

การพัฒนาการวัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง English for Daily Life ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

Development of Learning Activities Simulations with Multimedia on English
for Daily Life for Matthayomsuksa 5 students, Foreign Language Department.

จิดารัตน์ นคร^{1*}
Thidarat Nakhon^{1*}
thana7896@gmail.com *

ส่งบทความ 5 กันยายน 2562 แก้ไข 13 พฤศจิกายน 2562 ตอรับ 1 ธันวาคม 2562

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย วิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง English for daily life ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เพื่อ (1) หาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน (3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน (4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการวัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยนาท จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้ (2) สื่อมัลติมีเดีย (3) แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ (4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (5) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการวัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย เป็นแบบมาตรฐานประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 15 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test (Dependent Sample)

ผลการวิจัย ปรากฏดังนี้

1. ผลการหาค่าประสิทธิภาพของการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 86.82/87.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ที่กำหนด
2. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

¹ ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยนาท สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยนาท

¹ Teacher in foreign language department of Chainat provincial administration organization school. Chainat provincial administration organization.

4. นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57

คำสำคัญ: สถานการณ์จำลอง , สื่อมัลติมีเดีย

Abstract

This research aim to development of learning activities by using situation with multimedia on English for daily life for Matthayomsuksa five students, Foreign Language Department For (1) efficiency according for criteria 80/80 (2) to compare English speaking skill between before and after by using situation with multimedia (3) to compare learning achievement between before and after by using situation with multimedia (4) to study satisfaction of Matthayomsuksa five students for learning activities by using situation with multimedia. The sample group consisted of 20 students from Matthayomsuksa 5/1 who were derived from cluster random sampling in the first semester of academic year 2019 at Chainat provincial administration organization school. The used tools in this research consisted of (1) The lessons plan of situation with multimedia. (2) The multimedia material (3) English speaking skill measurement. (4) The learning achievement. (5)The satisfaction evaluation form, rating scale. Using statistics for data analysis are percentage, average, standard deviation and t-test (Dependent Samples).

The research result are as follow.

1. The learning activities by using situation with multimedia had 86.82/87.50, which was higher than the specified criteria.
2. The Students learnt by using situation with multimedia had post-test score English Speaking skill higher than pre-test at the statistical level of significance at .01
3. The Students learnt by using situation with multimedia had post-studied learning achievement higher than pre-studied at the statistical level of significance at .01
4. The Students learnt by using situation with multimedia had satisfaction was in The highest level. The average score was 4.57

Keyword: simulations situation, multimedia

บทนำ

ในสังคมปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารเพื่อการศึกษา การแสวงหาความรู้ และผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ในปีการศึกษา 2560 วิชาภาษาอังกฤษมีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศได้เท่ากับ 28.31 และคะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาอังกฤษของโรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยนาทได้เท่ากับ 22.13 ซึ่งถือว่าได้คะแนนต่ำกว่าระดับประเทศ โดยสาระที่โรงเรียนควรเร่งพัฒนาได้แก่ 1) ภาษาความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก 2) ภาษาและวัฒนธรรม 3) ภาษาเพื่อการสื่อสาร 4) ภาษาความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับแบบสอบถามจากการศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อสภาพปัญหาและการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศระดับมัธยมศึกษา จังหวัดชัยนาทที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น พบว่า ทักษะกระบวนการสื่อสารภาษาอังกฤษที่จำเป็นต้องเน้นและพัฒนาอย่างเร่งด่วนในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ทักษะการพูด ($\bar{X}=4.65$) ทักษะการอ่าน ($\bar{X}=4.65$) และทักษะการฟัง ($\bar{X}=4.64$)

