

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้  
โดยใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการสอนภาษาไทย  
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด

The Enhancement of Effective Learning of the Foreign Entities in Thai Language  
Based on Multimedia for the Junior Undergraduate Class  
in Mahamakut Buddhist University Roi Et Campus

พระมหาอำนาจ มหาวีโร<sup>1</sup>, ริศร พงศ์สุวรรณ<sup>2</sup>  
สุรพันธ์ สุวรรณศรี<sup>3</sup>, จรุงภรณ์ กลางบุรัมย์<sup>4</sup>  
จิราภรณ์ ผั้นสว่าง<sup>5</sup>, ระพีพัฒน์ หาญโสภณ<sup>6</sup>

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาต่างประเทศในภาษาไทยก่อนและหลัง การทดลองด้วยการใช้นวัตกรรมสื่อดิจิทัล กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาภาษาไทย จำนวน 30 คน เลือกรูปแบบ เจาจะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการเรียนรู้อย่างแบบทดสอบ แบบสอบถาม และแบบสังเกต สถิติที่ใช้วิจัย คือ  $\bar{X}$ , S.D., t-test (Dependent Samples)

**ผลการวิจัย** พบว่า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาต่างประเทศในภาษาไทยด้วยวิธีการจัดการ เรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักศึกษามีระดับความ พึงพอใจ ดังนี้ 1) ด้านคุณลักษณะทั่วไป พบว่า ก่อนการทดลองโดยรวมที่ระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย ร้อยละ 3.45 และหลังการ ทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองทุกข้อโดยรวมที่ระดับมากค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.02 2) ด้านความรู้ความเข้าใจ พบว่า ก่อนการ ทดลองโดยรวมที่ระดับปานกลางค่าเฉลี่ยร้อยละ 3.40 และหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองทุกข้อโดยรวมที่ระดับมาก ค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.05 3) ด้านการนำไปใช้ พบว่า ก่อนการทดลองโดยรวมที่ระดับมากค่าเฉลี่ยร้อยละ 3.54 และหลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลองทุกข้อโดยรวมที่ระดับมากค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.08

**คำสำคัญ :** สื่อดิจิทัล, ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

### Abstract

The objectives of the research are to compare the effectiveness of learning foreign entities in Thai language based on digital media for the junior undergraduate class in terms of scores derived from Pre-test and Pos-test performances, and to survey the students' satisfaction with learning management via digital media as learning innovation. The junior undergraduate students majoring in teaching Thai language, totally 30 in number, are the target group selected by means of specific sampling. The research tools comprise the pre-test and post-test papers, questionnaire and observation form. The statistics that used to analysis data were percentage, mean, standard deviation, t-test (Dependent Samples).

The research results showed the post-test exceeding in terms of scores the pre-test with the statistically significant difference at .05. The findings can be described in detail as follows: For the general introduction, the pre-test featured medium scores with the average percentage of 3.45. The post-test showed the higher scores with the average percentage of 4.02. For the aspect of knowledge, the pre-test featured medium scores with the average percentage of 3.40. The post-test showed the higher scores with the average percentage of 4.05. For the application aspect, the pre-test featured medium scores with the average percentage of 3.54. The post-test showed the higher scores with the average percentage of 4.08.

