

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (2542 : 7-8) ในหมวด 4 มาตรา 22 กำหนดไว้ว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ” นอกจากนี้ในมาตรา 24 กำหนดไว้ว่า “การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องดำเนินการดังต่อไปนี้ จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ทำได้คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วน สมดุลกันรวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อมสื่อการเรียน อำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอน และแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ที่มีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดาผู้ปกครองและบุคคลในชุมชนทุกฝ่ายเพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ”

ปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สำคัญและแพร่หลายที่สุดในโลก จนกลายเป็นภาษาสากลอย่างแท้จริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคข่าวสาร (Information society) เนื่องจากเป็นสื่อทำให้เกิดความเข้าใจเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทั่วโลก และยังเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญยิ่งในการถ่ายทอดวัฒนธรรมและการติดต่อสื่อสารระหว่างมวลมนุษยในสังคมโลกยุค

โลกาภิวัตน์ (Globalization) ดังที่ ไนสบิท (Naisbitt) กล่าวไว้ว่าภาษาอังกฤษจะกลายเป็นภาษาในการสื่อสารของมวลมนุษยชาติ ด้วยเหตุผลต่อไปนี้ (ปราโมทย์ นาสารีย์. 2548 : 1 ; อ้างอิงจาก Naisbitt. 1994 : 26)

1. ปัจจุบันมีคนพูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาประจำชาติ หรือเป็นภาษาที่สอง หรือเป็นภาษาต่างประเทศถึง 1,000 ล้านคน
  2. ร้อยละ 60 ของรายการวิทยุในโลกลี้ออกอากาศเป็นภาษาอังกฤษ
  3. ร้อยละ 70 ของไปรษณีย์ภัณฑ์ในโลกต้องจำหน่ายเป็นภาษาอังกฤษ
  4. ร้อยละ 80 ของข้อมูลที่จัดเก็บในคอมพิวเตอร์ถูกบันทึกลงเป็นภาษาอังกฤษ
- หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กล่าวถึง

ความสำคัญของภาษาต่างประเทศว่า ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษา การติดต่อสื่อสาร การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอด คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษา กลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชา และจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 1)

ในการจัดการเรียนรู้ที่จะทำให้การเรียนรู้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตรที่กำหนดให้ และมีประสิทธิภาพมากขึ้นนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องนำเทคโนโลยีทางการศึกษามาใช้ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาวิชาการได้อย่างแจ่มแจ้งด้วยความรวดเร็ว และช่วยอำนวยความสะดวกให้กับครูผู้สอนในการอธิบายหรือยกตัวอย่างให้ผู้เรียนมองเห็นภาพได้อย่างใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด (สุนทร คำวงศ์. 2543 : 1-2)

เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ช่วยขยายขอบเขตความสามารถของมนุษย์ให้กว้างขวางขึ้น โดยสามารถนำมาใช้ในการคำนวณเพื่อเก็บและประเมินผลข้อมูลด้วย

