

การพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในสังคมไทย
เพื่อเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนปลาย

Development of Supplementary Computer Multimedia on Thai Culture to
Enhance Learning English for Upper Elementary level

สามารถ แมนจันทร์รัตน์* นพวรรณ ฉิมรอยลาร* และนัตยา ปิลันธนานนท์***

Samart Manchantrarat*, Nopphawan Chimroylarp* and Nataya Pilanthananond***

ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Department of Education, Faculty of Education, Kasetsart University

บทคัดย่อ

การเรียนรู้ด้วยทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ซึ่งเป็นสื่อที่มีรูปภาพเสียงและภาพเคลื่อนไหวจะช่วยให้กระตุ้นความสนใจและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนการสอนอีกด้วย การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในสังคมไทย 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายหลังเรียนด้วยสื่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในสังคมไทย แล้วนำมาออกแบบและพัฒนาสื่อ จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ จากนั้นนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษาจำนวน 30 คน ที่ได้จากการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในสังคมไทย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อนี้ เก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การหาค่าสถิติพื้นฐาน คำนวณค่าเฉลี่ย และสรุปประเด็นจากแบบสอบถาม

ผลการวิจัย พบว่า ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในสังคมไทยที่พัฒนาขึ้นสามารถเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษระดับ

ประถมศึกษาตอนปลายได้ หลังเรียนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ คือร้อยละ 70 ขึ้นไป และพึงพอใจกับทรัพยากรการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วัฒนธรรมไทย การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

Abstract

Learning with the supplementary computer multimedia which was the media with pictures, sounds and animations will stimulate interest and increase students' achievements. It also helps increase the efficiency of instruction as well. The research objectives were to 1) develop the supplementary computer multimedia related to culture in Thai society, 2) study the learning achievements and, 3) satisfactions on the upper elementary level students after learning through the supplementary computer multimedia created by the researcher. This media had contents related to culture in Thai society. Researcher designed and developed the media that consisted of 3 units. Then, experiment with the sample of 30 upper elementary level students of Kasetsart University Laboratory School Center for Educational Research

and Development, selected by purposive sampling. The research tools were supplementary computer multimedia related to culture in Thai society, learning achievement test, and the questionnaire of students' satisfactions on learning with this media. The data was collected and analyzed by using basic statistics, calculating the Arithmetic Mean, and summarizing the issues from the questionnaire.

The results of the research revealed that the supplementary computer multimedia related to culture in Thai society can enhance learning in English for the upper elementary level students. After learning, students had learning achievement passed the criteria as of the goal, 70 percentages up and were satisfied on this media at the highest level.

Keywords: Computer Multimedia, Thai Culture, English Learning

บทนำ

ปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายมากที่สุด เนื่องจากเป็นภาษากลางที่ใช้สื่อความหมายไปเกือบทั่วโลก เป็นแหล่งวิทยาการต่าง ๆ ตลอดจนเป็นเครื่องมือค้นคว้าความรู้ใหม่ ๆ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในสังคม บุคคลที่รู้ภาษาอังกฤษย่อมสามารถเข้าใจความคิด ทศนคติ และวัฒนธรรมของชาติอื่น ๆ ได้ (Karnklang, 2003) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้ภาษาอังกฤษทำให้เราได้เปรียบในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ผู้ที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ดีจะมีโอกาสในหน้าที่การงานมากกว่าผู้ที่ไม่มีความรู้ทางภาษาเลย ฉะนั้นในปัจจุบันภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทสำคัญในการนำพาทรัพยากรมนุษย์ของชาติให้มีความก้าวหน้าทัดเทียมกับประเทศอื่น ๆ ซึ่งปัจจุบันได้มีการปฏิรูประบบการศึกษาโดยสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ได้มีการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และในหลักสูตรได้กำหนดการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ซึ่งสมรรถนะที่สำคัญประการหนึ่ง คือ ความสามารถในการสื่อสาร โดยส่วนที่เกี่ยวข้อง

กับภาษาอังกฤษ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ภาษาต่างประเทศ เมื่อผู้เรียนเรียนภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษา ผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้ (Ministry of Education, 2002) ดังนั้นภาษาอังกฤษจึงได้ถูกบรรจุไว้ในหลักสูตร ให้นักเรียนได้เรียนรู้ อีกทั้งสถาบันการศึกษาหลายแห่งได้เปิดการเรียนการสอนหลักสูตร English Program ทั้งในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะ ทั้ง 4 ด้านคือ ทักษะทางด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (Plailek, 1981)

