

การพัฒนานิทานมัลติมีเดียเพื่อเสริมการอ่านภาษาอังกฤษด้วยตนเอง
ที่มีการให้ความหมายของคำศัพท์ 3 รูปแบบ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
The Development of Computer Multimedia for English Self-Reading
with Three Kinds of Word Meaning for Elementary School Grade 4

ศุภลักษณ์ วัฒนาเฉลิมยศ¹, ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง²
Supalak Wattanachalermyot¹, Rittichai Onming²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนานิทานมัลติมีเดียเพื่อเสริมการอ่านภาษาอังกฤษด้วยตนเองที่มีการให้ความหมายของคำศัพท์ 3 รูปแบบ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยนิทานมัลติมีเดียเพื่อเสริมการอ่านภาษาอังกฤษด้วยตนเองที่มีการให้ความหมายของคำศัพท์ 3 รูปแบบ 3) เปรียบเทียบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนิทานมัลติมีเดียเพื่อเสริมการอ่านภาษาอังกฤษด้วยตนเองที่มีการให้ความหมายของคำศัพท์ 3 รูปแบบ

เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วยนิทานมัลติมีเดีย 3 รูปแบบ แบบประเมินคุณภาพนิทานมัลติมีเดียสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและด้านเนื้อหา แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบวัดความพึงพอใจในการเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ฝ่ายประถม) จำนวน 156 คน การดำเนินการวิจัยได้พัฒนานิทานมัลติมีเดียให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ แล้วทดลองเปรียบเทียบ 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 เรียนรูปแบบการให้ความหมายเป็นภาพ กลุ่มที่ 2 เรียนรูปแบบการให้ความหมายเป็นตัวอักษร กลุ่มที่ 3 เรียนรูปแบบการให้ความหมายเป็น ภาพและตัวอักษร แล้วให้ทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความพึงพอใจในการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน E1/E2 และ One Way ANOVA

ผลการทดลองพบว่า 1) นิทานมัลติมีเดีย 3 รูปแบบมีประสิทธิภาพดังนี้รูปแบบที่ให้ความหมายเป็นภาพมีประสิทธิภาพ 85.00/82.66 รูปแบบที่ให้ความหมายเป็นตัวอักษรมีประสิทธิภาพ 84.44/80.67 รูปแบบที่ให้ความหมายเป็นภาพและตัวอักษรมีประสิทธิภาพ 86.11/81.00 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยนิทานมัลติมีเดียที่มีการให้ความหมายของคำศัพท์เป็นภาพ เป็นตัวอักษรและเป็นทั้งภาพและตัวอักษร มีคะแนนผลสัมฤทธิ์

¹ สาขาเทคโนโลยีการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ

² ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ 3) ความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยนิทานมัลติมีเดียที่มีการให้ความหมายของคำศัพท์เป็นภาพ เป็นตัวอักษร และเป็นทั้งภาพและตัวอักษร มีความพึงพอใจในการเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ : บทเรียนมัลติมีเดีย การอ่านภาษาอังกฤษด้วยตนเอง การให้ความหมายของคำศัพท์

Abstract

The purposes of this research were to develop a Computer Multimedia in Self-reading with the meaning of words 3 models and to compare the achievement and the satisfaction of the students who use these 3 models.

The instruments were the three of computer multimedia models, the computer multimedia evaluation test, the achievement test, and the learning satisfaction scale. The three of computer multimedia models were validated by 156-grade-four students at Srinakarinwirot University: Prasarnmit Demonstration School (Elementary). The three of computer multimedia model were tested by three group of student, the first group is the meaningful image model, the second group is the meaningful text model, and the last group is the meaningful image and text model. All participants completed the achievement test and the learning satisfaction scale. The statistics used for analyzing data included percentage, means, standard deviation E1/E2, and One Way ANOVA.

The results were follows: The computer multimedia evaluation score in the meaningful image model is 85.00/82.66, the meaningful text is 84.44/80.67, and the meaningful image and text model is 86.11/81.00 2) The achievement scores were not significantly different between three models. 3) The learning satisfaction scores were not significantly different between three models

Keywords: Computer Multimedia, Self-Reading English, Word meaning

ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย

จากการศึกษาปัญหาการไม่ชอบอ่านหนังสือของคนไทยข้อมูลจากสำนักงานสถิติแห่งชาติดำเนินการสำรวจการอ่านหนังสือของประชากร พ.ศ.2551 โดยเก็บรวบรวมข้อมูลในเดือนพฤษภาคม และมีเดือนายน 2551 พบว่าการอ่านหนังสือของกลุ่มวัยสูงอายุมีแนวโน้มเพิ่ม

