

ชื่อผลงานวิจัย	การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย วิชาการขายเบื้องต้นของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรม ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย
ชื่อผู้วิจัย	อาจารย์กุลกรภัส ปองไป
ตำแหน่ง	ครูผู้สอน สาขาการตลาด
วุฒิการศึกษา	บริหารธุรกิจบัณฑิต
สถานที่ศึกษาที่ติดต่อ	วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพาณิชยกรรม 086-6624996 korn_pungpon@windowslive.com
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2565
ประเภทงานวิจัย	วิจัยในชั้นเรียน

### บทคัดย่อ

การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียน เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย วิชาการขายเบื้องต้นของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรม ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 และห้อง 2 สาขาวิชาพาณิชยกรรม ที่เรียนวิชาการขายเบื้องต้น ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ที่ผู้วิจัยเป็นผู้สอน จำนวน 90 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย วิชาการขายเบื้องต้น เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแบบแผนการวิจัย แบบ Randomized Control Group Pretest - Posttest Design และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติกับวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียโดยใช้สถิติ (t-test for Independent) คะแนนที่นำมาวิเคราะห์เป็นค่าเฉลี่ยของผลต่างระหว่างก่อนทดลองและหลังทดลองในรูปของค่าความแตกต่าง (Difference Scores) กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และใช้แบบสอบถามวัดความพึงพอใจกับนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย แบบมาตราวัดตามแบบลิเคิร์ต (Likert scale) ที่มีมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยแจกแจงความถี่ หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยพบว่าการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย วิชาการขายเบื้องต้นของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรม ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย ค่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และระดับความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย ของนักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 ได้ให้หลักการไว้ว่า การศึกษาตลอดชีวิต ให้อิสระแก่ผู้เรียนในการจัดการศึกษา และมีการพัฒนาสาระและกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ในหมวด 1 ได้กล่าวถึงความมุ่งหมาย และหลักการศึกษา โดยสถานศึกษาจะต้องจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ สามารถอยู่กับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและในหมวด 4 แนวการจัดการศึกษากำหนดให้การจัดการศึกษาต้องยึดหลักผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ซึ่งมุ่งพัฒนาความรู้และทักษะทางวิชาชีพ ทักษะชีวิตและทักษะสังคมมีหลายรูปแบบ เช่น การเรียนรู้จากกรณีปัญหา (Problem Based Learning) การเรียนรู้เป็นรายบุคคล (Individual Study) การเรียนรู้แบบแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง (Self Study) การเรียนรู้จากการทำงาน (Work Based Learning) ดังนั้นกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาตามธรรมชาติและ เต็มตามศักยภาพการจัดการกระบวนการเรียนรู้จึงต้องจัดให้เนื้อหาสาระต่าง ๆ และกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล การฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหากระบวนการดังกล่าวผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนรู้และ แหล่งวิทยาการประเภทต่างๆ และการศึกษาในยุคต้นหรือระดับแรกของชีวิตเป็นสิ่งสำคัญที่สุด คือ การศึกษาของเด็ก ซึ่งเป็นระยะแห่งการจดจำ การเรียนแบบ การพัฒนาเนื้อเป็นจุดเริ่มต้น ของพื้นฐานการศึกษาในระดับต่อไปรวมทั้งเป็นการเตรียมตัวที่จะเป็นเยาวชนที่มีคุณภาพต่อไปในอนาคต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2554, หน้า 7) สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของแผนการศึกษาแห่งชาติ (Vision) “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอด ชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและการเปลี่ยนแปลงของโลก ศตวรรษที่ 21” มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนอย่างเต็มศักยภาพ และเป็นไปตามยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตและพัฒนากำลังคน ให้มีสมรรถนะในสาขา ที่ตรงตามความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขายวิชาการขายเบื้องต้น เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ทั้งนี้ผลที่ได้รับจะทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น มีทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์ และมีความเข้าใจใน การจัดการเรียนการสอนต่อไป

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย วิชาการขายเบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชย์การด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย

## สมมติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
2. ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชย์การ ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย อยู่ในระดับมากที่สุด

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูงปีที่ 1 สาขาวิชาพัฒนศึกษา ที่เรียนเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขายวิชาการขายเบื้องต้น เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทาง ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียดีขึ้น มีความพึงพอใจต่อกระบวนการจัดการเรียนการสอนของผู้สอน และผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น

2. ผู้สอนได้แนวทางในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้สอนในครั้งต่อไป นอกจากนี้ ผู้สอนในรายวิชาที่เป็นรายวิชาด้านพัฒนศึกษา สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ตามความเหมาะสมของผู้เรียน และสภาพแวดล้อมทางการเรียน

3. ฝ่ายวิชาการของสถานศึกษาสามารถนำผลของการศึกษาวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายการจัดการเรียนรู้ของครู-อาจารย์เพื่อเป็นการพัฒนาประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนของสถานศึกษาต่อไปในอนาคต

### ขอบเขตของการศึกษาวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขายวิชาการขายเบื้องต้นเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาพัฒนศึกษา ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพัฒนศึกษาผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของการศึกษาวิจัยไว้ดังนี้

#### ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาโดยใช้เนื้อหาในรายวิชาวิชาการขายเบื้องต้น ในบทที่ 9 เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพัฒนศึกษา

#### ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 จำนวน 270 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพัฒนศึกษา

##### กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาพัฒนศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพัฒนศึกษา จำนวน 90 คน ซึ่งประกอบไปด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติและวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย

1. นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 สาขาพัฒนศึกษา จำนวน 45 คน (ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ)

2. นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 2 สาขาพัฒนศึกษา จำนวน 45 คน (ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย)

##### ตัวแปรที่ศึกษา

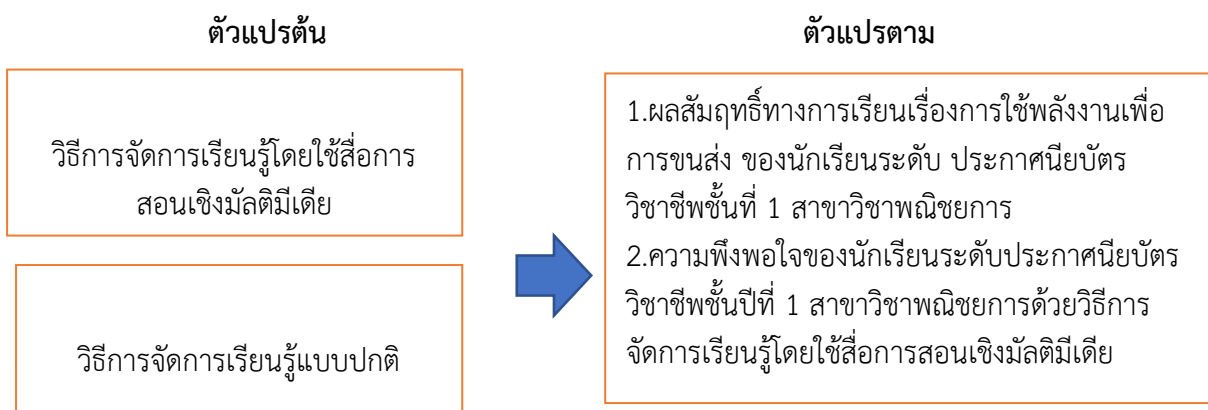
ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขายของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพัฒนศึกษาด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

## ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาวิจัยระหว่างเดือน กรกฎาคม – ตุลาคม 2565

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

**วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย** หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาการสอนโดยใช้สื่อการ ผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น เพื่อให้ นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ เสริมความรู้ นอกเหนือจากในตำรา ซึ่งครูและนักเรียนจะร่วมกันอภิปราย

**วิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ** หมายถึง เป็นวิธีการสอนที่ผู้สอนเป็นผู้พูดบอกเล่าอธิบาย ถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนโดยผู้เรียนเป็นผู้รับฟัง จัดบันทึกมีการเปิดโอกาสให้นักเรียนอภิปรายและซักถามในขณะที่บรรยายและหลังการบรรยายเสร็จสิ้นมีการวัดและประเมินผลเมื่อสิ้นสุดการบรรยาย

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง การจัดการเรียนการสอนของผู้สอนด้วยวิธีการสอนแบบสื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย โดยการนำผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย ในรายวิชาวิชาการขายเบื้องต้น วิเคราะห์ตนเองเพื่อก่อนเรียนและหลังเรียนมาพิจารณาความก้าวหน้าของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนอกจากนี้ดำเนินการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างการจัดการเรียนการสอนแบบปกติและการจัดการเรียนการสอนแบบสื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย

**นักเรียน** หมายถึง นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรมที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการขายเบื้องต้นในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพาณิชยกรรม

**ความพึงพอใจ** หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติที่ดี ที่เกิดจากการสัมผัส การทำให้เกิดการเรียนรู้ยอมรับ เป็นไปตามที่คาดหวัง ที่ทำให้เกิดความสามารถในการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย วิชาการขายเบื้องต้นของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรม ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียกับรูปแบบการสอนปกติ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังเสนอต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย
3. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย
4. แนวคิดเกี่ยวกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## 1. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญยิ่งในบทบาทของสถานศึกษาที่พัฒนาการศึกษาตามรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยมีความมุ่งหมายเพื่อให้สถานศึกษามีระบบคุณภาพ ทางด้านการจัดการศึกษา และครูทุกคนมีกระบวนการ วิธีการ และบันทึกการจัดการเรียนรู้ที่เป็น มาตรฐานเดียวกัน พระพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 กำหนดไว้ 9 หมวดและที่สำคัญในหมวดที่ 3 และหมวดที่ 4 กล่าวคือ ระบบการศึกษาและแนวการจัดการศึกษา ไว้ ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2554, หน้า 14 - 15)