แม้ว่าระบบการศึกษาไทยจะให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ แต่ยังคงพบว่าการประเมินโดยสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (สทศ) ภาษาอังกฤษยังคงอยู่ในกลุ่มวิชาที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด เท่ากับ 23.98 (Wongprom, 2016) อีกทั้งรัฐบาลได้มีการปฏิรูปการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ มาหลายปีแล้วแต่ก็ยังไม่อาจแก้ปัญหาในส่วนของการพัฒนาการเรียนการสอนไปใช้เพื่อการสื่อสารของผู้เรียนได้ และ ยังพบว่ามีปัญหาอื่น ๆ ตามมาอีกมากมาย เช่น หลักสูตรไม่ตอบสนองต่อวัตถุประสงค์หลักในการจัดการเรียนการสอน การขาดการวางแผนของตัวหลักสูตร ปัญหาด้านครูผู้สอนภาษาอังกฤษ รวมไปถึงการขาดการพัฒนาในด้านสื่อการเรียนการสอน (Parmoothar, 2009)

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในสังคมอย่างมากและมีแนวโน้มที่จะเข้ามามีบทบาทสำคัญ ในการจัดระบบการเรียนการสอนเมื่อทุกอย่างพัฒนาขึ้น โดยส่งผลต่อความคิด การกระทำ และการใช้ชีวิต ภาพเคลื่อนไหวต่างได้สร้างการรับรู้ใหม่ ๆ ให้กับผู้คนในด้านที่หลากหลาย ผู้เรียนสามารถมีสมาธิในการเรียนได้นานขึ้นและเกิดประสิทธิภาพในการเรียนอย่างรวดเร็วเช่นกัน รวมทั้งข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ในการ

เรียนก็ถูกกำจัดออกไป ซึ่งคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนับเป็นรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจที่ช่วยให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสในการเรียนรู้ที่เท่าเทียมกัน ด้วยแนวคิดที่ว่า การออกแบบการเรียนรู้ดังกล่าวนี้ ได้ถูกออกแบบให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ เพราะมีความยืดหยุ่นที่สามารถปรับเปลี่ยนไปได้ตามหลักสูตรและสามารถพัฒนาการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดอยู่แต่เพียงในห้องเรียนเท่านั้นแต่สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา นั่นเอง นอกจากนี้แล้วยังตอบสนองต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียนเป็นรายบุคคลด้วย (Rose, Meyer, Strangman and Rappolt, 2002) อีกทั้งผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ไม่ต้องรอหรือเร่งตามผู้อื่นผู้เรียนสามารถปฏิบัติซ้ำได้โดยไม่รู้จักเบื่อหน่าย (Phuworawan, 1988) นักเรียนสามารถตอบโต้กับเครื่องได้โดยปราศจากความกลัว ไม่ต้องเผชิญกับอารมณ์ต่าง ๆ ของบุคคลรอบด้าน และได้รับความยุติธรรมจากเครื่องและนักเรียน นอกจากนี้จะได้ความรู้แล้วนักเรียนยังได้รับความเพลิดเพลินและง่ายต่อการใช้อีกด้วย (Malithong, 1997) อีกทั้งยังเป็นสื่อที่สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างผู้เรียนได้ดี รวมทั้งสามารถประเมินและตรวจความเข้าใจของผู้เรียนได้ตลอดเวลา ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนมากขึ้น (Sawangsrri, 2009) ดังนั้น การนำทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมาใช้เพื่อเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษจึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจอีกทางหนึ่ง

จากการศึกษาและสำรวจพบว่า มีทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่จะนำมาใช้พัฒนาผู้เรียนตามแนวทางของการสอนภาษาอังกฤษเพื่อเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษ โดยเจ้าของภาษาหรือผู้ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศเป็นผู้จัดทำขึ้นอยู่จำนวนมาก ในรูปแบบของ ตำราเรียน แบบฝึกหัด แบบทบทวนความรู้ หรือเกม โดยใช้บทอ่าน กรณีศึกษา หรือสถานการณ์ เข้ามาดำเนินเรื่องราว แต่โดยส่วนใหญ่แล้วแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้เหล่านั้นมักจะอิงเนื้อหากรณีศึกษา หรือสถานการณ์ ในบริบทของเจ้าของภาษาเป็นหลัก อีกทั้งเนื้อหาส่วนใหญ่จะกล่าวถึงบริบทในสังคมของเจ้าของภาษา เช่น เทศกาล วันสำคัญ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา ซึ่งถ้าผู้เรียนไม่เข้าใจวัฒนธรรม หรือแนวคิดดังกล่าว