การสื่อสารโดยใช้ทักษะการพูดเป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญและจำเป็นที่จะต้องพัฒนาการสื่อสารโดยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพูด จากอดีตที่ผ่านมาพบว่าประเทศไทยยังมีปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและคนไทยมีปัญหาในการใช้ทักษะภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก จึงทำให้ขาดความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษเพราะไม่มีประสบการณ์ รวมถึงพื้นฐานอุปนิสัยของคนไทยที่ไม่ชอบการฝึกฝนเพราะกลัวว่าจะพูดผิด (อริสรารณานพกิจ, 2555) สอดคล้องกับ สุมิตรา อังวัฒนกุล (2537: 53) กล่าวว่าอุปสรรคในการพัฒนาทักษะการพูด คือผู้เรียนไม่กล้าและกระตือรือร้นที่จะพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งอาจเป็นเพราะมีโอกาสในการฝึกและปฏิบัติในสถานการณ์จริงน้อยมาก ดังนั้นหากมีการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในสถานการณ์จริงแล้ว จะทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุผลดังกล่าวการเรียนการสอนที่เน้นจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีโอกาสใช้ภาษาอังกฤษภายในห้องเรียนอย่างคล่องแคล่วสนุกสนาน

จึงมีความสำคัญยิ่ง

การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสถานการณ์จำลอง คือ การสอนที่มีการเลียนแบบเหตุการณ์ให้มีความคล้ายคลึงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม และสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน เป็นกิจกรรมการสอนเพื่อให้นักเรียนได้ทดลองฝึกปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ในภาพที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด อีกทั้งสามารถถ่ายโยงความรู้ไปปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวันได้ ทิศนา ขัมมณี (2552: 371 - 373) ได้กล่าวถึงข้อดีของวิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองไว้ว่าเป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในความสัมพันธ์ซับซ้อน ได้อย่างเข้าใจ เนื่องจากได้มีประสบการณ์ที่เห็นประจักษ์ชัดด้วยตนเอง เป็นวิธีสอนที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงมาก ผู้เรียนได้เรียนอย่างสนุกสนาน การเรียนรู้มีความหมายต่อตัวผู้เรียน เป็นวิธีสอนที่ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกทักษะกระบวนการต่าง ๆ จำนวนมากประกอบกับการใช้สื่อในการจัดการเรียนรู้จะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนน่าสนใจยิ่งขึ้น เพราะสื่อจะช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้มากขึ้น การใช้สื่อจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจตรงกัน และเกิดประสบการณ์ร่วมกันในเรื่องที่เรียนนั้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย

ขอบเขตของการทำวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยนาท จังหวัดชัยนาท จำนวน 3 ห้องเรียน จำนวน 60 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยนาท จังหวัดชัยนาท ที่ จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. ระยะเวลา ผู้วิจัยใช้เวลาในการทดลอง ในภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2562 จำนวน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 2 ชั่วโมง รวมใช้เวลาเรียน 12 ชั่วโมง

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย ที่พัฒนาขึ้น ซึ่งแบ่งเนื้อหาออกเป็น 1 หน่วยการเรียนรู้ 6 บทเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมสถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อทราบเนื้อหา มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้

1.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง

1.3 ศึกษาเนื้อหาสาระที่จะใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ แล้วทำการวิเคราะห์เนื้อหาออกเป็นหน่วยย่อย ๆ ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และตัวชี้วัด

1.4 จัดทำหน่วยการเรียนรู้ 1 เรื่อง English for daily life มีจำนวน 6 บทดังนี้ 1. Tell me about yourself 2. Can I take your order? 3. Giving the

direction 4. I 'm looking the skirt 5. Telephoning 6. The Invitation บทเรียนละ 2 ชั่วโมง

1.5 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง English for daily life ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด จำนวน 6 แผนการเรียนรู้

1.6 เสนอแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของแผนการจัดการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม สื่อ และเครื่องมือวัดและประเมินผล เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในด้านรายละเอียดการจัดกิจกรรม ควรมีการมอบหมายบทบาทให้ชัดเจน ชี้แจงกติกา ปรับการใช้ภาษาให้เหมาะสม ตลอดจนการตรวจสอบเข้าไปใช้สื่อมัลติมีเดีย

1.8 จัดพิมพ์แผนการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ แล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพอีกครั้ง ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญมีค่าเฉลี่ย 4.83

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง English for daily life ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาประสิทธิภาพ (E_1 / E_2) (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2525: 419-496) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ตามขั้นตอน ดังนี้

