 13-14) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดียไว้ สรุปได้ดังนี้ 1) สามารถสื่อความหมายได้อย่างรวดเร็วและเข้าใจง่าย 2) การพัฒนาประสิทธิภาพของงาน สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้มากมาย เช่น งานบันเทิง งานด้านการศึกษา ผลิตภัณฑ์การเรียนการสอน สื่อการฝึกอบรม งานนำเสนอโครงการแนวความคิด และ ข่าวสารทางธุรกิจและโฆษณา ช่วยในงานออกแบบทางวิศวกรรม ทำให้งานต่างๆ มีประสิทธิภาพ และ ประสพผลสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ในระยะเวลาอันสั้น ช่วยลดเวลาในการสื่อสาร เป็นต้น 3) ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีและช่วยในการสื่อสารระหว่างผู้สอน และผู้เรียนด้วย และ 4) ทดสอบความเข้าใจ เนื่องจากผู้เรียนบางคนอาจจะไม่กล้าถามข้อสงสัยหรือตอบคำถามในห้องเรียน การใช้สื่อมัลติมีเดียจะช่วยแก้ปัญหาในสิ่งนี้ได้ โดยการใช้ในลักษณะการศึกษารายบุคคล ส่งเสริมแนวความคิด สื่อมัลติมีเดียสามารถแสดงสารสนเทศเพื่อส่งเสริมแนวความคิดหรือทัศนคติของผู้เรียน โดยการเสนอสิ่งที่ให้ตรวจสอบย้อนหลังและแก้ไขจุดอ่อนในการเรียน

ธนภฤต โปธิชี (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการจำและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชินวราราม (เจริญผลวิทยาคม) ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ผลการจำและความคงทนในการจำหลังการเรียนรู้ทั้งระยะห่าง 1 สัปดาห์ด้วยเกมมัลติมีเดียของนักเรียน และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมมัลติมีเดีย ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลจากการออกแบบและสร้างเกมมัลติมีเดียสำหรับพัฒนาการจำและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนมีประสิทธิภาพ 84.33/85.59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80 2) ผลการเปรียบเทียบคะแนนการเรียนรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านเกมมัลติมีเดีย พบว่า คะแนนหลังการเรียนรู้ผ่านเกมมัลติมีเดียของนักเรียนมีค่าสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 และผลการศึกษาคงทนในการ

จำของนักเรียนพบว่า คะแนนหลังเรียนและคะแนนหลังเรียนที่ระยะเวลา 1 สัปดาห์มีค่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมมัลติมีเดีย พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากับ 4.82 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง สื่อที่ใช้เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอบางขัน จังหวัดปัตตานี ซึ่งประกอบไปด้วย ข้อความ เสียงเพลง รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว รวมถึง dialogue แสดงตัวอย่างประโยคเกี่ยวกับการใช้คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ และแบบทดสอบระหว่างเรียนโดยใช้แอปพลิเคชัน Quizizz เข้าด้วยกัน
2. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์และความหมายของภาษาอังกฤษในเรื่องอาชีพ โดยวัดจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นเพื่อวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอบางขัน จังหวัดปัตตานี
4. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบ ความสนใจ ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอบางขัน จังหวัดปัตตานี

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรียนโรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอบางขัน จังหวัดปัตตานี ทั้งหมด จำนวน 143 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอบางขัน จังหวัดปัตตานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 20 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง
2. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 2.1 ตัวแปรอิสระ
สื่อมัลติมีเดียเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.2 ตัวแปรตาม
 1. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 2. ความพึงพอใจในการเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 - 3.1 ประเภทของเครื่องมือ
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

3.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง การเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อมัลติมีเดียจำนวน 3 แผน หัวข้อ My future job ซึ่งประกอบไปด้วย แผนที่ 1 เรื่อง I want to be... แผนที่ 2 เรื่อง My Idol และแผนที่ 3 เรื่อง Where are you working?