ก็อาจทำให้อ่านหรือตีความเรื่องราวเหล่านั้นได้ยาก และหากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของเรื่องที่อ่านน้อยก็จะเป็นปัญหาในการอ่าน ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถสื่อความหมายของเรื่องที่อ่านตามวัตถุประสงค์ที่ผู้เขียนต้องการสื่อสารได้ และจะมีปัญหาในการตีความหมายของเรื่องราว ส่งผลให้ผู้เรียน ไม่เข้าใจหรือเกิดความเบื่อหน่ายต่อการสอนนั้น ๆ และหากผู้เรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ก็จะทำให้ยากต่อการเรียนรู้ต่อไปได้ อีกทั้งหากครูอาจารย์ไม่เชี่ยวชาญเรื่องวัฒนธรรมนั้น ๆ หรือไม่ทราบว่าจะต้องสอนวัฒนธรรมนั้นหรือวัฒนธรรมใดที่ควรสอน (Chavez, 2002) หรือครูอาจารย์จำนวนมากไม่มีความรู้มากพอที่จะให้ข้อมูลที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่อยู่ “ใน” ภาษาหรือมีเวลาจำกัดในชั้นเรียนเพราะต้องอธิบายเรื่องอื่น ๆ เช่น ไวยากรณ์และการออกเสียง จึงทำให้ครูไม่สามารถมีเวลาเพียงพอสำหรับการอธิบายหรือสอดแทรกเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมในภาษาที่ครูกำลังสอน ครูอาจารย์บางท่านก็เลี่ยงที่จะอธิบายเพราะไม่มีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับวัฒนธรรมในลักษณะนี้มากพอจึงทำให้ผู้สอนไม่เห็นความสำคัญในการสอดแทรกความรู้เรื่องวัฒนธรรมแก่ผู้เรียน อันส่งผลต่อความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนเมื่อต้องปฏิบัติตนในการเข้าสังคมของเจ้าของวัฒนธรรมนั้น ๆ ได้ซึ่งหากเราจะกล่าวว่า วัฒนธรรมในรูปแบบของข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับประเทศ “เจ้าของภาษาเดิม” นั้นเป็นเรื่องที่น่าสนใจและเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนจำนวนมากเรียนภาษาอังกฤษแต่ผู้เรียนบางคนไม่ได้ต้องการที่จะใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารกับเฉพาะคนที่มาจากประเทศต้นกำเนิดภาษาเท่านั้น แต่พวกเขายังต้องการถ่ายทอดวัฒนธรรมในแง่ของวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นของตนเอง ให้แก่คนอื่น ๆ โดยใช้ภาษาที่เป็นสากลด้วยเช่นกัน (Boriboon, 2012)

สำหรับการจัดการศึกษาไทยแลนด์ 4.0 นั้น การเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้เรียนจะเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ โดยผู้สอนจะเป็นผู้นำเอาเทคโนโลยีเข้าใช้ในการจัดการเรียนการสอนและเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าด้วยตนเอง ของผู้เรียน (Jetaman, Kitlakarn, Pimdee, Wangsaard, Sukmat & Suksup, 2019) ซึ่งการเรียนรู้ดังกล่าวไม่ควรละเลยวัฒนธรรมไทย ฉะนั้นเป้าหมายสำคัญ

ประการหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ยุคไทยแลนด์ 4.0 จะต้องมีลักษณะแบบ Global Thai ที่มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย โดยปรับเปลี่ยนจากการเรียนรู้ในโรงเรียนและในระบบ เป็นการเรียนรู้นอกห้องเรียนนอกโรงเรียนและนอกระบบ ผ่านช่องทางต่าง ๆ อันเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต บริบท พื้นถิ่น (Division of Research Administration and Educational Quality Assurance, 2017) หากนำเนื้อหากรณีศึกษา หรือสถานการณ์ ในบริบทของวัฒนธรรมไทย เช่น เทศกาล วันสำคัญ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และวิถีความเป็นอยู่ของสังคมไทยมาใช้สอนภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงภาษาและวัฒนธรรมในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสมกับปัจจุบัน โดยการถ่ายทอดแนวคิดเรื่องความเป็นสากลในท้องถิ่นในรูปแบบนวัตกรรมสื่อการสอนเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยจัดทำออกมาในรูปแบบของทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียน โดยนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลายทั้งบทอ่าน สถานการณ์ วิทัศน์ และ แบบฝึกหัดทั้งก่อนและหลังเรียน โดยเลือกเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลายและใช้สถานการณ์ในปัจจุบันเข้ามาเป็นตัวดำเนินเรื่อง ทำให้ผู้เรียนที่มีพื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกันสามารถเข้าใจได้ง่ายผ่านเรื่องราวของวัฒนธรรมในบริบทของสังคมไทยที่ใกล้ตัว

จากสภาพปัญหาของการสอนภาษาอังกฤษและความสำคัญของวัฒนธรรมผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนปลาย ให้มีความสอดคล้องกับบริบทของวัฒนธรรมในบริบทของสังคมไทย โดยใช้เรื่องราวที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทย เพื่อให้ผู้เรียนเอาประสบการณ์และสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียนมาเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจ สื่อสารและคิด อีกทั้งยังกระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวในการเรียนและไม่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่ายากเกินไปกว่าที่จะทำความเข้าใจได้ โดยผู้เรียนสามารถใช้พื้นฐานทางวัฒนธรรมในบริบทของสังคมไทยที่มีอยู่ ร่วมกับความสามารถทางภาษาอังกฤษมาใช้ในการเรียนได้ และผู้เรียนสามารถพูดและใช้ภาษาอังกฤษ

