

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนภาษาอังกฤษผ่านพอดคาสต์เพื่อพัฒนาความรู้พื้นฐานภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ผู้วิจัยศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับ พอดคาสต์ การพัฒนาบทเรียนภาษาอังกฤษ ประสิทธิภาพ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจ พฤติกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. พอดคาสต์
 - 1.1 ความหมายของพอดคาสต์
 - 1.2 ประเภทของพอดคาสต์
 - 1.3 การใช้พอดคาสต์ในการเรียนการสอน
2. การพัฒนาบทเรียนภาษาอังกฤษ
 - 2.1 องค์ประกอบของการออกแบบบทเรียนออนไลน์
 - 2.2 หลักการออกแบบบทเรียนภาษาอังกฤษ
3. ประสิทธิภาพ
 - 3.1 ความหมายของประสิทธิภาพ
 - 3.2 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 4.2 การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
5. ความพึงพอใจ
 - 5.1 ความหมายของความพึงพอใจ
 - 5.2 องค์ประกอบของความพึงพอใจ
 - 5.3 การวัดความพึงพอใจ
6. พฤติกรรม
 - 6.1 ความหมายพฤติกรรม
 - 6.2 องค์ประกอบของพฤติกรรม
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. พอดคาสต์ (Podcast)

เกี่ยวกับเรื่องพอดคาสต์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะ และการทำงานของพอดคาสต์ สามารถสรุปได้ดังนี้

1.1 ความหมายของพอดคาสต์

มีผู้อธิบายที่มาของคำว่า พอดคาสต์ ไว้หลายท่าน ได้แก่ Ben Hammersley (2004) นักข่าว BBC ที่ระบุว่า พอดคาสต์ตั้งขึ้นด้วยความบังเอิญ โดยผสมคำระหว่าง “iPod” ที่เป็นเครื่องเล่นเพลงพกพายอดนิยมในยุคนั้นกับคำว่า casting ซึ่งสอดคล้องกับ Fichter and Beucker (2012) ที่ระบุว่า podcast สามารถแยกออกได้ 2 คำ คือ “Pod” ซึ่งเป็นเครื่องเล่นเพลงของบริษัท Apple และ คำว่า “casting” ซึ่งหมายถึง การกระจายเสียง รวมเป็นโปรแกรมสำหรับกระจายข้อมูลที่เป็นเสียง

แต่บางคนก็ระบุว่ามาจากคำว่า “Portable (audio player) on demand หรือ Personal On-Demand: อุปกรณ์ส่วนบุคคล” และคำว่า “broadcast” ที่แปลว่าการออกอากาศหรือการกระจายเสียง มารวมกัน หรือ อาจเป็นการใช้ตัวย่อของแต่ละคำที่กล่าวมาแล้ว นั่นคือ POD และการตัดคำว่า Casting จากคำว่า Broadcasting (อานวัณม์ บุตรจันทร์, 2552 และ จักริรัตน์ แสงวาริ, 2556) และ ต่อมา Dannie Greoire ก็นิยามการ “podcasting” ว่าเป็นการดาวน์โหลดและซิงค์สื่อเสียงโดยอัตโนมัติ และได้มีการจดลิขสิทธิ์ไว้ จากนั้นก็เริ่มมีคนใช้คำนี้มากขึ้นเรื่อยๆ

อรุณพ สุวัฒน์พิเศษ (2548) อธิบายความหมายของพอดคาสต์ว่า สืบเนื่องจากความหมายที่อธิบายไว้ในพจนานุกรมภาษาอังกฤษของออกซ์ฟอร์ด (Oxford) พอดคาสต์ หมายถึง การบันทึกการวิทยุหรือรายการในรูปแบบดิจิทัล แล้วนำเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ผู้ใช้ดาวน์โหลดไปยังเครื่องเล่นส่วนบุคคลได้ และ ปิยนุช เฟ็งลี (2557, น. 50) ที่ได้กล่าวสรุปไว้ว่า พอดคาสต์เป็นสื่อเทคโนโลยี ซึ่งให้ความบันเทิง สาร และยังมีเนื้อหาที่หลากหลายซึ่งสามารถดาวน์โหลดไฟล์เสียงหรือคลิปวิดีโอเพื่อนำมาชม หรือฟัง เพื่อความบันเทิงและเสริมสร้างความรู้ได้อีกด้วย

นอกจากนี้ Lazzari, Colarossi, and Collins (2009) ได้ให้ความหมายของพอดคาสต์ ว่าเป็นหนึ่งในเทคโนโลยีที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต ที่พัฒนาขึ้นสำหรับนักการศึกษาเพื่อติดต่อกับผู้เรียน พอดคาสต์ เป็นได้ทั้งในรูปแบบออดิโอและวิดีโอ ใช้ได้อย่างสะดวกในอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถส่งข้อมูลไปยังไฟล์ในรูปแบบดิจิทัลผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตสำหรับใช้เปิดฟังกับอุปกรณ์เครื่องเล่นพกพาหรือคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลได้

Jordan (2007) กล่าวว่า Podcast หรือ Podcasting คือ เทคโนโลยีตัวใหม่ที่ทันสมัยซึ่งมีประสิทธิภาพต่อการเรียนการสอนภาษาพอดคาสต์เป็นได้ทั้งไฟล์ออดิโอและไฟล์วิดีโอในอินเทอร์เน็ตซึ่งสามารถดาวน์โหลดไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ได้อย่างอิสระ และสามารถฟังในเครื่อง

คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นพกพาที่รองรับไฟล์ MP3 เมื่อพอดคาสต์ถูกจัดเก็บไว้ในเครื่องเล่น MP3 แบบพกพา ผู้ใช้งานสามารถฟังได้โดยง่าย ทุกสถานที่และทุกเวลาที่ต้องการฟังขึ้นอยู่กับความสะดวกของผู้ใช้

พีชชา พูนพิริยะ (2560) กล่าวว่า พอดคาสต์เป็นสื่อดิจิทัลประเภท และจะเป็นที่นิยมต่อไปในอนาคตในประเทศไทย จากที่ผู้ฟังได้รับเนื้อหาใหม่จากหลากหลายรายการที่น่าสนใจ ตรงกับความสนใจของทุกกลุ่มผู้ฟัง แม้ว่าการรับฟังพอดคาสต์เป็นสื่อที่ใช้หูฟัง แต่กลับช่วยให้ผู้ฟังได้เปิดตาพบกับประสบการณ์ใหม่ที่สามารถสร้างความบันเทิงสร้างแรงบันดาลใจ และผู้ฟังรายการได้ประโยชน์กับตัวเองในแง่ต่าง ๆ จากการเลือกเปิดรับฟัง

ปณชัย อารีเพิ่มพร (2019) พอดคาสต์คือรายการวิทยุที่บรรจุในรูปแบบดิจิทัล แบ่งออกเป็นตอนๆ สามารถดาวน์โหลดผ่านอินเทอร์เน็ตแล้วฟังผ่านอุปกรณ์ต่างๆ เมื่อไรที่ใดก็ได้ จุดเด่นคือความสะดวกสบายและเนื้อหาเฉพาะทางของแต่ละรายการที่ผู้ฟังสามารถเลือกเสฟได้ตามความสนใจด้วยตัวเอง

สรุปได้ว่า พอดคาสต์ (Podcast) เป็นสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่จัดทำขึ้นมาเป็นรายการเพื่อออกอากาศคล้ายกับการฟังรายการจากวิทยุ สามารถใช้รับฟังหรือรับชมผ่านโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล หรืออุปกรณ์พกพาอื่นๆ ได้ทุกที่ทุกเวลา และผู้ใช้สามารถเลือกฟังหรือชมพอดคาสต์ได้หลายประเภทไม่ว่าจะเป็นรูปแบบที่เป็นความบันเทิงและรูปแบบการศึกษา สามารถฟังเวลาว่างแบบออนไลน์และออฟไลน์ ขึ้นอยู่กับความต้องการและความสะดวก พอดคาสต์ยังมีแนวโน้มเป็นที่นิยมมากขึ้นของประเทศไทยในอนาคต

1.2 ประเภทของพอดคาสต์

นักวิชาการและนักการศึกษาจึงได้แบ่งประเภทของพอดคาสต์ตามลักษณะการใช้งาน ดังนี้

Jordan (2007) ได้แบ่งประเภทของพอดคาสต์ ไว้ 3 ประเภท ดังนี้

1. ออดิโอ (Audio) เป็นสื่อหรือเสียงที่ผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดในรูปแบบของ MP3 และเป็นสื่อที่มีผู้นิยมใช้มากที่สุดในพอดคาสต์ทั้ง 3 ประเภท
2. สื่อเสริม (Enhanced) เป็นสื่อที่มีรูปภาพพร้อมกับข้อความเสียง
3. วิดีโอ (Video) เป็นสื่อประเภทภาพเคลื่อนไหวหรือภาพยนตร์ที่สามารถดาวน์โหลดได้อย่างสะดวก

