ชื่อผลงานวิจัย	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการบัญชีตั๋วเงิน โดยใช้สื่อประสม ของนักเรียน ปวช.2/4 สาขาวิชาการบัญชี
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวหิรัญญา จิตตะ
ตำแหน่ง	อาจารย์ผู้สอนแผนกสาขาวิชาการบัญชี
วุฒิการศึกษา	ศิลปศาสตร์บัณฑิต และ ประกาศนียบัตรวิชาชีพครู
สถานศึกษาที่ติดต่อ	วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ
เบอร์โทรศัพท์	089-2534559
E-mail	HirunyaJitta1234@gmail.com
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2562
ประเภทงานวิจัย	วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

รายงานวิจัยฉบับนี้ เป็นวิจัยเชิงทดลองมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนโดยใช้สื่อประสมในการจัดการเรียนการสอน เรื่องตั๋วแลกเงิน รายวิชาการบัญชีตั๋วเงิน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนระดับชั้น ปวช.2/4 แผนกสาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย($\bar{X}$) ,ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) และการทดสอบค่า t

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้น ปวช.2/4 โดยใช้สื่อประสมในการจัดการเรียนการสอนดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในการจัดการเรียนการสอน การใช้สื่อการสอนต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อชนิดหรือประเภทใดก็ตาม ผู้สอนอาจจะใช้สื่อเพียงประเภทเดียวหรืออาจจะใช้สื่อร่วมกันหลายๆ ประเภท ในรูปแบบของ”สื่อประสม” (Multimedia) ก็ได้ ในการใช้สื่อประสมนี้เป็นการนำสื่อประเภทต่าง ๆ มาใช้ร่วมกัน โดยอาจเป็นการใช้กับผู้เรียนกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อยหรือในการศึกษารายบุคคล การใช้สื่อประสมนี้โดยทั่วไปแล้วจะใช้สื่อแต่ละอย่าง

เป็นขั้นตอนต่อไป แต่ในบางครั้งก็อาจใช้สื่อหลายชนิดพร้อมกันได้ ในปัจจุบันได้มีการนำวัสดุมาผลิตเป็นชุดสื่อประสม โดยผลิตขึ้นตามขั้นตอนการใช้ของระบบการสอน โดยจัดเป็น “ชุดการสอน” (Teaching Package) สำหรับให้ผู้สอนใช้สอนแต่ละวิชา และเป็น “ชุดการสอน” (Learning Package) ของแต่ละวิชาสำหรับผู้เรียนให้สามารถใช้เรียนได้ด้วยตนเอง สื่อประสมแต่ละชุดจะมีลักษณะอย่างไรและประกอบด้วยสื่ออะไรบ้างนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของบทเรียนและวัตถุประสงค์ของการใช้ โดยทั่วไปแล้วชุดสื่อประสมจะจัดอยู่ในกล่องหรือแฟ้ม ซึ่งประกอบด้วย (หน้า 80-81: สื่อการสอน)

1. คู่มือ สำหรับผู้สอนในการใช้ชุดการสอนและสำหรับผู้เรียนในชุดการเรียน
2. คำสั่ง เพื่อกำหนดแนวทางในการสอนหรือการเรียน
3. เนื้อหาบทเรียน จัดอยู่ในรูปของสไลด์ ฟิล์มสทริป เทปบันทึกเสียง วัสดุกราฟฟิค ม้วนวีดิทัศน์ หนังสือบทเรียน ฯลฯ
4. กิจกรรมการสอน เป็นการให้ผู้เรียนทำรายงาน กิจกรรมที่กำหนดให้หรือค้นคว้าต่อจากที่เรียนไปแล้ว เพื่อความรู้ที่กว้างขึ้น
5. แบบทดสอบ เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนนั้นเพื่อการประเมิน

วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ จัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะด้านวิชาการและทักษะในการดำรงชีวิต ด้วยเหตุนี้ผู้จัดทำจึงได้มีการพัฒนาการเรียนการสอนของตนเองอย่างสม่ำเสมอและได้นำสื่อประสมมาช่วยในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการบัญชีตั๋วเงินเรื่องตั๋วแลกเงิน ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.2/4