**Keywords:** Digital media/ foreign entities in Thai language

<sup>1-6</sup>มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด



## บทนำ

การจัดการเรียนรู้ที่จำเป็นต้องใช้สื่อดิจิทัลด้วยว่ากระบวนการทัศน์ของการจัดการศึกษาในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคแห่งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและสารสนเทศที่ทำให้กระบวนการทัศน์หรือรูปแบบของการจัดการศึกษาในแต่ละแห่งได้มีการพัฒนาก้าวหน้าอย่างรวดเร็วสิ่งที่เกิดขึ้นกับการจัดการศึกษาหากนับย้อนอดีตไปไม่ถึง 10 ปีนั้นจะถูกกระแสคลื่นแห่งความเปลี่ยนแปลงซัดหายและมีนวัตกรรมใหม่ๆ เกิดขึ้นอยู่เสมอในสังคมแห่งการศึกษาเรียนรู้ที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเป็นสังคมแห่งโลกในยุคดิจิทัล (Digital Age) ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยุค 4.0 ที่มีพัฒนาการก้าวหน้าอย่างรวดเร็วกระบวนการทัศน์หรือรูปแบบของการจัดการศึกษาเรียนรู้ภายใต้อิทธิพลแห่งเทคโนโลยีและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ที่เกิดขึ้นนั้นส่งผลต่อการคิดค้นและพัฒนาวัตกรรมทางการศึกษาหรือการเรียนการสอนใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลาที่มีการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาโมเดล (Model) ทางการเรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งนี้เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาและสร้างประสิทธิภาพของการจัดการศึกษาให้เกิดคุณประโยชน์สูงสุดสนองต่อความต้องการทางการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกกลุ่มทุกเพศทุกวัยและประการสำคัญคือการจัดการศึกษาเพื่อสนองต่อความแตกต่างของบุคคล (Individualized) ที่จะต้องมีโอกาสที่ดีที่สุดในการเข้าถึงการศึกษาอย่างเท่าเทียมกันและเรียนรู้ได้ตลอดเวลาและทุกแห่งเท่าที่โอกาสจะเอื้ออำนวยเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ของแต่ละคนนั่นเอง (สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2556)

เมื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กับเทคโนโลยีการสื่อสารมาบรรจบกันจนทำให้เกิดเทคโนโลยีสารสนเทศขึ้นกลายเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ทำให้การติดต่อสื่อสารระหว่างชาวโลกมีความสะดวกรวดเร็วขึ้น โดยเฉพาะการติดต่อผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตซึ่งปัจจุบันได้วิวัฒนาการมาเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ทุกเวลา เพราะเมื่อกลุ่มคนในโลกเสมือนจริงของอินเทอร์เน็ตเริ่มรวมตัวกันโดยอาศัยโซเชียลเน็ตเวิร์ก หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ โลกก็เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารมากมายอย่างไม่เคยพบมาก่อน รวมทั้งการสร้างสรรค์เว็บไซต์แบ่งปันความรู้และให้ความช่วยเหลือข้ามโลกในแบบที่ไม่น่าเป็นไปได้ นั่นคือจุดเริ่มต้นของกระบวนการคราฟด์ซอร์ซซิง (Crowdsourcing) หรือการถ่ายโอนงานให้มวลชน มีจุดเริ่มต้นจากความเคลื่อนไหวเกี่ยวกับการพัฒนาซอฟต์แวร์โอเพ่นซอร์ส การพัฒนาระบบปฏิบัติการลินุกซ์เป็นตัวอย่างหนึ่งที่พิสูจน์ให้เห็นว่าชุมชนซึ่งประกอบด้วยสมาชิกที่มีความชอบเหมือนกัน

สามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่ดีกว่า (Jeff Hardy, แปลโดย สีนวน ฤกษ์สิรินกุล, 2554, หน้า 21) เมื่ออินเทอร์เน็ตติดต่อกันได้ง่ายดาย จึงทำให้มีสังคมใหม่ที่เรียกว่า “เครือข่ายสังคมออนไลน์” โดยมีการปฏิสัมพันธ์กันผ่าน “สื่อสังคมออนไลน์” สื่อสังคมออนไลน์นั้นมาจากคำในภาษาอังกฤษว่า “Social Media” คำว่า “Social” หมายถึงสังคม ซึ่งในที่นี้จะหมายถึงสังคมออนไลน์ ซึ่งมีขนาดใหม่มากในปัจจุบันคำว่า “Media” หมายถึง สื่อ ซึ่งก็คือ เนื้อหาเรื่องราว บทความ วิดีโอ เพลง รูปภาพ เป็นต้น เมื่อนำคำสองคำมารวมกันจึงเป็น “Social Media” หมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่บุคคลบนโลกนี้สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้ พื้นฐานการเกิด Social Media ก็มาจากความต้องการของมนุษย์หรือคนเราที่ต้องการติดต่อสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์กัน จากเดิมเรามีเว็บในยุค 1.0 ซึ่งก็คือเว็บที่แสดงเนื้อหาอย่างเดียว บุคคลแต่ละคนไม่สามารถติดต่อหรือโต้ตอบกันได้ แต่เมื่อเทคโนโลยีเว็บพัฒนาเข้าสู่ยุค 2.0 ก็มีการพัฒนาเว็บไซต์ที่เรียกว่า Web Application ซึ่งก็คือเว็บไซต์มีแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่างๆ ที่มีการโต้ตอบกับผู้ใช้งานมากขึ้นผู้ใช้งานแต่ละคนสามารถโต้ตอบกันได้ผ่านหน้าเว็บ (ธัญญวัฒน์ กาบคำ, 2556) สอดคล้องกับที่ ปราภนา ชนะศักดิ์ (2556) เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อดิจิทัล เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคของการสื่อสารและเทคโนโลยี ในระบบการศึกษาครูเป็นตัวแปรที่สำคัญในการจัดกระบวนการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเพิ่มประสิทธิภาพทางการศึกษา ผู้สอนเป็นผู้จัดการห้องเรียนเป็นผู้ดูแลระบบเทคโนโลยี การจัดการห้องเรียนที่บูรณาการเทคโนโลยีและการออกแบบการเรียนการสอนที่อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการสอน การจัดการห้องเรียนโดยการสร้างการเรียนรู้สภาพแวดล้อมที่มีประสิทธิภาพมีชัดเจนเป้าหมายและ กิจกรรมมากมายที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อบูรณาการ และควบคุมความประพฤติของนักเรียน กำหนด กฎระเบียบที่ชัดเจนและสอดคล้องกัน วิธีการและเวลาเรียน การพูดคุย การพัฒนามีหลักเกณฑ์และวิธีการ มีโครงสร้างความรับผิดชอบในชีวิตประจำวัน ในขณะที่เรียนหรือการอภิปราย ควรจะโพสต์ในห้องเรียนและพร้อมที่จะทำให้ออนไลน์ ได้อุปกรณ์ อื่นๆ เช่น Blackberries, iPods และโทรศัพท์ อื่นๆ อาจจะได้รับอนุญาตให้ใช้ในห้องเรียนวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษา เช่นเดียวกับพระมหาศุภชัย ศุภกิจใจ (2560) ที่ได้เสนอแนวคิดในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ด้วยระบบสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับแหล่งเรียนรู้ได้ทั่วโลกผ่านทาง Internet ซึ่งใช้

ในกระบวนการเรียนการสอนที่อาจารย์ และผู้เรียนสามารถค้นคว้าข้อมูลจากฐานข้อมูลที่หลากหลาย เป็นระบบอิเล็กทรอนิกส์ E-Learning เชื่อมโยงกับแหล่งเรียนรู้ได้ทั่วโลกทางอินเทอร์เน็ต สามารถนำสื่อต่างๆ Social Network เช่น You Tube Wiki Facebook และมีเครื่องมืออุปกรณ์ที่จำเป็นประกอบด้วย กระดานอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องฉายภาพ Projector คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต ชุดเครื่องเสียง ลำโพงและโปรแกรม Software E-Classroom เช่นนักเรียนอาจนำเอาสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตของตนเองมาด้วยเรียนรู้ด้วยระบบปฏิบัติการ IOS เช่น iPhone, iPod, Touch, iCloud หรือแม้กระทั่ง Google Education สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลาย

จะเห็นได้ว่าปัจจุบันมนุษย์ต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับสื่อสังคมออนไลน์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อุปกรณ์เครื่องใช้ต่างๆ ส่วนหนึ่งมาจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ ที่แม้เราจะปฏิเสธก็หนีไม่พ้น เช่นโทรศัพท์มือถือรุ่นใหม่ ๆ สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ทุกเวลา สามารถติดต่อสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ตลอดเวลาที่เราต้องการ ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตติดตั้งอุปกรณ์ให้พร้อมทั้งมีของแถมและสิทธิประโยชน์อีกมากมาย ที่แม้แต่ผู้ใช้บริการคาดคิดไม่ถึง ชีวิตของมนุษย์ในยุคศตวรรษที่ 21 นี้ จึงแทบจะขาดเทคโนโลยีไม่ได้ การดำเนินชีวิตประจำวันจึงต้องพึ่งพาความเจริญของเทคโนโลยีอย่างยากเกินกว่าจะหนีพ้น นิโคลัสนีโกรพอนเต้ (Nicholas Negroponte) แพลโดยจันง วัฒนเกส, 2540: 20) ได้เสนอไว้ว่า “ในอนาคตการใช้คอมพิวเตอร์ มีใช้เรื่องของเครื่องคอมพิวเตอร์อีกต่อไป แต่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินชีวิต เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนกลางขนาดยักษ์ ซึ่งเรียกกันว่าเมนเฟรม ถูกคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลเข้าแทนที่ไปแทบจะหมดแล้ว เราได้เห็นคอมพิวเตอร์เคลื่อนย้ายออกจากห้องขนาดยักษ์ ที่ติดเครื่องปรับอากาศเข้าไปยังตู้เก็บของ แล้วต่อไปบนโต๊ะและเตี้ยนี้อยู่บนหน้าตักในกระเป๋าของเราด้วย แต่นี่ก็ยังไม่ใช่ที่สิ้นสุดเทคโนโลยีเจริญก้าวหน้าและมีการเปลี่ยนแปลงทุกวัน มนุษย์ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีอย่างหนีไม่พ้น แม้แต่ในวัดในพระพุทธศาสนา เทคโนโลยีก็ทะลุผ่านกำแพงวัดเข้ามาแล้ว ซึ่งปัจจุบันได้กลายเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์เต็มรูปแบบแล้วเราสามารถนำพระพุทธศาสนาประยุกต์ใช้ในสังคมออนไลน์ได้ (ศรีศักดิ์ จามรมาน, 2551: 68) ดังที่ Bob Pearlman (2010) ที่กล่าวว่า สภาพแวดล้อมใหม่ๆ ในการเรียนรู้ (The new learning environment) จำเป็นต้องสนับสนุนนักเรียนที่ทำงานทั้งแบบรายบุคคลและแบบเป็นทีมแบบร่วมมือช่วยทำให้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ดีที่สุด

สภาพปัญหาในปัจจุบันการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนในรายวิชาต่าง ๆ โดยมีสาระวิชาและมาตรฐาน

สาระการเรียนรู้เป็นตัวอ้างอิงควบคุมพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เน้นการสอนในห้องเรียน วัดผลมุ่งสัมฤทธิ์ผลสำเร็จการศึกษาด้านวิชาการ สิ่งที่ขาดหายไปคือการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนและการพัฒนาคุณค่าที่จะส่งผลต่อการเรียน การดำเนินชีวิตและการทำงานในอนาคต การเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดจากการถ่ายทอดองค์ความรู้ของผู้สอนแบบเดิม คือ สถานที่จำกัดเฉพาะในห้องเรียนการเรียนรู้จำกัดเฉพาะกับผู้สอน ผู้เรียนและตำราเวลาในการจัดการเรียนจัดเป็นชั่วโมง โอกาสในการเรียนการสอนเข้าไม่ถึงสื่อการเรียนการสอนของผู้สอนที่จัดให้ สถานที่เรียนไม่เพียงพอกับผู้เรียนที่ประสงค์จะเรียนสัดส่วนครูกับนักเรียนมากเกินไปห้องเรียนละ 40 คนไม่เหมาะสมกับบรรยากาศการเรียนรู้ที่จะเน้นเป็นรายบุคคลใช้วิธีแบบเดียวกับนักเรียนทั้งชั้นเรียน ซึ่งจากการศึกษานานาทัศนะของนักวิชาการหลายท่านเช่น Hogue, Bob Pearlman, Devid W. Johnson and Roger T. Johnson ได้ข้อสรุปว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้นวัตกรรมสื่อดิจิทัล มีความสำคัญสำหรับการศึกษายุคใหม่หลายประการ เช่น แนวคิดการออกแบบใหม่ที่เอื้อต่อการเรียนรู้และไม่จำกัดเฉพาะแค่เพียงห้องสี่เหลี่ยมที่เรียกว่า “ห้องเรียน” เท่านั้นนักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านทางเครื่องอำนวยความสะดวกสมัยใหม่ที่ทันสมัยและสามารถเรียนรู้ได้ทั่วโลก

จากความสำคัญและความต้องการดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่ามีความจำเป็นต้องสร้างนวัตกรรมสื่อดิจิทัลที่หลากหลายเพื่อการพัฒนาการเรียนการสอน พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด และเพื่อให้นักศึกษาเห็นความสำคัญของการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างเหมาะสมทั้งในด้านการศึกษาค้นคว้าในระดับที่สูงขึ้นไป และเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพต่อไป