Sze (2006, p. 117) แบ่งประเภทของพอดคาสต์ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. Radio Podcast (พอดคาสต์ที่เป็นรายการวิทยุ) ประกอบไปด้วย รายการวิทยุที่ซึ่งออกอากาศทางพอดคาสต์ เช่น รายการวิทยุของ BBC (British Broadcasting Corporation) และรายการวิทยุของฮ่องกง RTHK (Radio Television Hong Kong)

2. Independent Podcast (พอดคาสต์อิสระ) คือ เทคโนโลยีเว็บพอดคาสต์ที่สร้างขึ้นส่วนบุคคลและจากองค์กรหน่วยงานต่าง ๆ

Panday (2009) แบ่งประเภทของพอดคาสต์ ไว้ 3 ประเภท ดังนี้

1. Public podcast (พอดคาสต์สาธารณะ) คือพอดคาสต์ทั่วไปและมีวิธีการใช้งานง่าย เข้าใจง่าย

2. Personal podcast (พอดคาสต์ส่วนบุคคล) คือพอดคาสต์ที่สามารถส่งต่อไฟล์ภาพ ไฟล์เสียง หรือ ไฟล์วิดีโอในโอกาสต่างๆ ให้แก่บุคคลอื่นๆ เหมือนกับการแชร์อัลบั้มภาพ อัลบั้มให้แก่บุคคลอื่นๆ โดยเฉพาะบุคคลที่ได้กดติดตามการเคลื่อนไหวของคุณไว้ โดยที่คุณไม่ต้องแจ้งให้ทราบ

3. Professional podcast (พอดคาสต์วิชาชีพ) คือ พอดคาสต์ที่ใช้ในการศึกษาหรือหน่วยงาน กลุ่มองค์กรต่าง ๆ เหมาะสำหรับคนที่ทำงานในวงการศึกษานำพอดคาสต์ไปใช้ในการเรียนการสอนได้ โดยสามารถสร้างพอดคาสต์ได้หลายระดับทั้งระดับห้องเรียนและพอดคาสต์ระดับสถาบัน คุณสามารถบันทึกเหตุการณ์ กิจกรรมต่างๆ ที่ ต้องการแลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมชั้น หรือเป็นการสัมภาษณ์บุคคลอื่นๆ เพื่อนำมาใช้ในชั้นเรียนได้

Watson (2019) โดยทั่วไปแล้วพอดคาสต์ควรทำในรูปแบบวิดีโอข้อดีของการพัฒนาวิดีโอพอดคาสต์คือ การดึงดูดความสนใจของคน และในแง่ของการตลาดอาจทำให้ยอดผู้ติดตามเพิ่มมากขึ้น เพียงแต่ว่าการดำเนินการพัฒนาพอดคาสต์ในรูปแบบวิดีโอนั้นใช้เวลาและค่าใช้จ่ายมาก การทำในรูปสื่อเสียงอาจใช้เพียงไมโครโฟน และห้องบันทึกเสียงที่ไม่ทำให้เสียงก้องหรือสะท้อน และโปรแกรมในการบันทึกเสียงที่แก้ไขได้ (Audio Editing Software)

Gray (2020) ส่วนใหญ่พอดคาสต์อยู่ในรูปสื่อเสียง (audio) ถึงแม้ปัจจุบันจะมีพอดคาสต์ในรูปแบบวิดีโอก็ตาม เนื่องด้วยพอดคาสต์เป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงในขณะที่ทำกิจกรรมที่น่าเบื่อ กิจกรรมประจำอื่นๆ หรือกิจกรรมที่ไม่สามารถรับชมควบคู่ไปได้เช่นขับรถ และสำหรับเรื่องการเรียนการสอนแล้ว Gray (2017) ยังเคยกล่าวไว้ว่า พอดคาสต์แบบสื่อเสียงจะทำให้ผู้เรียนฟังได้นานขึ้นในขณะที่ทำกิจกรรมอื่นๆควบคู่ไปด้วย โดยไม่ต้องนั่งนิ่งๆเพื่อรับชมเพียงอย่างเดียวเหมือนรูปแบบวิดีโอ

สรุปได้ว่า พอดคาสต์สามารถแบ่งออกได้หลายประเภท อาจแบ่งจากเนื้อหา หรือรูปแบบการใช้งาน สามารถนำเสนอในรูปแบบเสียง ภาพ และวิดีโอ สามารถใช้ได้ในระดับบุคคล กลุ่มและองค์กรใหญ่ ซึ่งในปัจจุบันมีผู้พัฒนาพอดคาสต์หลายรูปแบบ หากแต่ยังนิยมพัฒนาพอดคาสต์ที่เป็นสื่อเสียงมากกว่าเพราะผู้ฟังไม่จำเป็นต้องจับจ้องที่หน้าจอตลอดเวลา หากแต่สามารถทำกิจกรรมอื่นๆควบคู่ไปด้วย และยังใช้เวลาและค่าใช้จ่ายในการพัฒนาน้อยกว่ามาก

1.3 การใช้พอดคาสต์ในการเรียนการสอน

นักการศึกษาได้กล่าวถึงการใช้พอดคาสต์ในการเรียนการสอนไว้ดังนี้
 Nation (2009) กล่าวถึง พอดคาสต์เป็นสื่อที่สามารถใช้เพื่อติดต่อผู้เรียนและผู้ปกครองเกี่ยวกับข่าวสารทางโรงเรียน และผู้สอนยังสามารถถ่ายทอดเนื้อหาการเรียนโดยไม่จำกัดเฉพาะในห้องเรียน เนื้อหาของพอดคาสต์สามารถถ่ายโอนเป็นไฟล์เสียงหรือวิดีโอได้ เช่น การบันทึกเสียงในห้องเรียน บทเรียนภาษาต่างประเทศ การทดลองทฤษฎีทางธรรมชาติและทางวิทยาศาสตร์ ผู้เรียนสามารถสร้างและเผยแพร่พอดคาสต์และส่งต่อไปยังผู้สอนหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียน และสามารถแลกเปลี่ยนบทเรียนกับเพื่อนร่วมชั้นและผู้อื่นด้วย

Fernandez และคณะ (2015) ได้พบว่ามิงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้พอดคาสต์ในทางการศึกษาและได้รวบรวมออกมาเป็น 2 ประเภท กล่าวคือ งานวิจัยของผู้ที่สรุปว่าพอดคาสต์ไม่มีผลกระทบต่อการเรียนรู้ในกระบวนการการเรียนรู้ และ งานวิจัยที่สรุปว่าพอดคาสต์ส่งผลกับการเรียนรู้ในทางบวก ซึ่งในงานวิจัยที่ได้นำเสนอด้านข้อจำกัดของการใช้พอดคาสต์เพื่อการศึกษา นั้นมีตัวอย่างเช่น พอดคาสต์ทำให้ผู้เรียนคิดว่าไม่จำเป็นต้องเข้าเรียน และไปฟังไฟล์เสียงบรรยายจากอาจารย์ผู้สอนย้อนหลังได้ ผู้เรียนดาวน์โหลดพอดคาสต์เฉพาะช่วงก่อนการสอบ ซึ่งผิดจุดประสงค์ของผู้สอนที่ต้องการให้ทบทวนบทเรียนหลังจากที่ได้เรียนไป ในช่วงก่อนในส่วนองงานวิจัยที่ได้นำเสนอประโยชน์ของการใช้พอดคาสต์เพื่อการศึกษา เช่นพอดคาสต์ไม่ได้เป็นปัจจัยที่ทำให้นักศึกษาเข้าเรียนน้อยลง พอดคาสต์ช่วยให้ผู้เรียนมีความเครียดน้อยลงในช่วงก่อนสอบ เพราะสามารถใช้เพื่อทบทวนบทเรียนได้ การใช้พอดคาสต์ช่วยเพิ่มความคุ้นเคยระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น และผู้เรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนจากการใช้งานพอดคาสต์ได้ดีกว่าการเรียนในรูปแบบเดิม

Matthews (2016) กล่าวถึง การใช้พอดคาสต์ในการเรียนการสอนว่า พอดคาสต์เริ่มมีบทบาทต่อกลุ่มวิชาการมากขึ้น จากการศึกษาวิจัยเรื่องเทคนิคการใช้อีเลิร์นนิ่ง E-learning และเอ็มเลิร์นนิ่ง M-learning (การเรียนผ่านอุปกรณ์พกพา) พอดคาสต์ได้รับการยอมรับเป็นอย่างมาก E-learning พอดคาสต์เป็นสื่อใหม่ของ e-learning การเรียนรู้ผ่านพอดคาสต์นั้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างสะดวก ผู้เรียนยังสามารถดาวน์โหลดไฟล์พอดคาสต์ไปยังเครื่องเล่น MP3 โทรศัพท์มือถือ และ ซึ่งทำให้พอดคาสต์กลายเป็นสื่อการเรียนรู้แบบ เอ็มเลิร์นนิ่ง อีกด้วย