บอกเล่าเรื่องราวในชีวิตประจำวันได้อีกทั้งยังเป็นการสร้างแรงจูงใจให้เกิดแก่นักเรียนได้อีกทางหนึ่งด้วย อีกทั้งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานก็กล่าวไว้อย่างชัดเจนเช่นเดียวกันว่าต้องการสร้างผู้เรียนไทยให้มีจิตสำนึกความเป็นพลโลก (Global citizen) (Ministry of Education, 2009) ตลอดจนนโยบายล่าสุดของรัฐบาลไทยที่ต้องการให้คนไทยใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารกับเพื่อนบ้านในประชาคมอาเซียน ซึ่งหมายถึงการเรียนรู้วัฒนธรรมอื่น ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ควบคู่ไปกับการใช้ภาษาอังกฤษและเผยแพร่วัฒนธรรมไทยให้แก่เพื่อนบ้านได้อย่างเหมาะสมนั่นเอง ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้ คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปรับปรุง และเป็นตัวอย่างในการพัฒนาการเรียนการสอนและสื่อการเรียนการสอนในโอกาสต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในสังคมไทยเพื่อเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายหลังเรียนด้วยทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในสังคมไทย เพื่อเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ที่มีต่อทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในสังคมไทย เพื่อเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษาจำนวน 842 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษาจำนวน 30 คน ได้จากการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยแบ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 10 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 คน ที่เรียนในปีการศึกษา 2561

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา ครอบคลุมจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ อาหารไทย การแต่งกายของคนไทยในภาคต่าง ๆ และประเพณีปีใหม่ไทย (สงกรานต์)

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อนี้ ผู้วิจัยได้สำรวจและค้นหาข้อมูล จากนั้นนำมาออกแบบและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังต่อไปนี้

1.1 ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ผู้วิจัยดำเนินการสร้างโดยมีขั้นตอนดังนี้ โดยเริ่มจากศึกษาทฤษฎีและหลักการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการสร้างทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของ Malithong (1997) Torut (2000) Kongkachuy (2010) Songkram (2010) Chimmanee (2013) Phoomsuay (2016) และ Rattamma (2017) เพื่อกำหนดองค์ประกอบของทรัพยากรการเรียนรู้ กำหนดขอบเขตของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในสังคมไทย ได้แก่ อาหารไทย การแต่งกายของคนไทยในภาคต่าง ๆ และประเพณีปีใหม่ไทย (สงกรานต์) มาจัดทำบทภาษาอังกฤษ ออกแบบและนำเสนอกรอบแนวทางการดำเนินเรื่อง และดำเนินการสร้างทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ผู้วิจัยได้นำทรัพยากรการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน และด้านคุณภาพของทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จำนวน 3 ท่าน ประเมินเครื่องมือ

วิจัยผลปรากฏว่าค่าความสอดคล้องของด้านเนื้อหาในแต่ละหน่วยเท่ากับ 1 ค่าความสอดคล้องด้านเนื้อหาภาพรวมเท่ากับ 0.94 และค่าความสอดคล้องด้านคุณภาพของสื่อเท่ากับ 0.99 และนำผลการประเมินมาปรับปรุงแก้ไขเมื่อผู้วิจัยปรับแก้แล้วก็นำทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

1.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย เพื่อใช้ทดสอบหลังการเรียนรู้ด้วยทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นการวัดความรู้และความเข้าใจตามวัตถุประสงค์ของทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ซึ่งเป็นปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอน โดยศึกษาหลักการและวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากนั้นจึงสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งประกอบด้วยข้อสอบสำหรับใช้จริงจำนวน 20 ข้อและข้อสอบสำรองจำนวน 15 ข้อ รวมทั้งสิ้น 35 ข้อ นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความสอดคล้องเป็นไปตามเกณฑ์ จำนวน 20 ข้อ มาจัดทำเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยกำหนดค่าความสอดคล้องที่ยอมรับได้มากกว่า .50 ขึ้นไป โดยข้อสอบจำนวน 16 ข้อมีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1 และข้อสอบจำนวน 4 ข้อมีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.67

1.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายที่มีต่อทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อใช้วัดความพึงพอใจของนักเรียน ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ด้านเนื้อหาและด้านการออกแบบทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยกำหนดความพึงพอใจเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ที่มีตัวเลือก 5 ระดับคือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด จากนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านเพื่อพิจารณาและตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถามความพึงพอใจ ความถูกต้องของภาษาและความเหมาะสมของข้อคำถาม จากนั้นหาค่าความสอดคล้องเพื่อนำมาวิเคราะห์ความตรง