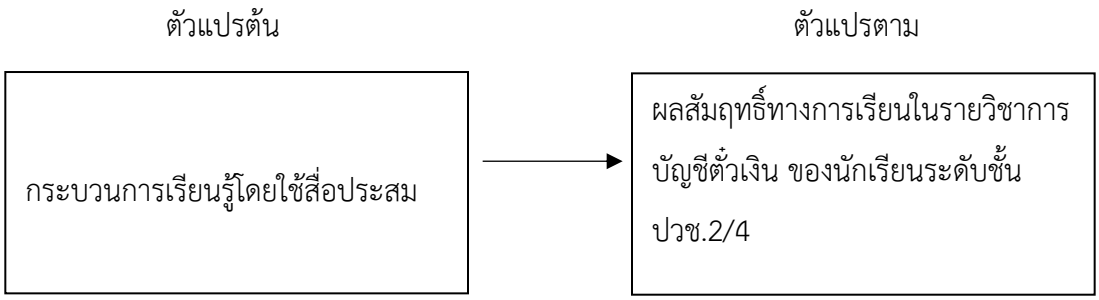
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อประสมในรายวิชาการบัญชีตั๋วเงินของนักเรียนระดับชั้น ปวช.2/4

สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการบัญชีตั๋วเงิน เรื่องตั๋วแลกเงินของนักเรียนระดับชั้น ปวช.2/4 หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

กรอบแนวคิดในการวิจัย



นิยามศัพท์เฉพาะ

ตั๋วเงินในทางบัญชี หมายถึง เอกสาร หลักฐานที่แสดงถึงการเป็นหนี้ ระหว่างลูกหนี้และเจ้าหนี้

สื่อประสม หมายถึง การนำเอาสื่อการสอนหลาย ๆ อย่างมาใช้สัมพันธ์กันและมีคุณค่าที่ส่งเสริมซึ่งกันและกัน

ปวช. หมายถึง ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แนวคิดทฤษฎี

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีตั๋วเงิน โดยใช้สื่อประสม” สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.2/4 แผนกสาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีระยองบริหารธุรกิจ เรื่องตั๋วแลกเงิน ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลต่าง ๆ จากเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสื่อประสม
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสื่อประสม

ความหมายของสื่อประสม

สื่อประสม หรือ บางทีเรียกว่า มัลติมีเดีย(Multimedia) มาจากคำว่า มัลติ(Multi) ซึ่งแปลว่าหลากหลาย และมีเดีย(Media) ซึ่งแปลว่าสื่อ

ระบบสื่อประสม คือเป็นการทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถแสดงผลได้หลาย ๆ รูปแบบไม่ว่าจะเป็นข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ซึ่งจะเป็นการรวมเอาวิชาการหลาย ๆ สาขามาประยุกต์เข้า

ด้วยกัน ปัจจุบันเป็นที่นิยมใช้ในงานด้านการศึกษาเป็นอย่างมาก ซึ่งเราเรียกกันว่า การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน(Computer Assisted Instruction : CAI) ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามความสามารถของแต่ละบุคคล โดยจะมีการโต้ตอบกับเครื่องคอมพิวเตอร์ แสดงผลให้ผู้เรียนเห็นผ่านทางจอภาพที่สำคัญ เทคโนโลยีนี้สามารถใช้สื่อประสมหลาย ๆ ชนิดเข้าด้วยกัน ม่าจะเป็นข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว หรือเสียง สื่อการเรียนรูปแบบนี้จึงสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น

สื่อประสม หมายถึง การนำเอาสื่อการสอนหลาย ๆ อย่างมาสัมพันธ์กันและมีคุณค่าที่ส่งเสริมซึ่งกันและกัน สื่อการสอนอย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อเร้าความสนใจ ในขณะที่อีกอย่างหนึ่งใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหา และอีกชนิดหนึ่งอาจใช้เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและป้องกันการเข้าใจความหมายผิด การใช้สื่อประสมจะช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จากประสาทสัมผัสที่ผสมผสานกันได้ ค้นพบวิธีการที่จะเรียนในสิ่งที่ต้องการได้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2537:111)