3.1.2 สื่อมัลติมีเดีย ซึ่งประกอบไปด้วย ข้อความ เสียงเพลง รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว รวมถึง dialogue แสดงตัวอย่างประโยคเกี่ยวกับการใช้คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ และแบบทดสอบระหว่างเรียน โดยใช้แอปพลิเคชัน Quizizz

3.1.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน แบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ

3.1.4 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอโคกโพธิ์ จังหวัดปัตตานี

3.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 การสร้างแผนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

3.2.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแผนการเรียนรู้

3.2.1.2 กำหนดเนื้อหาให้ตรงกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่ม สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

3.2.1.3 กำหนดวัตถุประสงค์ของแผนการเรียนรู้

3.2.1.4 ออกแบบแผนการเรียนรู้และสร้างแผนการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

3.2.1.5 นำแผนการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินตรวจสอบและนำผลการประเมินมาหาค่า IOC

3.2.1.6 ปรับปรุงแก้ไขแผนการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.2.2 การสร้างสื่อมัลติมีเดีย มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

3.2.2.1 ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสื่อ

3.2.2.2 ศึกษาเนื้อหาที่จะนำไปใส่ในสื่อมัลติมีเดียและออกแบบการสร้างสื่อมัลติมีเดียให้สอดคล้องกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย

3.2.2.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแอปพลิเคชันและโปรแกรมต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างและออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เช่น Adobe Premiere Pro และ Microsoft Power Point เป็นต้น

3.2.2.4 สร้างสื่อมัลติมีเดีย ที่ประกอบไปด้วย ข้อความ เสียงเพลง รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว dialogue และแบบทดสอบระหว่างเรียนโดยใช้แอปพลิเคชัน Quizizz เข้าด้วยกัน

3.2.2.5 นำนวัตกรรมให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินตรวจสอบและทดลองใช้

3.2.2.6 ปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.2.3 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

- 3.2.3.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักสูตรแกนกลาง และตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่สอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- 3.2.3.2 กำหนดวัตถุประสงค์ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
- 3.2.3.3 ศึกษาเกี่ยวกับประเภทหรือรูปแบบของแบบทดสอบ เพื่อออกแบบแบบทดสอบให้เหมาะสมและตรงวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
- 3.2.3.4 ออกแบบแบบทดสอบ กำหนดจำนวนข้อและกำหนดวิธีการให้คะแนนของแบบทดสอบ
- 3.2.3.5 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ตามที่ได้ออกแบบไว้และนำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินตรวจสอบ
- 3.2.3.6 นำผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่า IOC หรือค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ เพื่อตรวจสอบว่าข้อสอบข้อใดบ้างที่สามารถนำไปใช้ได้
- 3.2.3.7 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
- 3.2.4 การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียใ้การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้
 - 3.2.4.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ
 - 3.2.4.2 ออกแบบแบบประเมินความพึงพอใจ พร้อมกำหนดเกณฑ์ที่ใช้สำหรับแบบประเมินความพึงพอใจ
 - 3.2.4.3 คิดข้อคำถามสำหรับแบบประเมินความพึงพอใจและนำแบบประเมินความพึงพอใจให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้อง
 - 3.2.4.4 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่า IOC เพื่อตรวจสอบว่าข้อคำถามใดสามารถใช้ได้บ้าง
 - 3.2.4.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความพึงพอใจตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอดำรงวิทยารัษฎานุบำรุง จังหวัดปัตตานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 15 ที่เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน ดังนี้

1. ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pre-test) ก่อนจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอดำรงวิทยารัษฎานุบำรุง จังหวัดปัตตานี
2. ดำเนินการเรียนการสอนตามขั้นตอนของการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 3 เรื่อง โดยใช้เวลาในการสอน 4 ชั่วโมง
3. ทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ข้อสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ตรวจสอบให้คะแนนและบันทึกผล

4. นำผลการตรวจให้คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test, Post-test) ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลตามระดับของการประเมิน ดังนี้

1. การวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อมัลติมีเดีย โดยค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I)
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย โดยใช้สถิติบรรยาย และ t-test ชนิด Dependent Sample T-test
3. การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียโดยใช้ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอบางขัน จังหวัดปัตตานี ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีผลรวมคะแนนของการทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 142 คะแนน ผลรวมคะแนนของการทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 282 คะแนน ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ได้เท่ากับ 0.5426 หรือคิดเป็นร้อยละ 54.26 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ผลรวมคะแนน		ค่าดัชนีประสิทธิผล(E.I)
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	
20	20	142	282	54.26

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนคะแนนเต็ม 20 คะแนน ผลรวมคะแนนของการทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 142 คะแนน ผลรวมคะแนนของการทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 282 คะแนน เมื่อคำนวณโดยใช้สูตรดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ได้เท่ากับ 0.5426 แสดงว่านักเรียนที่ได้เรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีความสามารถในการจำและเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น 0.5426 หรือคิดเป็นร้อยละ 54.26