ความถูกต้องรวดเร็ว โดยสามารถสร้างเป็นสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนได้ทั้งภาพและเสียง ซึ่งเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของงานให้สูงขึ้น (รัชนี เผ่าพงศ์ช่วง, 2548 : 1) ในปัจจุบัน นักการศึกษาและนักวิจัย ได้มีการนำเอาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในบทบาทเป็นผู้สอน อย่างกว้างขวาง ผลจากการสังเคราะห์งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ (ถนอมพร เลาหจรัสแสง, 2540 : 2-3 ; อ้างอิงจาก พิศุทธา อารีราษฎร์, 2551 : 16) พบว่า การเรียนโดยใช้ คอมพิวเตอร์มีบทบาทเป็นผู้สอนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น เมื่อเทียบกับ วิธีสอนแบบปกติ ที่ใช้ครูเป็นผู้สอน ปัจจุบันเทคโนโลยีทางการคอมพิวเตอร์ถือเป็นเทคโนโลยีที่ มีบทบาทโดยตรงกับระบบการศึกษา โดยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สามารถนำเสนอและ การแสดงผลด้วยระบบสื่อต่าง ๆ ทั้งในด้านข้อมูล รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ และสามารถสร้างระบบการมีปฏิสัมพันธ์แบบโต้ตอบทำให้การเรียนรู้ยุคใหม่ ประสบความสำเร็จด้วยดี (เย็น ภู่วรรณ, 2546 : 47 - 48) นักการศึกษาและนักวิจัย ได้มีการนำเอาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในบทบาทเป็นผู้สอนอย่างกว้างขวาง ผลจาก การสังเคราะห์งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบว่า การเรียนโดยใช้คอมพิวเตอร์ มีบทบาทเป็นผู้สอนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น เมื่อเทียบกับวิธีสอนแบบ ปกติที่ใช้ครูเป็นผู้สอน (ถนอมพร เลาหจรัสแสง, 2541 : 2 - 3) การใช้เทคโนโลยีการศึกษา ในยุคของเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้มีแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอน ไปจากเดิมมาเป็นการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การเรียนการสอนยุคใหม่จะเน้นผู้เรียนเป็น ศูนย์กลางแทนผู้สอนเป็นเหตุให้ผู้สอนมีบทบาทที่ท้าทายมากขึ้นด้วยการเปลี่ยนจาก “ผู้รอบรู้ หน้าชั้นเรียน” ที่มีความเชี่ยวชาญ เป็นแหล่งสารสนเทศและคำตอบที่ผู้เรียนต้องพึ่งแต่ เพียงอย่างเดียว มาเป็นผู้ส่งเสริม ผู้สนับสนุน ผู้มีส่วนร่วม ผู้ร่วมเรียนรู้กับผู้เรียน ผู้ฝึก ผู้อำนวยการความสะดวก ผู้ออกแบบ และเป็นสะพานการสื่อสารเพื่อเชื่อมโยงผู้เรียนกับโลก ภายนอก (กิตานันท์ มลิทอง, 2548 : 342)

การใช้สื่อประสมในการเรียนการสอนและการทำงานมีมานานแล้ว แต่เดิม เป็นการนำสื่อหลายอย่างมาใช้ร่วมกันเพื่อช่วยในการสื่อความหมายอย่างเรียงลำดับขั้นตอน แต่ในปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการควบคุมและผลิตชิ้นงานสื่อประสม รวมทั้ง พัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทำให้ปัจจุบันมีการใช้สื่อประสมในลักษณะที่แตกต่าง ไปจากเดิมที่เคยใช้กันมาเช่นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer-Assisted Instruction: CAI) การนำสื่อประสมไปใช้ในการสอนบนเว็บ (Web Based Instruction) เป็นต้น นอกจากนี้เรายังสามารถนำสื่อประสมมาใช้งานลักษณะของสื่อหลายมิติ (Hypermedia)

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการนำเสนอเนื้อหาและค้นคว้าสิ่งที่ต้องการศึกษาได้หลากหลายรูปแบบ สื่อประสมยังเป็นองค์ประกอบสำคัญในการศึกษาทางไกล รวมทั้งยังมีสื่อประสมรูปแบบอื่นๆที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดีดังนั้นก็จึงเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้สอน ผู้เรียนและบุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องจำเป็นต้องทราบถึงรายละเอียดของสื่อประสมและสื่อหลายมิติในส่วนของเนื้อหาและการนำไปบูรณาการใช้เพื่อการสอนและการเรียนรู้ เช่น ชุดสื่อประสม (Multimedia kits) ซึ่งหมายถึงสื่อชนิดต่างๆหลายอย่างที่นำมาจัดการใช้ร่วมกันบนเนื้อหาหัวข้อเดียวกัน สื่อประสมปฏิสัมพันธ์ (Interactive media) หรือสื่อที่ต้องการเน้นให้ผู้เรียนได้มีทักษะการฝึกปฏิบัติและโต้ตอบกับผู้เรียน โดยการได้รับข้อมูลย้อนกลับ และความเป็นจริงเสมือน (Virtual reality) หรือสื่อที่ใช้ประสบการณ์ของผู้เรียนฝังในประสาทสัมผัสส่วนต่างๆ และมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับปรากฏการณ์ต่างๆ ที่ผู้เรียนสัมผัสได้ในทางกายภาพซึ่งสื่อต่างๆเหล่านี้อาจเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้นำไปประยุกต์ปรับใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (คูสิต ขาวเหลือง. 2549 : 29)