1.9.1 การหาประสิทธิภาพแบบรายบุคคล หรือ แบบหนึ่งต่อหนึ่ง (Individual Tryout หรือ One to One Tryout 1:1) จำนวน 3 คน มีระดับความสามารถในระดับเก่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 1 คน เพื่อทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว ผลการทดลอง พบว่า เนื้อหาและรูปแบบการดำเนินกิจกรรมน่าสนใจ แต่ใบงานมีมากเกินไป ไม่สัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำข้อบกพร่องดังกล่าวมาปรับปรุงแก้ไขปรับใบงานให้น้อยลงแต่ให้ตรงกับจุดประสงค์ ก่อนจะนำไปใช้ในขั้นการทดลองหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มย่อย ต่อไป ซึ่งผลการหา

ประสิทธิภาพในครั้งนี้ พบว่า ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 63.11/63.337

1.9.2 การหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มย่อย (Small Group Tryout 1:10) จำนวน 10 คน และไม่ซ้ำกับนักเรียนที่ทำการทดลองในครั้งที่ 1 ประกอบด้วยนักเรียนเรียนเก่ง 3 คน นักเรียนปานกลาง 4 คน และนักเรียนที่มีผลการเรียนอ่อน 3 คน ซึ่งใช้ขั้นตอนและวิธีการเหมือนกับการทดลองแบบเดี่ยว ผลการทดลอง พบว่าผู้เรียนสนุกสนาน ตื่นตัว มีส่วนร่วมในกิจกรรม กล้าแสดงออก แต่ยังไม่ค่อยมั่นใจในการออกเสียงพูดประโยคภาษาอังกฤษปรับปรุง โดยครูให้นักเรียนลองฝึกออกเสียงกับเพื่อนก่อนเพื่อให้เกิดความมั่นใจในการออกเสียง ครูคอยสังเกตการฝึกออกเสียง ให้ความช่วยเหลือ ซึ่งผลการหาประสิทธิภาพในครั้งนี้ พบว่า ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 72.20/73.00

1.9.3 การหาประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (Field Tryout 1: 100) ได้แก่ จำนวน 20 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย นักเรียนเรียนเก่ง 7 คน นักเรียนปานกลาง 6 คน และนักเรียนที่มีผลการเรียนอ่อน 7 คน ผลการทดลอง พบข้อบกพร่องคือเวลาที่ให้นักเรียนดูสื่อมัลติมีเดียมีน้อยไม่เพียงพอต่อการฝึกฝน ปรับปรุงโดยผู้วิจัยใส่ควอาร์โค้ด โดยนักเรียนสามารถดูสื่อมัลติมีเดียผ่านโทรศัพท์มือถือ ทำให้นักเรียนสามารถศึกษาสื่อมัลติมีเดียได้ทุกที่ ซึ่งผลการหาประสิทธิภาพในครั้งนี้ พบว่า ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 79.43/79.75

2. สื่อมัลติมีเดียประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลอง วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง English for daily life ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 4 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551

2.2 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 4 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรสถานศึกษา พ.ศ.2561

2.3 ศึกษาคำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชา และมาตรฐานตัวชี้วัดของวิชาภาษาอังกฤษชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรสถานศึกษา พ.ศ.2561

2.4 ศึกษาวิธีการ หลักการ ทฤษฎี พัฒนากิจกรรมพูดภาษาอังกฤษจากเอกสารต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5 ดำเนินการสร้างโดยกำหนดกรอบเนื้อหาสาระการเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จากคำอธิบายรายวิชา โครงสร้างการเรียนรู้ และมาตรฐานตัวชี้วัด

2.6 ศึกษาเอกสารตำราต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการสร้างสื่อมัลติมีเดีย ขั้นตอนการทำ การออกแบบ การบันทึกเสียง การใส่รูปภาพ เนื้อหา ประโยคต่าง ๆ จากเอกสารต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.7 ศึกษาเอกสารตำราต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการสร้างควอาร์โค้ด ขั้นตอนการทำ จากเอกสาร ต่าง ๆ

2.8 สร้างสื่อมัลติมีเดียให้ครอบคลุมเนื้อหาและวัตถุประสงค์ จำนวน 6 ชิ้น โดยสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นเป็นการผสมผสานสื่อหลายชนิดทั้ง ข้อความ ภาพนิ่ง วิดีโอ เสียง โดยผ่านควอาร์โค้ด สามารถเปิดดูผ่านโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนได้ เป็นสื่อมัลติมีเดียประเภทนำเสนอข้อมูล ซึ่งใช้กับหน่วยการเรียนรู้จำนวน 1 หน่วย ในหน่วยที่ 1 เรื่อง English for daily life ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ประจำปีการศึกษา 2562 มีทั้งหมดจำนวน 6 ชิ้น มีชื่อตรงกับแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น ให้ครูต่างชาติ ตรวจสอบวิเคราะห์ความถูกต้องของภาษาและความเหมาะสมของเนื้อหา