สื่อประสม หมายถึง การนำเอาสื่อการสอนหลาย ๆ อย่างมาสัมพันธ์กันและมีคุณค่าที่ส่งเสริมซึ่งกันและกัน สื่อการสอนอย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อเร้าความสนใจ ในขณะที่อีกอย่างหนึ่งใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหา และอีกชนิดหนึ่งอาจใช้เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและป้องกันการเข้าใจความหมายผิด การใช้สื่อประสมจะช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จากประสาทสัมผัสที่ผสมผสานกันได้ ค้นพบวิธีการที่จะเรียนในสิ่งที่ต้องการได้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น (ประหยัด จิระวรพงศ์, 2527:256)

สื่อประสม หมายถึง การนำวัสดุอุปกรณ์ชนิดต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ สไลด์ฟิล์มสตริป รูปภาพของตัวอย่างหุ่นจำลอง หนังสือ เป็นต้น ซึ่งมีเนื้อหาสาระสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนการสอนแล้วเลือกมา ประกอบกันเพื่อใช้ในการเรียนการสอนในแต่ละครั้ง (ประหยัด จิระวรพงศ์, 2527 : 256)

สื่อประสม หมายถึง การนำสื่อหลาย ๆ ประเภทมาใช้ร่วมกันทั้งวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดในการเรียนการสอน โดยการใช้สื่อแต่ละอย่าง ตามลำดับขั้นตอนของเนื้อหาและในปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ร่วมกันด้วยเพื่อการผลิตหรือการควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการเสนอข้อมูลทั้งตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว แบบวีดิทัศน์และเสียง (กิตานันท์ มลิทอง, 2543 : 267)

สื่อประสมจึงหมายถึงการนำสื่อหลาย ๆ ประเภทมาใช้ร่วม ทั้งวัสดุอุปกรณ์และวิธีการเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดในการเรียนการสอน โดยการใช้สื่อแต่ละอย่างตามลำดับขั้นตอนของ

เนื้อหาและในปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ร่วมด้วย เพื่อการผลิตหรือการควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการเสนอข้อมูลทั้งตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหวและเสียง เป็นต้น

ความหมายของสื่อประสมจะแตกต่างกันตามสมัย ซึ่งสมัยก่อนเมื่อกล่าวถึงสื่อประสมจะหมายถึงการนำสื่อหลาย ๆ ประเภทมาใช้ร่วมกัน เช่น รูปแบบ เครื่องฉายแผ่น โปร่งใส เทปบันทึกเสียง เป็นต้น เพื่อให้การเสนอผลงานหรือการเรียนการสอนสามารถดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการเสนอเนื้อหาในรูปแบบต่าง ๆ นอกเหนือจากการบรรยายเพียงอย่างเดียว โดยที่ผู้ฟังหรือผู้เรียนมิได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อสื่อนั้นโดยตรง

ปัจจุบันด้วยบทบาทของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่มีเพิ่มมากขึ้นในการทำงาน จึงทำให้ความหมายของสื่อประสมเพิ่มขึ้นจากเดิม ความหมายของสื่อประสมที่เพิ่มขึ้นในปัจจุบันจะหมายถึง “สื่อประสมเชิงตอบโต้” (Interactive Multimedia) โดยการเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อและผู้ใช้สื่อ สื่อประสมสมัยนี้จึงหมายถึงการนำอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น เครื่องเล่นซีดี-รอม เครื่องเสียงระบบดิจิทัล เครื่องเล่นแผ่นวีดิทัศน์ ฯลฯ มาใช้ร่วมกันเพื่อเสนอเนื้อหาข้อมูลที่เป็นตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์และเสียงในระบบสเตริโอ โดยการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ช่วยในการผลิต การนำเสนอเนื้อหา เป็นการให้ผู้ใช้หรือผู้เรียนมิใช่เพียงแต่นั่งดูหรือฟังข้อมูลจากสื่อที่เสนอมาเท่านั้น แต่ผู้ใช้สามารถควบคุมให้คอมพิวเตอร์ทำงานในการตอบสนองต่อคำสั่งและให้ข้อมูลป้อนกลับในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่ ผู้ใช้สื่อสามารถมีปฏิสัมพันธ์ตอบสนองซึ่งกันและกันได้ทันที