ผู้ศึกษาในฐานะเป็นนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา และเป็นครูผู้สอนในสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษา ตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประสม และประโยชน์ของกระบวนการพัฒนาสื่อประสม จึงได้พัฒนาสื่อประสม เรื่อง My Activities กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ ผู้ศึกษาคาดหวังว่า ผลจากการพัฒนาสื่อประสมในครั้งนี้ ซึ่งเป็นบทเรียน มีทั้งภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และประกอบด้วยเนื้อหาที่สมบูรณ์ครบถ้วน ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ จะสร้างความเข้าใจให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียน มีความสุขกับการเรียน ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ มีความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น และส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

### วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อพัฒนาสื่อประสมเรื่อง My Activities กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีคุณภาพ
2. เพื่อหาประสิทธิภาพสื่อประสมที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ 80/80

3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อประสมที่พัฒนาขึ้น
4. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยสื่อประสมที่พัฒนาขึ้น
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อประสมที่พัฒนาขึ้น
6. เพื่อศึกษาความคงทนของการเรียนรู้ของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อประสมที่พัฒนาขึ้น

### สมมติฐานการศึกษา

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยสื่อประสมที่พัฒนาขึ้นสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

### ขอบเขตการศึกษา

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนในโรงเรียนนาโครีพิทยาสรรพ์ อำเภอภูผินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ สังกัดเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 24 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 3 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมดจำนวน 102 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนนาโครีพิทยาสรรพ์ อำเภอภูผินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ปีการศึกษา 2554 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 40 คน คัดเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีสุ่มอย่างง่ายโดยการจับสลากห้องเรียน

#### 2. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา

การศึกษาคั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 8 ชั่วโมง ทั้งนี้ไม่รวมระยะเวลาในการสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

#### 3. กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการศึกษา

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการศึกษาเป็นสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง My Activities จัดแบ่งเนื้อหาได้ ดังนี้

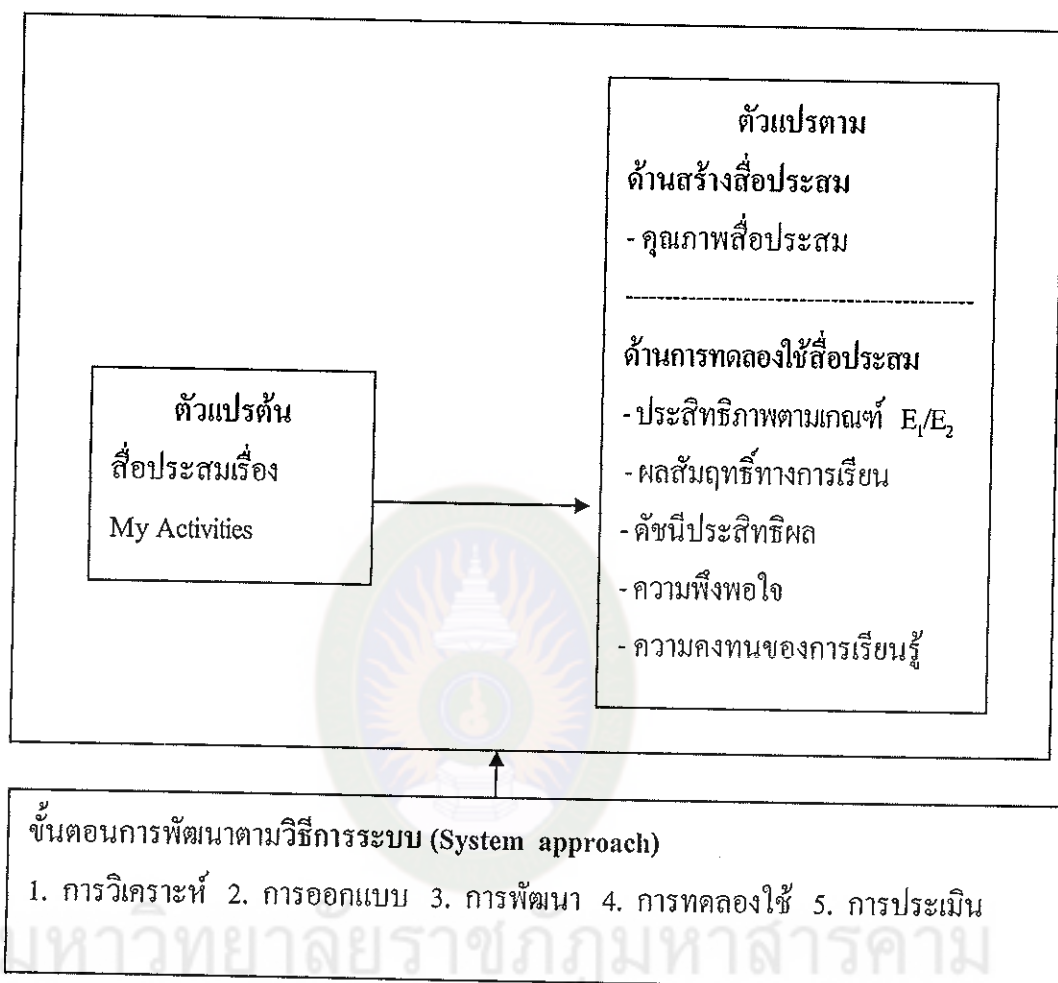
3.1 At Home	จำนวน 2 ชั่วโมง
3.2 My Hobby	จำนวน 2 ชั่วโมง
3.3 Food and Drinks	จำนวน 2 ชั่วโมง
3.4 At the zoo	จำนวน 2 ชั่วโมง

