

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชมนตรี (ปลื้ม-เชื่อมนุกูล)  
ระหว่างการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียกับการสอนแบบปกติ  
A Comparison of Learning Achievement in English subjects  
of Grade 2 Students at Ratchamontri (Pluem-Chuemnukul) School  
Using Multimedia and the Traditional Teaching Method

สุดารัตน์ สมปัญญา<sup>1,\*</sup> และ อรนุช ลิมตศิริ<sup>2</sup>

Sudarat Sompanya<sup>1,\*</sup> and Oranuch Limtasiri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

<sup>1,2</sup>Faculty of Education, Program in Innovative Curriculum and Learning Management

Ramkhamhaeng University

\*Corresponding author's e-mail: sudarat.so1994@gmail.com

วันที่รับบทความ (Received)

30 มกราคม 2567

วันที่แก้ไขบทความ (Revised)

3 มีนาคม 2567

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)

20 มีนาคม 2567

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง Vocabulary ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชมนตรี (ปลื้ม-เชื่อมนุกูล) ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Vocabulary ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชมนตรี (ปลื้ม-เชื่อมนุกูล) โดยการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียและการสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชมนตรี (ปลื้ม-เชื่อมนุกูล) สำนักงานเขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย โดยการจับฉลาก ได้มาจำนวน 2 ห้องเรียน รวม 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง Vocabulary จำนวน 5 แผน รวมทั้งหมด 10 คาบ มีคุณภาพเท่ากับ 4.93 อยู่ในระดับมากที่สุด (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนก 0.58 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.94 (3) สื่อมัลติมีเดียสำหรับจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง Vocabulary จำนวน 5 ชุด มีคุณภาพเท่ากับ 80.59 (E1) / 80.93 (E2) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ค่าสถิติที่ t-test (Independent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง Vocabulary ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชมนตรี (ปลื้ม-เชื่อมนุกูล) มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.59 / 80.93 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชมนตรี (ปลื้ม-เชื่อมนุกูล) ที่ได้รับการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียสูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05

**คำสำคัญ:** การสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย, การสอนแบบปกติ, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

## ABSTRACT

The purposes of this research were (1) to create and find the efficiency of multimedia titled vocabulary of grade 2 students to meet the criteria standard of 80/80, (2) to compare English leaning achievement between using multimedia and the traditional teaching method. The sample respondent was students in grade 2 in the first semester, academic year 2023, Ratchamontri (Pluem-Chemnanukul) School, Bang Khun Thian District Office Bangkok. For research methodology, simple random sampling was used in this study. There were 2 sample rooms with totally 60 students, in which 30 students were the experimental group and the other 30 students were the control group. Research tools used in this study were (1) 5 English lesson plans on vocabulary for 10 periods. The quality was equal to 4.93, which was at the highest level. (2) 30 questions on English achievement tests, The discrimination value was 0.58, and reliability of the whole test was 0.94. (3) 5 vocabulary sets of multimedia for grade 2 students, The quality was equal to 80.59 / 80.93. The statistics used to analyze data in this study comprised mean, standard Deviation, and t-test.

The research findings were found that: 1) The efficiency of multimedia titled vocabulary of grade 2 students indicated value at 80.59 / 80.93 which met the criteria standard. 2) English learning achievement taught by multimedia was higher than those taught by the traditional method with statistical significance at .05 level.

**Keywords:** Teaching Using Multimedia, Traditional Teaching Method, Leaning Achievement

## บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวันโดยเฉพาะ การสื่อสาร ภาษาอังกฤษมีบทบาทในฐานะเป็นภาษาสากล การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตาม หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานซึ่งเป็นการพัฒนาทั้ง 4 ทักษะคือทักษะการฟังทักษะการพูดทักษะการอ่านและ ทักษะการเขียนซึ่งทักษะทั้ง 4 ที่กล่าวมานั้นทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดเนื่องจากเป็นทักษะ ที่แสดงให้เห็นว่าผู้พูดมีความรู้ทางภาษาอย่างชัดเจนและเนื่องจากทักษะการพูดเป็นการถ่ายทอดความคิดความเข้าใจ และความรู้สึกในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันการเรียนรู้ทางด้านภาษา หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้จัดทำตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราว และวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคม โลกได้อย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีความรู้และฝึกฝนการใช้ ภาษาอังกฤษให้เกิดความชำนาญโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะด้านการพูดการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้ ได้ผลนั้นผู้เรียนจำเป็นต้อง การสื่อสารภาษาอังกฤษสัมฤทธิ์ผลเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจและมีความต้องการ พัฒนาทักษะการพูดของตนเองตามสถานการณ์หรือตัวกำหนดที่ได้รับมอบหมายได้ทักษะการพูดนับว่าเป็น ทักษะหนึ่งที่สำคัญมากเนื่องจากเป็นทักษะเบื้องต้นที่ใช้ในการสื่อสาร

นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษควรเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม เพื่อเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและสอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การเรียนภาษาอังกฤษ นักเรียนจำเป็นต้องเรียนรู้เกี่ยวกับตัวภาษาทั้งในด้านเสียง คำศัพท์และโครงสร้าง แม้ว่าการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษในประเทศไทยมีระยะเวลายาวนาน แต่การเรียนการสอนภาษาอังกฤษก็ไม่ประสบความสำเร็จ เท่าที่ควรโดยเฉพาะในระดับชั้นเริ่มต้น คือระดับชั้นประถมศึกษา จากสภาพปัญหาในการเรียนวิชา ภาษาอังกฤษพบว่าเรื่องคำศัพท์ เสียง โครงสร้างจะเป็นปัญหาในการพัฒนาความรู้และความเข้าใจ ภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนไทยส่วนมากมักมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ค่อนข้างน้อยและไม่เพียงพออาจ กล่าวได้ว่าความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างของภาษาและความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เป็นสิ่งที่บ่งชี้ให้เห็นถึง ความก้าวหน้าในการเรียนภาษา คำศัพท์เป็นพื้นฐานสำคัญที่จะส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนภาษาในด้าน ทักษะการอ่าน แต่ปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนยังคงพบอยู่ ผลสำรวจการเรียน ภาษาอังกฤษโรงเรียนราชมนตรี(ปลื้ม-เชื่อนนกุล) เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ มีจำนวนนักเรียนทั้งหมด 1,400 คน ซึ่งผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์พอใช้ เพราะจำนวนบุคลากรมีน้อยและการจัดการเรียนการสอน ในรายวิชาภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ตั้งใจเรียนจึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา ภาษาอังกฤษค่อนข้างต่ำ อยู่ในระดับพอใช้ เทคนิคการสอนค่อนข้างล้าสมัยทำให้นักเรียนไม่เกิดการจดจำ เกิดความน่าเบื่อและไม่อยากเรียนโดยเฉพาะนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ค่อนข้างอ่อนถึงปานกลาง ซึ่งมีนักการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องหลาย ๆ คนได้พัฒนาประสิทธิภาพด้านการใช้

ภาษาอังกฤษ เช่น พิชัยภรณ์ แสนสุข (2566: บทคัดย่อ) ได้พัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโพนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโพนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดียพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ย 10.85 คิดเป็นร้อยละ 72.33 ผ่านเกณฑ์ 16 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้และความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโพนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดียพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ย 10.50 จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 70.00 ผ่านเกณฑ์ 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (สุนทิพพลี คณะ, 2563) ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นปัญหาเร่งด่วนที่ควรได้รับการแก้ไข เพราะหากไม่แก้ปัญหานี้จะส่งผลกระทบต่อเรื่องอื่น ๆ อันได้แก่ ผลกระทบในด้านการสื่อสาร และทักษะการอ่าน อันเป็นพื้นฐานในการนำคำศัพท์ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป รวมถึงในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน

จากปัญหาและกระบวนการสอนที่กล่าวมาข้างต้น เป็นรูปแบบการสอนแบบปกติซึ่งผู้สอนสอนผ่านการบรรยาย การท่องคำศัพท์ทุกวัน ให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ ให้ความรู้และฝึกปฏิบัติตามแบบฝึกหัด ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าควรพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้วยสื่อมัลติมีเดีย เนื่องจากเทคโนโลยีด้านสื่อมัลติมีเดียช่วยให้การออกแบบการเรียน ตอบสนองต่อแนวคิด และทฤษฎีการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่าง ๆ มาผสมผสานรวมกัน ซึ่งประกอบด้วย ตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ (Interactive Multimedia) และได้บรรลุตามวัตถุประสงค์การใช้งาน รวมทั้งส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิจัยที่ผ่านมาแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียว่า สามารถช่วยเสริมการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นได้ (เทียมยศ ปะสาวะโน, 2566) สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อเป็นการตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ช่วยลดปัญหาในเรื่องของเวลาเรียนรู้ของแต่ละบุคคลทำให้มีความพึงพอใจและเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ รวมทั้งมีทักษะจากการได้ฝึกปฏิบัติมากขึ้นจนเกิดความชำนาญและสามารถนำเทคนิคต่าง ๆ มาปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและนำมาใช้ในการทำงานต่อยอดให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยต้องการศึกษาหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียภาษาอังกฤษของนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80/80 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนด้วยการใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยสื่อมัลติมีเดีย อยู่ในระดับใด ทั้งนี้เพื่อที่จะนำไปใช้เป็นแนวทางในการสอนอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจนำนวัตกรรมสื่อมัลติมีเดีย ในการช่วยสอน มาประยุกต์เข้ากับรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อให้นักเรียนได้ใช้ฝึกฝนทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เนื่องจากการใช้สื่อมัลติมีเดียช่วยสอนทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนการสอนสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการจำและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น เนื่องจากผู้เรียนบางคนไม่กล้าแสดงออกต่อหน้าผู้สอน

ผู้วิจัยเห็นว่าสื่อมัลติมีเดีย สามารถเพิ่มสีสัน สร้างความสนุกเพลิดเพลิน ชวนให้นักเรียนตื่นตัวและช่วยสร้าง การจดจำ จึงนำเอาสื่อมัลติมีเดียมาเพื่อพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้นักเรียนมีทักษะ การจำมากขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

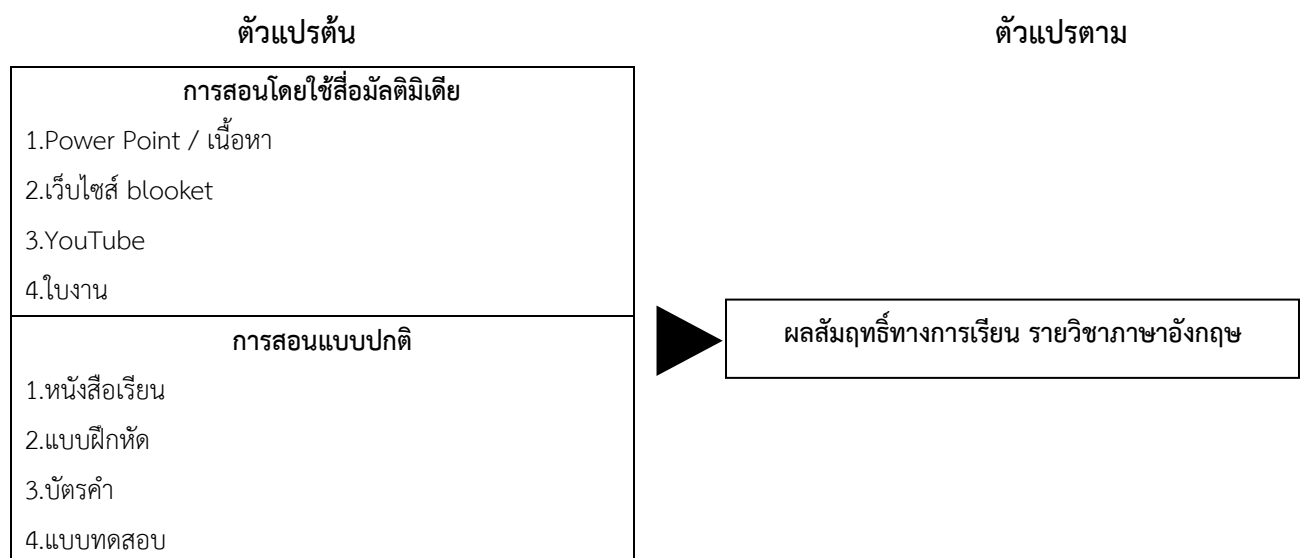
1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชมนตรี (ปลื้ม-เชื่อมนุกูล) โดยการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียและการสอนแบบปกติ

### สมมุติฐานวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชมนตรี (ปลื้ม-เชื่อมนุกูล) ที่ได้รับการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียสูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05

### กรอบแนวคิดการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชมนตรี(ปลื้ม-เชื่อมนุกูล) ระหว่างการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดียกับการจัดการ เรียนรู้แบบปกติ ซึ่งมีกรอบแนวคิดดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## วิธีการดำเนินการวิจัย

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนโรงเรียนราชมนตรี(ปลื้ม-เชื้อมนุกูล) สำนักงานเขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานครที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2566 มีทั้งหมด 4 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 30 คน จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 120 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชมนตรี(ปลื้ม-เชื้อมนุกูล) สำนักงานเขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานครที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 2 ห้องเรียน ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) กลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนราชมนตรี (ปลื้ม-เชื้อมนุกูล) จำนวน 30 คน ใช้วิธีการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

กลุ่มที่ 2 กลุ่มควบคุม คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนราชมนตรี (ปลื้ม-เชื้อมนุกูล) จำนวน 30 คน ใช้วิธีการสอนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่างเพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชมนตรี (ปลื้ม-เชื้อมนุกูล) สำนักงานเขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร ใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จาก 60 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง Vocabulary จำนวน 5 แผน จำนวน 10 ชั่วโมง มีค่าคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.92$ , S.D. = 0.28) (แผนการสอนแบบปกติ)
2. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง Vocabulary จำนวน 5 แผน จำนวน 10 ชั่วโมง มีค่าคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.96$ , S.D. = 0.22) (แผนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย)
3. สื่อมัลติมีเดียสำหรับจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง Vocabulary มีค่าคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.84$ , S.D. = 0.37)
4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียนของชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง Vocabulary เป็นแบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ที่ผ่านการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) เท่ากับ 0.96 มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.36-0.59 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20-0.84 ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.94 เพื่อนำมาใช้ในการสอบวัดความรู้หลังจากการเรียนการสอนสิ้นสุดลงแล้ว

### วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง Vocabulary ให้กลุ่มทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 และกลุ่มควบคุม ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 เรื่อง Vocabulary แบบปรนัยชนิด 3 ตัวเลือกจำนวน 30 ข้อ โดยใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 50 นาที

2. ดำเนินการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 กลุ่มทดลอง และสอนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบปกติกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 กลุ่มควบคุม ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้วางแผนไว้

3. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง Vocabulary แบบปรนัยชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อโดยใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 50 นาทีฉบับเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน ไปทดสอบหลังการเรียน กับกลุ่มตัวอย่างอีกครั้งหนึ่ง แล้วรวบรวมคะแนนจากการทดสอบของกลุ่มตัวอย่าง โดยบันทึกกลางตารางที่กำหนดไว้

4. เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์และใช้ในการทดสอบสมมติฐานต่อไป

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 คิดเป็นร้อยละแล้วได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 เพื่อดูว่าสื่อมัลติมีเดีย ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

#### ตารางที่ 1 แสดงการหาประสิทธิภาพ

ทดลอง	จำนวน นักเรียน (คน)	คะแนนระหว่างเรียน (80 คะแนน)		แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (40) คะแนน		ค่า ประสิทธิภาพ E1 / E2
		ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ(E1)	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ(E2)	
ภาคสนาม	36	40.43	80.87	16.33	81.67	80.87/81.67

จากตาราง 1 แสดงผลประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2/3 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 แบบภาคสนาม จำนวน 30 คน เท่ากับ 80.87 (E1) / 81.67 (E2)

2. เปรียบเทียบผลการทดสอบหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียและการจัดการเรียนรู้แบบปกติในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สถิติ t-test Independent

#### ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้สื่อมัลติมีเดียและการสอนแบบปกติ

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
หลังเรียน(กลุ่มทดลอง)	30	21.07	16.75		
หลังเรียน(กลุ่มควบคุม)	30	18.00	25.31	2.59	.001