Beheler (2017) กล่าวไว้ว่า ครูผู้สอนสามารถใช้พอดคาสต์เป็นสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพ โดยสามารถบันทึกเสียงบรรยายในห้องเรียนและส่งไปยังเว็บไซต์ พร้อมทั้งแนะนำผู้เรียนให้เข้ามาเรียนผ่านทางเว็บไซต์ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองโดยฟังจากพอดคาสต์ออนไลน์ หรือ ดาวน์โหลดพอดคาสต์เพื่อใช้ฟังนอกห้องเรียนได้

Godsey, (2018) การเรียนการสอนโดยใช้พอดคาสต์นั้น ครูสามารถเลือกเนื้อหา หรือ บทเรียนที่เหมาะสมได้ และการเรียนโดยใช้พอดคาสต์สามารถทำให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา กระตุ้นความสนใจ และสามารถสอนภาษาได้หลากหลายทั้งในรูปแบบเรื่องเล่า บทสนทนา และการสัมภาษณ์

Tee (2019) การฟังพอดคาสต์ไทยได้รับความนิยมขึ้นมาก ด้วยเหมาะกับไลฟ์สไตล์ และพอดคาสต์มีหัวข้อที่หลากหลายให้ผู้ฟังได้เลือกฟังทั้งข่าวธุรกิจจน บาสเกตบอล แฟชั่น การเกษตรกรรม และถ้าเลือกพอดคาสต์ที่เป็นภาษาอังกฤษก็สามารถพัฒนาทักษะภาษาได้ในเวลาเดียวกัน จึงมีการนำพอดคาสต์มาสอนภาษาอังกฤษทั้งเรื่องการจับใจความ การทำความเข้าใจบทสนทนา และการเพิ่มพูนคำศัพท์

นอกจากนี้ในปัจจุบันยังมีผู้ระบุไว้ด้วยว่า ในการเรียนระดับมหาวิทยาลัยนั้น มหาวิทยาลัยระดับโลกหลายมหาวิทยาลัยเริ่มมีการนำพอดคาสต์มาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน โดยอาจารย์นำพอดคาสต์มาพัฒนาเป็นคลิปเพื่อให้นักศึกษาฟังการสรุปการบรรยาย นักศึกษาสามารถฟังเวลาก็ได้ เช่น มหาวิทยาลัย Vanderbilt ใน Nashville ในสหรัฐอเมริกาเริ่มใช้พอดคาสต์ประกอบในปี ค.ศ. 2016 มหาวิทยาลัย Stanford เริ่มใช้พอดคาสต์ในมหาวิทยาลัยเช่นกัน โดยนำมาใช้ประกอบการเรียนในห้องแล็บ (the Stanford Innovation Lab) นอกจากนี้มหาวิทยาลัย Central Florida ได้นำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญมาจัดทำเป็นพอดคาสต์ประกอบการจัดการเรียนการสอน Dharmadhikari (2020)

สรุปได้ว่า การใช้พอดคาสต์ในการเรียนการสอนนั้น สามารถทำได้หลายรูปแบบ ทั้งเป็นสื่อกลางการสื่อสาร ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ระหว่างผู้เรียนกับเพื่อนร่วมชั้น และเป็นการบันทึกข้อมูล เนื้อหาการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนไปเรียนด้วยตนเอง และ ให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ของตน สามารถนำเสนอได้ทั้งเสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและสามารถรับฟังผ่านเครื่องเล่น MP3 โทรศัพท์มือถือและจากคอมพิวเตอร์ส่วนตัวได้ และยังช่วยให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา นักเรียนมีความกระตือรือร้นมากขึ้น เพราะสามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้ นอกจากนี้ถ้าเราฟังพอดคาสต์ภาษาอังกฤษก็ยังสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาได้ด้วย

2. การพัฒนาบทเรียนภาษาอังกฤษ

เกี่ยวกับการพัฒนาบทเรียนภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับ องค์ประกอบของการออกแบบบทเรียน และกระบวนการออกแบบบทเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งจะเสนอตามลำดับ

2.1 องค์ประกอบของการออกแบบบทเรียนออนไลน์

มีผู้อธิบายองค์ประกอบสำคัญของการออกแบบบทเรียน และบทเรียนออนไลน์ไว้หลายท่าน ในที่นี้ผู้วิจัยได้ดัดแปลงจากการออกแบบบทเรียน และบทเรียนออนไลน์ เพื่อสามารถประยุกต์และพัฒนาการออกแบบบทเรียนได้เหมาะสม

นิรมล ศตวุฒิ (2550) และนครเทพ ทิพย์ศุภราชภูร์ และอารีรักษ์ มีแจ้ง. (2557) ได้แบ่งองค์ประกอบของการออกแบบบทเรียนออกเป็น 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายของบทเรียน
2. โครงสร้างของบทเรียนและเวลาเรียน
3. เนื้อหาสาระและประสบการณ์การเรียนรู้
4. การวัดประเมินผลการเรียนรู้

กระบวนการออกแบบบทเรียน

Neilsen (1999) ได้ระบุหลักการในการออกแบบบทเรียนออนไลน์ไว้ว่า

1. ต้องมีจุดประสงค์ที่ชัดเจน
2. ต้องทราบรายละเอียดของผู้เรียน เช่น เข้ามาเรียนในช่วงเวลาใดเป็นใคร และเข้าใจจากที่ใด มีผู้เรียนจำนวนเท่าใด เป็นต้น
3. ต้องสามารถวัดผลและประเมินผลการเรียนได้อย่างน่าเชื่อถือ
4. ใช้ Graphic user interface ที่เป็นมาตรฐาน
5. ต้องเป็นบทเรียนที่มีการรับรอง โดยระบุผู้จัดทำ ชื่อบทเรียน วันเดือน ปีที่สร้าง และวัน เดือน ปีที่แก้ไข
6. ควรมีการอ้างอิงเอกสาร เนื่องจากการอ้างอิงเอกสารย่อมจะเป็นประโยชน์ต่อการสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะการอ้างอิงด้วยระบบออนไลน์
7. ไม่ใช้การเปลี่ยนที่อยู่ของบทเรียนอัตโนมัติโดยผู้เรียนไม่ทราบ เพราะจะทำให้ผู้เรียนสับสนเกี่ยวกับแหล่งที่อยู่แท้จริงของบทเรียน
8. หัวข้อของเนื้อหาตรงกับรายละเอียดที่น่าเสนอ ซึ่งจะส่งผลให้การสืบค้นจาก Search engine แสดงผลได้ตรงกับความต้องการของผู้เรียน
9. เลือกใช้ Server ที่บริการข้อมูลได้รวดเร็วและปลอดภัย

10. ไม่จัดรูปแบบการนำเสนอข่าวราวกับเป็นการโฆษณาชวนเชื่อ หรือโฆษณาสินค้าทางอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะป็นหน้าจอบนเว็บหรือแอปพลิเคชันที่ออกแบบเหมือนกับการโฆษณาสินค้า เพราะผู้เรียนอาจจะเข้าใจผิดว่าเป็นการโฆษณา ซึ่งจะลดความสนใจหรือปิดหน้าต่างไปโดยไม่ได้อ่านข้อความ

11. เลือกใช้สีของพื้นหลังที่ดีไม่ส่งผลให้ผู้เรียนปวดตาเมื่อต้องดู หรืออ่านเป็นเวลานาน และไม่ใช้พื้นหลังชนิดลวดลายที่เป็นอุปสรรคต่อการมอง

12. เลือกใช้ตัวอักษรที่เหมาะสม โดยพิจารณาจากความชัดเจนของการมองเห็นเมื่อเปรียบเทียบกับสีของพื้นหลัง ขนาดของตัวอักษร การจัดช่องไฟและการลำดับความสำคัญของเนื้อหา

13. ต้องสามารถแสดงผลได้ตรงตามจุดประสงค์เมื่อตรวจสอบผลการแสดงเอกสารจาก Browser หลาย ๆ แบบ เพื่อป้องกันปัญหาการแสดงผลที่แตกต่างกันของ Browser

14. ไม่ใส่แฟ้มภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง ภาพยนตร์และอื่นๆ ที่มีขนาดใหญ่เกินไปในหน้าเดียวกันทั้งหมดเพราะจะต้องใช้เวลาในการส่งข้อมูลนาน ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนจะเกิดความเบื่อหน่ายและอาจจะเปลี่ยนไปเว็บไซต์อื่นได้ หากรอนานเกินกว่า 6 วินาทีและจะไม่รอนาน ข้อมูลนานเกินกว่า 30 วินาที

15. ควรมีการเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ทรัพยากรจากแหล่งข้อมูลและเครือข่ายที่ทันสมัย

16. ต้องจัดระบบของเอกสารให้สะดวกต่อการใช้ ผู้เรียนจะต้องเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้ภายในการเชื่อมโยงข้อมูลไม่เกิน 6 ครั้ง

2.2 หลักการออกแบบบทเรียนภาษาอังกฤษ

นครเทพ ทิพย์ศุภราชภูร์ และอารีรักษ์ มีแจ้ง. (2557) ได้เสนอหลักสำคัญในการออกแบบบทเรียนภาษาอังกฤษไว้ ดังนี้

1. สถานการณ์ที่มีการใช้ภาษาจริงในทางปฏิบัติ รวมถึงเรื่องและประเด็นที่เกี่ยวข้องผู้ออกแบบบทเรียนควรพิจารณาจากบริบททางภาษาจริงที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

2. สถานการณ์ด้านภาษาที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เรียน เป็นบริบททางภาษาที่พิจารณาจากความสัมพันธ์กับความจำเป็นกับความต้องการของผู้เรียน รวมถึงข้อมูลพื้นฐานที่เป็นลักษณะจำเพาะของผู้เรียน

3. สถานการณ์ด้านภาษาที่ผู้เรียนต้องใช้ความสามารถในการเรียนรู้และแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้ลุล่วงไปได้ ซึ่งหมายความรวมถึงผลลัพธ์การเรียนรู้และการประเมินความสามารถของผู้เรียนด้วย

4. สิ่งที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติให้ได้ตามเรื่องและประเด็นแต่ละข้อ หมายถึง ประเด็นความรู้ที่คาดหวังให้ปฏิบัติและเรียนรู้ได้ตามกรอบเนื้อหาที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

5. ความรู้โดยรวมที่ผู้เรียนต้องสามารถทำความเข้าใจได้ ซึ่งหมายความรวมถึงผลสัมฤทธิ์ทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และเจตพิสัย ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนหลังเสร็จสิ้นการเรียนรู้

6. ความรู้เฉพาะเรื่อง que ผู้เรียนจะสามารถทำความเข้าใจและรับรู้ได้จากการเรียนรู้ในแต่ละประเด็น

7. รูปแบบของภาษาที่ผู้เรียนต้องสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ภายหลังการเรียนรู้ที่แยกตามหัวข้อย่อยและบริบททางภาษาในแต่ละบริบท

8. ระดับของทักษะและความสามารถในการนำไปประยุกต์ใช้ภายหลังการเรียนรู้

อัมพริกา ชื่อตรง (2556: 129-130) ได้ทำการพัฒนาแบบจำลองการฟังภาษาอังกฤษด้วยพอดคาสต์ โดยผลการทดลองระบุว่า บทเรียนควรมีส่วนประกอบหลัก 7 ขั้นตอน คือ การวิเคราะห์ปัญหา การออกแบบบทเรียน การพัฒนาบทเรียน การสร้างบทเรียน การเรียนรู้ การประเมินผลการเรียน การแก้ไขบทเรียนและส่วนประกอบย่อย 8 ขั้นตอน คือ ความสนใจ ความสัมพันธ์ ความมั่นใจ ความพึงพอใจ การประเมินปฏิกริยาของผู้เรียน การประเมินการเรียนรู้ การประเมินความสามารถในการประยุกต์ใช้และผลลัพธ์ที่ได้จากการเรียน

สรุป ในการออกแบบบทเรียนสำหรับวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงขั้นตอนการออกแบบบทเรียนจากการออกแบบบทเรียนออนไลน์ กระบวนการออกแบบบทเรียนที่ นครเทพพิทยศุภราชกุล และอารีรักษ์ มีแจ้ง. (2557) และ อัมพริกา ชื่อตรง (2556) ได้เสนอไว้ ประกอบกับรูปแบบรายการพอดคาสต์ในปัจจุบัน ผู้ออกแบบบทเรียนควรดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนตามลำดับตามกระบวนการต่อไปนี้

1. การกำหนดจุดประสงค์ของบทเรียน โดยพิจารณาและวิเคราะห์ว่าเมื่อเสร็จสิ้นการเรียนการสอนในบทเรียนนั้นๆแล้ว ผู้เรียนจะต้องมีความรู้เรื่องใดบ้าง แล้วจึงกำหนดเนื้อหา ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาความรู้พื้นฐานภาษาอังกฤษจากเอกสารประกอบการเรียนการสอนชุดวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเพราะเป็นชุดวิชาบังคับที่นักศึกษาที่เรียนระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชทุกคนต้องเรียนและชุดวิชานี้ยังจัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้สนใจและนักศึกษาระดับอุดมศึกษาได้ฝึกทักษะทั้ง 4 ทักษะโดยเน้นทักษะการฟังและพูดประกอบโครงสร้างศัพท์และสำนวนภาษาที่สำคัญ ซึ่งเนื้อหาชุดวิชานี้แบ่งได้ดังตารางต่อไปนี้

ลำดับ	ชื่อหน่วย	สำนวน และไวยากรณ์ที่ปรากฏ
หน่วยที่ 1	My Life	การทักทาย การแนะนำตนเอง การถามข้อมูลส่วนตัว คำถาม yes/no question และ present simple tense
หน่วยที่ 2	Taking English Lessons	การตั้งคำถามด้วย Wh การแสดงความรู้สึก และการให้คำแนะนำ
หน่วยที่ 3	Fun Times	Request, offer, suggestion การแนะนำตนเองและผู้อื่น, small talk, present continuous, tag questions
หน่วยที่ 4	A Visit Outside Bangkok	กิจกรรม, past simple tense, used to, causes and effects
หน่วยที่ 5	Facing the Challenge	เป็นการสรุปเนื้อหาหน่วยที่ 1-4
หน่วยที่ 6	Nine to Five	การตอบโทรศัพท์ การดำเนินการสนทนา preposition, past continuous tense
หน่วยที่ 7	Taking Clients Out	การแนะนำตัวแบบไม่เป็นทางการ การถามทาง การถามข้อมูลการเดินทางด้วยประโยคคำถาม และ direct/indirect speech
หน่วยที่ 8	Keeping Up to Date	การฟังรายการวิทยุ การบรรยายกราฟและตาราง passive voiced
หน่วยที่ 9	Moving On	การขอคำแนะนำ และการให้คำแนะนำ (suggestion)
หน่วยที่ 10	Meeting the Challenge	เป็นการสรุปเนื้อหาหน่วยที่ 6-9
หน่วยที่ 11	Out and About	การให้คำแนะนำ คำปรึกษา การบรรยายอาหาร และ modifier
หน่วยที่ 12	Sports Day	การเชื้อเชิญ การแนะนำ การเสนอแนะ การพูดเรื่องวิถีชีวิต If clauses และ modal verbs
หน่วยที่ 13	Time to Relax	การแนะนำให้ความคิดเห็น การใช้ ed/ing present continuous tense
หน่วยที่ 14	A Trip Abroad	การถามข้อมูล การแนะนำ การบรรยายและถามเกี่ยวกับสิ่งของ และ future tense
หน่วยที่ 15	Beating the Challenge	เป็นการสรุปเนื้อหาหน่วยที่ 11-14

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยเลือกไวยากรณ์และสำนวนที่ปรากฏซ้ำๆ ในชุดวิชา และเรื่องที่สามารถอธิบายได้ในเวลาจำกัด

1. กำหนดรูปแบบของตัวป้อนหรือแหล่งข้อมูลทางภาษาที่จะนำมาใช้ในการสอนและเกณฑ์ในการคัดเลือก ผู้สอนควรพิจารณาคัดเลือกบทเรียนจากแหล่งข้อมูลที่พบเห็นได้ในชีวิตจริง โดยพิจารณาให้เหมาะสมกับระดับชั้นและความสามารถทางภาษาของผู้เรียน ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยพิจารณาเลือกสำนวนที่ปรากฏในภาพยนตร์ให้ตรงกับเนื้อหาและไวยากรณ์ที่เลือกไว้ในขั้นแรก

2. กำหนดวิธีสอนและกิจกรรมที่จะใช้ในบทเรียน โดยทั่วไปแล้วควรประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นเตรียมผู้เรียน (warm-up) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (presentation) ขั้นการฝึกเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนรู้ใหม่ เช่น การฝึกพูดบทสนทนาแบบซ้ำๆ (drill) ขั้นการใช้ภาษา (production) เพื่อให้ผู้เรียนฝึกใช้ภาษาที่ได้เรียนรู้อย่างอิสระ และขั้นสรุป (conclusion) ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้เขียนบทพอดคาสต์ขึ้นโดยให้แต่ละบทเรียนประกอบด้วยคำแนะนำการเรียน เนื้อเรื่องย่อ ภาพยนตร์ บทสนทนาจากภาพยนตร์โดยคัดเลือกประโยคที่มีไวยากรณ์และสำนวนภาษาอังกฤษที่ผู้สอนต้องการสอนในบทเรียน คำอธิบายความเนื่องจากบทสนทนา คำอธิบายการใช้ไวยากรณ์และตัวอย่างเพิ่มเติม บทสรุป โดยแต่ละบทเรียนจะใช้เวลาประมาณ 12 – 15 นาที