ระบบการศึกษามีการจัดไว้ 3 รูปแบบ คือ

1. การศึกษาในระบบ เป็นการศึกษาที่กำหนดจุดมุ่งหมาย วิธีการศึกษาหลักสูตรระยะเวลาของการศึกษา การวัดและประเมินผลซึ่งเป็นเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษาที่แน่นอน
2. การศึกษานอกระบบเป็นการศึกษาที่มีความยืดหยุ่นในการกำหนดจุดมุ่งหมาย รูปแบบวิธีการจัดการศึกษา ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและประเมินผลซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของความสำเร็จในการศึกษาโดยเนื้อหาและหลักสูตรจะต้องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพปัญหาและ ความต้องการของบุคคลแต่ละกลุ่ม

3. การศึกษาตามอัธยาศัยเป็นการศึกษาที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อมและโอกาส โดยศึกษาจากบุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อมสื่อหรือแหล่งความรู้อื่นๆ

แนวการจัดการศึกษายึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ ดังนั้นในการจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จึงต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรมกระบวนการเรียนรู้และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่องต่อไปนี้

1. ความรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเองและความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม ได้แก่ ครอบครัว ชุมชนชาติ และสังคมโลกรวมถึงความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของสังคมไทยและ ระบบการเมืองการปกครองในระบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

2. ความรู้และทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีรวมทั้งความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์ เรื่องการจัดการการบำรุงรักษาและการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล ยั่งยืน

3. ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทยและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา

4. ความรู้ และทักษะ ทางด้านคณิตศาสตร์ และภาษาโดยเน้นการใช้ภาษาไทย

5. ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย

การจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย

การจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย (Lecture Method) เป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่เน้นครูเป็นศูนย์กลางการจัดการเรียนรู้คือครูเป็นผู้จัดและดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เป็นส่วนใหญ่เช่นเป็นผู้วางแผนดำเนินการและปฏิบัติกิจกรรมต่างๆและมุ่งให้ผู้เรียนจำนวนมากได้เรียนรู้เนื้อหาสาระหรือข้อความรู้จำนวนมากพร้อมๆกันได้ในเวลาจำกัดผู้เรียนได้รับความรู้หรือมโนคติเบื้องต้นก่อนเช่นความรู้เกี่ยวกับกฎทฤษฎีหลักเกณฑ์ข้อเท็จจริงต่างๆก่อนที่จะนำไปเชื่อมโยงกับเนื้อหาในระดับสูงต่อไป

#### ความหมาย

ทิตินา แชมมณี (2545 หน้า 13) กล่าวว่า การบรรยายคือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการพูดบอกเล่าอธิบายสิ่งที่ต้องการสอนแก่เรียนให้ผู้เรียนซักถามแล้วประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2545 หน้า 17) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบบรรยายเป็นกระบวนการที่ผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนโดยการพูดบอกเล่าอธิบายเนื้อหาเรื่องราวที่ผู้สอนได้เตรียมการศึกษาค้นคว้ามาเป็นอย่างดีผู้เรียนเป็นฝ่ายรับฟังอาจจะมีการจดบันทึกสาระสำคัญในขณะที่ฟังบรรยายหรืออาจมีโอกาสดูถามแสดงความคิดเห็นได้บ้างถ้าผู้สอนเปิดโอกาสวิธีนี้เหมาะสำหรับผู้ฟังจำนวนมากและผู้บรรยายซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องนั้นๆต้องการนำเสนอเนื้อหาสาระจำนวนมากในลักษณะคมชัดลึกโดยใช้เวลาไม่มากนักจึงเป็นการเรียนรู้ที่ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนเป็นผู้พูดบอกเล่าอธิบายถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนโดยผู้เรียนเป็นผู้รับฟังจดบันทึกมีการเปิดโอกาสให้นักเรียนอภิปรายและซักถามในขณะที่บรรยายและหลังการบรรยายเสร็จสิ้นมีการวัดและประเมินผลเมื่อสิ้นสุดการบรรยาย

#### หลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบรรยาย

เฉลิม นิตีเขตต์ปรีชา (2545 หน้า 135) กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายมี 5 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียม (Preparation) หมายถึงการเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมที่จะเรียนกระทำได้โดยใช้วิธีการนำเข้าสู่บทเรียนเช่นการสรุปความรู้เดิมให้มาเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ๆการสร้างความสนใจด้วยโสตทัศนูปกรณ์ (A.V.Aids) การจัดนิทรรศการหรือสภาพการณ์โยงเข้าสู่บทเรียน ฯลฯ

2. ขั้นสอน (Presentation) เมื่อผู้เรียนแสดงความสนใจที่จะเรียนบทเรียนใหม่ครูก็จะทำการบรรยาย (Lecture) หรืออธิบาย (Explanation) เนื้อหาวิชาโดยกำหนดให้ผู้เรียนบันทึกคำบรรยายพร้อมตัวอย่างหรือวาดรูปประกอบ

3. ขั้นอภิปรายและซักถาม (Discussion and Questioning) เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นด้วยการอภิปรายหรือซักถามปัญหาหรือข้อสงสัยเกี่ยวกับเนื้อหาที่บรรยาย

4. ขั้นทำกิจกรรม (Activities) เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำกิจกรรมที่ผู้สอนได้เตรียมการไว้เช่นการสรุปวิเคราะห์หรือเปรียบเทียบเนื้อหาสำคัญการค้นคว้าหาข้อเท็จจริงเพิ่มเติมและการทำรายงาน ฯลฯ

5. ขั้นประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นที่ผู้สอนมุ่งประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนกระทำได้โดยการตรวจสอบงานการสรุปวิเคราะห์เนื้อหาการทำรายงานและการทำแบบทดสอบหรือด้วยการทดสอบความรู้แบบปากเปล่า (Oral Quiz) แล้วนำผลที่ได้ไปเพื่อการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้และดำเนินการสอนซ่อมเสริมในภายหลัง

#### 3. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย

มัลติมีเดีย(Multimedia) คำนี้เป็นที่รู้จักกันแพร่หลายทั้งทางด้านการศึกษาและทางด้านคอมพิวเตอร์ ความหมายทั่วไปก็คือ เป็นการใช้สื่อหลายชนิดผสมผสานกัน หากเป็นทางด้านการศึกษา จะหมายถึงการใช้สื่อหลายชนิดนำเสนอการเรียนการสอนให้มีความหลากหลายและเป็นธรรมชาติมากที่สุด โดยการใช้สื่อแต่ละชนิดสนับสนุนซึ่งกันและกัน ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสเลือกใช้สื่อตามความถนัดของตนเอง ส่วนทางด้านคอมพิวเตอร์ก็มีความหมายใกล้เคียงกัน ซึ่งเป็นการจัดการสื่อหลายชนิด เพื่อนำเสนอไปยังผู้ใช้ให้เกิดความน่าสนใจ และชวนติดตาม ซึ่งนักวิชาการได้ให้ความหมายสื่อมัลติมีเดีย ไว้ดังนี้

มนต์ชัย เทียนทอง (2545) ได้กล่าวถึง ความหมายของมัลติมีเดียไว้ว่าเป็น การรวบรวมเทคโนโลยีหลายอย่างเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในการออกแบบและใช้งาน มัลติมีเดียเกี่ยวข้องกับสื่อและวิธีการจำนวน 5 ส่วนดังนี้ ข้อความ (Text) เสียง (Sound) ภาพ (Picture) ภาพวีดิทัศน์ (Video) การปฏิสัมพันธ์ (Interaction)

ครรชิต มาลัยวงศ์ (2549) ได้กล่าวถึง ความหมายของมัลติมีเดียไว้ว่าเป็นเทคโนโลยีที่ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถแสดงข้อความเสียง และภาพ ซึ่งอาจจะเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวได้พร้อมๆ กัน โดยผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับข้อความ ภาพ และเสียงที่เห็นและได้ยิน

### 3.1 องค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย

ณัฐกร สงคราม (2553) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของมัลติมีเดียไว้ว่า จะต้องประกอบด้วยสื่อการรับรู้ในรูปแบบต่างๆ โดยมีรายละเอียดดังนี้

มัลติมีเดียสามารถจำแนกองค์ประกอบของสื่อต่างๆ ได้เป็น 5 ชนิด ประกอบด้วย ข้อความหรือตัวอักษร(Text) ภาพนิ่ง(Still Image) ภาพเคลื่อนไหว(Animation)เสียง(Sound) และภาพวิดีโอ (Video) แล้วนำมาผสมผสานเข้าด้วยกันเพื่อใช้สำหรับการปฏิสัมพันธ์หรือโต้ตอบ(Interaction) ระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้ใช้ซึ่งถือได้ว่าเป็นกิจกรรมที่ผู้ใช้สามารถเลือกกระทำต่อมัลติมีเดียได้ตามต้องการ

#### 3.1.1 ข้อความหรือตัวอักษร (Text)

ข้อความหรือตัวอักษรถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของมัลติมีเดีย ระบบมัลติมีเดียที่นำเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ นอกจากจะมีรูปแบบและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามความต้องการแล้วยังสามารถกำหนดลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ (โต้ตอบ)ในระหว่างการนำเสนอได้อีกด้วย ข้อความ เป็นส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหาของมัลติมีเดีย ใช้แสดงรายละเอียด หรือเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจซึ่งในปัจจุบันมีหลายรูปแบบ ได้แก่ ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ เป็นข้อความปกติที่พบได้ทั่วไป ได้จากการพิมพ์ด้วย โปรแกรมประมวลผลงาน (Word Processor) เช่น NotePad, Text Editor, Microsoft Word โดยตัวอักษรแต่ละตัวเก็บในรหัส เช่น ASCIIข้อความจากการสแกน เป็นข้อความในลักษณะภาพ หรือ Image ได้จากการนำเอกสารที่พิมพ์ไว้แล้ว(เอกสารต้นฉบับ) มาทำการสแกน ด้วยเครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) ซึ่งจะได้ผลออกมาเป็นภาพ(Image) ภาพปัจจุบันสามารถแปลงข้อความภาพ เป็นข้อความปกติได้ โดยอาศัยโปรแกรม OCR ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ เป็นข้อความที่พัฒนาให้อยู่ในรูปแบบของสื่อ ที่ใช้ประมวลผลได้ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (HyperText) เป็นรูปแบบของข้อความ ที่ได้รับความนิยมสูงมาก ในปัจจุบันโดยเฉพาะการเผยแพร่เอกสารในรูปแบบของเอกสารเว็บ เนื่องจากสามารถใช้เทคนิคการลิงก์ หรือเชื่อมข้อความ ไปยังข้อความ หรือจุดอื่นๆ ได้