สื่อประสมในการศึกษา

การใช้สื่อประสมในการศึกษาจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการสอนได้อย่างมาก โดยใช้ลักษณะของการสอนใช้คอมพิวเตอร์(CAI) รูปแบบต่าง ๆ เช่น สถานการณ์จำลอง เกม การทบทวน ฯลฯ ซึ่งในปัจจุบันมีผู้ผลิตบทเรียนลงแผ่นซีดีออกจำหน่ายมากมายหรือผู้สอนจะจัดทำบทเรียนเองได้โดยใช้โปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ ช่วยในการจัดทำ ตัวอย่างเช่น วงการแพทย์สามารถใช้สถานการณ์จำลองของการผ่าตัดโดยใช้สื่อประสมเพื่อให้ผู้เรียนทำการผ่าตัดกับคนไข้เสมือนจริง หรือด้านวิศวกรรมศาสตร์ใช้สื่อประสมของการออกแบบวงจรไฟฟ้า เพื่อให้ผู้เรียนฝึกการออกแบบ ทดสอบ และใช้วงจรนั้นได้ หรือแม้แต่เด็กนักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษาก็สามารถใช้สื่อประสมในการเสนอเรียงความแก่ครูผู้สอนและเพื่อนร่วมงานในชั้นได้เช่นกัน การใช้สื่อประสมในการศึกษาจะมีประโยชน์มากมายหลายด้าน อาทิเช่น

1. ดึงดูดความสนใจ บทเรียนสื่อประสมในลักษณะสื่อหลายมิติที่ประกอบด้วยภาพกราฟ ภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์และเสียง นอกเหนือไปจากเนื้อหาตัวอักษรจะดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และช่วยในการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนด้วย

2. การสืบค้นเชื่อมโยงฉับไว ด้วยสมรรถนะของการเชื่อมโยงหลายมิติทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ได้กว้างขวางและหลากหลายได้อย่างรวดเร็วโดยไม่จำเป็นต้องเรียนไปตามลำดับเนื้อหา

3. การโต้ตอบระหว่างสื่อและผู้เรียน บทเรียนสื่อประสมจะมีจุดเชื่อมโยงหลายมิติทำให้ผู้เรียนและสื่อมีปฏิสัมพันธ์กันได้ในลักษณะสื่อประสมเชิงโต้ตอบ

4. ให้สารสนเทศหลากหลาย ด้วยการใช้ซีดีและดีวีดีในการให้ข้อมูลและสารสนเทศในปริมาณที่มากมายและหลากหลายรูปแบบเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนที่สอน

5. ทดสอบความเข้าใจ ผู้เรียนบางคนอาจจะไม่กล้าถามข้อสงสัยหรือตอบคำถามในห้องเรียน การใช้สื่อประสมจะช่วยแก้ปัญหาในสิ่งนี้ได้โดยการใช้ลักษณะการศึกษารายบุคคล

6. สนับสนุนความคิดรวบยอด สื่อประสมสามารถแสดงสารสนเทศเพื่อสนับสนุนความคิดรวบยอดของผู้เรียน โดยการเสนอสิ่งที่ให้ตรวจสอบย้อนหลังและแก้ไขจุดอ่อนในการเรียน

เราสามารถใช้สื่อประสมเพื่อการศึกษาได้ในลักษณะต่าง ๆ อาทิเช่น

การปรับตัวเข้าหาผู้เรียน ถึงแม้ว่าการใช้คอมพิวเตอร์ในลักษณะสื่อประสมจะเป็นสิ่งที่ดีและมีประโยชน์ในการศึกษามากเพียงใดก็ตาม แต่เป็นสิ่งที่แน่นอนว่าคอมพิวเตอร์จะไม่มีวันแทนห้องเรียนได้ ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนในห้องเรียนนั้นเป็นการเรียนที่ผู้เรียนจะต้องปฏิสัมพันธ์โดยโต้ตอบกับบุคคลอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ไม่มีวันจะทำเช่นนั้นได้ อย่างไรก็ตามการใช้คอมพิวเตอร์ในการศึกษาจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการเรียนในห้องเรียนปกติได้เป็นอย่างมาก