3. การจัดรูปแบบบทเรียนและคู่มือ ประกอบด้วย การเรียงลำดับเนื้อหา การจัดวาง กำหนดขนาดหน้ากระดาษ กำหนดขนาดรูปแบบ ตัวอักษร โดยคำนึงถึงการใช้งานเป็นสำคัญ

4. การตรวจสอบและทดลองใช้เพื่อหาคุณภาพ เป็นขั้นตอนที่ผู้ออกแบบบทเรียน ตรวจสอบบทเรียนที่สร้างขึ้นในทุกส่วนก่อนที่จะนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ แล้วทำการหาคุณภาพต่อไป

5. การปรับปรุงแก้ไข เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการทดลองใช้เพื่อหาคุณภาพของบทเรียนแล้ว เป็นขั้นตอนของการปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้ได้บทเรียนที่มีคุณภาพมากขึ้นเพื่อนำไปใช้จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3. ประสิทธิภาพ

3.1 ความหมายของประสิทธิภาพ

นักการศึกษาได้กล่าวถึงความหมายของประสิทธิภาพไว้ดังนี้

สารานุกรมเสรี (2557 : 1) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง การใช้ทรัพยากรในการดำเนินการใด ๆ ก็ตามโดยมุ่งหวังถึงผลสำเร็จ และผลสำเร็จนั้นได้มาโดยการใช้ทรัพยากรน้อยที่สุด และการดำเนินการอย่างประหยัด ไม่ว่าจะ เป็นระยะเวลา ทรัพยากร แรงงานรวมทั้งสิ่งต่างๆ ที่ต้องใช้ในการดำเนินการให้เป็นผลสำเร็จ

วิมล เหล่าแคน (2552 : 6) ให้ความหมายของประสิทธิภาพว่า หมายถึงคุณภาพของสื่อการเรียนการสอนหรือนวัตกรรม ที่นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ดวงมาลา จาริขานนท์ (2551 : 8) ได้ระบุความหมายของประสิทธิภาพไว้ว่า ประสิทธิภาพหมายถึงคุณภาพของสื่อที่เกิดจากกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากสื่อและเทคโนโลยีการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ประสิทธิภาพมาจากผลสัมฤทธิ์ของการคำนวณ (E_1) ตัวเลขแรก และ (E_2) ตัวเลขหลัง

ระพินทร์ โพธิศรี (2550: 3) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ หมายถึงระดับคุณภาพของนวัตกรรมที่วัดจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียน (E_1)และผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ (E_2)

เผชิญ กิจระการ (2546 : 47)กล่าวว่า ประสิทธิภาพ หมายถึงความสามารถในการสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้นักเรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ หรือตามเกณฑ์ที่คาดหวัง

ดังนั้น ประสิทธิภาพหมายถึง คุณภาพของสื่อที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากสื่อหรือนวัตกรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ ประสิทธิภาพมาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียน (E_1)และผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ (E_2)เพื่อรับรองประสิทธิภาพของสื่อหรือนวัตกรรมนั้น

3.2 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

นักการศึกษากล่าวถึงการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

กชกร อีปัติดีและมานิต ยอดเมือง (2547 : 240) กล่าวถึง การกำหนดเกณฑ์ของชุดกิจกรรมนิยามกำหนดไว้ 90/90 สำหรับเนื้อหาที่เป็นความจำและ ไม่ต่ำกว่า 80/80 สำหรับวิชาทักษะ เช่น ภาษา เพราะการเปลี่ยนพฤติกรรมตามระยะเวลาไม่สามารถเปลี่ยนแปลงและวัดผลได้ทันที

วาโร เพ็งสวัสดิ์ (2551 :42) กล่าวถึงการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมไว้ว่า

1. เกณฑ์การหาประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับ ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เป็นระดับที่ผู้ผลิตพอใจว่าชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพตามที่กำหนดไว้สามารถนำไปใช้ได้

2. การกำหนดเกณฑ์การหาประสิทธิภาพ กระทำได้โดยการประเมินพฤติกรรมของนักเรียน โดยการกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) จะมีค่าเท่าใดครูผู้สอนจะเป็นผู้กำหนด เนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำจะตั้งไว้ที่ 80/80, 85/85, 90/90 เนื้อหาที่เป็นทักษะจะตั้งไว้ที่ 70/70

3. ขั้นตอนในการทดลองหาประสิทธิภาพนั้น ต้องมีการทดลองเพื่อนำชุดกิจกรรมไปปรับแก้ไขก่อน

3.1 การทดลองแบบเดี่ยว (1 : 1) เป็นการทดลองกับนักเรียน 3คน คือ อ่าน ปานกลาง เก่งแต่ถ้าหากเวลาไม่เอื้ออำนวย สภาพการณ์ไม่เหมาะสม ให้ทดลองคนเดียวหรือปานกลาง เพียงคนเดียว

3.2 การทดลองแบบกลุ่ม (1 : 10) เป็นการทดลองกับนักเรียน 6 – 10 คน โดยลดความสามารถ อ่อน ปานกลาง เก่ง

3.3 การทดลองภาคสนาม (1 : 100) เป็นการทดลองกับนักเรียน ประมาณ 30 -100 คน จะต้องมึนักเรียนที่เก่งและอ่อน เมื่อทดลองแล้วทู่การปรับปรุงผลลัธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้หากต่ำหรือสูงกว่าเกณฑ์ไม่เกินร้อยละ 2.5 ให้อยอมรับ

บุญชม ศรีสะอาด (2556 :103) กล่าวถึงการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม มีดังนี้

1. ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เป็นการบ่งบอกว่าชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นนั้นสามารถช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง ผู้สอนเก็บข้อมูลเป็นระยะๆ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการและความงอกงามของผู้เรียนโดยค่านวจากคะแนนการทดสอบย่อย

2. ประสิทธิภาพของผลลัธ์ (E_2) เป็นค่าที่บ่งบอกว่าชุดกิจกรรมนั้นสามารถส่งผลให้ผู้เรียนเกิดสัมฤทธิ์ผลหรือไม่ บรรลู่วัตถุประสงค์หรือเป็นไปตามที่กำหนดไว้มากน้อยเพียงใด ค่านวณได้จากการทำแบบวัดผลลัธ์ทางการเรียนหลังเรียน

สรุปได้ว่า การหาประสิทธิภาพนั้นขึ้นอยู่กับผู้สอนในการกำหนดค่าประสิทธิภาพ และต้องมีการทดลองตามลำดับขั้นแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และภาคสนาม โดยมีการกำหนดค่าไว้เป็นตัวเลขซึ่งในวิจัยนี้กำหนดค่า 80/80เนื่องจากเป็นวิชาทักษะ ตัวเลขดังกล่าวคือ ค่า 80 ตัวเลขแรก หมายถึง คะแนนร้อยละประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) ได้จากคะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และ ค่า 80 ตัวเลขหลัง หมายถึง คะแนนร้อยละประสิทธิภาพของผลลัธ์ (E_2) ที่ได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียน การยอมรับประสิทธิภาพ ยอมรับเมื่อเท่ากับเกณฑ์ สูงกว่าและต่ำกว่าเกณฑ์ ไม่เกินร้อยละ 2.5

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

มีนักการศึกษากล่าวถึงความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

พิมพ์นัธ์ เตชะคุปต์และ พเยาว์ ยินดีสุข (2548 : 125) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

อุทุมพร จามรมาน (2549 : 15) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง เครื่องชี้วัดความสำเร็จในการจัดการศึกษาของหลักสูตรนั้น ๆ ซึ่งการจัดการศึกษาตามหลักสูตรต่าง ๆ มีความเกี่ยวข้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร เนื้อหาสาระ และการวัดประเมินผล ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่กำหนด

นึมน้อย แพงปัสสา (2551 : 79) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะ ความรู้ความสามารถ และมวลประสบการณ์ของบุคคล ซึ่งเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้และเป็นผลให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่างๆ ซึ่งตรวจสอบได้จากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ตัวชี้วัดความสำเร็จทางการเรียนของบุคคลทั้งด้านความรู้ ความสามารถ รวมถึงตัวชี้วัดความสำเร็จของการจัดหลักสูตรนั้นๆ

4.2 การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักการศึกษากล่าวถึงการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