#### 3.1.2 ภาพนิ่ง (Still Image)

ภาพนิ่งเป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิง

การเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษรนั่นเองซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่างๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์หรือวารสารวิชาการ เป็นต้น ภาพกราฟิก (Graphics) เป็นสื่อในการนำเสนอที่ดี เนื่องจากมีสีสัน มีรูปแบบที่น่าสนใจ สามารถสื่อความหมายได้กว้าง ประกอบด้วยคลิปอาร์ต (Clipart) เป็นรูปแบบของการจัดเก็บภาพ จำนวนมากๆ ในลักษณะของตารางภาพ หรือห้องสมุดภาพ หรือคลังภาพ เพื่อให้เรียกใช้ สืบค้น ได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว HyperPicture มักจะเป็นภาพชนิดพิเศษ ที่พบได้บนสื่อมัลติมีเดีย มีความสามารถเชื่อมโยงไปยังเนื้อหา หรือรายละเอียดอื่นๆ มีการกระทำ เช่น คลิก (Click) หรือเอาเมาส์มาวางไว้เหนือตำแหน่งที่ระบุ (Over) สำหรับการจัดหาภาพ หรือเตรียมภาพ ก็มีหลายวิธี เช่น การสร้างภาพเอง ด้วยโปรแกรมสร้างภาพ เช่น Adobe Photoshop, PhotoImpact, CorelDraw หรือการนำภาพจากอุปกรณ์ เช่น กล้องถ่ายภาพดิจิทัล, กล้องวิดีโอ ดิจิตอล หรือสแกนเนอร์

### 3.1.3 ภาพเคลื่อนไหว (Animation)

ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนที่ปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่ของอะตอมภายในโมเลกุล หรือการเคลื่อนที่ของลูกสูบของเครื่องยนต์ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจของผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทาง ซึ่งอาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับขนาดไฟล์ ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่า

### 3.1.4 เสียง (Sound)

เสียงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของมัลติมีเดีย โดยจะถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัลซึ่งสามารถเล่นซ้ำกลับไปกลับมาได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับทำงานด้านเสียงหากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาในการนำเสนอ จะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนั้นเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ใช้นั้นมากกว่าข้อความหรือภาพนิ่งนั่นเอง ดังนั้นเสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียซึ่งสามารถนำเข้าสู่เสียงผ่านทางไมโครโฟน แผ่นซีดี ดีวีดี เทป และวิทยุ เป็นต้น

## 4. แนวคิดเกี่ยวกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ (2536, หน้า 146-147) ได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่าเป็นชุดของข้อความที่สร้างอย่างมีระบบเพื่อใช้วัดพฤติกรรมของนักเรียนอาจจะวัดทางสมอง อารมณ์ และทางด้านการเคลื่อนไหวทางร่างกายก็ได้ ถ้าใช้ทดสอบกับเด็กมาก ๆ มักใช้แบบทดสอบเป็นแบบปรนัยคือ ใช้คำถามสั้น ๆ และมีตัวให้เลือกตอบ แบบทดสอบปรนัยนี้สามารถวัดได้ครอบคลุมเนื้อหา และพฤติกรรม เป็นการวัดความรู้ของนักเรียนที่เรียนแล้วซึ่งมักจะเป็นคำถามให้นักเรียนตอบด้วยกระดาษและดินสอกับให้นักเรียนปฏิบัติจริงแบ่งออกเป็น 2 ชนิดคือ

1. แบบทดสอบของครู หมายถึง ชุดของคำถามที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้น ซึ่งเป็นคำถามที่ถามเกี่ยวกับความรู้ที่นักเรียนได้เรียนในห้องเรียนว่านักเรียนมีความรู้มากแค่ไหน บกพร่องที่ตรงไหน จะได้สอนซ่อมเสริม หรือเป็นการวัดดูความพร้อมที่จะเรียนบทเรียนใหม่ ซึ่งขึ้นอยู่กับความต้องการของครู



2. แบบทดสอบมาตรฐาน แบบทดสอบประเภทนี้สร้างขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาวิชา หรือจากครูที่สอนวิชานั้น แต่ผ่านการทดลองหาคุณภาพหลายครั้งจนกระทั่งมีคุณภาพดีพอจึงสร้างเกณฑ์ ปกติของแบบทดสอบนั้น สามารถใช้เป็นหลักและเปรียบเทียบผลเพิ่มประมาณค่าของการเรียนการสอน ในเรื่องใด ๆก็ได้ แบบทดสอบมาตรฐานจะมีคู่มือดำเนินการสอบบอกวิธีการสอบ และมีมาตรฐานในด้าน การแปลคะแนนด้วย