2.9 นำสื่อมัลติมีเดีย ที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พิจารณาตรวจสอบคุณภาพ ด้านเนื้อหา ด้านความเหมาะสม ของสำนวนภาษา และความสอดคล้อง โดยพิจารณาองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย เช่นเดียวกันกับแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ แต่จะแตกต่างกันที่รายละเอียดการประเมิน

2.10 ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นแล้ววิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งผลการประเมิน และตรวจสอบคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ปรากฏว่าสื่อมัลติมีเดีย ที่สร้างขึ้น มีค่าคุณภาพอยู่ระหว่าง 4.00 – 5.00 โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78

2.11 นำสื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง English for daily life ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงเสร็จแล้วไปทดลองใช้ (Try out) โดยใช้ควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้ กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ตามขั้นตอนการทดลองโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง English for daily life ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ 3 ชั้น ดังกล่าวข้างต้น สำหรับการทดลองในครั้งนี้เป็นการศึกษานำร่องเพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไขในรายละเอียดของสื่อให้มีความถูกต้องและชัดเจนมากขึ้น

2.12 นำสื่อมัลติมีเดีย ฉบับสมบูรณ์ นำไปทดลองใช้จริง โดยใช้ควบคู่กับแผนการจัดการ

เรียนรู้ ใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยนาท จำนวน 20 คน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ตามแผนการทดลองต่อไป

3. แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ จำนวน 6 ข้อ โดยผู้วิจัยได้กำหนดสถานการณ์ในการสนทนาขึ้น โดยใช้เนื้อหาตามขอบข่ายที่เรียน มีวิธีสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เพื่อจุดมุ่งหมายและเนื้อหาที่กำหนดในการวัดและประเมินผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

3.2 ศึกษาเอกสารตำราเกี่ยวกับการวัดทักษะการพูดตามแนวของ Harris (1990: 84)

3.3 นำแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาภาษาอังกฤษ 2 ท่าน ทางด้านวัดผลการศึกษา จำนวน 1 ท่าน และทางด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา จำนวน 2 ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบวัดทักษะการพูดกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (IOC) โดยสร้างจำนวน 8 ข้อ ต้องการให้จริง จำนวน 6 ข้อ 20 คะแนน โดยสร้างเกณฑ์การประเมินพฤติกรรมของนักเรียน โดยยึดหลักเกณฑ์การให้คะแนนภาคปฏิบัติ การวัดทักษะการ

พูดตามแนวของ Harris (1990: 84)

3.4 นำแบบทดสอบวัดทักษะการพูด ภาษาอังกฤษเสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างแบบทดสอบวัดทักษะการพูดกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3.5 วิเคราะห์ข้อมูลหาค่าดัชนีความสอดคล้องข้อคำถามกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยใช้สูตร IOC (Index of Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 63-65) เพื่อหาผลรวมของคะแนนในข้อสอบแต่ละข้อ ของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ยเพื่อดูดัชนีความสอดคล้องและพิจารณาคัดเลือกแบบทดสอบวัดทักษะ การพูดภาษาอังกฤษที่คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 0.50-1.00 ถือว่าเข้าเกณฑ์ใช้ได้ ผลการประเมินพบว่า ข้อสอบเข้าเกณฑ์ 7 ข้อ ตัดแบบเจาะจง 1 ข้อ เพราะต้องการข้อสอบจำนวน 6 ข้อ โดยมีค่าความสอดคล้องตั้งแต่ 0.80 ถึง 1.00

3.6 เลือกข้อคำถามในแบบวัดทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ ที่จัดอยู่ในเกณฑ์ไปจัดพิมพ์แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยนาท จำนวน 20 คน จากนั้นคัดเลือกข้อสอบที่จัดอยู่ในเกณฑ์จำนวน 6 ข้อ มาทำการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 109-110) ปรากฏว่ามีค่าความเชื่อมั่น (α) เท่ากับ 0.92