### คำถามวิจัย

2.1 การใช้นวัตกรรมสื่อดิจิทัลสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ได้หรือไม่

2.2 การใช้นวัตกรรมสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขต



ร้อยเอ็ด ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561 หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองหรือไม่

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ก่อนและหลังการทดลอง ด้วยการใช้นวัตกรรมสื่อดิจิทัล

### สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561 หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

5.1 นักศึกษามีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาต่างประเทศในภาษาไทย สามารถนำไปใช้ในการเรียนและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.2 ได้นวัตกรรมสื่อดิจิทัลที่หลากหลายเพื่อใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### 1. กลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน เลือกรูปแบบแบบเจาะจง (Purposive sampling)

#### 2. เทคนิค วิธีการ หรือนวัตกรรมที่ใช้

นวัตกรรมที่ใช้ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ใช้แบบทดลองกลุ่มเดียว (One-Group Pretest Posttest Design) โดยการทดลองก่อนการทดลองและทดสอบหลังการทดลอง

#### 3. ขั้นตอนและแผนการทดลอง

ผู้วิจัยเป็นอาจารย์ผู้สอนเองตามเนื้อหาสาระรายวิชาซึ่งใช้นวัตกรรม คือ สื่อดิจิทัล

#### 4. เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือวิจัยในการทดลองครั้งนี้ ได้สังเคราะห์จากทฤษฎีแนวคิดและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประกอบด้วย เครื่องมือดังต่อไปนี้ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2) แบบวัดความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรมสื่อดิจิทัล

### 5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้ 1) ชี้แจงเพื่อทำความเข้าใจกับนักศึกษาถึงวิธีการทดลอง จุดประสงค์การทดลอง และวิธีการประเมินผล 2) ทำการทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาต่างประเทศในภาษาไทย 3) ดำเนินการสอนโดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนตามชุดการอ่านที่จัดทำขึ้น ใช้เวลาในการทดลอง 10 ชั่วโมง 4) ทำการทดสอบหลังการทดลอง (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ชุดเดิมที่ใช้ทดสอบก่อนการทดลอง 5) วัดความพึงพอใจในการใช้ชุดนวัตกรรม 6) ตรวจสอบคะแนนการทำแบบทดสอบ แล้วนำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ 7) สรุปและอภิปรายผลการทดลอง

### 6. การวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมาย

การวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ 1) หาค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักศึกษา ก่อนและหลังการทดลอง 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ระหว่าง  $T_1$  และ  $T_2$  3) วิเคราะห์ผลแบบวัดความพึงพอใจ ด้วยวิธีการทางสถิติ

### 7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเสร็จแล้ว ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สถิติที่ใช้ ความถี่ (frequency), ร้อยละ (Percentage), ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD), t-test (Dependent Samples) กำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติที่  $P = 0.05$

### ผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาต่างประเทศในภาษาไทยด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักศึกษามีระดับความพึงพอใจ ดังนี้

1. ด้านคุณลักษณะทั่วไป พบว่า ก่อนการทดลองโดยรวมที่ระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย ร้อยละ 3.45 และหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองทุกข้อ โดยรวมที่ระดับมาก ค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.02 เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า นักศึกษาพึงพอใจการประเมินผลในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย

ร้อยละ 4.13 รองลงมาคือ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ระดับมาก ค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.10 ตามลำดับ

2. ด้านความรู้ความเข้าใจ พบว่า ก่อนการทดลองโดยรวมที่ระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยร้อยละ 3.40 และหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองทุกข้อ โดยรวมที่ระดับมาก ค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.05 เมื่อพิจารณารายชื่อ พบว่า นักศึกษาพึงพอใจมากที่สุด คือ นักศึกษาสามารถอธิบายให้เพื่อนร่วมชั้นให้สามารถปฏิบัติตามขั้นตอนการใช้สื่อดิจิทัลได้ ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.23 รองลงมาคือสื่อดิจิทัลมีเนื้อหาเหมาะสมกับรายวิชาที่เรียนรู้ และนักศึกษาสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนเกี่ยวกับรายวิชาบทเรียนเนื้อหาผ่านสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.08 ตามลำดับ