สูงขึ้น ในขณะที่กลุ่มอื่นมีแนวโน้มลดลง ซึ่งอาจเป็นเพราะมีสื่ออื่นที่น่าสนใจมากกว่า (สถิติการอ่านของเด็กไทย. 2552: 9) ซึ่งในเบื้องต้นสันนิษฐานว่าอาจเป็นเพราะการมองไม่เห็นความสำคัญ ไม่เห็นประโยชน์ของการอ่านแต่จริงๆ แล้วทุกคนรู้ถึงประโยชน์ของการอ่านหนังสือ เห็นได้จากพ่อแม่พยายามเชิญชวนให้ลูก

ที่ยังเป็นนักเรียน เป็นนักศึกษาอยู่อ่านหนังสือ เพื่อที่จะสามารถสอบได้คะแนนดี ๆ มีโอกาสทำงาน ทำได้ ดังนั้นความหมายในการให้ลูกอ่านหนังสือ จึงเป็นเพียงบันไดให้ได้วุฒิทางการศึกษาและเป็น ใบเบิกทางสู่การมีงานทำเท่านั้น ดังนั้นเมื่อเรียนจบ แล้วก็ไม่มีความจำเป็นที่จะต้องอ่านหนังสือ อีกต่อไป เหตุผลที่ช่วยสนับสนุนตรงนี้ก็คือ เมื่อเรียนจบและได้ทำงานแล้วคนไทยส่วนใหญ่ก็ มักจะไม่อ่านหนังสืออีก หรืออ่านก็เพียงเรื่องที่เกี่ยวข้องข้องกับการทำงานเท่านั้น เมื่อผู้ใหญ่ในปัจจุบันไม่เห็นความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอด ชีวิตก็จะมีไม่มีการเรียนรู้ต่อเนื่อง พฤติกรรมที่ ปรากฏชัดแก่สายตาของเด็กกลุ่มหลังๆ ก็คือ การไม่ อ่านซึ่งเด็กก็จะเกิดการซึมซับ และลอกเลียน เอาพฤติกรรมเหล่านี้ไปเป็นพฤติกรรมของตัวเอง (อุดม เพชรสังหาร. 2552) ประเทศไทยจัดการ เรียน การ สอน ภาษาอังกฤษ ทั้ง ใน ระดับ ประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา แต่คน ไทยส่วนมากประมาณ 70%-80% มีอาการ ภาษาอังกฤษบกพร่อง (อินทรา ศรีประสิทธิ์. 2553 : ออนไลน์) อาจเป็นเพราะการสอนสื่อการสอน หรือครูผู้สอน ดังนั้นการสอนการอ่านภาษาอังกฤษ ที่สำคัญที่สุดน่าจะเป็นการสอนในระดับ ประถมศึกษา เพราะเด็กวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่ ร่าเริงแจ่มใสยินดีรับประสบการณ์ใหม่ที่เป็นไปตาม ธรรมชาติไม่กระตือรือร้นที่จะใช้ภาษาสื่อ ความหมายกับผู้คนรอบข้าง แนวการสอน ภาษาอังกฤษในปัจจุบัน ให้ความสำคัญต่อทักษะ การอ่านมากที่สุด เพราะการอ่านเป็นทักษะที่ สำคัญสำหรับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษมากกว่า ทักษะอื่น และเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งใน ชีวิตประจำวัน ทั้งนี้เพราะโอกาสที่จะใช้ทักษะการฟัง พูด และเขียน น้อยกว่าทักษะการอ่าน (ศศิธร พูลทอง. 2546: 2) นอกจากนี้คอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียมีข้อดีคือสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับ

(Feedback) ได้รวดเร็วทำให้ผู้เรียนทราบผล การเรียนรู้ของตนได้ทันที และตอบสนองความ แตกต่างระหว่างบุคคลได้เป็นอย่างดี (นิพนธ์ คุชปรีดี. 2531: 25) บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ยังสามารถช่วยแก้ปัญหาการเรียนการสอนที่ครู ชาตเทคนิคและทักษะในการสอน ผู้สอนต้องนำ เทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการเรียนการสอน เนื่องจากสื่อการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น สนุก ประหยัดเวลา ผ่อนแรง ครู ช่วยให้ผู้เรียนได้พบกับผู้สอนที่เก่งที่สุดในเรื่อง นั้นๆ อันจะก่อให้เกิดแรงบันดาลใจและความสุขทั้ง ครูและนักเรียนสามารถเรียนรู้ไปด้วยกันได้ (ประเวศ วะสี. 2545: 75)