### กรอบแนวคิดการศึกษา

กรอบแนวคิดในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดตามวิธีการระบบ (System approach) ของโรเดอริก ซิมส์ (Roderic Sims) อธิบายโดยแสดงให้เห็นภาพความสัมพันธ์ของตัวแปรต้น และตัวแปรตามที่จะศึกษา (มนต์ชัย เทียนทอง, 2548 : 132-146) ดังแสดงในแผนภาพที่ 1



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการศึกษา

จากแผนภาพที่ 1 ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามวิธีการระบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การทดลองใช้ และการประเมินผล โดยในการศึกษาตัวแปรต้น ได้แก่ สื่อประสมเรื่อง My Activities ส่วนตัวแปรตามจัดแบ่งเป็น 2 ด้าน ดังนี้

ด้านการสร้างสื่อประสม ได้แก่ คุณภาพสื่อประสมที่พัฒนาขึ้น

ด้านการทดลองใช้สื่อประสม ได้แก่ ประสิทธิภาพของสื่อประสม ตามเกณฑ์  $E_1/E_2$  ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดัชนีประสิทธิผล ความพึงพอใจและความคงทนของการเรียนรู้ของนักเรียน

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. สื่อประสม หมายถึง การใช้สื่อหลายอย่างร่วมกัน ได้แก่ บทเรียนที่พัฒนาด้วยโปรแกรมไมโครซอฟท์เพาเวอร์พอยท์ บทเรียนที่พัฒนาด้วยโปรแกรมมัลติพอยท์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งภายในสื่อแต่ละชนิดประกอบด้วย ตัวอักษร ข้อความ รูปภาพ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว แฉกวีดิทัศน์ ภาพแอนิเมชัน และเสียง โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ในการนำเสนอ ควบคุมโปรแกรมมัลติมีเดียหรือเพิ่มสื่อประสม และใช้ในลักษณะ “สื่อประสมเชิงโต้ตอบ” (Interactive multimedia) ที่ผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบโดยนำเสนอเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้และแบบทดสอบ เรื่อง My Activities ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนนาโควพิทยาสรรพ์ อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 24 ประกอบด้วยเนื้อหาได้แก่
  - 1.1. At Home
  - 1.2. My Hobby
  - 1.3. Food and Drinks
  - 1.4. At the Zoo
2. บทเรียนที่พัฒนาด้วยโปรแกรมเพาเวอร์พอยท์ หมายถึง บทเรียนนำเสนอเนื้อหาที่พัฒนาด้วยโปรแกรมไมโครซอฟท์เพาเวอร์พอยท์ โดยมีส่วนประกอบของเนื้อหา รูปภาพและภาพเคลื่อนไหว ใช้นำเสนอเนื้อหาวิชา ภาษาอังกฤษฟัง-พูด เรื่อง My Activities กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. บทเรียนที่พัฒนาด้วยโปรแกรมมัลติพอยท์ หมายถึง บทเรียนนำเสนอเนื้อหาที่พัฒนาด้วยโปรแกรมไมโครซอฟท์เพาเวอร์พอยท์และนำไปพัฒนาเป็นมัลติพอยท์ ให้มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนโดยใช้ระบบหน้าจอคอมพิวเตอร์เดียวกันในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การเลือกตอบ การเลือกข้อถูกผิด การตอบคำถามสั้น ๆ การลากเส้นจับคู่ การระบายสี การลากวาง และการต่อภาพ ซึ่งเป็นกิจกรรมเสริมของเนื้อหาเรื่อง My Activities ซึ่งการใช้เมาส์ของนักเรียนแต่ละคนสามารถแยกการใช้งานกันได้อย่างอิสระ