3. ด้านการนำไปใช้ พบว่า ก่อนการทดลองโดยรวมที่ระดับมาก ค่าเฉลี่ยร้อยละ 3.54 และหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองทุกข้อ โดยรวมที่ระดับมาก ค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.08 เมื่อพิจารณารายชื่อ พบว่า นักศึกษาพึงพอใจมากที่สุด คือ นักศึกษาสามารถสืบค้น สร้างองค์ความรู้ ในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนจากการสื่อดิจิทัลได้ในระดับมากที่ค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.26 รองลงมาคือนักศึกษาสามารถสร้างผลงานจากการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลได้ในระดับมากที่ค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.16 ตามลำดับ

### อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาต่างประเทศในภาษาไทยด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขต ร้อยเอ็ด หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีระดับความพึงพอใจดังนี้

ด้านคุณลักษณะทั่วไป พบว่า หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองทุกข้อนักศึกษาพึงพอใจมากที่สุด คือ การประเมินผล และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของปารีฉัตร ละครเขต และคณะ (2559); Voa Thai (2013); Harvard Business Review (2011) กล่าวว่า ในการเรียนการสอนแต่ละครั้งผู้เรียนได้รับการบันทึกข้อมูลประเมินต่างๆ อย่างละเอียดโดยผู้ช่วยสอนประกอบด้วยข้อมูลบุคลิกภาพ คุณสมบัติพื้นฐาน ความถนัดด้านวิชาการ โดยจะบันทึกผ่านระบบ J-Sharp Evaluate System ซึ่งเชื่อมต่อกับศูนย์ข้อมูลกลาง ข้อมูลการบันทึกจากทุกแห่งจะถูกส่งมาประมวลผลที่ส่วนกลาง ผู้ปกครองและผู้เรียนจะได้รับรายงานผลสรุปในทุกด้านๆ ประกอบด้วย 1) รายงานผลด้านบุคลิกภาพ 6 ด้านเป็นรายงานการ

วิเคราะห์บุคลิกภาพรายได้ของนักเรียนทั้ง 6 ด้าน ซึ่งจะบอกว่าผู้เรียนมีบุคลิกภาพในแต่ละด้านเป็นอย่างไร ด้านใดเป็นด้านที่โดดเด่น ซึ่งหากเราทราบจุดเด่นของผู้เรียนแล้วและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสประสบความสำเร็จในชีวิตเพิ่มมากขึ้น 2) รายงานผลด้านคุณลักษณะพื้นฐานเป็นรายงานการวิเคราะห์คุณลักษณะพื้นฐาน ซึ่งคุณลักษณะพื้นฐานเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญต่อการประกอบอาชีพในอนาคต ประกอบด้วย การสื่อสารความคิดสร้างสรรค์ และแรงบันดาลใจ 3) รายงานผลด้านวิชาการเป็นรายงานการวิเคราะห์ความถนัดด้านวิชาการของผู้เรียน ประกอบด้วยความสามารถและความถนัดด้านสังคมศาสตร์ความสามารถและความถนัดด้านคณิตศาสตร์ความสามารถและความถนัดด้านวิทยาศาสตร์ความสามารถและความถนัดด้านภาษาอังกฤษความสามารถและความถนัดด้านศิลปะศาสตร์ ซึ่งเป็นผลที่เกิดจากการประยุกต์ใช้งานอินเทอร์เน็ต สื่อดิจิทัล ส่งผลให้องค์กรแต่ละแห่งต้องคิดทบทวนเกี่ยวกับรูปแบบและวิธีดำเนินงานในปัจจุบันด้วยการนำเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมาช่วยงาน อันจะเป็นการนำไปสู่การปรับปรุงและการพัฒนาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการปฏิบัติงานให้ทันการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัลที่มีการติดต่อสื่อสารถึงกันได้ทั่วโลก