คอมพิวเตอร์เป็นเสมือนครูผู้สอนตัวต่อตัวแก่ผู้เรียนแต่ละคน โดยไม่มีการจำกัดว่าผู้เรียนนั้นจะต้องกระทำในสิ่งที่เหมือนกัน ในเวลาเดียวกันหรือด้วยความเร็วที่เท่า ๆ กันกับผู้เรียนคนอื่น ๆ ตัวอย่างเช่น ด้วยการใช้บทเรียนการสอนใช้คอมพิวเตอร์ช่วย บุญญาภรณ์สามารถเรียนคณิตศาสตร์เรื่องนี้ให้เข้าใจได้ในเวลาเพียง 15 นาที ในขณะที่เพื่อนร่วมห้องคนอื่นต้องใช้เวลาถึง 40 นาที ดังนั้น เธอจึงสามารถเรียนได้ถึง 2 เรื่องและยังมีเวลาเหลือเพื่อทำอย่างอื่นได้อีก นอกจากนี้ ถ้าเธอมีคยวามรู้สึกไม่อยากเรียนคณิตศาสตร์ ในวันพุธ เธอจะสามารถเรียนในวันอื่นที่ต้องการได้ ในขณะที่ใช้เวลาในวันพุธนั้นในการ

เรียนสังคมศาสตร์หรือวิชาอื่นที่เธอต้องการ ด้วยการให้ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนของตนเองนี้ จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกมีส่วนร่วมในการเรียนมากกว่าปกติจะทำให้ระดับการเรียนอยู่ในเกณฑ์ที่ดีขึ้น

การสอนและการทบทวน สื่อประสมเพื่อการสอนและทบทวนจะมีด้วยกันหลายรูปแบ เช่น การฝึกสะกดคำ การคิดคำนวณและการเรียนภาษา ผู้เรียนจะมีโอกาสเรียนรู้จากการสอนในเนื้อหาและฝึกปฏิบัติเพื่อทบทวนไปด้วยในตัวจนกว่าจะเรียนเนื้อหาในแต่ละตอนได้เป็นอย่างดี แล้วจึงเริ่มบทใหม่ตามหลักการของการสอนใช้คอมพิวเตอร์ช่วย ดังตัวอย่างของการเรียนภาษาสเปนสำหรับนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศเพื่อให้สามารถสื่อสารกับผู้ที่พูดภาษาสเปนได้ การเรียนการสอนจะเริ่มจากการเรียนคำศัพท์แต่ละคำโดยมีภาพวีดิทัศน์ของเจ้าของภาษาพูดให้ฟังเพื่อให้ผู้เรียนพูดตาม การฝึกพูดนี้สามารถบันทึกเสียงไว้ได้เพื่อให้ผู้เรียนฟังเสียงที่ตนพูดนั้นว่าถูกต้องหรือไม่ เมื่อฝึกพูดแล้วจะเป็นการฝึกทักษะจากการฟังพูดเป็นประโยคและฝึกทบทวน โดยการทำแบบฝึกหัดที่ให้มานอกจากการฝึกพูดและฟังแล้วยังมีการฝึกทักษะด้านการสื่อสาร โดยการใช้ภาพและการบันทึกเสียง การฝึกจับคู่คำให้ตรงกับเสียงและการเล่นเกม บทเรียนจะแบ่งเป็นบทต่าง ๆ เช่น การแลกเงิน การเรียกรถรับจ้าง การซื้อขาย ฯลฯ บทเรียนนี้จะมีภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์ให้ชมประกอบด้วย

สารสนเทศอ้างอิง สื่อประสมที่ใช้สำหรับสารสนเทศอ้างอิงเพื่อการศึกษามักจะบรรจุอยู่ในแผ่นซีดีรอม เนื่องจากสามารถบรรจุข้อมูลได้เป็นจำนวนมาก โดยจะเป็นลักษณะเนื้อหานานาประเภท อาทิ เช่น สารานุกรม พจนานุกรม แผนที่โลก ปฏิทินประจำปี สาระทางการแพทย์ ประวัติศาสตร์ ฯลฯ ดังตัวอย่างของ TIME : Man of the Year ซึ่งเป็นการสอนประวัติศาสตร์และเรื่องราวของบุคคลสำคัญที่เคยลงหน้าปกนิตยสาร TIME ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันในรูปแบบของภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ข้อความตัวอักษรและเสียง

ประโยชน์ของสื่อประสม

สื่อประสม ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนเรามากยิ่งขึ้น โดยมีประโยชน์ ดังนี้