\*p<.05

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยโดยใช้สื่อมัลติมีเดียและการสอนแบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเรื่องมาตราตัวสะกดสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมเท่ากับ 21.07 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 16.75 และนักเรียนกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 18.00 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 25.31

### สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่นและค่าสถิติ t-test (Independent samples) คำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติในการประมวลผล

### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. สื่อมัลติมีเดียวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Vocabulary ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชมนตรี (ปลื้ม-เชื้อมนุกูล) มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

สื่อมัลติมีเดีย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมามีการพัฒนาอย่างเป็นระบบได้มีการวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Vocabulary มีการนำเนื้อหาในหลักสูตรมาใช้ในการออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อมัลติมีเดีย จำนวน 5 ชุด แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Vocabulary จำนวน 5 แผน และออกแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Vocabulary โดยในการสร้างเครื่องมือมีการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านเพื่อนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงเครื่องมือให้มีคุณภาพและแต่ละขั้นตอนในการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาและปรับปรุงข้อบกพร่องก่อนที่จะนำไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง จะส่งผลให้สื่อมัลติมีเดียมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.59 / 80.93 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 ผู้วิจัยได้ดำเนินตามขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย ทั้ง 3 ขั้นตอน ปรากฏผล ดังนี้ การหาประสิทธิภาพขั้นตอนที่ 1 ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างรายบุคคล จำนวน 3 คน มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.00/80.00 ขั้นตอนที่ 2 ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มย่อย 9 คน มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.89 / 81.11 ขั้นตอนที่ 3 ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างแบบภาคสนามจำนวน 30 คน มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.87/81.67

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชมนตรี (ปลื้ม-เชื้อมนุกูล) ที่ได้รับการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียสูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยการฟัง พูด อ่านและเขียนจากสื่อการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจอย่างสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งมีองค์ประกอบที่หลากหลายตอบสนองความต้องการของนักเรียนได้เป็นอย่างดีทำให้



เรื่องที่มีความยากกลายเป็นเรื่องที่นักเรียนสามารถทำความเข้าใจและจดจำได้ง่าย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เน้นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ ทักษะในการคิด การแก้ปัญหา และรู้จักนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ เน้นทักษะการคิดขั้นสูงจากการอ่าน พุด ฟัง คิดและรู้จักบูรณาการ ข้อมูลข่าวสารสารสนเทศอันจะนำไปสู่การสร้างความคิดรวบยอดทำให้เกิดความรู้จากประสบการณ์สามารถสร้างองค์ความรู้จนนำไปสู่การเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จ

## การอภิปรายผล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Vocabulary ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียกับการสอนแบบปกติ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

### 1. ด้านการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย

สื่อมัลติมีเดีย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมา มีการพัฒนาอย่างเป็นระบบได้มีการวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Vocabulary มีการนำเนื้อหาในหลักสูตรมาใช้ในการออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อมัลติมีเดีย จำนวน 5 ชุด แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Vocabulary จำนวน 5 แผน และออกแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Vocabulary โดยในการสร้างเครื่องมือมีการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านเพื่อนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงเครื่องมือให้มีคุณภาพและแต่ละขั้นตอนในการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของหนังสือมัลติมีเดีย ทั้ง 3 ขั้นตอน ปรากฏผลดังนี้ การหาประสิทธิภาพขั้นตอนที่ 1 ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างแบบรายบุคคลจำนวน 3 คนมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.00 / 80.00 ขั้นตอนที่ 2 ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มย่อยจำนวน 9 คนมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.89 / 81.11 ขั้นตอนที่ 3 ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างแบบภาคสนามจำนวน 30 คนมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.87 / 81.67 จะเห็นได้ว่าประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของและสอดคล้องกับวิจัยของพระปลัดสถาพร ปุ่มเป่า (2561) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์วรรณคดี เรื่องนิราศภูเขาทอง โดยใช้วิธีการสอนแบบ SQ4R ร่วมกับ สื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่าผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์วรรณคดี เรื่องนิราศภูเขาทอง โดยใช้วิธีการสอนแบบ SQ4R ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อนำไปทดลองใช้พบว่ามีประสิทธิภาพ เท่ากับ 85.84/81.74 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุดารัตน์ โยชน์เยื่อน (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลวิจัยพบว่าเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากและมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.00 / 83.33 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสื่อมัลติมีเดีย มีองค์ประกอบที่หลากหลายถึง 4 ด้าน ได้แก่ เนื้อหา ภาษา