ด้านความรู้ความเข้าใจ พบว่า หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองทุกข้อ นักศึกษาพึงพอใจมากที่สุด คือ นักศึกษาสามารถอธิบายให้เพื่อนร่วมชั้นให้สามารถปฏิบัติตามขั้นตอนการใช้สื่อดิจิทัลได้ และสื่อดิจิทัลมีเนื้อหาเหมาะสมกับรายวิชาที่เรียนรู้ นักศึกษาสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนเกี่ยวกับรายวิชาบทเรียนเนื้อหาผ่านสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ สอดคล้องกับทัศนะของปารีฉัตร ละครเขต และคณะ (2559) กล่าวถึง ลักษณะการนำเสนอเนื้อหา การอธิบาย แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาหรือบทเรียน ที่หลากหลาย ทั้งแบบตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวิดีโอ ซึ่งสอดคล้องกับที่สุรศักดิ์ ปาเฮ (2556); ยืน ภู่วรรณ (2556); ปราณนา ชนะศักดิ์ (2556) กล่าวว่า ห้องเรียนแห่งอนาคตในศตวรรษที่ 21 มีการปรับการเรียนการสอนอย่างบูรณาการมีนวัตกรรม ICT ที่มีคุณสมบัติทางด้านเทคโนโลยี โดยใช้ระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ยุคใหม่ (Social Network) มาสนับสนุนการเรียนรู้และการบริหารจัดการทั้งด้านต่าง ๆ เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษายุคใหม่ด้วยสารสนเทศรอบด้าน สื่อดิจิทัล โรงเรียนที่มีความพร้อมสูง จัดแหล่งเรียนรู้ด้วยระบบ E-Classroom, E-Learning, E-Library, E-office, E-Student และ E-Service เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนด้วยสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีการจัดการห้องเรียน ห้องสมุด การเรียนการสอน และสื่อสังคมสมัยใหม่สามารถ



ยกระดับคุณภาพสถานศึกษายุคใหม่ ที่มีประสิทธิภาพ สร้างความเท่าเทียมกันทางการศึกษา

ด้านการนำไปใช้ พบว่า หลังการทดลองสูงกว่า ก่อนการทดลองทุกข้อ นักศึกษาพึงพอใจมากที่สุด คือ นักศึกษาสามารถสืบค้น สร้างองค์ความรู้ ในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนจากการสื่อดิจิทัลได้และนักศึกษาสามารถสร้างผลงานจากการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลได้ สอดคล้องกับที่พงษ์ชัย ชัยมงคล (2557) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลเป็นระบบห้องเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถจัดการเรียนรู้ด้วยระบบสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับแหล่งเรียนรู้ได้ทั่วโลกผ่านทาง Internet สามารถจัดการเรื่องเอกสารได้ทุกรูปแบบเช่น Word, Excel, File Multimedia ต่าง ๆ ผสมผสานกัน ระหว่างเทคโนโลยีการสื่อสารและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพห้องเรียนดิจิทัลมีคุณลักษณะที่เป็นห้องเรียนที่สามารถสนับสนุนการใช้สื่อการสอนได้หลากหลายสามารถเชื่อมโยงสื่อการสอนจากห้องเรียนอิเล็กทรอนิกส์ E-Classroom สามารถสืบค้น ใช้ซ้ำ ปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยและเพิ่มขึ้นตลอดเวลา เป็นแหล่งสืบค้นความรู้ของนักเรียน สามารถนำสื่อต่าง ๆ ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ยุคใหม่ Social Network เช่น YouTube wiki Facebook เครื่องมืออุปกรณ์ที่จำเป็นที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย โต๊ะครูอัจฉริยะ กระดานอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องฉายภาพ Projector กล้องวิดีโอ Webcam คอมพิวเตอร์ เครื่องสำรองไฟฟ้า ชุดเครื่องเสียง ลำโพงและโปรแกรม Software E-classroom เช่นเดียวกับที่ พระมหาศุภชัย ศุภกิจใจ (2560) เห็นว่า กระบวนการเรียน การสอนที่อาจารย์ และผู้เรียนสามารถค้นคว้าข้อมูลจากฐานข้อมูลที่หลากหลาย เป็นระบบอิเล็กทรอนิกส์ E-Learning เชื่อมโยงกับแหล่งเรียนรู้ได้ทั่วโลกทาง อินเทอร์เน็ต สามารถนำสื่อต่าง ๆ Social Network เช่น You Tube Wiki Facebook และมีเครื่องมืออุปกรณ์ที่จำเป็นประกอบด้วย กระดานอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องฉายภาพ Projector คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต ชุดเครื่องเสียง ลำโพงและโปรแกรม Software E-Classroom เช่นนักเรียนอาจนำเอา สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตของตนเองมาด้วยเรียนรู้ด้วยระบบปฏิบัติการ IOS เช่น iPhone, iPod, Touch, iCloud หรือแม้กระทั่ง Google Education สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลาย

#### ข้อเสนอแนะ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลสูงกว่าก่อนการทดลอง และระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้อุปกรณ์ใน

ระดับมาก จึงควรนำไปใช้เพื่อการสังเคราะห์ต้นแบบสื่อการเรียนรู้อิงดิจิทัลสามารถนำไปพัฒนาและต่อยอด ประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่นๆ ได้ตามความเหมาะสม

2. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาอื่นที่เหมาะสมต่อการใช้อิงดิจิทัล ว่าควรจะเป็นรายวิชาที่มีลักษณะเนื้อหาสาระอย่างไร ที่จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ มีความพึงพอใจในการเรียน รวมไปถึงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นได้ต่อไป

#### เอกสารอ้างอิง

1. จำนง วัฒนเกษ. (2540). **ซีวีดียุคดิจิทัล**. กรุงเทพฯ : นานาคณาการพิมพ์.
2. ธิญญวัฒน์ กาบคำ. (2556). **สังคมออนไลน์คืออะไร**. สืบค้นเมื่อ 4 มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก <http://krunum.wordpress.com/2010/06/02/social-network>
3. ปราถนา ชนะศักดิ์. (2556). **ห้องเรียนครูไทยในศตวรรษที่ 21**. สืบค้นเมื่อ 4 มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก <http://www.gotoknow.org/posts/510699>.
4. พงษ์ชัย ชัยมงคล. (2557). **ห้องเรียนในศตวรรษที่ 21**. สืบค้นเมื่อ 4 มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก [http://182.93.220.76/KM\\_sec5/?name=research&file=readresearch&id=22](http://182.93.220.76/KM_sec5/?name=research&file=readresearch&id=22).
5. ยืน ภู่วรรณ. (2556). **คอลัมน์นิสต์ผู้ทรงคุณวุฒิ - คอลัมน์: IT IDEA**. สืบค้นเมื่อ 4 มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/ict/article/view/396>.
6. ศรีศักดิ์ จามรมาน. (2551). **อินเทอร์เน็ตเน็ตนักล่าอาณานิคมโลก**. กรุงเทพฯ:ฐานบุคส์.
7. สีนวน ฤกษ์สิรินุกูล. (2554). **คราวด์วอร์ชิง: ล่าคลิกพลีโลก**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มติชน.
8. สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2556). **ห้องเรียนมิติใหม่ในศตวรรษที่ 21. The Flipped Classroom : New Classrooms Dimension in the 21 st. Century**. สืบค้นเมื่อ 4 มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก <http://research.yru.ac.th/e-ournal/index.php/journal/article/viewFile/60/78>.
9. ปาริฉัตร ละครเขต. (2559). **การสังเคราะห์ต้นแบบสื่อการเรียนรู้อิงดิจิทัลที่ผสมผสานหลักการดึงความสนใจและเทคนิคช่วยจาเรื่องระบบประสาทเพื่อส่งเสริมการคงอยู่ของความรู้สำหรับนักศึกษาสายงานแพทยพยาบาลและ**



- สาธารณสุข.** วารสารรัชต์ภาคย์. 10 (20) 12. Hogue, G. (2011). 21st Century Social Studies Education. In M. Koehler & P. Misha (Eds.), Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2011. Chesapeake, VA: AACE. Retrieved from <http://www.editlib.org/p/37037>.
10. Bob Pearlman. (2010). **Designing New Learning Environments to Support 21st Century Skills**. Retrieved June, 1, 2018, from [http://files.solution-tree.com/pdfs/Reproducibles\\_21CS/chap6\\_designing\\_new\\_learning\\_environments.pdf](http://files.solution-tree.com/pdfs/Reproducibles_21CS/chap6_designing_new_learning_environments.pdf).
11. Harvard Business Review. (2013). **Learning, Teaching, and Scholarship in a Digital Age**. Retrieved June, 1, 2018, from <http://edr.sagepub.com/content/38/4/246.short>.
13. Voa Thai. (2556). **Digital Classroom**. Retrieved October June, 1, 2018, from <http://181.112.224.103/handle/27000/1799>.