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้สถิติทดสอบที (t-test) มีคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอบางขัน จังหวัดปัตตานี โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน

เท่ากับ 7.1 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 14.00 เมื่อนำคะแนนมาเปรียบเทียบพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยนำเสนอในลักษณะผลการวิเคราะห์ค่าสถิติบรรยาย

วิเคราะห์ข้อมูล	ก่อนเรียน	หลังเรียน
Mean	7.10	14.10
Standard Deviation (S.D)	2.63	2.07
Minimum	4.00	10.00
Maximum	13.00	18.00

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.1 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.63 ค่าต่ำสุดที่ 4 คะแนน และค่าสูงสุดที่ 13 คะแนน หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.1 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.07 ค่าต่ำสุดที่ 10 คะแนน และค่าสูงสุดที่ 18 คะแนน

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้สถิติทดสอบที (t-test)

คะแนนทดสอบ	N	mean	S.D.	t	df	sig
ก่อนเรียน	20	7.16	2.63	-15.29**	18	0.00
หลังเรียน	20	14.00	2.07			

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอโคกโพธิ์ จังหวัดปัตตานี โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 7.16 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ

14.00 เมื่อนำคะแนนมาเปรียบเทียบพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ
มัลติมีเดียพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในภาพรวมอยู่ใน
ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.61, S.D. = 0.66) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับจากความพึงพอใจจาก
มากที่สุดไปยังความพึงพอใจมาก ดังนี้ ความยากง่ายในการเข้าใช้งานสื่อมัลติมีเดีย เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียมี
ความน่าสนใจและน่าดึงดูด เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียสามารถเข้าใจง่าย อักษร รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหวในสื่อ
มัลติมีเดียมีความน่าสนใจ เสียงและดนตรีประกอบในสื่อมัลติมีเดียเสียงดังฟังชัด เนื้อหาความรู้จากสื่อ
มัลติมีเดีย สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ มีความพึงพอใจ
ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.60, 4.70, 4.60, 4.75, 4.65, 4.80 และ S.D. = 0.60, 0.64, 0.60, 0.4, 0.67,
0.52 ตามลำดับ) เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียมีความยาวพอประมาณ ผู้เรียนสามารถเข้าใช้งานสื่อมัลติมีเดียได้ด้วย
ตนเอง สื่อมัลติมีเดียกระตุ้นให้เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ มีความพึงพอใจในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.55,
4.50, 4.50 และ S.D. = 0.60, 0.83, 0.76 ตามลำดับ) และมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด
(ค่าเฉลี่ย = 4.45, S.D. = 0.76)

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ข้อคำถาม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	สรุปผล
1. ความง่ายในการเข้าใช้งานสื่อมัลติมีเดีย	4.60	0.60	มากที่สุด
2. เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียมีความน่าสนใจและน่าดึงดูด	4.70	0.66	มากที่สุด
3. เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียมีความยาวพอประมาณ	4.55	0.60	มาก
4. เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียสามารถเข้าใจได้ง่าย	4.60	0.60	มากที่สุด
5. อักษร รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหวในสื่อมัลติมีเดียมีความ น่าสนใจ	4.75	0.64	มากที่สุด
6. เสียงและดนตรีประกอบในสื่อมัลติมีเดีย เสียงดังฟังชัด	4.65	0.67	มากที่สุด
7. ผู้เรียนสามารถเข้าใช้งานสื่อมัลติมีเดียได้ด้วยตนเอง	4.50	0.83	มาก
8. สื่อมัลติมีเดียกระตุ้นให้เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้	4.50	0.76	มาก
9. เนื้อหาความรู้จากสื่อมัลติมีเดีย สามารถนำไปใช้ประโยชน์ ในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้	4.80	0.52	มากที่สุด
10. ความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียโดยรวม	4.45	0.76	มากที่สุด
รวม	4.61	0.66	มากที่สุด

จาดตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.61, S.D. = 0.66) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดย
เรียงลำดับจากความพึงพอใจจากมากที่สุดไปยังความพึงพอใจมาก ดังนี้ ความยากง่ายในการเข้าใช้งานสื่อ
มัลติมีเดีย เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียมีความน่าสนใจและน่าดึงดูด เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียสามารถเข้าใจง่าย อักษร
รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหวในสื่อมัลติมีเดียมีความน่าสนใจ เสียงและดนตรีประกอบในสื่อมัลติมีเดียเสียงดังฟัง
ชัด เนื้อหาความรู้จากสื่อมัลติมีเดีย สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์