การปลูกฝังนิสัยรักการอ่านไม่อาจเกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ จำเป็นต้องสร้างขึ้นเช่นเดียวกับการปลูกต้นไม้ โดยต้องเริ่มตั้งแต่เด็กอายุยังน้อย โดยจัดกิจกรรมให้เด็กมีความสนใจในการอ่านและ เมื่อเด็กอ่านหนังสือเองได้ก็สนับสนุนพร้อมให้ กำลังใจให้เด็กอ่านจนเกิดเป็นนิสัยรัก การอ่าน (ศรีรัตน์ เจริญกลิ่นจันทร์. 2536: 41) และจาก การวิจัย (ขวัญจิต ภิญโญชีพ, 2553, 76) พบว่า ภูมิปัญญาการอบรมเลี้ยงดูบุตรด้วยเพลงกล่อมเด็ก นิทานและการละเล่น เป็นสิ่งที่มีคุณค่าการพัฒนา เด็กให้สมบูรณ์ ซึ่งการสนับสนุนให้เด็กรักการอ่าน นั้นมีหลายวิธีเช่น การเป็นแบบอย่างที่ดี การสร้างมุม หนังสือ ในบ้าน การชื่นชมเมื่อเด็กอ่านหนังสือ การหากิจกรรมต่างๆ ประกอบการอ่านและการ เลือกสรรหนังสือสมวัยซึ่งหนังสือสำหรับเด็กนั้น ต้องมีเนื้อหาสั้น ง่าย ไม่ซับซ้อน น่าคิดชวนติดตาม และสนุกสนาน ซึ่งนิทานถือว่าเป็นหนังสือ ที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กล่าวข้างต้น (เรืองศักดิ์ ปิ่นประทีป. 2552: 114 - 119) นอกจากนี้การให้ คำแปลของนิทานมัลติมีเดียภาษาอังกฤษจะมี วิธีการที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ได้อย่าง มีประสิทธิภาพ ซึ่งจากผลการศึกษาของ (Joana

Acha, 2009) ได้ทำการ ศึกษาเปรียบเทียบ ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ในการเรียนรู้คำศัพท์สำหรับเด็กโดยการให้คำแปล 3 รูปแบบ พบว่าผู้เรียนที่ได้รับรูปแบบคำแปลเป็น ตัวอักษร มีผลการเรียนรู้ที่ดีกว่าผู้เรียนที่ได้รับ รูปแบบคำแปลเป็นภาพ และทั้งภาพและตัวอักษร ตามลำดับ ซึ่งผู้วิจัยมีความสนใจว่าการแปล คำศัพท์ในลักษณะใดจะเหมาะสมกับการเรียนรู้ ของผู้เรียนในประเทศไทย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนานิทานมัลติมีเดียเพื่อเสริม การอ่านภาษาอังกฤษด้วยตนเองที่มีการให้ ความหมายของคำศัพท์ 3 รูปแบบสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตาม เกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนจากนิทานมัลติมีเดียเพื่อเสริมการอ่าน ภาษาอังกฤษด้วยตนเองที่มีการให้ความหมายของ คำศัพท์ 3 รูปแบบสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4
3. เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อการเรียนนิทานมัลติมีเดียเพื่อเสริม การอ่านภาษาอังกฤษด้วยตนเองที่มีการให้ ความหมายของคำศัพท์ 3 รูปแบบสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็น นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ฝ่ายประถม) ที่กำลังเรียนอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 4 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 52 คน จำนวน 208 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ฝ่ายประถม) ที่กำลังเรียนอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 156 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) แบ่งเป็น

- กลุ่มตัวอย่างเพื่อพัฒนานิทาน มัลติมีเดียเพื่อเสริมการอ่านภาษาอังกฤษด้วย ตนเองที่มีการให้ความหมายของคำศัพท์ 3 รูปแบบ ได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยการสุ่มอย่างง่าย 2 ห้องเรียนจาก 4 ห้องเรียน เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมด 81 คน คือ
 - การทดลองครั้งที่ 1 ทั้งหมด 9 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่มๆละ 3 คน
 - การทดลองครั้งที่ 2 ทั้งหมด 27 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่มกลุ่มละ 9 คน
 - การทดลองครั้งที่ 3 ทั้งหมด 45 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่มกลุ่มละ 15 คน
- กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเปรียบเทียบโดยใช้นักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการ พัฒนานิทานมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นห้องเรียนที่ยังไม่ได้ ใช้ทดลอง 2 ห้องเรียน ทำการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 75 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่มกลุ่มละ 25 คน