รูปภาพประกอบสื่อ ประสิทธิภาพและความคงทน เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญช่วยส่งเสริมทักษะในการฟัง ดึงดูดความสนใจ ทำให้เนื้อหาของบทเรียนมีความน่าสนใจต่อการทำความเข้าใจ โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ กิดานันท์ มลิทอง (กิดานันท์ มลิทอง, 2540 อ้างถึงใน พัชรณัฐ ดาวดึงส์, 2561) แนวคิดในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย กล่าวว่า สื่อนับว่าเป็นสิ่งที่มีส่วนสำคัญต่อการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนสามารถ เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ตรงกับที่ผู้สอนต้องการและสื่อยังช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนให้เกิด ประสิทธิภาพได้ตรงกับวัตถุประสงค์การสอน ปัจจุบัน เทคโนโลยีก้าวหน้าไปมากทำให้สื่อการสอนที่ใช้บรรจุ เนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนมีความหลากหลาย มากขึ้นไม่ว่าจะเป็นสื่อบันทึกเสียง สไลด์ โพรพาร์ทน์ วิดีทัศน์ สื่อในรูปแบบมัลติมีเดีย ยิ่งไปกว่านั้นเมื่อ เทคโนโลยีเครือข่ายมีความก้าวหน้ามากขึ้น มีการ พัฒนาการเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่ายซึ่งได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก เครือข่ายใยแมงมุมหรือ ที่เรียกว่าเว็บ (web) กลายเป็นช่องทางติดต่อสื่อสาร นำมาประยุกต์ใช้กับทางด้านธุรกิจและการศึกษาอีกด้วย โดยเฉพาะทางการศึกษานั้นสามารถนำไปใช้ ประโยชน์ได้มากต่อทั้งกับผู้เรียนและผู้สอน โดยสื่อการเรียนการสอนผ่านเว็บเป็นการเรียนการสอนที่อาศัย โปรแกรมไฮเปอร์มีเดีย หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียนำเสนอสารสนเทศต่าง ๆ ที่ใช้รูปภาพ กราฟิกต่าง ๆ มาช่วยเสริมสร้างในสื่อที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น ดังนั้นสื่อการสอนเว็บมัลติมีเดียมีการใช้ประโยชน์จากคุณ ลักษณะและทรัพยากรของ อินเทอร์เน็ตที่มาสสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยเป็นการกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน ทำให้เกิดประสบการณ์ร่วมในวิชา ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ และที่สำคัญทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ซ้ำ ๆ ได้ด้วยตนเองตามต้องการ ธัญเทพ เย็นรัมย์ (2560) ผลของการวิจัยในครั้งนี้ทำให้ได้สื่อมัลติมีเดียคำศัพท์ภาษาอังกฤษในโรงงานอุตสาหกรรมโดยใช้เทคนิค คำสำคัญที่พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบเป็นประโยชน์ต่อพนักงานของโรงงานอุตสาหกรรมในการจดจำ ความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษในโรงงานอุตสาหกรรมได้พนักงานมีความคงทนในการจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษในโรงงานอุตสาหกรรมได้ในระดับที่ดีขึ้น

## 2. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชมนตรี (ปลื้ม-เชื้อมนุกูล) ที่ได้รับการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียสูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยการฟัง พูด อ่านและเขียนจากสื่อการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจอย่างสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งมีองค์ประกอบที่หลากหลายตอบสนองความต้องการของนักเรียนได้เป็นอย่างดีทำให้เรื่องที่มีความยากกลายเป็นเรื่องที่นักเรียนสามารถทำความเข้าใจและจดจำได้ง่าย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เป็นการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาศักยภาพทางทักษะในการคิด การแก้ปัญหา และรู้จักนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ เน้นทักษะการคิดขั้นสูงจากการอ่าน พูด ฟัง คิดและรู้จักบูรณาการ ข้อมูลข่าวสารสารสนเทศอันจะนำไปสู่การสร้างความคิดรวบยอดทำให้เกิดความรู้จากประสบการณ์สามารถสร้างองค์ความรู้ จนนำไปสู่การเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จ จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ

เรื่อง Vocabulary ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียและการสอนแบบปกติ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของ ธรพาพงษ์ กรรขำ (2563) การพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์บทอาขยานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบความสามารถการคิดวิเคราะห์บทอาขยานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการคิดวิเคราะห์บทอาขยานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าสื่อการสอนมัลติมีเดียมีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

### ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ผู้ที่จะพัฒนาการสอนโดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดียควรศึกษาหลักสูตรให้ละเอียดรอบคอบ จัดเรียงลำดับเนื้อหาตามความยากง่ายที่จะส่งผลต่อการเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ในบทเรียนให้มีความน่าสนใจเหมาะสมกับศักยภาพของนักเรียน ควรยืดหยุ่นเวลาในการเรียนรู้ตามความสามารถของผู้เรียน โดยยึดหลักการเรียนรู้ตามความแตกต่างระหว่างบุคคลและทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกทางการเรียนแก่ผู้เรียนอย่างเต็มที่
2. การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ผู้สอนควรชี้แจงให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการนำเสนอผลงานของเพื่อน ๆ ทุกคน รวมทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม หรือซักถามได้
3. การสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ผู้สอนควรเตรียมเครื่องมือและอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ใช้ให้เหมาะสมและเพียงพอแก่ผู้เรียน

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการอื่น ๆ และเปรียบเทียบการใช้สื่อการสอนมัลติมีเดียกับการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในลักษณะอื่น ๆ เพื่อหาวิธีการสอนแบบใหม่ ๆ หลากรูปแบบเพื่อให้นักเรียนได้เกิดการพัฒนาในด้านการเรียนภาษาอังกฤษและเกิดความรู้เพิ่มขึ้นจากวิธีการอื่น ๆ ที่มีประสิทธิภาพมากกว่าการใช้สื่อการสอนมัลติมีเดียต่อไป

### เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.

โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

- ชุนกิบพลี คชนน. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดียที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านอัลกุรอานขั้นพื้นฐานที่มีการผสมสระชุกุนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศานติวิทยา จังหวัดยะลา. มนารอ. *วารสารประเด็นอิสลามร่วมสมัย*, 1(2), 1-13.  
<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/M-JICI/article/view/250055/169234>
- เทียมยศ ปะสาวะโน. (2566). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องระบบสารสนเทศสำหรับครูที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระบุรีเขต 1. *วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี*, 20(2), 35-45. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/SPUCJ/article/view/266983/180094>
- ธราพงษ์ กรรขำ. (2563). การพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์หีบทอขายานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 โดยใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้. *วารสารครูพิบูล*, 7(2), 207-219.  
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/edupsru/article/view/241397/167898>
- ธัญเทพ เย็นรมภ. (2560). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียคำศัพท์ภาษาอังกฤษในโรงงานอุตสาหกรรมโดยใช้เทคนิคคำสำคัญ. *วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 8(1), 81-97.  
สืบค้นจาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ajnu/article/view/91013>
- พระปลัดสถาพร ปุ่มเป้า. (2561). การพัฒนาความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์วรรณคดีเรื่องนิราศภูเขาทอง โดยใช้วิธีการสอนแบบ SQ4R ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 25(1), 169-180.  
[https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal\\_nu/article/view/248134/175988](https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/248134/175988)
- พัชรณัฐ ดาวดิงส์. (2561). การพัฒนาเว็บมัลติมีเดียสำหรับการฝึกสนทนาภาษาจีนระดับเบื้องต้น. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี*, 20(2), 28-41.  
[https://www.ubu.ac.th/web/files\\_up/08f2018051009511538.pdf](https://www.ubu.ac.th/web/files_up/08f2018051009511538.pdf)
- พิชัยภรณ์ แสนสุข. (2566). การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*, 13(4), 34-35. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/neuarj/article/view/265775/181784>
- สุภารัตน์ โยชน์เยื้อน (2563). การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Causative Form โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารการวิจัยกาสะลองคำ*, 14(2), 61-76.  
<https://so04.tci-thaijo.org/index.php/ksk/article/view/242948/169755>