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ดาวธดา วีระพันธ์ และคณะ(2560) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้การ์ตูนมัลติมีเดีย 2 มิติ เรื่อง อยู่อย่างพอเพียง ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อการเรียนรู้การ์ตูน มัลติมีเดีย 2 มิติ เรื่องอยู่อย่างพอเพียงผ่าน เครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพอยู่ในระดับดีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.642) ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนหลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 82.33 ของ คะแนนเต็มสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และ 3) ผล การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการ์ตูน มัลติมีเดีย 2 มิติ เรื่องอยู่อย่างพอเพียงผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.65

สุทธิณี ภาพพิมพ์ใจ และคณะ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยีน่ารู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อ มัลติมีเดีย เรื่องเทคโนโลยีน่ารู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2ปีการศึกษา 2560 มี ประสิทธิภาพ 92.14/ 85.44 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยีน่ารู้ ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3)เจตคติ ของนักเรียนต่อสื่อมัลติมีเดียเรื่องเทคโนโลยีน่ารู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับมากที่สุด

เกศแก้ว ศรีแก้ว และคณะ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนามัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ เรื่อง การ สื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สำหรับรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 บน Google Classroom ผลการวิจัยพบว่า 1) มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ เรื่อง การสื่อสาร ข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สำหรับรายวิชาเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 82.91/82.44 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ หลังเรียนสูงกว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ.05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ อยู่ใน ระดับมากที่สุด

### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย วิชาการขาย เบื้องต้นของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรม ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียน ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 270 คน

#### **กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัย**

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาณิชยการ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลณิชยการ จำนวน 90 คน ซึ่งประกอบไปด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติและวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย

1. นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 สาขาวิชาณิชยการ จำนวน 45 คน (ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ)

2. นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 2 สาขาณิชยการ จำนวน 45 คน (ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย)

#### **เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

ประเภทของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย
2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติรายวิชาวิชาการขายเบื้องต้น
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิชาการขายเบื้องต้น
4. แบบวัดความพึงพอใจ

#### **การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย วิชาการขายเบื้องต้น เรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขายเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยยึดจุดประสงค์การเรียนรู้ ความคิดรวบยอด หลักการและเนื้อหาจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่สร้างขึ้นมาเป็นแผนการจัดการเรียนรู้โดยมีการลำดับขั้นดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาค้นคว้ารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย

1.2 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พ.ศ. 2562

1.3 เลือกเนื้อหาที่เหมาะสมที่นำมาใช้ในการศึกษาวิจัยซึ่งได้แก่เรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย

โดยจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยมีรูปแบบเป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบโดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 6 ชั่วโมง ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในเนื้อหาเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย เป็นแบบปรนัย โดยผู้วิจัยดำเนินการสร้างดังนี้

1.1 วิเคราะห์จุดประสงค์เรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขายระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่

1 ตามหลักสูตรปี พ.ศ. 2562 ออกมาในรูปจุดประสงค์การเรียนรู้

1.2 สร้างข้อสอบตามจุดประสงค์การเรียนรู้จำนวน 20 ข้อ

1.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย ชนิดเลือกคำตอบจำนวน 20 ข้อโดยให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขายชนิดเลือกคำตอบจำนวน 20 ข้อโดยให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา(Content validity) ความถูกต้องและเหมาะสมของเนื้อหาพิจารณาว่าข้อสอบที่ออกนั้นตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยผู้เชี่ยวชาญมีรายชื่อดังนี้

- 1.4.1 อาจารย์ขวัญใจ สอนศิริ รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ  
 1.4.2 อาจารย์สุขุมลย์ สวารีย์ หัวหน้าวัดและประเมินผล  
 1.4.3 อาจารย์สมเกียรติ ขำสำราญ หัวหน้าสาขาการตลาด  
 1.5 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 45 คน  
 1.6 ตรวจให้คะแนนแบบทดสอบที่นักเรียนทำโดยมีเกณฑ์การให้คะแนนคือตอบถูกได้ 1 ตอบผิดหรือไม่ตอบได้ 0 คะแนน

1.7 นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์เป็นรายข้อเพื่อหาค่าความยาก ( $p$ ) และค่าอำนาจจำแนก ( $r$ )

1.7.1 ทหารดับความยากของข้อสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ค่าความยากของข้อสอบอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.51

1.7.2 หาค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ค่าความยากของข้อสอบอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.61

1.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้ สูตร KR-20 ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.850

2. แบบสอบถามวัดความพึงพอใจนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชา พณิชยการโดยใช้มาตราวัดตามแบบลิเคิร์ต (Likert scale) ที่มีมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ ซึ่งมีการประเมินในประเด็นด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียโดยมีขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องความพึงพอใจในการเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย

2.2 สร้างแบบวัดความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้มาตราวัดตามแบบลิเคิร์ต (Likert scale) ที่มีมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับจำนวน 10 ข้อ

2.3 นำแบบวัดความพึงพอใจในการเรียนเสนอต่อรองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ อาจารย์ขวัญใจ สอนศิริ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข

2.4 นำแบบวัดความพึงพอใจในการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์ขวัญใจ สอนศิริ, อาจารย์สุขุมลย์ สวารีย์ และอาจารย์สมเกียรติ ขำสำราญ เพื่อตรวจสอบเนื้อหา ภาษา ความสอดคล้อง กับพฤติกรรมที่ต้องการวัดพิจารณาค่า IOC พบว่ามีค่า IOC เท่ากับ 1

2.5 นำแบบแบบวัดความพึงพอใจในการเรียนไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นนำผลที่ได้รับไปวิเคราะห์ ข้อมูลทางสถิติ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแบบแผนการวิจัยแบบ Randomized Control Group Pretest - Posttest Design (ล้วนสายยศและอังคณาสายยศ, 2539 หน้า 249) แสดงด้วยแผนการวิจัยดังนี้

**ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลอง**

กลุ่ม	ทดสอบก่อน	ทดลอง	ทดสอบหลัง
® E	T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>
® C	T <sub>1</sub>	~ X	T <sub>2</sub>

**สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการทดลอง**

- R แทน การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม  
 E แทน ทดลองสอนแบบใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย  
 C แทน กลุ่มควบคุมสอนตามปกติ  
 T<sub>1</sub> แทน การทดสอบก่อนเรียน

$T_2$	แทน	การทดสอบหลังเรียน
$X$	แทน	การสอนแบบใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย
$\sim X$	แทน	การสอนแบบปกติ

ระยะเวลาในการทดลองใช้เวลาในการทดลองสอนกลุ่มละ 6 ชั่วโมง รวม 2 สัปดาห์โดยทำการสอนตามตารางการจัดการเรียนการสอนที่ฝ่ายวิชาการจัดขึ้น

#### การดำเนินการทดลอง

1. ก่อนดำเนินการทดลองผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เป็นการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างตามหลักการของเหตุผลโดยให้มีความสอดคล้องกับปัญหาการวิจัย/จุดประสงค์นั้น ๆ โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มเพื่อแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปการชาย

3. ดำเนินการทดลองโดยผู้วิจัย ปฏิบัติการสอนทั้งสองกลุ่มด้วยตนเองและใช้เนื้อหาอย่างเดียวกัน แต่วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนต่างกัน ใช้เวลาในการทดลองสอนกลุ่มละ 8 ชั่วโมง รวม 2 สัปดาห์

4. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างผู้เรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติกับการสอนการสอนแบบใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียโดยใช้สถิติ (t-test for Independent) คะแนนที่นำมาวิเคราะห์เป็นค่าเฉลี่ยของผลต่างระหว่างก่อนทดลองและหลังทดลองในรูปของค่าความแตกต่าง (Difference Scores)

3. วัดความพึงพอใจกับนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย แบบมาตราวัดตามแบบลิเคิร์ท (Likert scale) ที่มีมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับจำนวน 10 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยแจกแจงความถี่ หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

#### สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ

การหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ โดยใช้ IOC (Item-Objective Congruence)

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย วิชาการขายเบื้องต้นของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพาณิชย์การ ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

$n$	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$t$	แทน	สถิติทดสอบที (t-test)
$*P < .05$	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเชิงมัลติมีเดียกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	n	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		ค่าเฉลี่ยของผลต่าง	
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
กลุ่มทดลอง	45	6.62	1.40	16.93	1.39	10.31	.21
กลุ่มควบคุม	45	5.78	1.24	8.20	1.08	2.42	.16

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียมีค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 6.62 ส่วนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 5.78 เมื่อทั้งสองกลุ่มได้รับการจัดการเรียนการสอนไปแล้วผลคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของกลุ่มทดลองนักเรียนมีค่าเฉลี่ย 16.93 และกลุ่มควบคุมนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.20 เมื่อทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนของกลุ่มทดลองพบว่าค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 10.31 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเท่ากับ 2.42 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง วิชาวิชาการขายเบื้องต้น ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	n	$\bar{X}$ ของผลต่าง	S.D.	t	Sig
กลุ่มทดลอง	45	10.31	.21	33.32	.000**
กลุ่มควบคุม	45	2.42	.16		

\*มีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 สรุปได้ว่า นักเรียนที่เรียนวิชาวิชาการขายเบื้องต้นด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการพาณิชย์การด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย

รายการ	N = 45		ระดับ	อันดับที่
	$\bar{X}$	SD		
1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	4.83	.39	มากที่สุด	1
2. นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข	4.58	.51	มากที่สุด	8
3. เนื้อหาที่สอนทันสมัยนำไปใช้ได้จริง	4.67	.49	มากที่สุด	5
4. นักเรียนได้รับความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	4.51	.90	มากที่สุด	10
5. นักเรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็นในห้องเรียน	4.58	.51	มากที่สุด	9
6. ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา	4.67	.49	มากที่สุด	6
7. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน	4.75	.45	มากที่สุด	3
8. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนจากการใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย	4.67	.49	มากที่สุด	7

9. ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม	4.83	.38	มากที่สุด	2
10. ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน	4.75	.45	มากที่สุด	4
<b>รวม</b>	<b>4.68</b>	<b>.52</b>	<b>มากที่สุด</b>	