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

นิทานภาษาอังกฤษที่ใช้ประกอบการเรียน การสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ฝ่ายประถม) เรื่อง Pittypat's Birthday Party ใน 3 รูปแบบ คือ

1. ให้ความหมายของคำศัพท์เป็นภาพ
2. ให้ความหมายของคำศัพท์เป็นตัวอักษร
3. ให้ความหมายของคำศัพท์เป็นทั้งภาพ และตัวอักษร

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น การเรียนด้วยนิทาน
มัลติมีเดียเพื่อเสริมการอ่านภาษาอังกฤษด้วย
ตนเอง

1.1 ให้ความหมายของคำศัพท์เป็นภาพ

1.2 ให้ความหมายของคำศัพท์เป็น
ตัวอักษร

1.3 ให้ความหมายของคำศัพท์เป็นทั้ง
ภาพและตัวอักษร

2. ตัวแปรตาม

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิทาน
มัลติมีเดียเพื่อเสริมการอ่านภาษาอังกฤษด้วย
ตนเองที่มีการให้ความหมายของคำศัพท์ 3 รูปแบบ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.2 ความพึงพอใจในการเรียนด้วย
นิทานมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษ
ด้วยตนเองที่มีการให้ความหมายของคำศัพท์ 3
รูปแบบสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

สมมติฐานในการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากการ
เรียนด้วยนิทานมัลติมีเดียเพื่อเสริมการอ่าน
ภาษาอังกฤษด้วยตนเองที่มีการให้ความหมาย
ของคำศัพท์ 3 รูปแบบมีความแตกต่างกัน

2. ความพึงพอใจในการเรียนรู้อ่านนิทาน
มัลติมีเดียเพื่อเสริมการอ่านภาษาอังกฤษด้วย
ตนเองที่มีการให้ความหมายของคำศัพท์ 3 รูปแบบ
มีความแตกต่างกัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้
ประกอบด้วย

1. นิทานมัลติมีเดียเพื่อเสริมการอ่าน
ภาษาอังกฤษด้วยตนเองที่มีการให้ความหมาย
ของคำศัพท์ 3 รูปแบบสำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4

1.1 นิทานมัลติมีเดียภาษาอังกฤษที่ให้
ความหมายของคำศัพท์เป็นภาพ

1.2 นิทานมัลติมีเดียภาษาอังกฤษที่ให้
ความหมายของคำศัพท์เป็นตัวอักษร

1.3 นิทานมัลติมีเดียภาษาอังกฤษที่ให้
ความหมายของคำศัพท์เป็นทั้งภาพและตัวอักษร

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียน

3. แบบประเมินคุณภาพนิทานมัลติมีเดีย
สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา และด้าน
เทคโนโลยีการศึกษา

4. แบบวัดความพึงพอใจในการเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการพัฒนานิทานมัลติมีเดียเพื่อเสริม
การอ่านภาษาอังกฤษ 3 รูปแบบ

การทดลองครั้งที่ 1 เป็นการตรวจสอบ
เพื่อหาข้อบกพร่องของการนำเสนอในจุดต่างๆ
ของนิทานมัลติมีเดีย 3 รูปแบบกับกลุ่มตัวอย่าง
จำนวน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ทั้งหมด 9 คน
โดยทดลอง 1 กลุ่มต่อ 1 รูปแบบแล้วนำไปปรับปรุง
แก้ไข โดยมีการดำเนินการดังนี้

1. จัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์และ
อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องภายในห้อง และตรวจสอบ
คอมพิวเตอร์ให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน

2. ทดลองใช้นิทานมัลติมีเดียทั้ง
3 รูปแบบ โดยผู้วิจัยให้ผู้เรียนเรียนนิทาน
มัลติมีเดียจากนั้นทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน
สังเกตปัญหา และสัมภาษณ์ผู้เรียนพร้อมบันทึก
ข้อบกพร่องต่างๆ ของนิทานมัลติมีเดียทั้ง 3
รูปแบบจากผู้เรียนเพื่อใช้แก้ไขปรับปรุงบทเรียน

การทดลองครั้งที่ 2 เป็นการทดลองใช้
นิทานมัลติมีเดีย 3 รูปแบบกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน
3 กลุ่ม กลุ่มละ 9 คน ทั้งหมด 27 คน โดยทดลอง
1 กลุ่มต่อ 1 รูปแบบเพื่อหาข้อบกพร่องของการ