สมนึก ภัททิยธนี (2553 : 73 - 97) ได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงแบบทดสอบที่วัดสมรรถภาพสมองด้านต่าง ๆ ที่นักเรียนได้รับการเรียนรู้ผ่านมาแล้ว แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีหลายแบบแต่ที่นิยมใช้มี 6 แบบ ดังนี้

1. ข้อสอบแบบอัตนัยหรือความเรียง (Subjective or Essay Test) ให้นักเรียนเขียนตอบอย่างเสรี เขียนบรรยายความรู้และข้อคิดเห็นของแต่ละคน
2. ข้อสอบแบบถูก - ผิด (True - false Test) ข้อสอบมีเพียงสองตัวเลือกถูกหรือผิด ใช่หรือไม่ใช่
3. ข้อสอบแบบเติมคำ (Completion Test) ข้อสอบประกอบด้วยประโยคที่ไม่สมบูรณ์แล้วให้ผู้เรียนเติมคำหรือประโยคหรือข้อความในช่องว่างเพื่อให้มีใจความสมบูรณ์
4. ข้อสอบแบบตอบสั้น (Short Answer Test) ข้อสอบประเภทนี้จะให้ผู้ตอบเป็นคนเขียนตอบ คำตอบที่ต้องการจะสั้น กะทัดรัด ได้ใจความสมบูรณ์ไม่ใช่บรรยายแบบข้อสอบอัตนัยหรือความเรียง
5. ข้อสอบแบบจับคู่ (Matching Test) ข้อสอบประเภทนี้เป็นแบบเลือกตอบชนิดหนึ่ง โดยมีคำตอบแยกออกเป็น 2 ชุด ในชุดหนึ่ง (ตัวยีน) จะคู่กับคำหรือข้อความในอีกชุดหนึ่ง (ตัวเลือก) ซึ่งมีความสัมพันธ์กัน
6. ข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice Test) ข้อสอบประเภทนี้จะประกอบด้วย 2 ส่วน คือคำถาม และตัวเลือก ตัวเลือกจะประกอบด้วยคำตอบที่ถูก กับคำตอบที่เป็นตัวลวง

บุญชม ศรีสะอาด (2556 : 53) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (Achievement Test) หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความสามารถของบุคคลในด้านวิชาการ ซึ่งเป็นผลจากการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระและตามจุดประสงค์ของวิชาหรือเนื้อหาที่สอน สามารถจำแนกออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion Referenced Test) หมายถึงแบบทดสอบที่สร้างขึ้นตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม มีคะแนนจุดตัดหรือคะแนนเกณฑ์สำหรับใช้ตัดสินว่าผู้สอบมีความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ การวัดตรงตามจุดประสงค์เป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบในแบบทดสอบประเภทนี้

2. แบบทดสอบอิงกลุ่ม (Norm - referenced Test) หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งสร้างเพื่อวัดให้ครอบคลุมหลักสูตร จึงสร้างตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร ความสามารถในการอนุมานผู้สอบตามความเก่ง อ่อนได้เป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบประเภทนี้ การรายงานผลคะแนนการสอบจะแสดงถึงสถานภาพความสามารถของบุคคลเปรียบเทียบกับบุคคลอื่นๆ

สิริพร ทิพย์คง (2545 : 193) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ชุดคำถามที่มุ่งวัดพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนว่ามีความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพด้านสมองและด้านต่าง ๆ ในเรื่องที่เรียนรู้ไปแล้วมากน้อยเพียงใด

ชวลิต ชูกำแหง (2550 : 94-97) ได้จำแนกประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

1. แบบอัตนัย เป็นแบบทดสอบที่เขียนคำถามโดยกำหนดสถานการณ์หรือปัญหาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เพื่อให้ผู้ตอบได้แสดงความรู้ ความเข้าใจ ความคิดเห็น ได้อย่างไม่จำกัด คำตอบของข้อสอบ แบบอัตนัย มีลักษณะและปริมาณไม่แน่นอน การตอบข้อสอบแบบอัตนัยจึงต้องจัดระเบียบคำตอบ ภายในเวลาที่กำหนดให้ ใช้สำนวนภาษาและแบบฉบับของตนเองเขียนตอบ เขียนคำตอบให้ครอบคลุมอย่างสมบูรณ์และระมัดระวัง การตรวจให้คะแนน ผู้ที่ตรวจต้องมีความรู้ในเนื้อหาวิชานั้น ต้องอาศัยทักษะและความพยายามในการอ่าน และทำใจให้เป็กลางในการตรวจ

2. แบบเติมคำ เป็นลักษณะของแบบทดสอบที่เขียนประโยคหรือข้อความเพิ่ตอน นำไว้แล้วเว้นของว่างระหว่างข้อความหรือท้ายข้อความ สำหรับให้เติมคำหรือข้อความ เพื่อให้ข้อความนั้นถูกต้องสมบูรณ์ การเว้นของว่าง อาจจะเว้นที่ว่างให้เติมมากกว่าหนึ่งแห่ง

3. แบบเลือกตอบหลายตัวเลือก ประกอบด้วยส่วนที่เป็นคำถามและส่วนที่เป็นคำตอบ ส่วนคำถามเป็นข้อความปัญหา เขียนเป็นประโยคคำถาม ส่วนคำตอบให้เลือกเป็นตัวเลือกหลายตัวเลือก มีทั้งคำตอบถูกและคำตอบผิด เรียกว่าตัวเลือก ขอบสอบแบบเลือกตอบจึงเป็นข้อสอบชนิดที่มีคำตอบกำหนดไว้ให้ก่อน แล้วผู้ตอบเลือกตอบตัวเลือกใดตัวเลือกหนึ่ง หรือหลายตัวเลือกแล้วแต่เงื่อนไขคำถาม

4. แบบถูกผิด ลักษณะของข้อสอบจะเขียนข้อความที่เป็นสถานการณ์ซึ่งมีทั้งถูกหรือผิดคละกันไป รูปแบบคำถามจำแนกเป็น แบบคำถามเดี่ยว แบบคำถามขยาย และแบบคำตอบผสม โดยให้พิจารณาว่าคำถามหรือข้อความนั้นถูกหรือผิด

5. แบบจับคู่ ลักษณะของข้อสอบประกอบด้วยคำถามเขียนเป็นตัวย่นไว้ในสมุดข่อยมือโดยมีที่วางแนวไวนาข้อเพื่อให้อุตอบเลือกหาคำตอบที่เขียนไว้ในสมุดข่อยมือ รูปแบบคำถามสามารถจำแนกได้เป็น แบบหาความสัมพันธ์ แบบตัวเลือกคงที่ และแบบจัดเรียงลำดับ

สรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงชุดคำถามเพื่อใช้วัดความรู้และสมรรถนะของผู้เรียนซึ่งสามารถแบ่งออกได้หลายรูปแบบ เช่น แบบอัตนัย แบบเติมคำแบบเลือกตอบหลายตัวเลือกแบบถูกผิด แบบจับคู่ โดยควรคำนึงว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้น ต้องสามารถตรวจสอบพฤติกรรม หรือผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอันเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ได้ ว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการทดสอบ

5. ความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับ ความหมายของความพึงพอใจ องค์ประกอบของความพึงพอใจ และการวัดความพึงพอใจ ซึ่งจะเสนอไว้พอสังเขปตามลำดับดังนี้

5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจต่อสิ่งใดหรือไม่ทำได้โดยการสังเกตการแสดงออกของบุคคลนั้นโดยตรง ซึ่งเป็นการยากที่จะวัดความพึงพอใจโดยตรง มีผู้อธิบายเกี่ยวกับ ความพึงพอใจ ไว้หลายท่านในที่นี้จะขอกกล่าวโดยสังเขป ดังนี้

กาญจนา อรุณสุขขุจี (2546) อธิบายว่าความพึงพอใจหมายถึงการแสดงความรู้สึกของบุคคลที่แสดงออกเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งเป็นผลจากหลายปัจจัยทั้งยังเป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมของบุคคลที่จะเลือกปฏิบัติในกิจกรรมใดๆ ซึ่งไม่สามารถมองเห็นได้ การจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่สามารถสังเกตได้จากพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออก ซึ่งสอดคล้องกับ อัมพร วงษา (2547 : 27) ที่กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึกของบุคคลที่มีทัศนคติที่ดีต่อการปฏิบัติงาน ความรู้สึกนี้เกิดขึ้นได้จากการจงใจใหญ่ปฏิบัติรักการทำงาน พึงพอใจในการปฏิบัติงาน มีความรับผิดชอบต่อการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ คิดค้นวิธีการทำงานใหม่ประสิทธิภาพได้ ความพึงพอใจจะนำไปสู่การปฏิบัติงานที่ดี บรรลุจุดประสงค์ที่วางไว้ และยังสอดคล้องกับ มนต์ชัย เทียนทอง (2548 : 318 - 319) ที่ระบุว่าความพึงพอใจ หมายถึง สภาพความรู้สึกของบุคคลที่มีความสุข ความอึดอ้อมใจ ความยินดีเมื่อความต้องการหรือแรงจูงใจของตนได้รับการตอบสนอง

5.2 องค์ประกอบของความพึงพอใจ

จากที่ได้กล่าวแล้วว่าบุคคลจะรู้สึกพึงพอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ ขึ้นกับองค์ประกอบหลายประการ ในที่นี้ขอนำเสนอองค์ประกอบของความพึงพอใจจากแนวคิดของลูธานส์ (Luthans)

(อ้างถึงใน กาญจนา อรุณสุจฺจฺ.2546) ที่อธิบายว่าความพึงพอใจของบุคคลขึ้นกับองค์ประกอบ 3 ประการ คือ

1. อารมณ์ตอบสนองต่อสถานการณ์ทำงานนั้น
2. อารมณ์ตอบสนองต่อการเปรียบเทียบผลตอบแทนจริงจากการทำงาน

กับผลตอบแทนตามที่คาดหวัง

3. อารมณ์ตอบสนองที่มีต่อลักษณะต่าง ๆ ของงานนั้น ได้แก่ ตั๋วงาน ค่าจ้าง โอกาสก้าวหน้า เป็นต้น

ประสาท อิศรปริดา (2547 : 177) กล่าวถึงองค์ประกอบที่ทำให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจมีดังนี้

1. องค์ประกอบด้านความรู้ ได้แก่ ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาข้อเท็จจริง
2. องค์ประกอบด้านอารมณ์ ได้แก่ ความรู้สึกพอใจ ไม่พอใจ รู้สึกชอบ ไม่ชอบ
3. องค์ประกอบด้านแนวโน้มการกระทำเป็นความพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งนั้น

ในทางใดทางหนึ่งคือ พร้อมที่จะช่วยเหลือหรือทำลายขัดขวาง เป็นต้น

สรุปคือ องค์ประกอบของความพึงพอใจประกอบด้วยปัจจัยหลากหลายทั้ง องค์ประกอบภายนอก เกี่ยวกับสถานการณ์ ค่าตอบแทน หรือปัจจัยภายในเช่น อารมณ์และความพร้อมต่อสิ่งๆนั้น

5.3 การวัดความพึงพอใจ

ในการวัดความพึงพอใจ มีนักการศึกษาได้กำหนดไว้หลากหลายวิธีดังนี้

โยธิน แสงวดี (2551, หน้า 9) กล่าวว่า มาตรวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธีได้แก่

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้ออกแบบสอบถามจะออกแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระคำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้านต่างๆ เช่น การบริหารและการควบคุมงาน และเงื่อนไขต่างๆ เป็นต้น

2. การสัมภาษณ์เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางอ้อม ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีจึงจะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงได้

3. การสังเกตเป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด และกิริยาท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

ระพินทร์ โพธิศรี (2549 : 39 - 43) กล่าวถึงการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ และการแปลความหมายการวัดความพึงพอใจ ดังนี้

การกำหนดเนื้อหาความพึงพอใจคือให้เขียนนิยามซึ่งสามารถกระทำโดย

1. การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและกำหนดนิยาม
2. สัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 5 คน
3. เลือกประเด็นที่จะวัดความพึงพอใจและกำหนดวิธีการวัด
 - 3.1 ประเด็นที่วัดความพึงพอใจให้เลือกมาจากกรอบเนื้อหาที่กำหนดไว้
 - 3.2 วิธีวัดความพึงพอใจ โดยทั่วไปนิยมใช้วิธีจัดอันดับคุณภาพ 5 ระดับ และประเด็นวัดความพึงพอใจเป็นทางบวกคือ พอใจอย่างยิ่ง พอใจมาก พอใจสมควร พอใจน้อย หรือค่อนข้างไม่พอใจ พอใจน้อยเป็นอย่างไรหรือไม่พอใจค่อนข้างมาก
4. จัดทำความพอใจฉบับร่าง
5. ทดลองกลุ่มย่อยประมาณ 3 – 5 คน เพื่อตรวจสอบความแม่นยำตรงเฉพาะหน้า
6. ให้ผู้เชี่ยวชาญประมาณ 3 - 5 ท่าน ตรวจสอบความแม่นยำตรงเฉพาะหน้าและความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหา
7. ทดลองภาคสนาม เพื่อการวิเคราะห์ปรับปรุงคุณภาพแบบวัดความพึงพอใจ โดยการหาค่าอำนาจจำแนกและความเชื่อมั่นด้วยวิธีการของครอนบาค (Cronbach)
8. นำไปใช้จริงและ แปลความหมายการวัดความพึงพอใจ

สมนึก ภัททิยธนี (2553 :37 -43) กล่าวถึงการสร้างแบบวัดความพึงพอใจมีดังนี้

 1. คำชี้แจงระบุถึงจุดประสงค์และวิธีการตอบแบบสอบถาม พร้อมตัวอย่าง
 2. ข้อคำถามส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม
 3. ข้อคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง และความคิดเห็น เป็นส่วนสำคัญที่สุดที่จะช่วยให้รายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการศึกษา เพื่อให้แบบสอบถามมีคุณภาพสูง

กล่าวโดยสรุป การวัดความพึงพอใจวัดได้หลายแบบ อาจเป็นการสอบถาม การสัมภาษณ์ และการสังเกต แต่หากเป็นการสร้างแบบวัดความพึงพอใจนั้น ควรมีขั้นตอนคือ

 - 1) กำหนดเนื้อหา 2) เลือกประเด็นในการวัดและกำหนดวิธีที่จะใช้ในการวัดสร้างแบบวัดความพึงพอใจ 3) นำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา 4) นำแบบสอบถามความพึงพอใจมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ 5) นำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจไปใช้จริงและแปลผล

6. พฤติกรรม

ในการศึกษาเรื่องพฤติกรรมนั้น เราจำเป็นต้องรู้จักความหมายของคำว่าพฤติกรรม และองค์ประกอบของพฤติกรรม

6.1 ความหมายพฤติกรรม

มีนักวิชาการให้ความหมายของคำว่าพฤติกรรมไว้ดังนี้

สุदारรณ ชันธมิตร (2538 : 56) ได้ให้ความหมายไว้ว่า พฤติกรรม หมายถึง ปฏิกริยาหรือการแสดงออกของบุคคลต่อสิ่งเร้า ซึ่งอาจจะเป็นไปโดยไม่รู้สึกรู้สีกตัว หรือมีการไตร่ตรองมาอย่างดีแล้ว โดยมีความรู้ ความเข้าใจ และการปฏิบัติเป็นตัว ทำให้แสดงออกมาโดยที่บุคคลอื่นที่อยู่รอบ ๆ สามารถสังเกตเห็นการกระทำนั้นได้หรือไม่ก็ตาม ซึ่งสามารถใช้เครื่องมือทดสอบวัดได้

สงวนศรี วิรัชชัย (2547 : 4) ให้ความหมายพฤติกรรมโดยเน้นไปที่พฤติกรรมทางสังคม (Social Behavior) ว่าหมายถึง ปฏิกริยาที่เป็นความรู้สึนึกคิดหรือการกระทำของบุคคลซึ่งมีสาเหตุจากคนอื่น ตัวเองหรือสถานการณ์สภาพแวดล้อมทางสังคม

จากความหมายข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าพฤติกรรม หมายถึง การกระทำที่แสดงออกของบุคคลที่กระทำตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้น ซึ่งสามารถกระทำออกมาทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัวหรือการแสดงออกนั้นสามารถสังเกตได้และสังเกตไม่ได้

6.2 องค์ประกอบของพฤติกรรม

สำหรับองค์ประกอบของพฤติกรรมนั้น Cronbach (อ้างอิงใน สุदारรณ ชันธมิตร. 2538: 11) ได้อธิบายว่า พฤติกรรมมนุษย์มีองค์ประกอบ 7 ประการ ได้แก่

1. ความมุ่งหมาย (Goal) เป็นความต้องการหรือวัตถุประสงค์ที่ทำให้เกิดกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการ บางอย่างก็ให้ความพอใจหรือสนองความต้องการได้ทันที แต่ความต้องการหรือวัตถุประสงค์บางอย่างก็ต้องใช้เวลาอันจึงจะสามารถบรรลุผลสมความต้องการ

2. ความพร้อม (Readiness) หมายถึง ระดับวุฒิภาวะ หรือความสามารถที่จำเป็นในการทำกิจกรรมเพื่อสนองความต้องการ คนเราไม่สามารถสนองความต้องการได้หมดทุกอย่าง