- เสนอสิ่งเร้าให้กับผู้เรียน ได้แก่ เนื้อหา ภาพนิ่ง คำถาม ภาพเคลื่อนไหว
- นำเสนอข่าวสารในรูปแบบที่ไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับ เช่น บทเรียนมัลติมีเดีย
- สร้างสื่อเพื่อความบันเทิง
- สร้างสื่อโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์

นอกจากประโยชน์ดังกล่าว เทคโนโลยีสื่อประสม ยังมีบทบาทต่อ

- การเรียนการสอน อันส่งผลให้เกิดระบบห้องสมุดแบบดิติทัล (Digital Library) การเรียนการสอนทางไกล (Distance Learning) การสร้างห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom) และการเรียนการสอนแบบกระจาย อันส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง
- ธุรกิจ โดยเฉพาะธุรกิจรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า E-Commerce อันจะช่วยในการนำเสนอสินค้า มีความน่าสนใจมากกว่าเดิม
- การสื่อสารโทรคมนาคม เนื่องด้วยเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ต้องอาศัยสื่อเพื่อเผยแพร่ข้อมูล ดังนั้นเทคโนโลยีจึงมีความสัมพันธ์กับระบบการสื่อสารโทรคมนาคมอย่างแยกกันได้ยากมาก
- ธุรกิจการพิมพ์ นับอีกหนึ่งธุรกิจที่สัมพันกับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย อันจะส่งผลให้หนังสือสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ มีความน่าสนใจมากขึ้นและปัจจุบันก็มี E-Magazine หรือ E-Book ออกมาอย่างแพร่หลาย
- ธุรกิจการให้บริการข้อมูลข่าวสาร เมื่อมีการนำเทคโนโลยีมัลติมีเดียมาช่วย จะทำให้ข้อมูลข่าวสารที่เผยแพร่ออกไปมีความน่าสนใจมากกว่าเดิม
- ธุรกิจโฆษณาและการตลาด แน่นอนว่ามีความสัมพันธ์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อันจะช่วยดึงดูดคนเข้ามาชมด้วยเทคโนลยีใหม่ ๆ ที่มีความแปลกใหม่
- การแพทย์และการสาธารณสุข ปัจจุบันมีการสร้างสื่อเรียนรู้ด้านการแพทย์ ช่วยให้ประชาชนทั่วไปมีความสนใจศึกษา เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการดูแลรักษาสุขภาพตนเอง
- นันทนาการ นับเป็นบทบาทที่สำคัญมาก ทั้งในรูปแบบของเกม การเรียนรู้ และ VR เป็นต้น

ตัวอย่างของสื่อประสม

เนื่องจากรูปแบบการเรียนรู้ในปัจจุบันมีมากมายหลายรูปแบบอันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว จึงทำให้เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ก็ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง CAI เป็นเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ตัวหนึ่งที่ได้รับการพัฒนาให้มีความน่าสนใจทั้งเนื้อหาและรูปแบบวิธีการนำเสนอให้เกิดความน่าสนใจต่อผู้เรียน มีการผสมผสานระหว่างโปรแกรมที่เกี่ยวข้องอีกหลายตัว เช่น โปรแกรมการสร้างไฟล์วีดีโอ โปรแกรมการแต่งเสียง เป็นต้น ตัวอย่าง CAI การสอนการใช้โปรแกรม AUTHORWARE 6 ของบริษัท I SQUARE เป็นตัวอย่างของสื่อการเรียนรู้ในยุคสมัยได้เป็นอย่างดี เนื้อหาจะ

กล่าวถึงการใช้เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม ในการสร้างชิ้นงานที่สามารถให้ผู้ที่สนใจสามารถนำไปพัฒนาต่อไปได้

การนำเสนอก่อนเข้าบทเรียน ส่วนใหญ่จะมีการกล่าวถึงที่มาหรือผู้จัดทำว่าเป็นผลิตภัณฑ์ของใคร จากตัวอย่างเป็นผลิตภัณฑ์ของบริษัท I SQUARE ลิขสิทธิ์ทางปัญญา เป็นสิ่งจำเป็นมากในปัจจุบันเพราะว่าหากมีการละเมิดลิขสิทธิ์กันในตัวผลิตภัณฑ์ก็จะทำให้เจ้าของลิขสิทธิ์เสียผลประโยชน์ จึงต้องมีการอธิบายไว้ด้วยในผลิตภัณฑ์