นำเสนอเนื้อหาภายในบทเรียนทั้ง 3 รูปแบบอีกครั้ง ซึ่งได้ดำเนินการทดลองเช่นเดียวกับการทดลองครั้งที่ 1 ในข้อ 1 และข้อ 2 แต่ในครั้งนี้ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบท้ายบทเรียนเมื่อเรียนจบในแต่ละเรื่อง จากนั้นนำผลที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และแบบทดสอบหลังเรียนมาหาค่าทางสถิติเพื่อหาแนวโน้มประสิทธิผลของนิทานมัลติมีเดียทั้ง 3 รูปแบบ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของนิทานมัลติมีเดียทั้ง 3 รูปแบบ ก่อนนำไปทดลองในครั้งที่ 3

การทดลองครั้งที่ 3 เป็นการทดลองใช้นิทานมัลติมีเดีย 3 รูปแบบ กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 กลุ่มๆ ละ 15 คน ทั้งหมด 45 คน โดยทดลอง 1 กลุ่มต่อ 1 รูปแบบ โดยมีวิธีดำเนินการเช่นเดียวกับการทดลองครั้งที่ 2 จากนั้นนำผลที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และแบบทดสอบหลังเรียนมาหาค่าทางสถิติ เพื่อหาประสิทธิภาพของนิทานมัลติมีเดียทั้ง 3 รูปแบบ ตามเกณฑ์ 80/80

การทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจ

ผู้วิจัยนำนิทานมัลติมีเดียเสริมการอ่านภาษาอังกฤษที่สร้างและปรับปรุงแล้วไปพัฒนาตามขั้นตอนการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 25 คน ทั้งหมด 75 คน (โดยใช้นิทานมัลติมีเดียเสริมการอ่านภาษาอังกฤษ 3 รูปแบบ) ให้นักเรียนศึกษานิทานมัลติมีเดียเสริมการอ่านภาษาอังกฤษ 1 คนต่อ 1 เครื่อง โดยให้นักเรียนศึกษาคำแนะนำการใช้บทเรียนให้เข้าใจก่อนแล้วจึงเข้าสู่เนื้อหาบทเรียน เมื่อเรียนจบนักเรียนจะทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อทันที หลังจากนั้นให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนหลังการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ นำข้อมูลที่ได้มา

วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนของนิทานมัลติมีเดียเสริมการอ่านภาษาอังกฤษทั้ง 3 รูปแบบโดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-Way Analysis of variance) ในการวิเคราะห์

ผลการวิจัย

1. ได้นิทานมัลติมีเดีย 3 รูปแบบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ฝ่ายประถม) เรื่อง Pittypat's Birthday Party ที่มีคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับดี และมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ โดยแต่ละรูปแบบมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1.1 รูปแบบที่ให้ความหมายเป็นภาพ มีประสิทธิภาพ 85.00/82.66

1.2 รูปแบบที่ให้ความหมายเป็นตัวอักษร มีประสิทธิภาพ 84.44/80.67

1.3 รูปแบบที่ให้ความหมายเป็นทั้งภาพและตัวอักษร มีประสิทธิภาพ 86.11/81.00

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยนิทานมัลติมีเดียที่มีการให้ความหมายของคำศัพท์เป็นภาพเป็นตัวอักษร และเป็นทั้งภาพและตัวอักษร มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

3. ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยนิทานมัลติมีเดียที่มีการให้ความหมายของคำศัพท์เป็นภาพเป็นตัวอักษร และเป็นทั้งภาพและตัวอักษร มีความพึงพอใจในการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการวิจัยในครั้งนี้ สามารถสรุปได้ว่าการให้ความหมายที่แตกต่างกันในนิทานมัลติมีเดียไม่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความ

พึงพอใจในการเรียนของนักเรียน ซึ่งไม่เป็นไปตาม
สมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของ
นิทานมัลติมีเดียเสริมการอ่านภาษาอังกฤษ
มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพราะนิทาน
มัลติมีเดียที่พัฒนานั้นมีโครงสร้างของบทเรียน
คอมพิวเตอร์ที่สำคัญครบทั้ง 3 ส่วน ซึ่งสอดคล้อง
กับ วิภา อุดมฉันทน์.(2544: 82) ได้อธิบายไว้ว่า
โครงสร้างของบทเรียนคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย
ส่วนที่ 1 นำเสนอเนื้อหา (Presentation) ส่วนที่ 2
ปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive) เป็นหลักการ
ของสื่อสารแบบ 2 ทาง คือ หลังจากสอนเนื้อหา
แต่ละช่วงแต่ละตอนจบแล้วก็เปิดโอกาสให้ผู้เรียน
ได้โต้ตอบกับบทเรียน และส่วนที่ 3 ประเมินผล
การเรียนรู้ (evaluation) นอกจากนี้ ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง
(2547:9-12) กล่าวว่า การเรียนการสอนโดยใช้
คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีข้อได้เปรียบอยู่มาก
ได้แก่ สีสัน สีสันของบทเรียนที่ดึงดูดความสนใจ
ได้มากกว่าในหนังสือ เสียงที่ใช้โต้ตอบไปมาในการ
ตอบคำถาม ด้านกราฟิกและโดยเฉพาะ
ภาพเคลื่อนไหว ด้านกิจกรรมร่วมระหว่างผู้เรียน
กับคอมพิวเตอร์ ด้านปฏิสัมพันธ์ที่สร้างแรงจูงใจใน
การเรียนรู้ และด้านกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น
นอกจากนี้การให้ความหมายของคำศัพท์ที่ใช้
ประกอบนิทานมัลติมีเดีย นั้นผู้ออกแบบได้
ออกแบบให้สอดคล้องกับ ศิริพรณ์ ปีเตอร์ (2549
: 90,102) ที่กล่าวว่าควรเลือกตามความเหมาะสม
กับผู้ดูภาพนั้นควรชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน
อีกทั้งเลือกภาพที่ให้ความเป็นจริงเพราะรูปภาพ
ช่วยในการแสดงคำพูดซึ่งเป็นนามธรรมให้เป็น
รูปธรรมมากขึ้น ไร้ความสนใจของผู้ดู
ส่วนตัวอักษรในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ควร
เป็นอักษรที่อ่านง่าย ชัดเจน ควรเว้นวรรคตาม

จังหวะการอ่าน พร้อมทั้งคำนึงถึงสีตัวอักษรกับสี
ของพื้นหลังด้วยเพราะตัวอักษรช่วยในการ
ถ่ายทอดข้อมูล

จากผลการวิจัยปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทาง
การเรียนรู้ด้วยนิทานมัลติมีเดียเสริมการอ่านภาษา
อังกฤษที่มีการให้ความหมายของคำศัพท์แตกต่างกัน
กันคือให้ความหมายเป็นภาพ เป็นตัวอักษร เป็นทั้ง
ภาพและตัวอักษรไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตาม
สมมติฐาน ซึ่งอาจเกิดจากสาเหตุ ดังต่อไปนี้

1. การให้ความหมายของคำศัพท์
ประกอบนิทานมัลติมีเดียที่เป็นภาพ ตัวอักษร
และทั้งภาพและตัวอักษรไม่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนของนักเรียนอาจเป็นเพราะ

1.1 ภาพและตัวอักษรที่ใช้ประกอบ
ความหมายในนิทานมัลติมีเดียมีจุดเด่นที่แตกต่าง
กัน แต่ทั้งภาพและตัวอักษรนั้นส่งเสริมให้ผู้เรียน
เกิดความรู้ ความจำและเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่างๆ
ได้เหมือนกัน ซึ่ง กิตานันท์ มลิทอง (2536: 39)
กล่าวว่าความสำคัญของภาพเห็นได้จากภษิตไทย
บทหนึ่งที่กำลังกล่าวไว้ว่า “สิบปากว่าไม่เท่าตาเห็น”
ซึ่งสอดคล้องกับภษิตจีนที่กำลังกล่าวว่า “ภาพหนึ่ง
ภาพ มีค่าเท่ากับคำพูดหนึ่งพันคำ” ดังนั้นการใช้
ภาพ จึงช่วยให้การเรียนรู้นามธรรมเกิดเป็น
รูปธรรมขึ้น และ ศิริพรณ์ ปีเตอร์ (2549: 90)
กล่าวว่าตัวอักษรก็มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการเน้น
ความสำคัญของข้อความ ดึงดูดความสนใจของ
ผู้อ่าน และช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายได้ชัดเจน
มากขึ้น จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ
นักเรียนทั้ง 3 รูปแบบนั้นไม่แตกต่างกัน

1.2 สุรางค์ โค้วตระกูล (2552: 85,217)
เด็กในวัยประถมศึกษา มักสนใจสิ่งที่น่าสนใจด้วยกัน
มีพัฒนาการทางด้านภาษาที่เจริญก้าวหน้ามาก
เมื่อผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย
คือคำศัพท์ที่ผู้เรียนเรียนไม่ว่าจะให้ความหมาย
แบบใดผู้เรียนก็สามารถเชื่อมโยงความหมายของ