4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง บทเรียนนำเสนอเนื้อหาที่พัฒนาด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์และนำไปพัฒนาเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ประกอบด้วยเนื้อหา ภาพประกอบ เสียงบรรยาย ในการนำเสนอเนื้อหา กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สรุปรายงานผลการเรียนรู้จากแบบทดสอบด้วยตนเอง ของเนื้อหาเรื่องบทเรียนนำเสนอเนื้อหาที่พัฒนาด้วยโปรแกรมเพาเวอร์พอยท์และนำไปพัฒนาเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ประกอบด้วย เนื้อหา ภาพประกอบ เสียงบรรยาย และภาพเคลื่อนไหว ในการนำเสนอเนื้อหา กิจกรรมเสริมการเรียนรู้และแบบทดสอบ เรื่อง My Activities กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วยจำนวน 6 เล่มดังนี้

4.1 แบบทดสอบก่อนเรียน

4.2 At Home

4.3 My Hobby

4.4 Food And Drinks

4.5 At the Zoo

4.6 แบบทดสอบหลังเรียน

5. คุณภาพของสื่อประสม หมายถึง ความคิดเห็น ความรู้สึกของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบกระบวนการปฏิรูปการเรียนรู้โดยอาศัยสื่อประสม หรือรายละเอียดย่อยของรูปแบบกระบวนการ หรือรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น วัดเป็นค่าคะแนนจากการทำแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนนระดับความคิดเห็น

6. ประสิทธิภาพของสื่อประสม หมายถึง ความสามารถของสื่อประสมที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อประสมเรื่อง My Activities ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและเมื่อประเมินผลแล้วนักเรียนสามารถทำคะแนนเฉลี่ยได้ตามเกณฑ์มาตรฐาน  $E_1/E_2$  ในการศึกษาครั้งนี้กำหนดไว้ที่เกณฑ์ 80/ 80

6.1  $E_1$  หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเมื่อเรียนจากสื่อประสม แล้วทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละเรื่อง ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

6.2  $E_2$  หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเมื่อเรียนจากสื่อประสม ครบทุกเรื่อง แล้วทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

7. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความสามารถของนักเรียนที่แสดงออกในรูปของคะแนน จากการประเมินการเรียนด้วยแบบทดสอบหลังจากการศึกษาจากบทเรียน เรื่อง My Activities กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยพิจารณาพัฒนาการด้านความรู้ของนักเรียน จากคะแนนความสามารถของนักเรียน ที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

8. ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าแสดงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียน หลังจากการเรียนด้วยสื่อประสม เรื่อง My Activities กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนกับคะแนนเต็ม

9. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อประสม เรื่อง My Activities กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังจากที่ได้รับจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อประสมที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น โดยวัดค่าเป็นคะแนนจากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจทางการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้นเทียบกับเกณฑ์ โดยในการศึกษาคั้งนี้ ได้พิจารณาค่าระดับคะแนนเฉลี่ยที่มากกว่า 3.50

10. ความคงทนของการเรียนรู้ หมายถึง การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถของผู้เรียนที่จะระลึกถึงความรู้ที่เคยมีประสบการณ์ที่ผ่านมา หลังจากเวลาผ่านไปชั่วระยะเวลา 7 วันและ 30 วัน โดยเริ่มนับจากวันที่สอบหลังเรียน (post - test) เทียบกับเกณฑ์เมื่อผ่านไป 7 วันต้อง ลดลงไม่เกินร้อยละ 10 และเทียบกับเกณฑ์เมื่อผ่านไป 30 วัน ต้องลดลงไม่เกินร้อยละ 30

## ประโยชน์การศึกษา

1. นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อประสมที่พัฒนาขึ้น มีความรู้ มีความเข้าใจ ในสาระที่เรียน ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
2. ครูผู้สอนได้จัดทำนวัตกรรมและพัฒนาการเรียนการสอน รวมทั้งเป็นแนวทางสำหรับครูคนอื่น ๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ
3. สถานศึกษาได้แนวทางในการพัฒนาสื่อการสอนและนำเทคโนโลยีการศึกษา มาพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่อไป



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY