

การนำสื่อมัลติมีเดียมาช่วยสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียน* TEACHING ENGLISH BY MULTIMEDIA IN SCHOOLS

พินิจ อินธิราช¹

Pinit Inthiraj¹

โรงเรียนดอนแคนดอนหวายสามัคคี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1¹

Donkean Donwai school

Roi-Et Primary Educational Service Area Office 1¹

Email : PPPdog2499@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดียของนักเรียน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนดอนแคนดอนหวายสามัคคี จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นอยากที่จะเรียนคำศัพท์ใหม่ๆ 2. นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนโรงเรียนดอนแคนดอนหวายสามัคคี มีผลรวมคะแนนการทดสอบก่อนเรียนได้เท่ากับ 7.16 คะแนน และผลรวมคะแนนการทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 20 คะแนน ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I) ได้เท่ากับ 0.5426 หรือคิดเป็นร้อยละ 54.26 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียเข้าใจง่าย อักษร รูปภาพเคลื่อนไหวทำให้เกิดความเข้าใจอยากที่จะเรียน สื่อมัลติมีเดียมีความน่าสนใจ มีเสียงพูด รูปภาพเคลื่อนไหวและเสียงดนตรีประกอบ ทำให้นักเรียนเกิดความต้องการอยากเรียนรู้ มีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : สื่อมัลติมีเดีย; ภาษาอังกฤษ; โรงเรียน

ABSTRACT

The objectives of the research article were 1) to promote students' learning of English vocabulary. 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. A sample group was mathayom 2 students totally 20 students in Donkean Donwai school. The study instruments were used three lesson plans concerning English vocabulary learning by using multimedia, English vocabulary achievement. The statistics used were frequency, percentage, mean, standard deviation and t-test.

The findings were as follows: 1. students were activated to learn new words. 2. The pre-test 7.16 points and post test 14 points. Effectiveness index of using multimedia for English vocabulary learning enhancement in Mathayomsuksa 2 students was 0.5426, showing that the students' English vocabulary learning by using multimedia increased 54.26%. 3. The students are satisfied with learning new vocabulary. Overall, it is at the highest level. The content in multimedia is easy to understand, with letters and moving pictures. Makes you excited and want to study. Multimedia is interesting, with speech, moving pictures and music. Make students want to learn. Overall satisfaction is at the highest level.

Keywords : Multimedia; English; Schools

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

ในปัจจุบันนี้โลกของเราเป็นโลกยุคข้อมูลข่าวสารติดต่อกันทั่วโลก ซึ่งภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลเป็นภาษาที่ใช้สื่อสารติดต่อกันระหว่างประเทศทั่วโลก เป็นภาษาสากล เป็นภาษาที่ใช้ติดต่อกันระหว่างประเทศ ทุกประเทศจำเป็นต้องติดต่อกัน การที่ผู้เรียนจะจดจำคำศัพท์ให้ได้มากและใช้ภาษาอังกฤษได้ถูกต้องคล่องแคล่วและเหมาะสมนั้น ขึ้นอยู่กับการรู้คำศัพท์ให้ได้มาก ดังนั้น ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ดี ผู้เรียนจะต้องมีการฝึก เรียนรู้ จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ได้มากพอสมควร ผู้เรียนอยากเรียนและเรียนอย่างสนุก ซึ่งทักษะการเรียนประกอบด้วย 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และเขียน ผู้วิจัยจึงค้นหาวิธีการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน ให้ได้เรียนอย่างสนุก ทักษะการเรียนประกอบด้วย 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และเขียน ทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง จึงจำเป็นอย่างยิ่ง จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการอ่านภาษาอังกฤษของสุดารัตน์ โยชนเื้อน (2563) ให้ความเห็นว่าประการสำคัญหนึ่งของผู้สอนหนักใจคือการที่จะให้เรียนจำคำศัพท์ที่สอนได้และเรียนอย่างสนุกไม่เบื่อและจำคำศัพท์ได้สอดคล้องกับ เทียมยศ ปะสวะโน (2563) ที่สรุปปัญหาเกี่ยวกับสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนไว้ดังนี้ 1) นักเรียนส่วนมาก อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่จำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษ จึงทำให้นักเรียนไม่มีโอกาสได้ใช้ภาษาอังกฤษ นอกจากรับการฝึกจากโรงเรียนเท่านั้น 2) นักเรียนส่วนมากมีพื้นฐานด้านคำศัพท์ที่

ต่ำมาก การมีพื้นฐานคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นตัวแปรสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อโดยตรงด้านการสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ 3) จำนวนนักเรียนในห้องเรียนมีจำนวนมาก การที่จะทำให้ผู้เรียน เรียนได้อย่างสนุก มีความอยากที่จะเรียน ผู้สอนต้องจัดหาสื่ออุปกรณ์ที่เร้าใจผู้เรียนอยากที่จะเรียน เรียนอย่างไม่เบื่อ ผู้วิจัยจึงนำสื่อการสอนมัลติมีเดียมาช่วยการ ซึ่งนักเรียนสามารถพูดโต้ตอบกับสื่อภาพคำศัพท์นั้นได้

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้สังเกตการเรียนการสอนแบบเดิมไม่ได้ผล จึงได้นำการการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดียมาช่วยในการสอน และผู้เรียนส่วนใหญ่ยังไม่สามารถอ่านคำศัพท์ด้วยตนเองได้และอ่านออกเสียงไม่ถูกต้อง รวมทั้งขาดสื่อการสอน จึงทำให้ครูไม่สามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ตามความมุ่งหมายของหลักสูตร ครูผู้สอนจำเป็นต้องพัฒนาวิธีถ่ายทอดความรู้ พัฒนาการเรียนการสอน (อนิรุธ แจ่มพลา และอุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ, 2565) ผู้วิจัยจึงได้นำสื่อมัลติมีเดียมาช่วยสอนคำศัพท์ ซึ่งเป็นสื่ออุปกรณ์การสอนที่ทันสมัยและทางโรงเรียนก็มีห้องคอมพิวเตอร์และเครื่องคอมพิวเตอร์จำนวนเพียงพอกับจำนวนนักเรียนต่อ 1 ห้องเรียน 20 คน ผู้วิจัยจึงได้ทำการสอนภาษาอังกฤษผ่านสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia instrument) โดยผู้วิจัยได้เลือกสื่อมัลติมีเดียเป็นรูปตัวการ์ตูน ซึ่งตัวการ์ตูนนั้นนักเรียนส่วนมากชอบเพราะตัวการ์ตูนพูดได้ แนะนำตัวเองเป็นภาษาอังกฤษจึงทำให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการและบทเรียนด้วย นักเรียนมีความรู้สึกกว่าบทเรียนที่กำลังเรียนอยู่นั้นไม่น่าเบื่อ ปัจจุบันบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่มีใช้และขายหาได้นั้นมากมาย เพราะเป็นสื่อช่วยทำให้ผู้เรียนได้เห็นทั้งภาพเคลื่อนไหว ภาพการ์ตูนน่ารักและมีเสียง สีสดใสสวยงาม ซึ่งภาพจะกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจบทเรียน สนุกสนานไปกับบทเรียนและจดจำคำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังมีการออกเสียงที่ถูกต้องชัดเจนจากเจ้าของภาษาอีกด้วย

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยได้สนใจที่จะศึกษาการนำสื่อมัลติมีเดียมาช่วยสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนดอนแคนดอนหวายสามัคคี ตำบลดินดำ อำเภอจังหาร จังหวัดร้อยเอ็ด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดียของนักเรียน และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อให้ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดอนแคนดอนหวายสามัคคี มีความรู้และทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มียิ่งขึ้นต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อส่งเสริมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
- 2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดียของนักเรียน
- 2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

- 3.1 ได้ทราบผลการส่งเสริมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

3.2 ได้ทราบผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดียของนักเรียน

3.2 ได้ทราบความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดอนแคนดอนหวายสามัคคี อำเภोजังหาร จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 43 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดอนแคนดอนหวายสามัคคี อำเภोजังหาร จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 20 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ ตัวแปรอิสระ คือ สื่อมัลติมีเดียเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตัวแปรตาม คือ 1) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) ความพึงพอใจในการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย 3) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง การเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อมัลติมีเดียจำนวน 3 แผน หัวข้อ My future job ซึ่งประกอบไปด้วย แผนที่ 3.1 เรื่อง I want to be... แผนที่ 3.2 เรื่อง My Idol และแผนที่ 3.3 เรื่อง Where are you working?. 2) สื่อมัลติมีเดีย ซึ่งประกอบไปด้วย ข้อความ เสียงเพลง รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว รวมถึง dialogue แสดงตัวอย่างประโยคเกี่ยวกับการใช้คำ ศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ และแบบทดสอบระหว่างเรียน โดยใช้แอปพลิเคชัน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลัง เรียน แบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ 4) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำ ศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดอนแคนดอนหวายสามัคคี อำเภोजังหาร จังหวัดร้อยเอ็ด สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t-test

5. ผลการวิจัย

5.1 ผลการส่งเสริมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความอยากที่จะเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น มีความสุขกับการเรียน จดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น มีความตรงต่อเวลาในการเข้าเรียนภาษาอังกฤษ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น

5.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดียของนักเรียน พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดอนแคนดอนหวายสามัคคี อำเภोजังหาร จังหวัดร้อยเอ็ด ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีผลรวมคะแนนของการทดสอบก่อน เรียนเท่ากับ 142 คะแนน ผลรวมคะแนนของการทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 282 คะแนน ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ได้เท่ากับ 0.5426 หรือคิดเป็นร้อยละ 54.26 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

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

เมื่อนำคะแนนมาเปรียบเทียบพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 คะแนนมาเปรียบเทียบพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

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 พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อ มัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยนำเสนอในลักษณะผลการวิเคราะห์ค่าสถิติ บรรยาย วิเคราะห์ข้อมูล ก่อนเรียน Mean = 7.10 หลังเรียน Mean = 14.10, ก่อนเรียน Standard Deviation (S.D.) = 2.63 หลังเรียน Standard Deviation (S.D.) = 2.07, ก่อนเรียน Minimum = 4.00 หลังเรียน Minimum = 10.00), ก่อนเรียน Maximum 13.00 18.00 แสดงให้เห็นว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.1 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.63 ค่าต่ำสุดที่ 4 คะแนน และค่าสูงสุดที่ 13 คะแนน หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะ การเรียนรู้คำ ศัพท์ภาษาอังกฤษ คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.1 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.07 ค่าต่ำสุดที่ 10 คะแนน และค่าสูงสุดที่ 18 คะแนน

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สถิติทดสอบค่าที (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			

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดอนแคนดอนหวายสามัคคี อำเภोजังหาร จังหวัดร้อยเอ็ด โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 7.16 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 14.00

5.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียมีความน่าสนใจและน่าดึงดูดความสนใจของนักเรียน เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียสามารถเข้าใจง่าย อักษร รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหวในสื่อมัลติมีเดียมีความน่าสนใจ มีเสียงและดนตรีประกอบในสื่อมัลติมีเดียเสียงดังฟังชัด เนื้อหาความรู้จากสื่อ มัลติมีเดีย สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำ ศัพท์ภาษาอังกฤษได้มีความพึงพอใจ ในระดับมากที่สุด มัลติมีเดียมีการออกเสียงภาษาอังกฤษเสียงดังฟังชัด เนื้อหาความรู้จากสื่อมัลติมีเดีย สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ได้เป็นอย่างดี