เชิงโครงสร้าง ผลปรากฏว่า ค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับรายการประเมินมีความสอดคล้องเท่ากับ 0.95 แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขแล้วจึงนำไปให้กลุ่มตัวอย่างประเมินหลังจากใช้สื่อ

2. การทดลองใช้ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ผู้วิจัยทดลองให้ผู้เรียนใช้ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย อธิบายขั้นตอนการใช้โปรแกรม แนะนำส่วนประกอบของทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เริ่มทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 เริ่มเรียนจากหน่วยการเรียนรู้ครั้งที่ 1 หน่วยจนครบ 3 หน่วย ใช้เวลาเรียนเป็นเวลา 1 สัปดาห์ และสามารถกลับมาเรียนและทบทวนเนื้อหาในทรัพยากรการเรียนรู้และทำแบบฝึกหัดได้ในตลอดทั้งสัปดาห์ หลังทดลองผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้นักเรียนทำหลังจากการเรียนรู้ด้วยทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จำนวน 20 ข้อ โดยใช้เวลา 30 นาที และบันทึกคะแนน ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์

มัลติมีเดีย ผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ตามเกณฑ์ที่กำหนด และสรุปผล

3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการศึกษา

1. ผู้วิจัยได้พัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในสังคมไทย เพื่อเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนปลายโดยศึกษาและออกแบบองค์ประกอบของทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีทั้งสิ้น 7 องค์ประกอบ ได้แก่ ส่วนนำเข้าเนื้อหา (Title) ส่วนเมนู (Menu) ส่วนชี้แจงบทเรียน (Introduction) ส่วนวัตถุประสงค์ (Objectives) ส่วนเนื้อหา (Content) ส่วนฝึกปฏิบัติ (Exercise) และส่วนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Test) ซึ่งเนื้อหาในบทเรียนประกอบด้วย หน่วยที่ 1 YUMMY THAI FOOD! หน่วยที่ 2 LET'S DRESS UP! และ หน่วยที่ 3 FUN SPLASH FESTIVAL

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

(n = 30)

Unit ชั้น/คนที่	Unit	Unit1 YUMMY THAI FOOD!	Unit 2 LET'S DRESS UP!	Unit 3 FUN SPLASH FESTIVAL!	รวม (20)
		(6 คะแนน)	(7 คะแนน)	(7 คะแนน)	
ป.4	1	5	5	6	16
	2	6	5	5	16
	3	5	6	5	16
	4	5	5	6	16
	5	6	4	5	15
	6	5	6	4	15
	7	5	5	5	15
	8	5	5	4	14
	9	4	4	5	13
	10	4	5	4	13
	ค่าเฉลี่ย	5.00	5.00	4.90	14.90
	ร้อยละ	83.33	71.43	70.00	74.50

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย (ต่อ)

(n = 30)

Unit ชั้น/คนที่		Unit1 YUMMY THAI FOOD! (6 คะแนน)	Unit 2 LET'S DRESS UP! (7 คะแนน)	Unit 3 FUN SPLASH FESTIVAL! (7 คะแนน)	รวม (20)
ป.5	1	6	4	6	16
	2	4	6	6	16
	3	5	5	5	15
	4	4	6	5	15
	5	5	6	4	15
	6	4	6	5	15
	7	5	4	5	14
	8	4	6	4	14
	9	4	5	5	14
	10	5	4	5	14
	ค่าเฉลี่ย	4.60	5.20	5.00	14.80
	ร้อยละ	76.67	74.29	71.43	74.00
ป.6	1	5	5	6	16
	2	6	5	5	16
	3	5	6	5	16
	4	6	5	5	16
	5	5	6	5	16
	6	5	6	5	16
	7	6	5	5	16
	8	5	6	4	15
	9	5	5	5	15
	10	5	5	5	15
	ค่าเฉลี่ย	5.30	5.40	5.00	15.70
	ร้อยละ	88.33	77.14	71.43	78.50
คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ($\bar{x}$) ของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย = 15.13 คิดเป็นร้อยละ 75.67					

จากตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายหลังใช้ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยภาพรวมคิดเป็นร้อยละ 75.67 ซึ่งผ่านเกณฑ์เป้าหมายที่กำหนดไว้ คือร้อยละ 70 ขึ้นไป ซึ่งค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเท่ากับ 15.13 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน และเมื่อพิจารณาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับประถมศึกษา

ตอนปลายในแต่ละชั้นพบว่า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 14.90 คิดเป็นร้อยละ 74.50 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 14.80 คิดเป็นร้อยละ 74.00 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 15.70 คิดเป็นร้อยละ 78.50

ตารางที่ 2 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

(n = 30)

