

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในยุคชีวิตวิถีใหม่
กรณีศึกษานักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษ ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
Multimedia Development for Improving English Grammar Learning in
the New Normal: A Case Study of First-Year English Major Students
at Ubon Ratchathani Rajabhat University

นันทิพา หนูพัฒน์
Nantipa Noophat
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
Ubon Ratchathani Rajabhat University, Thailand
nantipa.s@ubru.ac.th

Received: August 25, 2022

Revised: October 4, 2022

Accepted: October 18, 2022

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นปีที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ปีการศึกษา 2564 จำนวน 100 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อมัลติมีเดียประเภท วิดีโอช่วยสอน (Video Assisted Instruction) ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tense 2) แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tense ก่อนและหลังเรียน 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 และค่าพัฒนาการสัมพัทธ์

ผลการวิจัย พบว่า 1) ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ มีค่าเท่ากับ 80.06/82.78 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 70.64 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์พัฒนาการระดับสูง และ 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ อยู่ที่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$)

คำสำคัญ: สื่อมัลติมีเดีย วิดีโอช่วยสอน ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ชีวิตวิถีใหม่ นักศึกษา

Abstract

The objectives of the research were 1) to develop multimedia for improving English grammar learning based on the 80/80 standardized criteria, 2) to compare the pre-test score and post-test score of the students and 3) to study the students' satisfaction with the multimedia for improving English grammar learning. The samples in the study selected by a purposive sampling method were 100 First-year English major students in 2021. The instruments used in the study consisted of 1) the multimedia for improving English grammar learning with VAI (Video Assisted Instruction) on "Tenses", 2) an assessment form of the multimedia efficiency, 3) an English grammar learning achievement test and 4) a questionnaire. The data analysis used were percentage, arithmetic mean, standard deviation and E_1/E_2 efficiency indices and relative gain score.

The research results showed that 1) the efficiency of the multimedia for improving English grammar learning of the students was 80.06/82.78, 2) the students' post-test score after learning with this multimedia video assisted instruction was higher than the pre-test score with an average improvement score of 70.64, and 3) the overall satisfaction of the students with the multimedia for improving English grammar learning was at a high level ($\bar{X} = 4.20$).

Keywords: Multimedia, Video Assisted Instruction (VAI), English Grammar, The New Normal, Students

บทนำ

เนื่องจากในปัจจุบันมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเกิดขึ้นหลากหลายรูปแบบ แต่ละรูปแบบก็มีแนวคิด มีกระบวนการในการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียนที่แตกต่างกันไป หรือในบางรูปแบบอาจมีการใช้สื่อมัลติมีเดียต่าง ๆ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการจัดการเรียนรู้ร่วมด้วย แต่ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใด ล้วนแล้วแต่มีเป้าหมาย เพื่อที่จะพัฒนาทักษะที่สำคัญให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็น ทักษะการคิด การใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ ตามที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ได้กำหนด แนวการจัดการศึกษาปรากฏในหมวด 4 มาตรา 22, 23 สรุปสาระสำคัญ คือ “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักผู้เรียน ว่ามีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และต้องส่งเสริมผู้เรียนมีการพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ส่วนการจัดการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ที่เน้นความสำคัญ ทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา”

อย่างไรก็ตาม ด้วยสถานการณ์ที่มีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน เมื่อเดือนธันวาคม 2019 ทำให้ประเทศต่าง ๆ ประกาศปิดสถานศึกษา ขณะที่ประเทศไทยก็ได้รับผลกระทบต่อทุกภาคส่วน ตลอดจนการดำเนินชีวิตประจำวันของคนในสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ นอกจากนี้ ยังส่งผลกระทบต่อระบบการจัดการเรียนการสอนของไทยในทุกระดับชั้น ทำให้

สถานการณ์ศึกษาต้องถูกปิดไปด้วยเพื่อลดช่องทางการแพร่ระบาดของโรค ขณะที่รัฐบาลได้ออกประกาศและมีมาตรการเฝ้าระวังเพื่อป้องกันการแพร่กระจายของเชื้อไวรัส โดยกำหนดให้มีการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) ห้ามการใช้อาคารสถานที่ของโรงเรียนและสถาบันการศึกษาทุกประเภท เพื่อจัดการเรียนการสอน การสอบ ฝึกอบรม หรือการทำกิจกรรมใด ๆ ที่มีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนมาก เว้นแต่เป็นการดำเนินการสื่อสารแบบทางไกล โดยการใช้อิเล็กทรอนิกส์หรือสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ในการแก้ปัญหาอันเกิดผลกระทบจากวิกฤตการณ์นี้ นับได้ว่าจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนรูปแบบกระบวนการจัดการเรียนการสอนทั้งผู้สอนและผู้เรียน รวมถึงเกิดความตระหนักในการค้นหาความรู้ และพัฒนาความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษามากยิ่งขึ้น การเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online Learning) เป็นวิธีการถ่ายทอดเนื้อหา รูปภาพ วิดีโอ การใช้สื่อหลาย ๆ ประเภท (Multimedia) ร่วมกับการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย ทันสมัย และสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตามความต้องการ ซึ่งการเรียนการสอนแบบออนไลน์มีความจำเป็นมากขึ้นในปัจจุบัน เนื่องจาก การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะทางด้าน การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต รวมทั้งในสถานการณ์ปัจจุบัน หลังการค้นพบเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) และการแพร่กระจายที่ยังไม่สามารถคาดการณ์ได้ว่าจะยุติลงได้เมื่อใด จนทำให้เกิดกระแสของการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตการทำงานและการศึกษาจำนวนมาก ที่เรียกว่า ชีวิตวิถีใหม่ (The New Normal) โดยในส่วนของศึกษามีการปรับเป็นรูปแบบการสอนออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

ปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้กันทั่วโลก ดังนั้น การศึกษาไทยจึงจำเป็นต้องพัฒนาความสามารถทางการสื่อสารโดยเฉพาะการใช้ภาษาอังกฤษของคนไทยให้อยู่ในระดับที่สามารถรับรู้และสื่อสารให้เข้าใจได้ การสื่อสารภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพผู้เรียนควรมีพื้นฐานความรู้ทางไวยากรณ์ที่ถูกต้อง จึงจะสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ ภูมิพร สุริยะรัตนพรหม และคณะ (2562) กล่าวว่า หากผู้เรียนขาดความรู้ความสามารถด้านไวยากรณ์ ซึ่งเกี่ยวกับการใช้กฎและโครงสร้างของภาษา อาจทำให้เกิดการสื่อสารที่ผิดพลาดได้ ดังนั้นการเรียนการสอนไวยากรณ์ของภาษาถือว่าเป็นรากฐานที่สำคัญ นอกจากนี้ กล่าวไว้ว่า เนื่องจากไวยากรณ์มีความสำคัญต่อผู้ เพราะเป็นฐานสนับสนุนการเรียนภาษาในทุกทักษะและของผู้เรียนทุกระดับ ดังนั้น ผู้สอนจะต้องหาวิธีการสอนที่ไม่ให้ผู้เรียนเบื่อและต้องสร้างความสนุกในการเรียน พร้อมทั้งได้รับประโยชน์จากการเรียนมากที่สุด

นอกจากนี้ มีงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่ยืนยันถึงประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแก่ผู้เรียน เช่น งานวิจัยของรัฐพงษ์ สุทธิวรารัฐกานต์ และไชยวัฒน์ ชุ่มนาเสียว (2565) เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการฟัง ทักษะการพูดและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยการใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า การใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียทำให้ทักษะการฟังและทักษะการพูดของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้งหมดสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และงานวิจัยของ Mohammadia Sacd & Shahi (2018) ที่ได้ศึกษาผลของการใช้สื่อมัลติมีเดียต่อการพัฒนาความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในโรงเรียนของรัฐซาบาฮาร์ ประเทศอิหร่าน พบว่าสื่อมัลติมีเดียมีผลอย่างมีนัยสำคัญในการส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียน

ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะเป็นผู้สอนภาษาอังกฤษมีแนวคิดที่จะพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษให้แก่ผู้เรียน โดยผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเป็นข้อมูลเพื่อ

สนับสนุนและเป็นแนวทางสำหรับผู้สอนในการปรับปรุงแบบการจัดการเรียนการสอน โดยนำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วม เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง แม้จะอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่สามารถจัดการเรียนรู้ภายในห้องเรียนได้ตามปกติ อีกทั้งยังเป็นสื่อการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง และพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes) ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษชั้นปีที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จำนวน 220 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษชั้นปีที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปีการศึกษา 2564 ของมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จำนวน 100 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 สื่อมัลติมีเดียประเภท วิดีโอช่วยสอน (VAI = Video Assisted Instruction) ที่ผู้ทำวิจัยได้ออกแบบและพัฒนาขึ้นโดยวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชาไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของหลักสูตร โดยมีเนื้อหาไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tense จำนวน 10 หัวข้อ และแบบฝึกหัดระหว่างเรียน รวม 50 ข้อ โดยเนื้อหาไวยากรณ์แต่ละหัวข้อผู้วิจัยได้ปรับใช้เนื้อหาจากหนังสือ Grammar Spectrum 1 English rules and practice (Elementary) ของ Ken Paterson (1995) ขั้นตอนในการสร้างสื่อมัลติมีเดียวิดีโอช่วยสอนมีดังนี้

2.1.1 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tense เลือกหัวข้อที่ใช้ในการจัดทำเนื้อหาจำนวน 10 หัวข้อ

2.1.2 ศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียและวิดีโอช่วยสอน

2.1.3 สร้างสื่อมัลติมีเดียวิดีโอช่วยสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tenses

2.2 แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tenses โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน แล้วหาค่าเฉลี่ย ซึ่งได้ระดับคะแนนเฉลี่ยของคุณภาพสื่อมัลติมีเดียอยู่ที่ 4.50 หมายความว่า เหมาะสมมาก

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tenses ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก (Multiple choices) จำนวน 50 ข้อ โดยแบบทดสอบก่อนและหลังเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันแต่สลับข้อ เหตุผลที่ใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันในการทำการทดสอบก่อน-หลังเรียน เนื่องจากเพื่อเป็นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ที่แน่ชัดของการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา ก่อนและหลังจากการได้เรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย

ประเภทวิดีโอช่วยสอน และเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาเรื่องความเหลื่อมล้ำของเนื้อหาในการทดสอบก่อนและหลังเรียน นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับวัตถุประสงค์ (IOC) 1.00 มีระดับความยากง่ายตั้งแต่ 0.21–0.79 ข้อสอบมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.24–0.62 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.99

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tenses ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 15 ข้อ ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (ICO) 1.00

3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ออกแบบและจัดทำสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tenses โดยผู้วิจัยได้นำคำอธิบายรายวิชาไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวกับเรื่อง Tenses จากหลักสูตรมาวิเคราะห์เพื่อกำหนดหัวข้อ เนื้อหา แบบฝึกหัด และบทสรุป นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์จากเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียประเภทวิดีโอช่วยสอน หรือ VAI (Video Assisted Instruction) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Microsoft Office ประเภท PowerPoint Presentation เพื่อลำดับภาพเนื้อหาและบันทึกเสียง และตัดต่อเป็นสื่อมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม iMovie บันทึกไฟล์เป็น .mp4 เพื่อความสะดวกในการเปิดใช้งานในเครื่องคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ เช่น สมาร์ทโฟน หรือ แท็บเล็ต รวมถึงการนำเสนอผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ เช่น YouTube เป็นต้น

3.2 ประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียที่ออกแบบและพัฒนาขึ้น โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสม

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ใช้ในการประเมินผล แบ่งออกเป็น 2 ชุด ได้แก่ แบบทดสอบก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อการส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยมีเนื้อหาแบบทดสอบเหมือนกันแต่สลับข้อ มีวิธีดำเนินการโดยวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์ของแต่ละหัวข้อ นำมาสร้างแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อครอบคลุมเนื้อหา ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ทำการประเมินและตรวจสอบ แล้วนำผลการตรวจสอบที่ได้มาทำการวิเคราะห์ ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบ ก่อนนำไปใช้จริง

3.4 ก่อนเรียนกับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยทำความเข้าใจกับนักศึกษาว่าคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบนี้ไม่มีผลต่อคะแนนเก็บหรือผลการเรียนในรายวิชา ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ 1 แต่อย่างใด

3.5 ดำเนินการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบ ก่อน-หลัง (One-group Pretest Posttest Design) ดำเนินการ ทดลองใช้กับนักศึกษากลุ่มตัวอย่างวิชาเอกภาษาอังกฤษ ชั้นปีที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จำนวน 100 คน ปีการศึกษา 2564 จำนวนทั้งสิ้น 5 สัปดาห์ ๆ ละ 2 หัวข้อ ๆ รวม 10 หัวข้อ

3.6 ทดสอบหลังเรียนกับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเมื่อเสร็จสิ้นการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อมัลติมีเดียในอีกหนึ่งสัปดาห์ถัดมา จุดประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิภาพระยะยาวของการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยแบบทดสอบหลังเรียนเป็นแบบทดสอบเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียนแต่สลับข้อ

3.7 สำนวจความพึงพอใจของนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tense ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 15 ข้อ

3.8 เก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ผล โดยดำเนินการ 3 ระยะ ดังนี้

3.8.1 การหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tense โดยนำผลคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนของ นักศึกษามาหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ใช้สูตร E_1/E_2

3.8.2 ขั้นตอนหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tense ก่อนเรียน และหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาดัชนีความสอดคล้อง ของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้แล้ว และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สูตร t-test (Dependent Samples)

3.8.3 ชั้นประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tense โดยใช้แบบสอบถามที่จัดทำขึ้นผ่านการประเมินดัชนีความสอดคล้อง ของข้อคำถามกับคุณลักษณะของสื่อมัลติมีเดียจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว

3.9 สรุปผลและเขียนรายงานการวิจัย

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

4.1 การศึกษาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tenses โดยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและคะแนนจากการทำแบบทดสอบ หลังเรียนมาหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 โดยใช้สูตร E_1/E_2

4.2 เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาจากการทำแบบทดสอบก่อนและ หลังเรียนโดยการหาค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (Relative Growth: RG) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tenses โดยใช้สมการคำนวณคะแนนเพิ่มสัมพัทธ์ และแปรความหมายระดับพัฒนาการจากเกณฑ์คะแนน พัฒนาการสัมพัทธ์ (จรรยา สิงห์ทอง, 2538) ดังนี้

76-100	หมายถึง	พัฒนาการระดับสูงมาก
51-75	หมายถึง	พัฒนาการระดับสูง
26-50	หมายถึง	พัฒนาการระดับกลาง
0-25	หมายถึง	พัฒนาการระดับต้น

4.3 วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกณฑ์การประเมินค่า 5 ระดับ ตามวิธีของ Likert (1932) โดยเกณฑ์ในการ การแปลความหมายเพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจกำหนดเป็นช่วงคะแนน ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	4.51-5.00	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.51-4.50	หมายถึง	พึงพอใจมาก
คะแนนเฉลี่ย	2.51-3.50	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.51-2.50	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00-1.50	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในแต่ละวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้และวิเคราะห์หาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย

แบบฝึกหัดระหว่างเรียน			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ
คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	E_1	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	E_2	(E_1/E_2)
50	42.1	80.06	50	41.4	82.78	80.06/82.78

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tenses ของแบบฝึกหัดระหว่างเรียนคือ 80.06 และแบบทดสอบหลังเรียนคือ 82.78 ซึ่งมีค่าอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 ของเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย

การทดสอบ	จำนวนนักศึกษา	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ยคะแนนความแตกต่างระหว่างก่อนเรียน-หลังเรียน	ค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์
ก่อนเรียน	100	50	20.40	40.80	20.99	70.64
หลังเรียน	100	50	41.39	82.78		

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tenses ก่อนการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เท่ากับ 20.40 คะแนน คะแนนเต็ม 50 คะแนน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 40.80 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tenses หลังจากการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เท่ากับ 41.39 คะแนน คะแนนเต็ม 50 คะแนน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 82.78 และเมื่อพิจารณาคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ทำให้นักศึกษาแต่ละคนมีคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 70.64 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์พัฒนาการระดับสูง นักศึกษาทุกคนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นมากหรือน้อยแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจในการเรียนรู้และความรู้ความสามารถไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่อง Tenses เดิมของแต่ละบุคคล

ตารางที่ 3 จำนวน และร้อยละของผู้เรียนที่มีคะแนนพัฒนาการหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในแต่ละระดับพัฒนาการ

เกณฑ์คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์	ระดับพัฒนาการ	นักศึกษา (คน)	ร้อยละ
76-100	พัฒนาการระดับสูงมาก	36	36.00
51-75	พัฒนาการระดับสูง	63	63.00
26-50	พัฒนาการระดับกลาง	1	1.00

จากตารางที่ 3 พบว่า นักศึกษาที่เรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tenses ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษส่วนใหญ่ จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 63.00 ของนักศึกษาทั้งหมด มีพัฒนาการระดับสูง รองลงมา นักศึกษาจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 36.00 ของนักศึกษาทั้งหมด มีพัฒนาการระดับสูงมากและมีนักศึกษาจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 มีพัฒนาการระดับกลาง แสดงว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ที่ได้รับการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tense ด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมีคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับสูง

3. ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

ประเด็น	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านรูปแบบและลักษณะของสื่อมัลติมีเดีย			
1.1 ตัวอักษร ขนาด และสีมีลักษณะอ่านง่าย ชัดเจน	4.18	0.70	มาก
1.2 รูปแบบที่ใช้ในการนำเสนอสวยงาม น่าสนใจ	4.30	0.73	มาก
1.3 ภาพประกอบมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาที่นำเสนอได้อย่างเหมาะสม	4.35	0.78	มาก
1.4 คุณภาพของเสียงบรรยายและเสียงประกอบชัดเจน น่าฟัง	4.06	0.79	มาก
1.5 ระยะเวลาในการนำเสนอเนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียมีความเหมาะสม	4.12	0.78	มาก
รวมค่าเฉลี่ยเฉพาะด้าน	4.20	0.76	มาก
2. ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้			
2.1 คำอธิบายเนื้อหาแต่ละหัวข้อมีความชัดเจน	4.30	0.68	มาก
2.2 มีการจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก	4.13	0.77	มาก
2.3 ความยากง่ายของเนื้อหา มีความเหมาะสมกับนักศึกษา	4.04	0.74	มาก
2.4 ปริมาณเนื้อหาในแต่ละหัวข้อเหมาะสมกับเวลา	4.23	0.74	มาก
2.5 แบบฝึกหัดมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา	4.17	0.75	มาก
รวมค่าเฉลี่ยเฉพาะด้าน	4.17	0.74	มาก
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
3.1 สื่อมัลติมีเดียช่วยส่งเสริมให้นักศึกษามีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น	4.25	0.70	มาก
3.2 สื่อมัลติมีเดียช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย และเรียนรู้ได้ดีขึ้น	4.16	0.74	มาก
3.3 นักศึกษาได้รับประสบการณ์ใหม่ที่เป็นประโยชน์และเกิดทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.03	0.78	มาก
3.4 นักศึกษาสามารถทบทวนความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา	4.15	0.81	มาก

ประเด็น	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
3.5 เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำเสนอในสื่อมัลติมีเดียมีความเหมาะสมในการนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในยุคชีวิตวิถีใหม่ (New Normal)	4.55	0.50	มากที่สุด
รวมค่าเฉลี่ยเฉพาะด้าน	4.23	0.71	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน	4.20	0.73	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ผลของความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tenses ในแต่ละด้านอยู่ในระดับพึงพอใจมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ด้านที่นักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุดแรก ได้แก่ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 ด้านที่นักศึกษามีความพึงพอใจมากรองลงมา คือ ด้านรูปแบบและลักษณะของสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 และด้านที่นักศึกษามีความพึงพอใจมากเป็นอันดับสุดท้าย คือ ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.17

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในยุคชีวิตวิถีใหม่ กรณีศึกษานักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ในยุคชีวิตวิถีใหม่ พบว่า สื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.06/82.78 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 แสดงว่า สื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tenses ประเภทวิดีโอช่วยสอน มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ อาจมีผลมาจากเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน ผ่านข้อความตัวอักษร ภาพประกอบ และเสียงบรรยาย และสามารถควบคุมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เนื่องจากเป็นสื่อมัลติมีเดียที่เผยแพร่ผ่านช่องทาง YouTube ผู้เรียนสามารถจะหยุดการนำเสนอ หากไม่สามารถตามเนื้อหาได้ทัน หรือ สามารถที่จะดูเนื้อหาย้อนหลังได้ จึงอาจเป็นผลให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้มากกว่ารูปแบบการเรียนปกติ นอกจากนี้ สื่อมัลติมีเดียรูปแบบนี้ ยังสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเป็นสื่อการสอนในยุคชีวิตวิถีใหม่ได้ ซึ่ง (ณัฐกร สงคราม 2554, อ้างถึงใน โกเมน ดกโบราณ 2560) กล่าวว่า มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอรูปแบบนี้มุ่งสร้างความน่าสนใจและถ่ายทอดประสาทสัมผัสที่หลากหลายผ่านตัวอักษร ภาพ และเสียง เป็นการถ่ายทอดหรือนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอนที่บูรณาการสื่อหลากหลายเข้าไว้ด้วยกัน โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อผู้เรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับกิตติยา พรหมสอน (2559) ที่ได้กล่าวถึงประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับจากการนำมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้งาน ซึ่งจากสถานการณ์ที่มีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ทำให้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนต้องปรับเปลี่ยนไป การนำสื่อมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้ในการสอน ช่วยให้ง่ายต่อการใช้งาน สร้างเสริมประสบการณ์ใหม่ให้ผู้เรียน และเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์และเพลิดเพลินในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัจฉรา บุญวงศ์ และคณะ (2558) ที่ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียรายวิชาภาษาอังกฤษ ฟัง-พูด 2 สำหรับนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.77/80.91 ซึ่งถือว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้คือ 80/80 สุทธิกานต์ บ่อจักรพันธ์ และคณะ (2559) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียมีค่า 85.16/81.45 และ Thamarana (2016) ได้ศึกษาการใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียในการสอนภาษาอังกฤษ ซึ่งผลปรากฏว่านักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ โดยมีความเห็นตรงกันว่า เทคโนโลยีมัลติมีเดียช่วยในการทำความเข้าใจด้วยตนเอง และยังไม่เป็นอุปสรรคต่อการปฏิสัมพันธ์ต่อผู้สอน และยังเป็นแรงบันดาลใจส่วนบุคคลที่ทำให้นักเรียนเข้าใจแนวทางรบบยอดในสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่ายขึ้นด้วย

2. จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังการทดลอง พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยเฉลี่ยเท่ากับ 20.99 คะแนน อาจเนื่องมาจากสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความเหมาะสมกับผู้เรียน มีเนื้อหาไม่ยากจนเกินไป มีภาพประกอบ ตัวอักษร สี สัน ดึงดูดความสนใจ ตรงกับกิตติยา พรหมสอน (2559) กล่าวว่า สื่อมัลติมีเดียมีประโยชน์ต่อผู้ใช้โดยช่วยให้ผู้เข้าเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น ด้วยคุณลักษณะขององค์ประกอบของมัลติมีเดีย ง่ายต่อการใช้งาน และส่วนใหญ่เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ที่เน้นกระบวนการคิดและใช้วิธีการวิเคราะห์การเรียนรู้ข้อมูลนำมาใช้ประกอบกันอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสรินญา เตนสมิตร (2560) ที่ได้พัฒนาสื่อวิดีโอการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2/3 วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 42.71 และ Jadal (2011) ได้ศึกษาการใช้วิดีโอช่วยสอนสำหรับประถมศึกษา จำนวน 60 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยวิดีโอช่วยสอนมีคะแนนการทดสอบหลังเรียนดีกว่านักเรียนที่เรียนด้วยกระบวนกรสอนแบบปกติ จึงสรุปได้ว่า วิดีโอช่วยสอนช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติอยู่ที่ .01

3. ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในยุคชีวิตวิถีใหม่ พบว่า ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.73), ปกรณ์ยศ วิทยานันตนากรมย์ (2564) ได้กล่าวไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก อันดีที่เกิดจาก ความสามารถในการปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อมของบุคคลทำให้เกิดความสบายใจและมีความสุขที่ได้รับการตอบสนองตามต้องการทำให้บุคคลเกิดแรงกระตุ้น มีความพยายามที่จะสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ให้ประสบผลสำเร็จ เหตุนี้จึงทำให้ผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ มีความตั้งใจที่จะเรียนรู้ด้วยความพึงพอใจมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ อัจฉรา บุญวงศ์และคณะ (2558) ที่ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียรายวิชาภาษาอังกฤษฟัง-พูด 2 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียกับการสอนแบบปกติ และศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียน โดยผลการศึกษาปรากฏว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$) และรภีพร สุริยะรัตน์พรหม และคณะ (2562) ศึกษาการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผลการศึกษาพบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียน

แตกต่างกันที่ .05 และนักเรียนมีระดับความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.85$)

กล่าวได้ว่า สื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก สามารถสรุปได้ว่าสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นสามารถนำไปใช้เป็นการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tenses สำหรับผู้เรียนในยุคชีวิตวิถีใหม่ ที่ต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้มีความยืดหยุ่น และเข้าถึงได้ง่ายในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรส่งเสริมและสนับสนุนให้นำรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียวิดีโอช่วยสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาในทักษะอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากความรู้ความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เพื่อเป็นการพัฒนาความสามารถและทักษะภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น
2. ควรจัดทำสื่อมัลติมีเดียวิดีโอช่วยสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษไว้บริการบนเว็บไซต์ของสาขาวิชา เว็บไซต์ของคณะ หรือจัดเก็บในฐานข้อมูลพื้นที่แบบออนไลน์ (Cloud Storage) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียกดูและเรียกใช้ข้อมูลได้ผ่านอินเทอร์เน็ต

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการกับกิจกรรมจากสถานการณ์จริง การฝึกปฏิบัติงานวิจัย และประเมินในสถานการณ์จริง ตลอดจนนำผลการประเมินไปใช้ประโยชน์ให้เกิดคุณค่าแก่สังคม
2. ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรให้มีการจัดการเรียนการสอนให้มีคุณภาพ สอดคล้องกับความต้องการของผู้ที่จะเข้ามาศึกษาต่อ เพื่อให้สามารถเป็นแบบอย่างในการจัดการเรียนการสอน และค้นหาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่มีความแตกต่างจากหลักสูตรอื่น
3. การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาความต้องการศึกษาต่อและแนวทางการพัฒนาหลักสูตร โดยเก็บข้อมูลจากประชาชนจังหวัดอุบลราชธานี ในการวิจัยครั้งต่อไปควรเก็บข้อมูลจากประชาชนในพื้นที่ใกล้เคียงที่มีระบบการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนาหลักสูตรเช่นกัน เพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการปรับปรุง และพัฒนาหลักสูตรต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กิตติยา พรหมสอน. (2559). รายงานผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สร้างสรรค์นิทานแอนิเมชันคำขวัญ ปทุมธานีตามจินตนาการด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2016 กลุ่มสาระการเรียนรู้การทำงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลปทุมธานี. สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1 ปทุมธานี: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ.

- โกเมธ ดกโบราณ. (2560). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ระบบสารสนเทศ สำหรับ บุคลากรสายปฏิบัติการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี).
- จรรยา สิงห์ทอง. (2538). การวัดการเปลี่ยนแปลงตามทฤษฎีการทดสอบแบบมาตรฐานเดิม. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, 27(79), 8-9.
- ณัฐกร สงคราม. (2554). การออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปกรณ์ยศ วิทยานันตนารมย์. (2564). การศึกษาสถิติและความพึงพอใจของผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีต่อ งานบริการแบบจุดเดียวเบ็ดเสร็จ (One Stop Service) วิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา วิทยาเขตนครปฐม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา วิทยาเขตนครปฐม.
- รภีพร สุริยะรัตนพรหม และคณะ. (2562). การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต*, 15(1), 161-174.
- รัฐพงษ์ สุทธิวรารัฐกานต์ และไชยวัฒน์ ชุ่มนาเสียว. (2565). การพัฒนาทักษะการฟัง ทักษะการพูดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสาร Journal of Roi Kaensarn Academic คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*, 7(9), 396.
- สรินญา เด่นสุมิตร. (2560). การพัฒนาวิดีโอสื่อการเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment) เรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2/3 วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2563, จาก <http://academicptc.panyapiwat.ac.th/library/index.php/2018-08-08-07-13-04/category/90-teacher-inno-2560-con?download=1229:teacher-inno-2560-con-02>
- สุทธิกานต์ บ่อจักรพันธ์ และคณะ. (2559). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม. *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 3(2), 58-64.
- อัจฉรา บุญวงศ์ และคณะ. (2558). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย รายวิชาภาษาอังกฤษฟัง-พูด 2 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสารปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 27(2), 49-63.
- Jadal, M. M. (2011). A Study of Effectiveness of the Audio-Visual-Aids in Teaching and Learning of English at Primary Level in Z.P. Primary Schools of Solapur District. *Indian Streams Research Journal*, 1. Retrieved 10 November 2021, from <http://journals.melta.org.my/index.php/tet- /article/view/362>
- Ken Paterson. (1995). *Grammar Spectrum One: Elementary*. London: Oxford University Press.
- Likert, R. (1932). A Technique for the Measurement of Attitudes. *Archives of Psychology* (1-55).
- Mohammadia, A., Saed, A., & S Y.hahi, (2018). The Effect of Using Video Technology on Improving Reading Comprehension of Iranian Intermediate EFL Learners. *Advances in Language and Literary Studies*, 9(2), 17.

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในยุคชีวิตวิถีใหม่ กรณีศึกษานักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษ
ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
นันทิพา หนูพัฒน์

Simhachalam. Thamarana, (2016). Use of Multimedia Technologies in English Language Learning: A Study. *International Journal of English Language Teaching*, 4(8), 15-30.