6. อภิปรายผลการวิจัย

6.1 จากผลการส่งเสริมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน แล้วนักเรียนมีผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 ที่เป็นเช่นนี้เพราะสื่อการสอนมัลติมีเดียมีความน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจทำให้ผู้เรียนชอบและเข้าใจบทเรียนได้ง่าย จดจำคำศัพท์ในบทเรียนมัลติมีเดียได้มากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิชัยภรณ์ แสนสุข, แสงสุรีย์ ดวงคำน้อย (2566) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์โดยใช้การเรียนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดียของนักเรียน พบว่า ก่อนเรียนมีคะแนนความสามารถในการจำคำศัพท์ได้คะแนนเฉลี่ย 7.16 แต่ผลการเรียนหลังได้รับการเรียนรู้จดจำคำศัพท์ผ่านสื่อมัลติมีเดียแล้วได้คะแนนเฉลี่ยทางสถิติสูงเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ย 14.00 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ที่เป็นเช่นนี้เพราะการเรียนด้วยความสนใจต่อสิ่งเร้าทำให้เกิดความสนใจ สนุกสนานกับบทเรียนแล้วนักเรียนจะจำบทเรียนนั้น ๆ ได้ดีและจำได้นานจำได้คงทนดีมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชุนกิบพลี คณะ (2563) ที่ได้ศึกษาเรื่องการท่องจำอฏูรอ่าน สำหรับนักเรียนชั้นอิสลามศึกษาตอนปลายปีที่ 2 โดยใช้โปรแกรม EASYTAHFIZ ผลการวิจัยพบว่า 1. คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการท่องจำอฏูรอ่านของนักเรียนชั้นอิสลามศึกษาตอนปลายปีที่ 2 หลังได้รับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้โปรแกรม EASY TAHFIZ (\bar{X} = 24.20, Mean Rank = 5.50)

สูงกว่าก่อนได้รับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้โปรแกรม EASY TAHFIZ (\bar{X} = 13.00, Mean Rank = 0.00) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการท่องจำอัลกุรอานของนักเรียนชั้นอิสลามศึกษาตอน ปลายปีที่ 2 หลังได้รับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้โปรแกรม EASY TAHFIZ ของกลุ่มทดลอง (\bar{X} = 24.20, Mean Rank = 5.50) สูงกว่ากลุ่มควบคุม (\bar{X} = .00, Mean Rank = 5.50) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6.3 จากผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียมีความน่าสนใจและน่าดึงดูดความสนใจของนักเรียน เนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียสามารถเข้าใจง่าย อักษร รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหวในสื่อมัลติมีเดียมีความน่าสนใจ มีเสียงและดนตรีประกอบในสื่อมัลติมีเดียเสียงดังฟังชัด เนื้อหาความรู้จากสื่อ มัลติมีเดีย สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้คำ ศัพท์ภาษาอังกฤษได้มีความพึงพอใจ ในระดับมากที่สุด มัลติมีเดียมีการออกเสียงภาษาอังกฤษเสียงดังฟังชัด เนื้อหาความรู้จากสื่อมัลติมีเดีย สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ สามารถ แม่นจันทร์รัตน์, นพวรรณ ฉิมรอยลาภ, นาดยา ปิลันธนานนท์ (2563) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในสังคมไทย เพื่อเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในสังคมไทยที่พัฒนาขึ้นสามารถเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนปลายได้ หลังเรียนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ คือร้อยละ 70 ขึ้นไป และพึงพอใจกับทรัพยากรการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิลาวรรณ จรุงผล, นคร ละลอกน้ำ, ธนะวัฒน์ วรรณประภา (2564) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย ด้วยเทคนิคการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อมัลติมีเดีย ด้วยเทคนิคการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.08/ 80.44 2) คะแนนแบบทดสอบหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ด้วยเทคนิคการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าผลการทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ค่าดัชนีประสิทธิผล ของสื่อมัลติมีเดีย ด้วยเทคนิคการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเท่ากับ 0.51 4) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ด้วยเทคนิคการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25

7. องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาการนำสื่อมัลติมีเดียมาช่วยสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนผู้วิจัยได้ข้อสรุปเป็นองค์ความรู้เพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอนได้ดังนี้ ขั้นตอนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

- 1) ผู้สอนเตรียม เนื้อหา เครื่องมือ อุปกรณ์สื่อมัลติมีเดียตรงตามเนื้อหาที่จะสอน
- 2) เตรียมตัวนักเรียน ไม่ให้นำอาหาร น้ำเข้าไปในห้อง เพราะน้ำอาหารเป็นสื่อไฟฟ้า อาจเป็นอันตรายต่อนักเรียนได้
- 3) ให้นักเรียนมีสมาธิ และ
- 4) เรียน/ทำตามสื่อมัลติมีเดียสอน เพื่อส่งเสริมในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนให้นักเรียนมีความอยากที่จะเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น มีความสุขกับการเรียน จดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น มีความตรงต่อเวลาในการเข้าเรียนภาษาอังกฤษ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

8.1.1 การเรียนการสอนผ่านสื่อมัลติมีเดียในปัจจุบันนี้ไม่ได้เหมาะสมกับการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเท่านั้น ยังเหมาะสมกับหลายวิชา ดังนั้นควรรณโยบายส่งเสริมให้ครูในโรงเรียนขนาดใหญ่ได้นำมาสอนวิชาภาษาอังกฤษ วิชาภาษาอังกฤษ ภาษาไทย และวิชาคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษาได้คุณภาพดีขึ้นด้วย

8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปฏิบัติ

8.2.1 ผู้ปฏิบัติ ผู้สอน และผู้เรียนให้ปฏิบัติตามคำแนะนำขั้นตอนในการใช้สื่อ ครูผู้สอนจะต้องตรวจดูอุปกรณ์เครื่องใช้สื่อมัลติมีเดียเสมอ ก่อนที่จะให้นักเรียนเข้าไปใช้เพราะเป็นสื่อที่ใช้ไฟฟ้าเป็นตัวขับเคลื่อนการทำงาน หากชำรุด ขาดเป็นอันตรายต่อนักเรียนได้มาก ครูควรดูแลใกล้ชิดกับนักเรียนขณะทำการสอน

8.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

8.3.1 ควรมีการศึกษารูปแบบการนำสื่อมัลติมีเดียมาช่วยสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนในบริบทโรงเรียนที่แตกต่างกัน เพื่อได้ทราบผลการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนให้นักเรียนมีความรู้และทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มียิ่งขึ้นต่อไป

9. บรรณานุกรม

เทียมยศ ปะสาวะโน. (2566). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องระบบสารสนเทศ สำหรับครูที่สำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระบุรี เขต 1. *วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี*. 20(2). 35-45.

พิชัยภรณ์ แสนสุข, แสงสุรีย์ ดวงคำน้อย. (2566). การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*. 13(4). 34-45.

- วิลาวรรณ จรุงภูผล, นคร ละลอกน้ำ, ธนะวัฒน์ วรรณประภา. (2564). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียด้วยเทคนิคการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. **วารสารวิจัย รำไพพรรณี**. 15(3). 75-83.
- สามารถ แม่นจันทร์รัตน์, นพวรรณ นิมรอยลาภ, นาทยา ปิลันธนานนท์. (2563). การพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในสังคมไทย เพื่อเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนปลาย. **วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์**. 35(2). 211-221.
- สุดารัตน์ โยชน์เย็น. (2563). การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5. **วารสารการวิจัยกาสะลองคำ**. 14(2). 61-76.
- อนิรุช แจ่มพलय และอุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ. (2565). การพัฒนาสื่อช่วยสอนมัลติมีเดียร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเอง วิชา การออกแบบและเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. **การประชุมระดับชาติ ครั้งที่ 14 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม**. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จังหวัดนครปฐม. 7-8 กรกฎาคม 2565. 975-984.