ภาษาอังกฤษได้ มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.60, 4.70, 4.60, 4.75, 4.65, 4.80 และ S.D. = 0.60, 0.64, 0.60, 0.4, 0.67, 0.52 ตามลำดับ) เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียมีความยาวพอประมาณ ผู้เรียนสามารถเข้าใช้งานสื่อมัลติมีเดียได้ด้วยตนเอง สื่อมัลติมีเดียกระตุ้นให้เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ มีความพึงพอใจในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.55, 4.50, 4.50 และ S.D. = 0.60, 0.83, 0.76 ตามลำดับ) และมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.45, S.D. = 0.76)

อภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอโคกโพธิ์ จังหวัดปัตตานี มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีค่าเท่ากับ 54.26 ดังนั้น หากใช้เกณฑ์ดัชนีประสิทธิผล (E.I.) แสดงว่าประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เนื่องจากสื่อมัลติมีเดียเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่เป็นรูปธรรมสามารถเข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็ว ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ ฟังฝน และลงมือทำแบบฝึกหัดได้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลา เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียมีความน่าสนใจเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน ใช้ตัวอักษรอ่านง่าย เสียงประกอบมีความชัดเจน ภาพเคลื่อนไหวมีความน่าสนใจ ภายในสื่อมัลติมีเดียยังประกอบไปด้วย แอปพลิเคชัน Quizizz ที่ให้นักเรียนได้ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนเพื่อทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนมา ซึ่งมีลูกเล่นมากมายสามารถตรวจสอบคำตอบที่ตอบถูกหรือผิดได้ และสามารถทราบคะแนนทันที ทำให้กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความอยากเรียนรู้และสนุกกับบทเรียน นอกจากนี้ยังมีบทเพลงที่เป็นคาราโอเกะเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกเรียนรู้และท่องจำคำศัพท์ได้อีกด้วยซึ่งจะทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการเรียนรู้และจำคำศัพท์ได้อย่างเต็มที่ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จรรยา โชคกลาง, วุฒิชัย จันทะโยชน์ และสุทธิกานต์ บ่อจักรพันธ์ (2559) เรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้สถิติทดสอบที (t-test) มีคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนโพธิ์คีรีราชศึกษา อำเภอโคกโพธิ์ จังหวัดปัตตานี โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 7.1 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 14.00 เมื่อนำคะแนนมาเปรียบเทียบพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย เนื่องจากคะแนนสอบก่อนเรียนเป็นคะแนนความรู้เดิมของนักเรียน ก่อนที่จะได้รับการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน ส่วนคะแนนสอบหลังเรียนเป็นคะแนนที่ได้รับหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ข้อสอบชุดเดียวกับข้อสอบก่อนเรียน ซึ่งผลคะแนนสอบของนักเรียนหลังจากได้รับการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนอย่างเห็นได้ชัด ดังที่ รมณียา สุธรรมจรรยา (2559) ได้ทำการศึกษาและวิจัยเรื่อง ผลการใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต วิชาภาษาอังกฤษสำหรับ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 2 และงานวิจัยของ กฤตวรรณ ประเสริฐสิทธิ์ และกัญญา วงศ์ไพศาลสิน (2559) ได้ทำการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเสริมวิชา คณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนวัดเมตตารามค์ ตำบลเชียงรากน้อย อำเภอสาม โคนก จังหวัดปทุมธานี ซึ่งผลการวิจัยของนักวิจัยเหล่านี้ต่างก็ได้ผลการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 เช่นกัน เนื่องจากสื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อที่เป็นลักษณะของสื่อประสมที่มีทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและตัวอักษร จึงเป็นการสร้างบรรยากาศที่น่าสนใจในการเรียน และดึงดูดความสนใจ ทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่าย (สุรเดช เนื้อสีจัน, 2558) นอกจากนี้แล้วยังเป็นสื่อที่สามารถสื่อความหมายได้ดีและ รวดเร็ว เข้าใจง่าย สามารถจัดลำดับให้ผู้เรียนติดตามอีกด้วย ช่อบุญ จิรานุกภาพ (2542 : 18 อ้างถึงใน สุรเดช เนื้อสีจัน, 2558) ดังนั้นสื่อมัลติมีเดียจึงสามารถช่วยเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจแก่นักเรียนมากขึ้น

3. ความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.61, S.D. = 0.66) เนื่องจากการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษมีความน่าสนใจและน่าดึงดูด สามารถนำไปใช้ได้จริง และผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข สนุกสนาน ส่งผลให้ระดับความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องตามงานวิจัยของ ภัคภร แก่นสูงเนิน (2556) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบวารสารวิชา มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรีธรรมราช 63 แบบสถานการณ์จำลอง วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง buying and selling สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าความพึงพอใจของเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบสถานการณ์จำลอง วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง buying and selling อยู่ในระดับมากที่สุด และงานวิจัยของสุชญา พุ่มสวย (2559) เรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนชลบุรี "สุขบท" ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดีมาก (mean = 4.49, S.D. = 0.59) และสอดคล้องกับแนวคิดของ Torut (2000 อ้างถึงใน สุชญา พุ่มสวย, 2559) ที่อธิบายไว้ว่า คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษากระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจเนื่องจากมี ข้อความ เสียง วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาช่วยปรับทัศนคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาให้ผลย้อนกลับอย่างทันที และสามารถบันทึกความสามารถและผลความก้าวหน้า ของผู้เรียนได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

- 1.1 การนำสื่อมัลติมีเดียไปใช้ ผู้สอนควรจัดเตรียมโทรศัพท์มือถือหรือเครื่องมือที่ใช้ในการสแกน QR Code ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนทุกกลุ่ม
- 1.2 ผู้สอนควรอธิบายวิธีการใช้หรือคำแนะนำกับผู้เรียนอย่างละเอียดถี่ถ้วน เพื่อไม่ให้นักเรียนไม่ เกิดความสับสนและสามารถเข้าใจใช้งานได้ถูกต้อง
- 1.3 เมื่อนักเรียน เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียแล้วพบว่านักเรียนไม่เข้าใจ ครูผู้สอนควรอธิบายเป็น รายบุคคลเพื่อให้นักเรียนเข้าใจได้อย่างถูกต้อง

1.4 เนื่องจากสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เป็นสื่อออนไลน์ ทำให้บทเรียนมีความติดขัด เมื่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ดี และนักเรียนบางคนไม่สามารถนำกลับไปเรียนรู้ด้วยตนเองได้ที่บ้าน เนื่องจากไม่มีอินเทอร์เน็ต ดังนั้นควรพัฒนาให้สามารถใช้งานได้ทั้งรูปแบบออนไลน์และรูปแบบแบบออฟไลน์

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการเปรียบเทียบสื่อมัลติมีเดียระหว่างการใช้ภาพเคลื่อนไหว(Animation) และ การใช้วิดีโอจริง หรือนักแสดงจริง (Authentic) ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

เอกสารอ้างอิง

- กฤตวรรณ ประเสริฐสิทธิ์ และกัญญา วงศ์ไพศาลสิน. (2559). การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเสริมวิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนวัดเมตตารามค์ ตำบลเชียงรากน้อย อำเภอสสามโคก จังหวัดปทุมธานี. *วารสารเทคโนโลยีสารสนเทศ*, 12(2), 65-74.
- จรรยา โชคกลาง, วุฒิชัย จันทะโยชน์ และสุทธิกานต์ บ่อจักรพันธ์. (2559). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม. *วารสารโครงการวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ*, 2(1), 73-82.
- ธนภุต โพธิ์สี. (2555). ผลการใช้เกมมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการจำและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชินวราราม (เจริญผลวิทยาเวศน์). (วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี).
- ธัญเทพ เย็นรมภ์, พงษ์พิพัฒน์ สายทอง และเนติรัฐ วีระนาคินทร์. (2560). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียคำศัพท์ภาษาอังกฤษในโรงงานอุตสาหกรรมโดยใช้เทคนิคคำสำคัญ. *วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 8(1), 82-97.
- นพวรรณ ต้นจ้อย. (2555). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องกราฟิกและเทคโนโลยีสื่อประสมกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- ภัคกร แก่นสูงเนิน. (2556). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบสถานการณ์จำลองวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง *Buying and Selling* สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- รมณียา สุธรรมจรรยา. (2559). ผลการใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ต วิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรีเขต 2. *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 9(2), 1030-1045.
- สุขญา พุ่มสวย. (2559). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนชลบุรี "สุขบท". *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 9(2), 1040-1054.

สุรเดช เนื้อสีจัน. (2558). การสร้างบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนโปรแกรมด้วยภาษา HTML5 สำหรับ
นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษา
พิษณุโลก. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร).