

การพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูน  
แอนิเมชัน ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.1)  
สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษก มหานคร  
**Development of English Listening Skills Through Cartoon Animation-  
Based Learning For Vocational Certificate Students Level 1 in  
Electronics At Kanchanapisek Technical  
College Mahanakorn**

ภัทรธีรา แสนลิ่ง

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

**Pattira Saenlang**

Ramkhamhaeng University, Thailand

E-mail: pattira@ktcm.ac.th

\*\*\*\*\*

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชัน และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชัน กลุ่มประชากรเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.1) วิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษก มหานคร จำนวน 239 คน โดยสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบ Cluster Random Sampling ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 23 คน จากสาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน (2) วิดีโอการ์ตูนแอนิเมชัน (3) แบบทดสอบทักษะการฟังภาษาอังกฤษ จำนวน 40 ข้อ และ (4) แบบวัดความพึงพอใจ จำนวน 22 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ t-test (Dependent Samples)

ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.1) สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ มีคะแนนทดสอบทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 21.83 คิดเป็นร้อยละ 54.57 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 27.26 คิดเป็นร้อยละ 68.15 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันโดยรวมอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{x}= 4.03$ , S.D. = 0.66) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียน

\* วันที่รับบทความ : 1 พฤศจิกายน 2567; วันแก้ไขบทความ 16 พฤศจิกายน 2567; วันตอบรับบทความ : 19 พฤศจิกายน 2567

รู้สึกสนุกสนานกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชัน และช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำเนื้อหาวิชานั้นได้ดี เป็นลำดับขั้นตอนและนำไปใช้ได้จริง

**คำสำคัญ:** ทักษะการฟังภาษาอังกฤษ; การจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชัน

## Abstract

This study aimed to compare English listening skills before and after instruction through animated cartoon videos and to examine students' satisfaction with the learning process and its impact on the development of English listening skills. The population consisted of 239 first-year vocational certificate students (Vocational Certificate Level 1) from Kanchanapisek Technical College Mahanakorn, Bangkok. A sample group of 23 students from the Electronics Department was selected using cluster random sampling. The research instruments included (1) six lesson plans, (2) animated cartoon videos, (3) a 40-item English listening skills test, and (4) a 22-item satisfaction questionnaire. Statistical methods employed in the study included mean, standard deviation, and dependent sample t-test.

The findings indicated that the post-test English listening scores of first-year Electronics students were significantly higher than their pre-test scores at the .05 level, with a mean pre-test score of 21.83 (54.57%) and a mean post-test score of 27.26 (68.15%). Additionally, students' overall satisfaction with the cartoon animation-based learning method was rated as high ( $\bar{X} = 4.03$ , S.D. = 0.66). Specifically, the students expressed that learning through animated cartoon videos was enjoyable, enhanced their understanding and retention of content, provided clear and sequential instruction, and facilitated practical application in real-life contexts.

**Keywords:** English listening skills; Cartoon Animation-Based Learning

## บทนำ

ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและส่งผลกระทบต่อชีวิตของบุคคลในทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม การศึกษา หรือชีวิตความเป็นอยู่ ประกอบกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ก่อให้เกิดความรู้และเทคโนโลยีใหม่ๆ ขึ้นทุกวัน ความรู้เก่าจึงล้าสมัยอย่างรวดเร็ว และค่านิยมที่เปลี่ยนไปเพื่อปรับตัวให้เข้ากับสังคมศตวรรษที่ 21 ดังนั้นแนวคิดทักษะต้องแสวงหาความรู้และการเรียนรู้ตลอดชีวิตของเครือข่าย P21: 21st Century Skills Partnership (2009) คือ 3R (การอ่าน การเขียน คณิตศาสตร์) จะช่วยให้ได้มาซึ่งความรู้ใหม่ๆ หากความรู้ได้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ เรียนรู้เกี่ยวกับประเทศต่างๆ ทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็นความรู้และวิทยาศาสตร์ใหม่ๆ หรือ ประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม รวมถึงข่าวสารต่างๆ เกิดขึ้นทั่วโลก แล้วเผยแพร่และสื่อสารความรู้ใหม่นี้ไปยังผู้อื่น รวมทั้งบอกความต้องการของตนให้ผู้อื่นทราบด้วย ทำให้การจัดการศึกษามีการเปลี่ยนแปลง การวิจัยหลักสูตร เนื้อหา และการพัฒนาทักษะต่างๆ การใช้ชีวิตในโลกศตวรรษที่ 21 ทักษะภาษาอังกฤษเป็นทักษะทางภาษาที่จำเป็นอย่างยิ่งที่จะนำไปสู่การแลกเปลี่ยน

เรียนรู้ความรู้ใหม่ๆ ในโลกของ ดิจิทัลไร้พรมแดน เพราะภาษาอังกฤษเป็น ภาษากลางที่ใช้ จึงควรมีการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันของผู้เรียน ปรับตัวให้ทันกับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การสอนภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21 เน้นการสอนแบบบูรณาการทั้งเนื้อหาไวยากรณ์ การอ่าน การเขียน และการสนทนา ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อการสอนกับผู้เรียน เกิดการเรียนรู้อย่างอิสระ สอดแทรกกิจกรรมการเรียนรู้ กระตุ้นผู้เรียนสร้างความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น (ศิริรณภา สมศรี, 2561, กรรณิการ์ ผิวดี, 2545)

จากพระราชบัญญัติการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2551 สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา(สอศ.) ซึ่งมีภาระหน้าที่ในการจัดการอาชีวศึกษาและการฝึกอบรมวิชาชีพต้องเป็นการจัดการศึกษาในด้านวิชาชีพที่สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติและแผนการศึกษาแห่งชาติ เพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนในด้านวิชาชีพระดับฝีมือ ระดับเทคนิค และระดับเทคโนโลยี รวมทั้งเป็นการยกระดับการศึกษาวิชาชีพให้สูงขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน โดยนำความรู้ในทางทฤษฎีอันเป็นสากลและภูมิปัญญาไทยมาพัฒนาผู้รับการศึกษาให้มีความรู้ความสามารถในทางปฏิบัติและมีสมรรถนะจนสามารถนำไปประกอบอาชีพในลักษณะผู้ปฏิบัติหรือประกอบอาชีพโดยอิสระได้ กระทรวงศึกษาธิการจึงได้มอบนโยบายให้ สอศ. พัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษ เพื่อยกระดับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อรองรับ Thailand 4.0

ในการเรียนภาษาอังกฤษนั้น ทักษะพื้นฐานมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ทักษะการฟังเป็นทักษะการรับรู้ที่สำคัญที่สุด เพราะก่อนที่มนุษย์จะเริ่มสื่อสารกันได้นั้นมนุษย์ต้องเริ่มที่ทักษะการฟังก่อน เนื่องจากมนุษย์จะเริ่มรับรู้ข้อมูลรอบด้านเข้าสู่สมอง แล้วพยายามดำเนินการกับข้อมูลที่ได้รับอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อตอบสนองให้เป็นทักษะที่ส่งข้อมูลไปสื่อสาร ณ ขณะนั้น การฟังเป็นทักษะพื้นฐานที่ต้องเรียนรู้มากกว่าทักษะอื่น ๆ เป็นกระบวนการที่ซับซ้อนในการจำสิ่งที่จำเป็นเนื่องจากผู้เรียนต้องเข้าใจธรรมชาติของสิ่งที่กำลังพูด อารมณ์ และมุมมองของผู้พูด และสามารถตอบสนองการแยกแยะความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดหรือบริบทของการฟังได้ ดังนั้นในการเรียนการสอนจำเป็นต้องฝึกการฟังให้กับนักเรียนอย่างเพียงพอและจริงจัง เพราะเป็นทักษะสำคัญที่นำไปสู่การพัฒนาทักษะอื่นๆ ได้ หากผู้เรียนไม่เข้าใจสิ่งที่ฟัง ดังนั้นครูควรเอาใจใส่เป็นพิเศษในการสอนทักษะการฟัง เพราะผู้พูดต้องมีความเข้าใจเพื่อที่จะพูด ตอบ อ่านหรือเขียน

สื่อการ์ตูนแอนิเมชันเป็นศาสตร์และศิลป์ที่ผสมผสานภาพนิ่งเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว การถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียนเป็นเรื่องราวจากนามธรรมสู่รูปธรรมและเสียงประกอบสามารถดึงดูดความสนใจ จดจำ และเข้าใจบทเรียนได้ง่าย (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักษ์สกุล. 2547) สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การพัฒนากาตูนแอนิเมชันวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีความตั้งใจ และมีความกระตือรือร้นในการเรียนและเรียนรู้ได้อย่างเพลิดเพลินมีความเชื่อมั่นในการใช้หลักไวยากรณ์มากขึ้น เพราะทุกคนรับการกระตุ้นจากสื่อให้เกิดการเรียนรู้รวมทั้งสามารถเรียนรู้ได้เองโดยอิสระทำให้ผู้เรียนได้พัฒนา

ตามศักยภาพโดยมีครูวางแผนร่วมกับผู้เรียนกระตุ้นท้าทาย ให้กำลังใจ และชี้แนะแนวทางการแสวงหาความรู้ ที่ถูกต้อง (สุรินทร์ ฉ่ำมาก : 2561) สื่อการ์ตูนแอนิเมชันช่วยให้นักเรียนได้ฝึกออกเสียงให้ถูกต้อง ฝึกฟังประโยค คำถาม การตอบสนองต่อบทสนทนาสั้น ๆ ที่เป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ การเขียนช่วยให้นักเรียนสามารถใช้ ความเข้าใจในกฎและข้อบังคับของภาษาอังกฤษได้ด้วยตนเอง การใช้แอนิเมชันเป็นสื่อการสอนเป็นที่นิยมของ นักเรียนมากกว่าสื่อประเภทอื่น (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2551 : 42-46) โดยการสร้างสื่อการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายซึ่งสามารถช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทำให้สนุกสนาน สามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างเป็นรูปธรรม จดจำและเข้าใจได้ง่าย

อย่างไรก็ตามสื่อการ์ตูนแอนิเมชันยังเป็นสื่อการเรียนการสอนสมัยใหม่ที่ช่วยสร้างแรงกระตุ้นการ เรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษทำให้เข้าใจง่ายด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบในเวลาเดียวกันสามารถดึงดูด ความสนใจของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยี การเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนยังใช้การเรียนการสอนรูปแบบเก่าคือ เรียนตามหนังสือ สื่อก็เป็น รูปแบบเสียง ขาดสื่อที่ช่วยกระตุ้นความอยากเรียนรู้ของนักเรียน ปัญหาที่พบส่วนใหญ่ นักเรียนจะขาดทักษะ การฟังซึ่งเป็นทักษะแรกๆที่นักเรียนต้องรู้ตามที่ได้กล่าวมาข้างต้น แต่นักเรียนก็ยังสับสนและตีความจากเรื่องที่ ฟังได้ไม่ดีเท่าที่ควร และยังเป็นภาระฟังหลากหลายสำเนียงยิ่งส่งผลต่อทักษะการฟังภาษาอังกฤษ รวมถึงการ สอนของครูส่วนใหญ่จะใช้การสอนแบบการบรรยายไม่มีสิ่งเร้ามากระตุ้นเท่าที่ควร จากความเป็นมาและ ความสำคัญของปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้เรื่องพัฒนาทักษะการฟัง ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงได้ทำงานวิจัย เรื่องการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอ การ์ตูนแอนิเมชันของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.1) สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษก มหานคร

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ผ่าน วิดีโอการ์ตูนแอนิเมชัน ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.1) สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษก มหานคร

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดย การจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.1) สาขาวิชาช่าง อิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษก มหานคร

## ระเบียบวิธีวิจัย

วิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ประกอบด้วย ขั้นตอนดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

### 1. ประชากร

นักเรียนระดับชั้น (ปวช.1) วิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษก มหานคร ที่เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง รหัสวิชา 20000-1201 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 10 ห้อง จำนวนทั้งสิ้น 239 คน

### 2. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้น (ปวช.1) สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษก มหานคร ที่เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง รหัสวิชา 20000-1201 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จำนวน 23 คน

### 3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาหมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 โดยการคัดเลือกหน่วย (Unit) และหัวเรื่อง (Topic) ที่เหมาะสมกับทักษะการฟัง

### 4. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ตามลำดับดังนี้

#### 4.1 แผนการจัดการเรียนรู้และวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชัน

1. ศึกษาแนวคิดและกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อนำมาพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.1)

2. วิเคราะห์เนื้อหาขอบเขตด้านเนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้ กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.1) โดยมีจำนวนประชากรทั้งหมด 239 คนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562

#### 3. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้

4. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา "ภาษาอังกฤษในชีวิตจริง" (รหัสวิชา 20000-1201) โดยเลือกหัวข้อและเนื้อหาที่ตรงกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

#### 5. ผลิตวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันที่สอดคล้องกับแผนการเรียนรู้

6. นำแผนการเรียนรู้และสื่อวิดีโอไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินใน 6 หัวข้อ ได้แก่ สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ การจัดกิจกรรม สื่อ และการวัดผล ซึ่งมีระดับการประเมิน ดังต่อไปนี้

5 หมายถึง มีความความถูกต้อง/เหมาะสม/สอดคล้องมากที่สุด

4 หมายถึง มีความความถูกต้อง/เหมาะสม/สอดคล้องมาก

3 หมายถึง มีความความถูกต้อง/เหมาะสม/สอดคล้องปานกลาง

2 หมายถึง มีความความถูกต้อง/เหมาะสม/สอดคล้องน้อย

1 หมายถึง มีความความถูกต้อง/เหมาะสม/สอดคล้องน้อยที่สุด

7. วิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ พบว่าแผนการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับ "มาก" โดยมีค่าเฉลี่ย 4.37

8. ทดลองใช้แผนที่ปรับปรุงแล้วกับนักเรียนกลุ่มทดลอง (Try-out) จำนวน 22 คน สาขาวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและแก้ไขข้อบกพร่องก่อนนำไปใช้จริง

4.2 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชัน วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.1) ที่ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบไว้ ดังนี้

1. ศึกษาหลักการสร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของรายวิชา

2. ดำเนินการสร้างแบบทดสอบทั้งปรนัยและอัตนัย รวม 60 ข้อ โดยแบ่งออกเป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3. ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงของเนื้อหาและวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่าค่าดัชนีอยู่ในช่วง 0.67-1.00

4. ปรับปรุงข้อสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนปวช.1 สาขาวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง เพื่อวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ซึ่งค่าที่เหมาะสมอยู่ในช่วง  $P = 0.45-0.73$  และ  $r = 0.27-0.55$

5. วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทักษะการฟังภาษาอังกฤษ โดยใช้สูตรของ Lovett ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.62

6. จัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้เก็บข้อมูล

#### 4.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ

1. พัฒนาแบบสอบถามความพึงพอใจในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Likert Scale) 5 ระดับ โดยมีข้อคำถามรวม 22 ข้อ

2. ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมและค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่ายอมรับได้

3. ทดลองใช้แบบสอบถามกับนักเรียนกลุ่มทดลองจำนวน 22 คน เพื่อตรวจสอบอำนาจจำแนกรายข้อและค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับด้วยวิธี Cronbach พบว่าค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93

4. จัดพิมพ์แบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบเพื่อใช้เก็บข้อมูลในการวิจัย

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ทดสอบทักษะการฟังภาษาอังกฤษ (Pre-test) จำนวน 40 ข้อ เพื่อเก็บคะแนนเปรียบเทียบกับคะแนนหลังเรียน

2. จัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการฟังผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันจำนวน 6 แผนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

3. นำแบบทดสอบทักษะการฟังภาษาอังกฤษ มาทดสอบหลังเรียน (Post-test) ตรวจสอบแล้วเก็บคะแนนไว้เพื่อจะนำมาเปรียบเทียบก่อนการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชัน

4. ใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชัน ภายหลังจากสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ครบ 6 แผนการเรียนรู้ เพื่อให้ นักเรียนแสดงความคิดเห็น

5. ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ทางสถิติตามวัตถุประสงค์การวิจัย

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

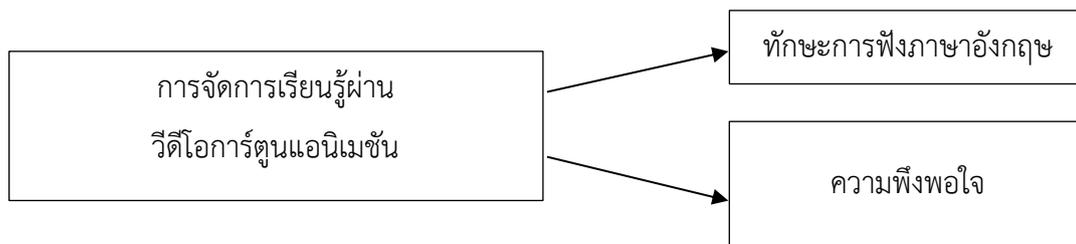
1. เปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชัน ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช. 1) สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษก มหานคร โดยใช้สถิติทดสอบ t-test (dependent Samples)

2. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชัน โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Likert Scale) 5 ระดับ

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีกรอบแนวคิดโดยอาศัยแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้จากสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia Learning Theory) ของ Mayer (2009) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านสื่อที่มีทั้งภาพและเสียงช่วยเพิ่มการเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivist Learning Theory) ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและการเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับบริบทชีวิตจริง

การจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชัน ถูกออกแบบโดยผสมผสานเนื้อหาภาษาอังกฤษในชีวิตจริงกับการเล่าเรื่องที่สนุกสนาน สื่อสารผ่านภาพและเสียงที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ส่งผลให้พัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษ และสร้างความพึงพอใจในกระบวนการเรียนรู้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### ผลการวิจัย

1. วิเคราะห์เปรียบเทียบการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช. 1) สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางที่ 1 วิเคราะห์เปรียบเทียบการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชัน ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช. 1) สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

การจัดการกิจกรรมโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชัน	n	$\bar{x}$	S.D.	df	t	p
ก่อนเรียน	23	21.83	3.95	22	7.363*	.000
หลังเรียน	23	27.26	4.11			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 นักเรียนนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช. 1) สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ มีคะแนนทดสอบทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านวีดิโอการ์ตูนแอนิเมชันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านวีดิโอการ์ตูนแอนิเมชัน ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช. 1) สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านวีดิโอการ์ตูนแอนิเมชัน

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>			
1.1 ครูมีการเตรียมการสอน (พิจารณาจากสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ มีความพร้อม)	4.04	0.71	มาก
1.2 เนื้อหาที่สอนสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย	3.83	0.78	มาก
1.3 นักเรียนทราบจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน	4.09	0.60	
<b>2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน</b>			
2.1 การจัดสภาพห้องเรียน	3.74	0.75	มาก
2.2 กิจกรรมการเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.09	0.67	มาก
2.3 กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ	4.04	0.64	มาก
<b>3. ด้านสื่อการเรียนการสอน</b>			
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.04	0.47	มาก
3.2 มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียน	3.91	0.67	มาก
3.3 ได้รับความสนใจให้เกิดการเรียนรู้	4.00	0.67	มาก
3.4 ภาพ เสียง ชัดเจน สวยงาม น่าสนใจ	3.91	0.67	มาก
3.5 ช่วยให้ผู้เรียน เข้าใจและจดจำเนื้อหาวิชานั้น ได้ดี เป็นลำดับขั้นตอนและนำไปใช้ได้จริง	4.43	0.51	มากที่สุด
<b>4. ด้านผู้สอน</b>			
4.1 ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน	4.00	0.74	มาก
4.2 ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำนักเรียนในการจัดกิจกรรม	4.04	0.64	มาก

4.3 ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม/ทีม	4.09	0.51	มาก
4.4 ครูใช้วิธีการสอนหลายวิธี (เช่น การทำงานกลุ่ม จับคู่ เกม ฯลฯ)	4.04	0.56	มาก

ตารางที่ 2 (ต่อ)

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
<b>5. ด้านการวัดผลและประเมินผล</b>			
5.1 นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินผลล่วงหน้า	4.04	0.56	มาก
5.2 นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน	3.96	0.71	มาก
5.3 นักเรียนนำความรู้จากวิชานี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	3.91	0.67	มาก
5.4 นักเรียนรู้สึกมั่นใจในการฟังภาษาอังกฤษมากขึ้น	3.91	0.95	มาก
5.5 ครูประเมินผลอย่างยุติธรรม	4.00	0.60	มาก
5.6 นักเรียนรู้สึกว่าการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของตนพัฒนาขึ้นหลังจากการเรียนรู้ผ่านวีดิโอการ์ตูนแอนิเมชัน	3.87	0.76	มาก
5.7 นักเรียนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านวีดิโอการ์ตูนแอนิเมชัน	4.52	0.51	มากที่สุด
โดยรวม	4.03	0.66	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.1) สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ มีความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านวีดิโอการ์ตูนแอนิเมชันโดยรวมอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{x} = 4.03$ , S.D. = 0.66) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับจากมากไปน้อย มีดังนี้ ลำดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ นักเรียนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านวีดิโอการ์ตูนแอนิเมชัน ( $\bar{x} = 4.52$ , S.D. = 0.51) ลำดับที่ 2 คือ ช่วยให้ผู้เรียน เข้าใจและจดจำเนื้อหาวิชานั้น ได้ดี เป็นลำดับขั้นตอนและนำไปใช้ได้จริง ( $\bar{x} = 4.43$ , S.D. = 0.51) ส่วนที่นักเรียนสนใจน้อยที่สุด คือ การจัดสภาพห้องเรียน ( $\bar{x} = 3.74$ , S.D. = 0.75)

## อภิปรายผลการวิจัย

1. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาช่างอิเล็กทรอนิกส์ มีคะแนนทดสอบทักษะการฟังภาษาอังกฤษหลังจากการจัดการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งชี้ให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการใช้สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ในการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษ ผลการค้นพบนี้สอดคล้องกับงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศที่เน้นถึงประโยชน์ของการใช้สื่อวิดีโอแอนิเมชันในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของ สมชาย (2560) ที่ศึกษาผลการใช้วิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่าการเรียนรู้ผ่านสื่อแอนิเมชันทำให้นักเรียนมีผลการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้อีกขึ้นเนื่องจากสื่อวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันสามารถดึงดูดความสนใจและทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการที่สามารถเชื่อมโยงกับผู้เรียนได้โดยตรงและช่วยพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีประสิทธิภาพ งานวิจัยอีกชิ้นที่สนับสนุนคือการศึกษาโดย อรพินทร์ และคณะ (2562) ที่ได้วิจัยถึงผลของการใช้สื่อวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันต่อการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยพบว่าการเรียนรู้ด้วยสื่อการ์ตูนแอนิเมชันช่วยเพิ่มความเข้าใจและความสามารถในการฟังของนักเรียนให้สูงขึ้น งานวิจัยยังชี้ให้เห็นว่าการใช้สื่อที่มีการออกเสียงชัดเจนและเนื้อหาที่น่าสนใจสามารถช่วยพัฒนาทักษะการฟังและช่วยให้นักเรียนจดจำประโยคและคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ดีขึ้น ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่พบว่าการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันทำให้ทักษะการฟังพัฒนาขึ้นเช่นกัน นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยในต่างประเทศ เช่น การศึกษาของ Jones และคณะ (2017) ที่วิจัยถึงผลของการใช้สื่อวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันในการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษในนักศึกษาระดับอุดมศึกษา พบว่าการเรียนรู้ผ่านสื่อวิดีโอช่วยให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้รวดเร็วและง่ายขึ้น เพราะสื่อวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันมีความน่าสนใจและสามารถดึงดูดผู้เรียนให้อยู่ในเนื้อหาได้ดี ทั้งนี้งานวิจัยยังพบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันเนื่องจากมีสีสันและการดำเนินเนื้อหาที่รวดเร็ว จึงทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังที่ Park และ Kim (2019) ได้สรุปการใช้สื่อวิดีโอแอนิเมชันช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมและพัฒนาทักษะการฟังของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยนักเรียนที่เรียนรู้ผ่านสื่อแอนิเมชันสามารถเข้าใจบทสนทนาภาษาอังกฤษได้ดีขึ้นและยังสามารถตอบคำถามในแบบทดสอบการฟังได้ถูกต้องมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ การศึกษาโดย Gonzalez และคณะ (2020) ยังได้แสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ในทิศทางเดียวกันว่า วิดีโอแอนิเมชันช่วยให้นักเรียนจำเนื้อหาได้ดีขึ้นและพัฒนาทักษะการฟังเพราะสื่อมีการใช้เสียงและภาพที่สอดคล้องกัน ซึ่งช่วยเพิ่มความเข้าใจในการฟังภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ

2. นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.1) สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์มีความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 4.03 ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการใช้สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ในการดึงดูดความสนใจและเพิ่มความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ เมื่อนำมาพิจารณาเป็นรายข้อพบว่านักเรียนมีความรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันมากที่สุด ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสอดคล้องกับงานวิจัยที่ได้ศึกษาถึงการใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ของ กฤติยา (2561) ซึ่งศึกษาถึงผลของการใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียนรู้อังกฤษ พบว่านักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนรู้แบบดั้งเดิม นักเรียนรู้สึกว่าการใช้อินเทอร์เน็ตช่วยเพิ่มความสุขสนุกสนานและทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องง่ายและน่าสนใจยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าสื่อที่มีลักษณะสนุกสนานและดึงดูดใจช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และทำให้นักเรียนรู้สึกพึงพอใจต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น และยังมีงานวิจัยที่สนับสนุนผลการศึกษานี้ โดย Sung และ Chang (2019) ซึ่งได้วิเคราะห์ผลกระทบของการใช้อินเทอร์เน็ตต่อความพึงพอใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูนมีความพึงพอใจสูงกว่านักเรียนที่เรียนรู้จากสื่ออื่นๆ นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนรู้ผ่านวิดีโอช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้นและสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังมีผลต่อการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งงานวิจัยของ Huang (2020) ยังพบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตในห้องเรียนสามารถกระตุ้นความสนใจและความพึงพอใจของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนักเรียนรู้สึกสนุกสนานและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น การใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น และทำให้พวกเขามีประสบการณ์ที่ดี ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ อีกทั้ง Chen (2018) ยังได้ชี้ให้เห็นถึงผลของการใช้อินเทอร์เน็ตในการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษในนักเรียน โดยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจสูงเมื่อเรียนรู้ผ่านวิดีโอการ์ตูน ซึ่งเป็นสื่อที่มีการนำเสนอที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

1.1 ควรขยายผลการวิจัยไปสู่สาขาวิชาอื่น ๆ ภายในวิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษก มหานคร เพื่อศึกษาและพัฒนาสื่อวีดิโอการ์ตูนแอนิเมชันให้สอดคล้องกับเนื้อหาเฉพาะด้านและเพิ่มความน่าสนใจสำหรับผู้เรียนในแต่ละสาขา

1.2 ควรพัฒนาวีดิโอการ์ตูนแอนิเมชันที่มีระดับความยากง่ายหลากหลาย เพื่อให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียนในแต่ละช่วง และช่วยให้กระบวนการเรียนรู้มีความต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

### 2. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

2.1 ควรนำผลการวิจัยเกี่ยวกับการใช้วีดิโอการ์ตูนแอนิเมชันไปบรรจุในแผนพัฒนาหลักสูตรหรือแนวทางการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในวิทยาลัยอาชีวศึกษาหรือสถาบันการศึกษาอื่น ๆ

2.2 ควรสนับสนุนการเปรียบเทียบสื่อการเรียนรู้แบบใหม่ เช่น วีดิโอการ์ตูนแอนิเมชัน กับสื่อแบบดั้งเดิม เพื่อหาแนวทางที่ดีที่สุดสำหรับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในนักเรียนแต่ละกลุ่ม

### 3. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

3.1 ควรจัดอบรมหรือพัฒนาครูผู้สอนให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการผลิตและใช้สื่อวีดิโอการ์ตูนแอนิเมชันในกระบวนการสอน เพื่อให้การใช้งานสื่อเกิดประโยชน์สูงสุด

3.2 ควรสร้างช่องทางการแข่งขันและเผยแพร่วีดิโอการ์ตูนแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้น เช่น ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์หรือสื่อดิจิทัล เพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้เรียนในวงกว้างมากขึ้น.

## เอกสารอ้างอิง

กรรณิการ์ ผิวอ่อนดี. (2545). การสอนภาษาอังกฤษยุคใหม่ไม่ยากอย่างที่คิด. *วารสารทางวิชาการเทคโนโลยี ทับแก้ว*. 5 (7), 156-164.

กฤติยา. (2561). ผลของการใช้วีดิโอการ์ตูนแอนิเมชันในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2547). การสร้างภาพยนตร์ 2D แอนิเมชัน How To Make 2D Animation. กรุงเทพมหานคร: มีเดียอินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี.

ศิริินภา สมศรี. (2558). วิธีการสอนภาษาอังกฤษในศตวรรษที่. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 4 มิถุนายน 2566. แหล่งที่มา; <http://sirinapa040.blogspot.com>.

- สมชาย. (2560). การใช้วิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- สุรินทร์ ฉำมาก. (2561). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 4 มิถุนายน 2566. <http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/bitstream/123456789/3389/1/RMUTT%20159682.pdf>.
- อรพินทร์, และคณะ. (2562). ผลกระทบของการใช้สื่อวิดีโอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันต่อการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารการศึกษา*. 15 (3), 56-70.
- Chen, C. H. (2018). The role of animated cartoons in improving English listening skills among learners. *Language Learning Journal*. 46 (3), 345-357. <https://doi.org/10.1080/09571736.2018.1436147>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. (2nd ed.). Cambridge University Press.