จากตารางที่ 5 สรุปได้ว่าความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชา ผลิตวิทยากร ต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.68$ ,  $SD = .52$ ) สรุปตามแบบสอบถามวัดความพึงพอใจเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม ( $\bar{X} = 4.83$ ,  $SD = .39$ ) อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน ( $\bar{X} = 4.75$ ,  $SD = .45$ ) ครูให้ออกาสนักเรียนซักถามปัญหา ( $\bar{X} = 4.67$ ,  $SD = .49$ ) นักเรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็นในห้องเรียนและนักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ( $\bar{X} = 4.58$ ,  $SD = .51$ ) นักเรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็นในห้องเรียน ( $\bar{X} = 4.51$ ,  $SD = .90$ ) อยู่ในระดับมากที่สุด

ดังนั้น ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย ในระดับมากที่สุดเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

### สรุปผลการวิจัย

1. ผลจากการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย ในรายวิชาการขายเบื้องต้นเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 100.00 และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาผลิตวิทยากร มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

### การอภิปรายผล

1. การจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย ทำให้นักเรียนที่เรียนวิชาการขายเบื้องต้นเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย ในรายวิชาการขายเบื้องต้นเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย จำนวน 2 กลุ่ม โดยการแบ่งเป็นกลุ่มทดลองโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียและกลุ่มควบคุมด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกตินั้นซึ่งพบว่า วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียเป็นวิธีที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า ทั้งนี้เนื่องจากในกระบวนการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย นั้นเป็นวิธีสอนที่ผู้สอน โดยการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาการสอนใช้สื่อการ ผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์เพื่อช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจในบทเรียนยิ่งขึ้น ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดี เพราะได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองด้วยเหตุผลนี้จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนซึ่งสอดคล้องกับ ดาวรรดา วีระพันธ์ และคณะ(2560) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์มัลติมีเดีย 2 มิติ เรื่อง อยู่อย่างพอเพียง ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อการเรียนรู้ออนไลน์มัลติมีเดีย 2 มิติ เรื่อง อยู่อย่างพอเพียงผ่าน

เครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพอยู่ในระดับดีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.64 2) ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนหลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 82.33 ของคะแนนเต็มสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และสอดคล้องกับ เกศแก้ว ศรีแก้ว และคณะ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนา มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ เรื่อง การสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สำหรับรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 บน Google Classroom ผลการวิจัยพบว่า 1) มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ เรื่อง การสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สำหรับรายวิชาเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 82.91/82.44 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ.05

2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับ ประถมศึกษาปีที่ 1 สาขาวิชาพณิชยการ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดสอดคล้องกับ ดวารดา วีระพันธ์ และคณะ(2560) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้การ์ตูนมัลติมีเดีย 2 มิติ เรื่อง อยู่อย่างพอเพียง ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการดู มัลติมีเดีย 2 มิติ เรื่องอยู่อย่างพอเพียงผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน 0.65 และสอดคล้องกับ เกศแก้ว ศรีแก้ว และคณะ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนา มัลติมีเดีย ปฏิสัมพันธ์ เรื่อง การสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สำหรับรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 บน Google Classroom ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ จัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด

#### ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ผู้สอนในรายวิชาการขายเบื้องต้นเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย สามารถนำแนวทางในการจัดการศึกษาไปใช้เพื่อเป็นการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้เพิ่มสูงขึ้น
2. ผู้เรียนได้เรียนรู้ในรูปแบบของการจัดการศึกษาที่ผู้สอนใช้วิธีการใหม่ๆ และมีความพึงพอใจในรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนรวมทั้งพึงพอใจในผลการเรียนที่เพิ่มสูงขึ้น
3. ผู้สอนในรายวิชาการขายเบื้องต้นเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการขาย สามารถนำการสอนเชิงมัลติมีเดียไปปรับประยุกต์ใช้ตามความเหมาะสมในบทเรียนอื่น ๆ และปรับตามบริบทความสนใจของผู้เรียน
4. ใช้แก้ปัญหาการเรียนการสอนโดยตรง โดยครูผู้สอนนำไปใช้ในการปรับกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นหรือใช้ผลการประเมินเป็นข้อมูลย้อนกลับในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนได้

#### บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ.( 2554).การประกันคุณภาพทางการศึกษา กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- เกศแก้ว ศรีแก้วและคณะ (2561). การพัฒนา มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ เรื่อง การสื่อสารข้อมูล และเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สำหรับรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 บน Google Classroom, วารสาร เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม - สิงหาคม 2561 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- จิราภรณ์ ชมศรี(2554)“การเรียนวิชาการเสนาวิชาชีพที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง”สืบค้นเมื่อ 10 กรกฎาคม (ออนไลน์).สืบค้นได้จาก <http://www.tungsong.com/contact-us/>
- จิราภรณ์ อุปภา. (2554). ผลการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิค KWDL ในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาคณิตศาสตร์ศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.เฉลิม นิตีเขตต์ปริษา.(2545). เทคนิควิธีการสอนประวัติศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทย วัฒนาพานิช จำกัด.