รายการที่ประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. ปริมาณของเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.80	0.41	มากที่สุด
2. ความน่าสนใจ และกระตุ้นความสนใจของบทเรียน	4.73	0.52	มากที่สุด
3. สีของบทเรียนและความสวยงามบนหน้าจอ	4.70	0.60	มากที่สุด
4. วิดีทัศน์ถ่ายทอดได้ชัดเจน เข้าใจง่ายและน่าสนใจ	4.67	0.76	มากที่สุด
5. ภาพประกอบมีความสวยงาม คมชัด	4.67	0.76	มากที่สุด
6. ส่วนนำเข้าบทเรียน (Title) มีความน่าสนใจ	4.63	0.61	มากที่สุด
7. การนำเสนอเนื้อหาต่อการทำความเข้าใจ	4.60	0.67	มากที่สุด
8. ทรัพยากรการเรียนรู้ใช้ง่าย สะดวก ไม่มีข้อติดขัด	4.57	0.57	มากที่สุด
9. การแบ่งหัวข้อของเนื้อหา	4.57	0.63	มากที่สุด
10. แบบฝึกหัดในบทเรียนเหมาะสมกับผู้เรียน	4.57	0.68	มากที่สุด
11. ปุ่มต่าง ๆ จัดวางเหมาะสม ใช้งานง่าย	4.50	0.73	มาก
12. เสียงเพลงประกอบมีความเหมาะสม	4.50	0.73	มาก
13. ตัวอักษรชัดเจนอ่านง่าย	4.50	0.78	มาก
14. ระยะเวลาในการศึกษาบทเรียนในทรัพยากรการเรียนรู้	4.40	0.89	มาก
ค่าเฉลี่ย	4.60	0.40	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ความพึงพอใจต่อทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.60, S.D. = 0.40) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายมีความพึงพอใจในระดับสูงสุดคือ ปริมาณของเนื้อหาที่มีความเหมาะสม ($\bar{x}$ = 4.80, S.D. = 0.41) รองลงมาคือ ความน่าสนใจ และกระตุ้นความสนใจของบทเรียน ($\bar{x}$ = 4.73, S.D. = 0.52) และรองลงมาคือ สีของบทเรียนและความสวยงามบนหน้าจอ ($\bar{x}$ = 4.70, S.D. = 0.60) ตามลำดับ

การอภิปรายผล

ผลการวิจัยการพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย มีผลสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ Phoomsuay (2016) และ Rattamma (2017) ที่มีการกำหนดโครงสร้างและองค์ประกอบของบทเรียน แสดงแนวทางการดำเนินเรื่อง (Storyboard) รวมทั้งก่อนที่จะดำเนินการสอนหรือให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองนั้น ผู้สอนจะชี้แจงถึงการเข้าสู่ระบบ จุดประสงค์ การศึกษา

บทเรียนที่ประกอบด้วยข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ คำสั่งแบบฝึกหัดและแบบทดสอบที่นักเรียนต้องทำโดยจะมีการเรียนรู้เนื้อหา และการเดาคำศัพท์จากบริบท และเรียนคำศัพท์ตามแนวเรื่องที่กำหนดไว้ สอดคล้องตามหลักการของประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนของ Torut (2000) ที่อธิบายไว้ว่า คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาสามารถช่วยปรับความสามารถและความชอบของผู้เรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาสามารถช่วยปรับการเรียนรู้และการรับรู้ในการเรียนได้ คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาสามารถปรับให้เข้ากับจังหวะการเรียนรู้ของตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนซ้ำเพิ่มการเรียนรู้ให้ทันผู้เรียนไว้ คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษากระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจเนื่องจากมี ข้อความ เสียง วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาช่วยปรับทัศนคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาให้ผลย้อนกลับอย่างทันที และสามารถบันทึกความสามารถและผลความก้าวหน้าของผู้เรียนได้

หลังจากที่นักเรียนใช้ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ นักเรียนมีความเข้าใจในวัฒนธรรมในสังคมไทย เพราะนักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์

ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอาหาร เครื่องแต่งกายและประเพณี สภกรานต์ของไทย ซึ่งเป็นคำศัพท์ที่ไม่ยากจนเกินไป เนื่องจากมีภาพช่วยสื่อความหมายให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น นอกจากนี้การเรียนรู้จากทรัพยากรดังกล่าว ทำให้นักเรียน ได้เรียนรู้จากการอ่านภาษาอังกฤษ โดยผ่านเรื่องราว เกี่ยวกับวัฒนธรรมในสังคมไทยโดยกล่าวถึงประวัติความเป็นมา ลักษณะและความแตกต่างของอาหารไทย เครื่องแต่งกายไทย และกิจกรรมที่เกิดขึ้นในวันสงกรานต์ของไทย ในแต่ละภูมิภาค ซึ่งบทอ่านดังกล่าว มีทั้งวลีและโครงสร้างประโยคจากง่ายไปยาก ซึ่งส่วนใหญ่ใช้ Present Simple Tense ทำให้นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญของบทอ่าน นักเรียนได้ฝึกอ่านคำสั่งและปฏิบัติตามคำสั่งสำหรับทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ ทำให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจ คำสั่งที่ใช้ในการเรียนการสอนที่หลากหลายได้ ยิ่งไปกว่านั้น นักเรียนได้ฝึกทักษะการดูภาพจากวิดีโอ และทักษะการฟังจากวิดีโอไปพร้อมกัน ทำให้นักเรียนได้เข้าใจความหมายของ เนื้อหาภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ Kongkachuy (2010) ส่งผลให้ประสิทธิภาพของการเรียน การสอนภาษาอังกฤษดียิ่งขึ้นจนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนบรรลุตามเป้าหมาย

ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายที่มีต่อทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ Chimmanee (2013) ที่ได้กล่าวถึงการออกแบบแต่ละองค์ประกอบของทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ที่ควรมีความน่าสนใจ และสีสันสวยงาม มีการแบ่งหัวข้อชัดเจนทำให้ผู้เรียนใช้งานได้ง่าย ไม่ติดขัด การจัดวางปุ่มต่าง ๆ มีความเหมาะสม มีภาพประกอบที่เป็นของจริงสื่อถึงวัฒนธรรมที่ผู้เรียนกำลังศึกษา มีเสียงเพลงและวิดีโอที่ถ่ายทอดเรื่องราวให้เข้าใจได้ง่าย รวมทั้งปริมาณของเนื้อหาที่นักเรียนศึกษามีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีคำศัพท์ที่ไม่ยากจนเกินไป ส่งผลให้เกิดความดึงดูดใจให้นักเรียนมาใช้ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียซ้ำ ๆ เพื่อทบทวนและพัฒนาความรู้ด้านวัฒนธรรมไทยของตนเองได้ตลอดเวลา โดย

ไม่จำกัดในเรื่องของเวลาในการฝึก ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาผู้เรียนที่มีความสามารถในการเรียนรู้แตกต่างกันได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ผู้สอนต้องจัดเตรียมสถานที่ในการใช้ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย รวมทั้งติดตั้งโปรแกรมในการควบคุมการทำงาน

1.2 ผู้สอนควรศึกษาวิธีการใช้ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย และให้นักเรียนศึกษาคำแนะนำในการใช้ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จากนั้นผู้สอนอาจอธิบายเพิ่มเติม กรณีที่นักเรียนไม่เข้าใจ เช่น การปรับลดการใช้เพลงประกอบการเรียนการสอน ผู้สอนอาจใช้โน้ตบุ๊กนำเสนอเข้าสู่บทเรียน ขึ้นทำกิจกรรมการเรียนการสอน หรือชั้นสรุปก็ได้ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้สอน

1.3 ผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนขณะเรียนรู้บทเรียนในทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในสังคมไทย และคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ระหว่างทำกิจกรรมต่าง ๆ ในบทเรียน และอาจมีการสนทนาล้างการเรียนรู้เพื่อรับฟังความคิดเห็นเพิ่มเติมของนักเรียน เพื่อนำผลไปปรับปรุงการจัดการเรียนรู้เสริมนอกเวลาเรียนของนักเรียนต่อไป

1.4 ผู้สอนควรให้ความช่วยเหลือนักเรียนกลุ่มที่มีปัญหาทางการเรียนหรือเรียนรู้ช้า โดยในระหว่างที่นักเรียนกำลังเรียนภาษาอังกฤษจากทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ผู้สอนควรดูแล อธิบายหรือสอนเพิ่มเติม รวมทั้งแนะนำขั้นตอนการใช้ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียอย่างใกล้ชิด

1.5 ผู้สอนควรสอดแทรกเทคนิคการอ่านเพื่อความเข้าใจ และทักษะการฟังจากวิดีโอ โดยอาจฝึกทักษะเหล่านี้ก่อนเริ่มใช้ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จะช่วยทำให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรจัดทำทรัพยากรการเรียนรู้ในเนื้อหาอื่น ๆ เช่น สัตว์ สถานที่ ประเทศต่าง ๆ ในโลก เป็นต้น เพราะเนื้อหาดังกล่าวเป็นเรื่องที่น่าสนใจ อาจส่งผลให้การเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษดีขึ้น

2.2 ควรจัดทำทรัพยากรการเรียนรู้ในระดับอื่น ๆ เช่น ระดับประถมศึกษาตอนต้น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นต้น

2.3 ควรพัฒนาเนื้อหาเรื่องอื่น ๆ โดยสอดแทรกการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ด้านการสนทนา คำศัพท์ ไวยากรณ์และโครงสร้างประโยค โดยใช้เนื้อหาที่หลากหลายมาจัดทำลงในทรัพยากรการเรียนรู้ เพื่อให้การเรียนการสอนน่าสนใจ

2.4 ควรเลือกใช้โปรแกรมประยุกต์เพื่อพัฒนาทรัพยากรให้มีความหลากหลาย ผู้วิจัยอาจต้องศึกษาหรือลงมือใช้โปรแกรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง เพื่อทราบข้อดีและข้อจำกัดของแต่ละโปรแกรม ก่อนเลือกนำมาใช้พัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้มีลติมีเดีย

2.5 ควรพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้ในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อให้การเรียนการสอนเกิดความน่าสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้เพิ่มขึ้น

2.6 ควรนำทรัพยากรการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นไปพัฒนาต่อในรูปแบบของสื่อบนเว็บไซต์ซึ่งสามารถเผยแพร่ให้นักเรียนทั่วไปสามารถใช้ได้โดยไม่จำกัดการใช้อยู่ในชั้นเรียน หรืออาจจัดทำขึ้นในรูปแบบของแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน

References

Boriboon, P. (2012). Concepts of Culture in English Language Teaching: Problems of Realization, Development, and Transcultural Concepts for Globalized Pedagogy of English. *Journal of Humanities, Naresuan University*, 9(2), 1-22. [In Thai]

Chavez, M. (2002). We say "culture" and students ask "what?": University students' definitions of foreign language culture. *Die Unterrichtspraxis/Teaching German*, 35(2), 129-140.

Chimmanee, S. (2013). The Development of Computer Multimedia Instruction on English Reading for Prathomsuksa 5 Students at Watbangchangtai School. *Veridian E-Journal*, 6 (2), 113-125. [In Thai]

Division of Research Administration and Educational Quality Assurance. (2017). *Thailand 4.0 model driven blueprint Thailand towards wealth, stability and sustainability*. Retrieved from <http://www.libarts.up.ac.th/v2/img/Thailand-4.0.pdf>. [In Thai]

Jetaman. P., Kitlakarn. P., Pimdee, P., Wangsaard. K., Sukmat. A. & Suksup. J. (2019). *The Development Education Issue of Thailand 4.0 towards 21st Century*. Retrieved from https://www.kroobannok.com/news_file/p81770280746.pdf. [In Thai]

Karnklang, W. (2003). *Research report on the study of teaching and learning management conditions English at Focus on communication skills according to the basic education curriculum*. Bangkok: Department of Curriculum and Instruction Development. Ministry of Education. [In Thai]

Kongkachuy, S. (2010). *The Development of Computer Multimedia Game-Based Instruction on English Idioms for the 2nd Educational Rage at Bannakhao School*. Master of Science in Industrial Education, Educational Communications and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi. [In Thai]

Malithong, K. (1997). *Contemporary educational technology*. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House. [In Thai]

- Malithong, K. (2005). *Technology and Communication for Education*. Bangkok: Arun Printing House. [In Thai]
- Ministry of Education. (2002). *Learning Media Development Guide for the Basic Education Curriculum*. Bangkok: Kurusapa Printing Ladphrao. [In Thai]
- _____. (2009). *The Basic Education Core Curriculum B.E. 2551*. Office of the Basic Education Commission. Bangkok: The Agricultural Cooperative Federation of Thailand Limited. [In Thai]
- Parmoothar, S. (2009). *An Analysis of Problems in Teaching English and the Needs of PrathomSuksa 6 Teachers in Phosai Distrcit, Ubon Ratchathani Province*. Master of arts, Ubon Rachathani Rajabhut University.
- Phoomsuay, S. (2016). Computer Assited Language Learning, Vocabulary, Mattayomsuksa 3. *Veridian E-Journal*, 9 (3), 1040-1051. [In Thai]
- Phuworawan, Y. (1988). *Computer Assisted Instruction*. Bangkok: Technology Education. Kasetsart University. [In Thai]
- Plailek, T. (1981). Factors Effecting English Speaking Ability of Second Year English Major Students in the Faculty of Education, Rajabhat Universities in Bangkok Metropolitan Area. *Research and Development Journal*, 3(1), 52-58. [In Thai]
- Rattamma, K. (2017). *The Development of Computer Assisted Instruction for Learning English Vocabulary of Prathomsuksa 4 students*. Master of Education. Curriculum and Instruction. Buriram Rajabhat University. [In Thai]
- Rose, D. H., Meyer, A. Strangman, N. and Rappolt. G. (2002). *Teaching Every Student in the Digital Age: Universal Design for Learning*. Retrieved from <http://www.ascd.org/publications/books/101042.aspx>.
- Sawangsi, A. (2009). *The Development of Computer Assisted Instruction in Integrating English Language Lesson to Learn Vocabulary for Prathomsuksa 4 Students at Bantapluang School*. An Independent Study, Master of Education, Department of Educational Technology, Graduate School, Silpakorn University. [In Thai]
- Songkram, N. (2010). *Multimedia Design and Development for Learning*. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House. [In Thai]
- Torut, B. (2000). *Computer-Assisted Language Learning: An Overview*. Erişim Tarihi.
- Wongprom, B. (2016) *English, Thai children do not progress. Who is the problem?*. Retrieved from <http://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=45063&Key=hotnews>. [In Thai]