คำศัพท์ที่เป็นสิ่งที่เรียนรู้ใหม่เข้ากับประสบการณ์เดิมได้

2. ลักษณะของเนื้อหาที่ใช้ในการทดลองที่เหมือนกัน อาจเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ทางการเรียนไม่แตกต่างกันโดย วิระเดช เกิดบ้านตะเคียน (2546) ได้กล่าวว่า รูปแบบของบทเรียนที่มีการนำเสนอเนื้อหาที่มีลักษณะเหมือนกัน แต่มีความแตกต่างกันด้านเทคนิคการควบคุมการทำงานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จึงอาจเป็นผลให้นักเรียนสามารถเรียนเนื้อหาได้ใกล้เคียงกัน จึงทำให้ไม่เกิดความแตกต่างกัน

3. คะแนน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนค่อนข้างสูง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ฝ่ายประถม) มีความรู้พื้นฐานในรายวิชาภาษาอังกฤษค่อนข้างดี สังเกตได้จากผลการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษในเทอมที่ผ่านมา ทำให้นักเรียนมีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ต่างๆ จึงเป็นผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างสูง

4. ในนิทานมัลติมีเดีย ผู้วิจัยได้สอนคำศัพท์ประมาณ 30 คำ ซึ่งไม่มากจนเกินไปและมีการแบ่งสอนทีละน้อยโดยขึ้นบทเรียนด้วยแบบฝึกหัดระหว่างเรียนให้ผู้เรียนได้ทบทวนบทเรียน ทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับหลักการสอนคำศัพท์ของ ชมถวิล เนียมทันต์ (2524: 81-82) กล่าวว่า การสอนคำศัพท์ทีละน้อยคำทำให้นักเรียนเข้าใจ และจำได้แม่นยำ ประกอบกับคำศัพท์ที่ผู้วิจัยใช้ในการทดลองเป็นรูปธรรม

5. จากผลการวิจัยปรากฏว่าความพึงพอใจในการเรียนด้วยนิทานมัลติมีเดียเสริมการอ่านภาษาอังกฤษที่มีการให้ความหมายของคำศัพท์แตกต่างกันคือให้ความหมายเป็นภาพเป็นตัวอักษร เป็นทั้งภาพและตัวอักษรไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ

นิทานมัลติมีเดียทั้ง 3 รูปแบบมีลักษณะการดำเนินเรื่องการใช้ภาพ เสียง รูปแบบข้อความ การเคลื่อนไหวและแบบทดสอบที่เหมือนกันต่างกันเพียงการให้ความหมายของคำศัพท์ในนิทานมัลติมีเดีย นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนโดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมากต่อนิทานมัลติมีเดียเสริมการอ่านภาษาอังกฤษด้วยตนเอง เพราะการนำเสนอในรูปแบบของมัลติมีเดียมีความน่าสนใจและมีส่วนช่วยให้เข้าใจในเรื่องที่อ่านได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อรุณา ไชโยธา (2547 : 30) ซึ่งกล่าวไว้ว่า นิทานสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะนิทานช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้เร็วขึ้น และช่วยให้บทเรียนน่าสนใจ ผู้เรียนไม่เบื่อหน่าย เกิดความรู้สึกรักสนุกสนาน มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ให้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองทำให้รู้สึกสนุกสนาน มีความสุขกับการฝึกปฏิบัติกิจกรรมได้เรียนรู้แนวการอ่านและนำไปประยุกต์ใช้ ดังนั้นเมื่อนักเรียนสามารถอ่านได้ด้วยตนเอง และเกิดความพึงพอใจในการอ่าน นักเรียนก็จะเกิดความเพลิดเพลิน เกิดจินตนาการ มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นบ่อเกิดให้นักเรียนรักการอ่านในอนาคตต่อไป

ผลการวิจัยในครั้งนี้ สามารถสรุปได้ว่าไม่ว่าจะเป็นนิทานมัลติมีเดียรูปแบบใดก็ตาม ไม่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียน ซึ่งอาจมีปัจจัยต่างๆ เช่น ความยาวของเนื้อเรื่อง ปริมาณเนื้อหาและปริมาณของคำศัพท์ เป็นต้น ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าทำการศึกษาต่อไป

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 โรงเรียนควรสนับสนุนให้ครูผู้สอนได้เข้ารับการอบรมเกี่ยวกับการนำบทเรียนมัลติมีเดียมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาที่ครูผู้สอนสอนอยู่ในขณะนั้น ซึ่งจะ เป็นอีกแนวทางหนึ่งที่ช่วยให้ครูผู้สอนได้ใช้สื่อการสอนที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

1.2 ควรควบคุมอุปกรณ์ให้พร้อม เช่น หูฟัง หรือ ลำโพง CR-ROM เพื่อส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างสูงสุด

1.3 ในการทดลองควรขอความร่วมมือจากอาจารย์ผู้สอน เพื่อช่วยในการควบคุม ดูแลนักเรียนให้สามารถดำเนินการทดลองได้อย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย

1.4 ควรมีการหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นในแบบทดสอบระหว่างเรียนที่ใช้ในการทดลอง

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนานิทานมัลติมีเดียเพื่อเสริมการอ่านในวิชาภาษาอังกฤษ ในเรื่องอื่นๆ และในระดับชั้นอื่นๆ ต่อไป

2.2 ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณเนื้อหาที่ใช้ในการทดลองกับรูปแบบการให้ความหมายของคำศัพท์แบบรูปภาพ แบบตัวอักษร และแบบทั้งภาพและตัวอักษร

2.3 ควรพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับสติปัญญาแตกต่างกัน เช่น เก่ง ปานกลาง อ่อน เพราะจะสามารถช่วยแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ได้ตรงจุดมากขึ้น

2.4 ควรศึกษาเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้กับรูปแบบการให้ความหมายของคำศัพท์แบบรูปภาพ แบบตัวอักษร และแบบทั้งภาพและตัวอักษร

บรรณานุกรม

- กิดานันท์ มลิทอง.(2536).เทคโนโลยีการศึกษาาร่วมสมัย.กรุงเทพฯ:เอ็ดลิชั่น เพลส โปรดักส์ จำกัด
- ขวัญจิต ภิญโญชีพ. (2553). ภูมิปัญญาในการอบรมเลี้ยงดูบุตรด้วยสื่อเพลงกล่อมเด็ก นิทาน และการเล่นพื้นบ้านของเด็กในจังหวัดชัยนาท. จันทร์เกษมสาร(มกราคม – มิถุนายน 2553), ปีที่ 16 (ฉบับที่ 30).
- ชมถวิล เนียมทันต์ (2524). หลักการสอนภาษาอังกฤษเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- นิพนธ์ สุขปรีดี. (2531, มิถุนายน – กรกฎาคม). คอมพิวเตอร์และพฤติกรรมการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์. 15(78): 25.
- ประเวศ วะสี. (2545). ปฏิรูปการศึกษาไทย : ยกเครื่องทางปัญญาทางรอดจากความหายนะ. กรุงเทพฯ มูลนิธิสดศรี- สฤษดิ์วงศ์.
- เรืองศักดิ์ ปิ่นประทีป. (2552). สร้างลูกรักให้เป็นนักอ่าน. กรุงเทพฯ: แพลน ฟอรั คิวส์
- ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง.(2547).การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย (Design and Development of Computer Multimedia)กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิชา อุดมฉันท. (2544). การผลิตสื่อโทรทัศน์และสื่อคอมพิวเตอร์ . กระบวนการสร้างสรรค์และเทคนิคการผลิต (ฉบับปรับปรุงใหม่).กรุงเทพฯ: บั๊ค พอยท์.

- วีระเดช เกิดบ้านตะเคียน. (2546). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เจตคติต่อการเรียน และความคงทนในการจำของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่มีระดับผลการเรียนต่างกัน จากการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียรูปแบบต่างกับการสอนตามคู่มือครู. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยี การศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศศิธร พูลทอง . (2546) .ผลของการใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษ ชุด ท้องถิ่นของเราสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย กรุงเทพมหานคร. ปรินญาณิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน
- ศิริพรรณ ปีเตอร์ . (2549) . ออกแบบกราฟิก . กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไอเดียเนลส์.
- ศรีรัตน์ เจริญจันทร์. (2536). การอ่านและการสร้างนิสัยรักการอ่าน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชย์สถิติการอ่านของเด็กไทย. (2552, 31 มกราคม). **ฐานเศรษฐกิจ**. หน้า 9.
- สุรางค์ ไคว่ตระกูล. **จิตวิทยาการศึกษา** . 2552(พิมพ์ครั้งที่ 8) . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรอุมา ไชโยธา (2547) **เทคนิคการเล่านิทาน**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อมรรการพิมพ์.
- อินทิรา ศรีประสิทธิ์ (2553) . **แก้ปัญหาเด็กไทยติดเกม เพราะอ่านภาษาอังกฤษไม่ออก** ,สืบค้นเมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม 2553 , จาก <http://learners.in.th/blog/edu3204-0909/34738>
- อุตม เพชรสังหาร. (2552 , เมษายน). **วัฒนธรรมเลี้ยงลูกด้วยหนังสือ : วัฒนธรรมสร้างชาติ** .นิตยสารรักลูก.
- Joana Acha. (2009). **The effectiveness of multimedia programmes in children's vocabulary learning**. Universitat de Vaktncia.