รายละเอียดของเนื้อหา มีเนื้อหาที่เป็นเนื้อหาหลักอยู่ 3 ส่วน แบ่งเป็น บทที่ 1 บทที่ 2 บทที่ 3 และมีตัวอย่าง code โปรแกรมให้ผู้เรียนสามารถนำไปศึกษาดูประกอบเป็นตัวอย่างได้ เมื่อเลือกบทที่ 2 การสร้าง Gallery รูปภาพ ก็จะมีการอธิบายการสร้าง Gallery รูปภาพจากขั้นตอน 1 ไป ถึงขั้นตอนสุดท้าย

สอนการทำ Gallery รูปภาพ การสร้างปุ่ม Link เพื่อเชื่อมโยงไปยังหน้าอื่นเพื่อดูรูปอื่นต่อไป เมื่อทำการออกจากโปรแกรมก็จะมีคำอธิบายถึงทีมงานผู้จัดทำ มีการแบ่งเป็นฝ่ายต่าง ๆ เช่น ฝ่ายศิลปะ ฝ่ายผลิต ฝ่ายตรวจสอบและอื่น ๆ

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปนิตา ตุ้มเจริญ (2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการใช้คอมพิวเตอร์ในงานบัญชีระดับชั้น ปวช.3/1 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เอกสารประกอบการบันทึกบัญชีในโปรแกรม Express ผลการวิจัยพบว่าวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการใช้คอมพิวเตอร์ในงานบัญชี พบว่าการเตรียมบทเรียน อุปกรณ์และสื่อการเรียนต่าง ๆ ได้มีการจัดเตรียมอย่างดี มีการตรวจสอบโดยอาจารย์ในสาขาวิชาการบัญชี การเรียนแบบศูนย์การเรียนเป็นการศึกษาโดยใช้กระบวนการกลุ่มการเรียนแบบศูนย์การเรียนโดยใช้ชุดเอกสารประกอบการบันทึกบัญชีเป็นการเรียนการสอนที่เน้นบทบาทนักเรียนเป็นสำคัญ ลดบทบาทครูผู้สอนมาเป็นผู้แนะนำและสรุปเนื้อหาในบทเรียนแทน นักศึกษาที่เรียนโดยใช้ชุดเอกสารประกอบการบันทึกบัญชี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.000

ปภาภัทร แสงแก้ว (2556) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องหนี้สินระยะยาว รายวิชาการบัญชีชั้นกลาง 2 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) ชั้นปีที่ 2

สาขาวิชาการบัญชี ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องหนี้สินระยะยาว รายวิชาการบัญชีชั้นกลาง 2 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชีที่เรียนโดยใช้สื่อประสม ส่งผลให้คะแนนสอบหลังเรียนมากกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 68.83 และมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้สื่อประสมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ข้อเสนอแนะการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสมควรเชื่อมโยงมัลติมีเดียเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้นักศึกษาเกิดความสนใจและพัฒนาขยายผลการวิจัยให้ครอบคลุมทุกหน่วยในรายวิชา

สุนันทา ยินดีรมย์, บุญเรือง ศรีเหรัญ และชาตรี เกิดธรรม (2556) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยสื่อประสม กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อประสมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 81.03/89.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อประสมสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ไม่ได้เรียนด้วยสื่อประสมและมีพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ไปในทางที่เพิ่มขึ้นตามลำดับขั้นของการทดลอง 3) เจตคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่สอนโดยใช้สื่อประสมหลังการเรียนด้วยสื่อประสมอยู่ในระดับดีมาก

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้เป็นพื้นฐานการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย : นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 50 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย : ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)ชั้นปีที่ 2/4 จำนวน 26 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อประสม Power Point
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อน/หลังเรียน
3. แบบฝึกทักษะ

การดำเนินการรวบรวมข้อมูล

1. เตรียมเนื้อหาก่อนเรียน ทำการออกแบบกิจกรรมการเรียนโดยนำสื่อประสมประเภท Power Point และการทำงานกลุ่มมาใช้ในรายวิชาการบัญชีตั๋วเงิน ออกแบบฝึกทักษะและออกแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนพร้อมเฉลย
2. ทดสอบก่อนเรียน
3. ขั้นเรียนเนื้อหา โดยผู้เรียนเรียนรู้ตามกิจกรรมที่ได้ออกแบบไว้
4. ทดสอบหลังเรียน