3.7 จัดพิมพ์แบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษฉบับจริงเพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง English for daily life ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จำนวน 20 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Multiple choice) โดยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 ศึกษาแนวการวัดผลประเมินผลตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

4.2 ศึกษาขอบข่ายรายละเอียดของเนื้อหา หน่วยการเรียนรู้เรื่อง English for daily life ชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ 5

4.3 ศึกษาวิธีการเขียนข้อสอบชนิดเลือกตอบจากเอกสารตำราหนังสือวัดผลการศึกษา (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 59-66)

4.4 วิเคราะห์หลักสูตร มาตรฐานตัวชี้วัด ผลการเรียนรู้และกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบให้สัมพันธ์กัน

4.5 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง English for daily life ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เพื่อคัดเลือกไว้ใช้จริงจำนวน 20 ข้อ แล้วทำการเขียนข้อสอบให้สอดคล้องกับเนื้อหาจุดประสงค์การเรียนรู้

4.6 วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามแนวคิดของบลูม (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 60)

4.7 กำหนดการให้ค่าคะแนน คือ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน

4.8 นำแบบทดสอบ ที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาประสิทธิภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลปรากฏว่า ข้อสอบที่สร้างขึ้นมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.80 - 1.00

4.9 ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จำนวน 30 ข้อ ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยนาท ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 20 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

4.10 นำผลการตรวจคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และหาค่าอำนาจจำแนก (B) โดยใช้วิธีของแบรเนน (Brennan Index หรือ B-Index) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 90) เกณฑ์ที่เลือกคือความ

ยากง่าย (Difficulty) อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนก(Discrimination) ที่ระดับ 0.20 ขึ้นไป พบว่าแบบทดสอบที่ใช้ได้ทั้งหมดจำนวน 20 ข้อ จากที่สร้างขึ้นทั้งหมด 30 ข้อ ที่มีค่าความยากง่าย (P) ที่อยู่ระหว่าง 0.40 - 0.70 และค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ 0.20-0.60

4.11 นำแบบทดสอบที่ผ่านการหาค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนก จำนวน 20 ข้อ หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีของโลเวท (Lovett) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 96) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84

4.12 จัดพิมพ์และนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว จำนวน 20 ข้อ ไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

5. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

5.1 ศึกษารูปแบบการสร้างแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่าจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.2 ศึกษาการกำหนดรายการประเมินหรือข้อคำถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 15 ข้อ ซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยกำหนดระดับความพึงพอใจเป็นมากที่สุด (5) มาก (4) ปานกลาง (3) น้อย (2) และน้อยที่สุด (1) ปรับใช้เกณฑ์การแปลคะแนนของบุญชม ศรีสะอาด (2545: 103)

5.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมของแบบสอบถามความพึงพอใจ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา ความเที่ยงตรง และความสอดคล้องเพื่อ (IOC) ระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลปรากฏว่า ข้อสอบที่สร้างขึ้นมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.80 - 1.00

5.4 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาและภาษาที่ใช้แต่ละข้อให้สอดคล้องกันในแต่ละประเด็น เพิ่มข้อคำถามในบางตอนให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้นจากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัด ชัยนาท จำนวน 20 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาคุณภาพ ของแบบสอบถาม

5.5 วิเคราะห์เพื่อหาค่าอำนาจจำแนกเป็น รายชื่อ โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 110) ผลปรากฏว่าแบบสอบถาม นี้มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.23-0.85

5.6. นำแบบสอบถามความพึงพอใจมา วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับตามวิธีของครอนบาค (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 99) ปรากฏว่ามีค่าความเชื่อมั่น (α) เท่ากับ 0.89

5.7 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจ ฉบับจริงแล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยนาท สังกัดองค์การ บริหารส่วนจังหวัดชัยนาท กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย จำนวน 20 คน ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยดำเนินการ ดังนี้

1. วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบ สื่อมัลติมีเดีย วิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง English for daily life ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร E_1 / E_2

2. วิเคราะห์หาคุณภาพของแบบวัดทักษะ การพูดภาษาอังกฤษ โดยการหาค่าความเที่ยงตรงเชิง เนื้อหา ได้แก่การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 63-65)

3. วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยการหาค่า

สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 109-110)

4. วิเคราะห์หาคุณภาพของแบบวัดผล สัมฤทธิ์ โดยการหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ได้แก่การ หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 63-65)

5. การหาค่าความยาก(บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 84) ค่าอำนาจจำแนกโดยใช้วิธีของแบรเนน (Brennan Index หรือ B-Index) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 90) และการหาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีของโลเวทท์ (Lovett) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 96)

6. วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนทักษะ การพูดภาษาอังกฤษระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ t-test (Dependent Samples)) ที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติ .01 (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 112)

7. วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่า t-test (Dependent Sample) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .01 (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 102-103)

8. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบด้านสภาพใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวน แบบทางเดียว (Onaway Anova) หรือ F-test (บุญชม ศรี สะอาด, 2545: 119)

9. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบ สื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง English for daily life ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยหาค่าเฉลี่ย () และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้ว เปรียบกับเกณฑ์ระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด (บุญชม ศรีสะอาด, 2553: 103)

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลประสิทธิภาพของการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย

ตารางที่ 1 ผลประสิทธิภาพของการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย

ผลการเรียน	คะแนนเต็ม		S.D.	ร้อยละของ คะแนนเฉลี่ย
ประสิทธิภาพของกระบวนการ(E_1)	450	390.70	4.99	86.82
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	20	17.50	1.50	87.50

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร (E_1/E_2) เท่ากับ 86.82/87.50

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรม

สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมสถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย

การทดสอบ	n		S.D.	t	p
ทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียน	20	10.50	1.64	28.472	.000**
ทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน	20	18.50	1.00		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t > 2.58$)

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนของแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 10.50 (S.D.=1.64) และคะแนนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 18.50 10 (S.D.=1.00) แสดงให้เห็นว่า ผลคะแนนของแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน สูงกว่าคะแนนวัดทักษะการพูดก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมสถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมสถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย

การทดสอบ	n		S.D.	t	p
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน	20	9.10	1.33	28.591	.000**
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน	20	17.50	1.50		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t > 2.58$)

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนของแบบทดสอบก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 9.10 (S.D.=1.33) และคะแนนแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์หลังเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 17.50 (S.D.=1.50) แสดงให้เห็นว่าผลคะแนนของแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน สูงกว่าคะแนนวัดทักษะการพูดก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย

ข้อ	ความพึงพอใจ	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1	การอธิบายชี้แจงถึงการเรียนโดยใช้กิจกรรมสถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย	4.55	0.51	มากที่สุด
2	การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย มีลำดับขั้นตอนที่เข้าใจง่าย และสามารถปฏิบัติได้	4.50	0.51	มากที่สุด
3	เนื้อหาในกิจกรรมสถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง English for daily life มีความเหมาะสม กับระดับของนักเรียน	4.60	0.50	มากที่สุด
4	ระยะเวลาในการทำกิจกรรมแต่ละช่วงของการจัดสถานการณ์จำลองมีความเหมาะสม	4.45	0.51	มาก
5	สื่อมัลติมีเดียประกอบสถานการณ์จำลองช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้นเพราะนักเรียนสามารถดูสื่อมัลติมีเดียผ่านคิวอาร์โค้ดทำให้สะดวกในการเรียนรู้และสามารถย้อนกลับไปดูบทเรียนได้ในระหว่างเรียน	4.60	0.50	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย ส่งเสริมการทำงานเป็นคู่ ทีม และความร่วมมือในห้องเรียน	4.50	0.51	มากที่สุด
7	นักเรียนมีความรู้คำศัพท์ ประโยคที่ใช้ในสถานการณ์ ต่าง ๆ มากขึ้น	4.50	0.51	มากที่สุด
8	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดียมีความหลากหลายทำให้กระตุ้นการเรียนรู้และมีความน่าสนใจ	4.55	0.51	มากที่สุด
9	เกณฑ์การให้คะแนนและรูปแบบการประเมิน มีความเหมาะสม	4.55	0.51	มากที่สุด
10	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย	4.60	0.50	มากที่สุด
11	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก	4.50	0.51	มากที่สุด