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าสถิติ

1. ค่าเฉลี่ย (Mean)
2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
3. การทดสอบค่า t

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

ตาราง 4-1 แสดงผลของคะแนนการทดสอบก่อนและหลังเรียน

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	D	D^2
1	2	10	8	64
2	2	5	3	9
3	1	5	4	16
4	1	3	2	4
5	3	7	4	16
6	3	5	2	4
7	3	6	3	9
8	3	5	2	4
9	2	10	8	64

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	D	D^2
10	0	7	7	49
11	1	6	5	25
12	2	10	8	64
13	2	10	8	64
14	2	7	5	25
15	1	6	5	25
16	2	7	5	25
17	0	9	9	81
18	3	8	5	25
19	2	8	6	36
20	1	9	8	64
21	1	8	7	49
22	0	5	5	25
23	2	5	3	9
24	3	9	6	36
25	1	7	6	36
26	1	6	5	25
ผลรวม	44	183	139	853
$(\bar{x})$	1.69	7.04		
S.D.	0.97	1.95		

ตารางที่ 4-2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	$(\bar{x})$	S.D.	t-test
ก่อนเรียน	10	1.69	0.97	13.00
หลังเรียน	10	7.04	1.95	

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4-2 พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้สื่อประสมก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 1.69 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 7.04 แสดงว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และจากการทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ t-test มีค่าเท่ากับ 13.00 ซึ่งพบว่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ

สรุปผล

ผลการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีตั๋วเงิน โดยใช้สื่อประสม” ในการจัดการเรียนการสอนเรื่องตั๋วแลกเงิน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)ชั้นปีที่ 2/4 แผนกสาขาวิชาการบัญชี สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งตรงกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีตั๋วเงิน โดยใช้สื่อประสม” ในการจัดการเรียนการสอนเรื่องตั๋วแลกเงิน สำหรับนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)ชั้นปีที่ 2/4 แผนกสาขาวิชาการบัญชี สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งตรงกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ตรงกับทฤษฎีของ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เนื่องจากผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามความสามารถของแต่ละบุคคลโดยจะมีการโต้ตอบกับเครื่องคอมพิวเตอร์ แสดงผลให้ผู้เรียนเห็นผ่านทางจอภาพที่สำคัญ เทคโนโลยีนี้สามารถใช้สื่อประสมหลาย ๆ ชนิดเข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็น

ข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว หรือเสียง สื่อการเรียนรูปแบบนี้จึงสามารถสร้างแรงจุงใจในการเรียนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปภาภัทร แสงแก้ว (2556) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องหนี้สินระยะยาว รายวิชาการบัญชีชั้นกลาง 2 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องหนี้สินระยะยาว รายวิชาการบัญชีชั้นกลาง 2 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชีที่เรียนโดยใช้สื่อประสม ส่งผลให้คะแนนสอบหลังเรียนมากกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 68.83 และมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้สื่อประสมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ข้อเสนอแนะการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสมควรเชื่อมโยงมัลติมีเดียเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้นักศึกษาเกิดความสนใจและพัฒนาขยายผลการวิจัยให้ครอบคลุมทุกหน่วยในรายวิชา

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ สามารถนำผลการวิจัยที่ได้มาวางแผนพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. นำการสอนแบบอื่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อนำวิธีการสอนที่เกิดประสิทธิภาพที่สุดมาใช้พัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

บรรณานุกรม

รศ.ดร.กิตานันทฺ มลิทอง. **สื่อประสม**(online) จาก https://www.st.ac.th>inno_multimedia.

ศรายุฎต์ อมตะไพบูลย์. **การบัญชีตั๋วเงิน.**กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์เอมพันธ์.

Peerapong Sarachat. **แบบสื่อประสม(Multimedia)** (online) จาก https://sites.google.com >msts.ac.th>bae.....

สื่อประสม(Multimedia) **ความหมายของสื่อประสม**(online) จาก https://ag.kku.ac.th> Extension>images.