12	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดียช่วยให้นักเรียนมีความสัมพันธ์ที่ต่อกันมากยิ่งขึ้น	4.55	0.51	มากที่สุด
13	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย มีบรรยากาศสนุกและไม่เคร่งเครียด	4.70	0.47	มากที่สุด
14	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดียไปใช้ในสถานการณ์จริงได้	4.65	0.48	มากที่สุด
15	กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ	4.80	0.41	มากที่สุด
	รวมเฉลี่ย	4.57	0.43	มากที่สุด

จาก ตาราง 4 พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย โดยภาพรวม อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D.=0.43)

อภิปรายผล

จากการวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดียสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย

กิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.82/87.50 แสดงว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เพราะว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีการพัฒนาโดยผ่านกระบวนการสร้างอย่างมีระบบตามหลักวิชาการ และหลักจิตวิทยา โดยผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ คู่มือการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยนาท นอกจากนี้ยังได้รับการตรวจสอบและประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญรวมทั้งได้ให้คำแนะนำ ในการปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านความถูกต้องของเนื้อหาภาษา กิจกรรมการเรียนรู้ การใช้เครื่องมือในการวัดผลและประเมินผล การเรียงลำดับขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ความชัดเจนน่าสนใจของเนื้อหาสื่อ และความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และนำความคิดเห็น และข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญดังกล่าวมาปรับปรุงแก้ไข กิจกรรมการเรียนรู้ ให้มีความถูกต้องเหมาะสมและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เมื่อปรับปรุงเสร็จแล้วจึงได้นำ

กิจกรรมการเรียนรู้ ไปหาประสิทธิภาพซึ่งผู้วิจัยดำเนินการขั้นตอนการหาประสิทธิภาพตามแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2525: 137-138) ที่เสนอว่า ให้นำไปทดลองใช้แบบรายบุคคล หรือ แบบหนึ่งต่อหนึ่ง (Individual Tryout หรือ One to One Tryout) แล้วนำข้อบกพร่องที่ได้ทดลองใช้ในครั้งแรกนี้ไปปรับปรุงแก้ไข จากนั้นก็นำกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขไปทดลองใช้กับนักเรียนแบบกลุ่มเล็ก หรือกลุ่มย่อย (Small Group Tryout) แล้วนำข้อบกพร่องที่พบ ไปปรับปรุงแก้ไข จากนั้นจึงนำไปทดลองใช้แบบภาคสนาม (Field Tryout) และนำผลที่ได้จากการทดลองใช้นี้ มาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ เพื่อให้ได้กิจกรรมการเรียนรู้ที่สมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ

2. ผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัยพบว่า ผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ หลังเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นผลมาจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ผู้เรียนกล้าพูดกล้าแสดงออกมากขึ้น ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการสื่อสาร และกระบวนการคิด แบ่งหน้าที่รับผิดชอบในกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแก้ปัญหา รู้จักเลือกคำศัพท์คำศัพท์หรือประโยคมาใช้ตามสถานการณ์ต่าง ๆ ฝึกพัฒนาความสามารถทั้ง 5 ด้าน คือการออกเสียง การใช้โครงสร้างไวยากรณ์ การใช้คำศัพท์ ความคล่องแคล่ว และความเข้าใจสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา เขมมณี (2552: 92) กล่าวถึงข้อดีของวิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง ว่าเป็นวิธีสอน

ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องที่มีความสัมพันธ์ซับซ้อนได้อย่างเข้าใจ เกิดความเข้าใจ เนื่องจากได้มีประสบการณ์ที่เห็นประจักษ์ด้วยตนเอง ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงมาก ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน การเรียนรู้มีความหมายต่อตัวผู้เรียน อีกทั้งผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกทักษะกระบวนการต่าง ๆ จำนวนมาก นอกจากผู้เรียนจะได้เรียนรู้โดยผ่านกิจกรรมสถานการณ์จำลองแล้ว ผู้เรียนยังได้เรียนรู้ประโยค ฝึกฟังการออกเสียงจากสื่อมัลติมีเดีย จากการสแกนคิวอาร์โค้ดผ่านโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน ทำให้ผู้เรียนสะดวกในการเข้าถึงเนื้อหา ฝึกการพูดได้ตลอดเวลา ทั้งยังทำให้ผู้เรียนสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนมีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เพราะเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับของจริงหรือสถานการณ์จริง และการที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงนั้น จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ยาวนาน เข้าใจได้อย่างถ่องแท้ และช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหา เกิดความสนุกสนาน ความท้าทาย ความกระตือรือร้นในการเรียน สามารถนำความรู้ที่ได้ ไปใช้ประโยชน์ได้จริง รวมทั้งผู้เรียนได้รับความรู้จากการจัดกิจกรรมในรูปแบบใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2550: 370) กล่าวว่าวิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนลงมือเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกากการเล่นที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง

4. ความพึงพอใจของนักเรียน

นักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย มีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ที่เป็นเช่นนี้เพราะกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้จัดเตรียมนั้น เป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้คิด ปฏิบัติเป็นรายบุคคล คู่ และ รายกลุ่ม ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดเวลา ผู้เรียนจึงมีความกระตือรือร้น ในการทำกิจกรรมเป็น

อย่างดี ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างความสนใจให้ผู้เรียน มีบทบาทในการทำกิจกรรมมากขึ้น ในกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนลดบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษาแนะนำให้กำลังใจผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เกิดความสบายใจ สอดคล้องกับบุญชม ศรีสะอาด (2545: 63-64) ที่กล่าวถึงข้อดีของการจัดกิจกรรมด้วยสถานการณ์จำลองไว้ว่าเป็นวิธีที่ดึงดูดความสนใจ จูงใจให้เกิดความพยายาม ได้รับความสนุกสนาน ฝึกให้ผู้เรียนเคารพในกฎกติกา การมีน้ำใจเป็นนักกีฬา การทำงานกลุ่ม ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติ เรียนรู้ ด้วยการตัดสินใจ เรียนรู้การแก้ปัญหา จึงช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนอย่างจริงจัง ผู้เรียนเรียนรู้วิธีแก้ไขสถานการณ์ที่ไม่ได้คาดคิดว่าจะพบ ซึ่งเป็นวิธีการเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ และเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพมากสำหรับเด็กที่มีแรงจูงใจต่ำ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการพัฒนาไปใช้

1.1 ผู้สอนควรเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนก่อนเรียน ควรชี้แจงกิจกรรมสถานการณ์จำลองคืออะไร โดยการอธิบายถึงขั้นตอนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งบทบาทของผู้เรียนควรปฏิบัติอย่างไร และกติกากในการปฏิบัติสถานการณ์จำลอง เพื่อให้ผู้เรียนจะได้เข้าใจและปฏิบัติตามได้ถูกต้อง

1.2 ในการจัดเนื้อหา สารควรคำนึงถึงความยากง่าย ความต่อเนื่อง และลำดับขั้นของเนื้อหา รวมทั้งเลือกเนื้อหาที่มีลักษณะใกล้เคียงกับความเป็นจริง ให้เหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้เดิมของตนเองมาใช้ในบทเรียนใหม่ได้

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

2.1 ผู้วิจัยควรทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียนระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดียกับวิธีการสอนในรูปแบบอื่น ๆ ต่อไป

2.2 ผู้วิจัยควรศึกษากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองในเนื้อหาอื่น ๆ โดยอาจสร้างสื่อประกอบที่จะกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ,กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ .
- กิดานันท์ มลิทอง. (2540). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชวนชม.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2525). *เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอนระดับประถมศึกษาหน่วยที่ 8-15*. (พิมพ์ครั้งที่ 3) นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ทีศนา แคมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 6) กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- . (2552). *รูปแบบการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย*. (พิมพ์ครั้งที่6). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น (ฉบับปรับปรุงใหม่)*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- . (2553). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2556). *การวัดผลการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กทม. : โรงพิมพ์ประสานการพิมพ์.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2551). *ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กทม. : โรงพิมพ์ประสานการพิมพ์.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2537). *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อริสรา ธนาปกิจ. (2555, 22 พฤศจิกายน). คนไทยไร้ความกล้า ส่งผลพูดภาษาอังกฤษรอกบ๊วยโลก. *หนังสือพิมพ์เดลินิวส์*, หน้า 8.