3. สถานการณ์ (Situation) เป็นเหตุการณ์ที่เปิดโอกาสให้เลือกทำกิจกรรมเพื่อสนองความต้องการ

4. การแปลความหมาย (Interpretation) ก่อนที่คนเราจะทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งลงไปเขาจะต้องพิจารณาสถานการณ์เสียก่อนแล้วจึงตัดสินใจเลือกวิธีที่คาดว่าจะได้ความพอใจมากที่สุด

5. ตอบสนอง (Response) เป็นพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการโดยวิธีการที่เลือกแล้วในขั้นแปลความหมาย

6. ผลที่ได้รับหรือผลที่ตามมา (Consequence) เมื่อทำกิจกรรมแล้วย่อมได้รับผลการกระทำนั้น ผลที่ได้รับอาจจะเป็นไปตามที่คาดคิดไว้ (Confirm) หรืออาจตรงกันข้ามกับความคาดหมาย (Contradict) ได้

7. ปฏิกริยาต่อความคาดหวัง หากคนเราไม่สามารถสนองความต้องการได้ เขาอาจประสบกับความผิดหวัง

สุชา จันทรเอม (2536 : 86) ระบุถึงสิ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ไว้ดังต่อไปนี้

1. ความเชื่อ คือ การที่บุคคลยอมรับข้อเท็จจริงต่าง ๆ ซึ่งความคิดของเราอาจจะถูกต้องหรือไม่ถูกต้องตามความเป็นจริงก็ได้ ความเชื่อเป็นสิ่งที่หักห้ามได้ยาก และมีอิทธิพลต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง พฤติกรรมเป็นไปตามความเชื่อของเขาบุคคลนั้น

2. ค่านิยม เป็นเครื่องชี้วัดแนวปฏิบัติของบุคคลว่าอะไรเป็นจุดมุ่งหมายของชีวิต ค่านิยมอาจมาจากการอ่าน คำบอกเล่าหรือคิดเองก็ได้

3. บุคลิกภาพ เป็นลักษณะของแต่ละบุคคลซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลนั้น

4. สิ่งที่มากระตุ้นพฤติกรรม (Stimulus Object) สิ่งที่มากระตุ้นพฤติกรรมนี้จะเป็นอะไรก็ได้ เช่น ความสวย ความหิว อาหาร ฯลฯ สิ่งที่มากระตุ้นพฤติกรรมอย่างหนึ่งก็อาจมีพลังกระตุ้นพฤติกรรมของแต่ละบุคคลไม่เท่ากัน

5. ทัศนคติ หมายถึง ความรู้สึกหรือท่าทีของบุคคลที่มีต่อบุคคล วัตถุ สิ่งของ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ เกิดจากประสบการณ์และการเรียนรู้ของบุคคล ทัศนคติจึงเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาซึ่งขึ้นอยู่กับการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่บุคคลได้รับ

6. สถานการณ์ หมายถึง สภาพแวดล้อมหรือสภาวะที่บุคคลกำลังจะมีพฤติกรรม โดยสรุป พฤติกรรมเกิดจากการแสดงออกทางความรู้สึก อารมณ์ ทัศนคติ ค่านิยม และความเชื่อ การแสดงออกเป็นได้ทั้งมองเห็นและมองไม่เห็นได้ อาจแปรเปลี่ยนออกตามบุคลิกภาพ สถานการณ์ และวุฒิภาวะต่างๆ

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ถาวร วรบุตร (2560) ทำการวิจัยเรื่อง พื่อดศาสตร์กับทักษะการพูด กรณีศึกษานักศึกษา ชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน จังหวัดขอนแก่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพื่อดศาสตร์กับทักษะการพูดของอาสาสมัครให้ข้อมูล ซึ่งเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 พบว่า กรพังพื่อดศาสตร์มีความสัมพันธ์กับทักษะการพูดของนักศึกษา และคะแนนความสามารถการฟังของนักศึกษาสูงขึ้น

มูห์หมัด สาแลบิง และกัลยาณี เจริญช่าง นุซมี (2559) ทำวิจัยเรื่อง การนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ด้วยพอดคาสต์เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษามลายูในประชาคมอาเซียนสำหรับนิสิตปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้ด้วยพอดคาสต์เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษามลายูสำหรับนิสิตปริญญาตรีประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ 1) การเตรียมความพร้อม 2) การเรียนรู้ 3) การนำเสนอ แบ่งปันและอภิปรายร่วมกัน และ 4) การประเมินตามสภาพจริง รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพในระดับดีมาก และค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วรวรรณ ก่อทอง (2558) ได้ศึกษาผลของการใช้พอดคาสต์ในการฝึกสอนแบบจุลภาคด้วยตัวแบบระดับต่างกันที่มีต่อการรับรู้ความสามารถของตนเองและสมรรถนะการสอนของนิสิตนักศึกษาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ พบว่า การรับรู้ความสามารถของตนเองและสมรรถนะการสอนของนิสิตนักศึกษาครุศาสตร์ ก่อนการทดลองและหลังทดลองต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Asako Takaesu (2013, p. 157) ศึกษาผลของการใช้รายการ TED TALK เป็นสื่อในการฟังอย่างกว้างขวางที่ส่งผลต่อทักษะการฟังของนักเรียน และศึกษาวิธีการสอนในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนสำหรับนักเรียนที่เรียนอ่อน จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพขึ้นอยู่กับการสำรวจและสมุดบันทึกรายวันของนักเรียนซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ว่า นักเรียนรู้สึกว่าการบรรยายได้ช่วยพัฒนาการฟังเพื่อความเข้าใจ มีแรงจูงใจในการฟังเพิ่มขึ้น และคุ้นเคยกับการฟังสำเนียงการพูดที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังช่วยนักเรียนในการเลือกฟังการบรรยายที่เหมาะสมกับระดับความเข้าใจของผู้เรียน และเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมหลากหลายที่เน้นความช่วยเหลือเป็นฐานสำหรับผู้เรียนที่เรียนอ่อน

Chun-Chun Yeh (2013, p. 143) ศึกษาผลของการใช้โครงงานการเรียนรู้ด้วยพอดคาสต์ (Podcast) บูรณาการกับทักษะการพูดและการฟังในห้องเรียนเพื่อใช้ในการส่งเสริมการฟังอย่างกว้างขวางและส่งเสริมการเรียนรู้อย่างอิสระ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม การบันทึกการฟังพอดคาสต์ของผู้เรียน และแบบสังเกตโครงงานนำเสนอ แบบทดสอบวัดประสพการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน รวมไปถึงความคิดเห็นในการใช้พอดคาสต์เป็นกลยุทธ์ในการเรียน ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีทักษะในการเลือกพอดคาสต์ให้เหมาะสมกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน นอกจากนี้ยังพบว่าการเรียนด้วยพอดคาสต์ไม่ใช่แค่สะดวกแต่ยังมีประโยชน์ในการเพิ่มพูนความสามารถทางภาษาและความรู้ที่ทันต่อโลก แต่ยังมีผู้เรียนบางคนที่ไม่ประสบผลสำเร็จในการใช้พอดคาสต์ เนื่องจาก เนื้อหาของพอดคาสต์ที่ฟังไม่มีคำบรรยายและการฟังระดับการออกเสียงที่เร็วเกินไป

Shiri (2015, p. 164-165) ศึกษาผลของการใช้แอปพลิเคชันพอดคาสต์เป็นกลวิธีในการสร้างแรงจูงใจในการฟังและเป็นสื่อการสอนนักศึกษาชาวอิหร่านที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองที่มีผลต่อทักษะการฟังเพื่อความเข้าใจ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับกลาง จำนวน 34 คน

ซึ่งมีระดับความสามารถทางภาษาระดับเดียวกัน ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกคือ กลุ่มที่ได้รับการทดลองซึ่งได้รับการฟังด้วยพอดคาสต์ และกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการเรียนการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มนักศึกษาที่เรียนด้วยพอดคาสต์ระดับความสามารถในการทำแบบทดสอบการฟังเพื่อความเข้าใจดีกว่า 67 กลุ่มปกติ สามารถพัฒนาระดับความสามารถในการฟังให้มีประสิทธิภาพ และมีแรงจูงใจที่ดีในการฟังด้วยพอดคาสต์

พอดคาสต์เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทหนึ่งที่รวบรวมแฟ้มเสียงและภาพการสนทนาเกี่ยวกับบทเรียนความรู้พื้นฐานภาษาอังกฤษ ที่ใช้งานผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถดาวน์โหลดมาใช้งานบนโทรศัพท์มือถือ อุปกรณ์พกพาอื่นๆ และคอมพิวเตอร์ได้ สามารถใช้อย่างกว้างขวาง ที่ไหน เวลาใดก็ได้ตามที่นักศึกษาสะดวก และเหมาะสมกับผู้เรียนที่ต้องการพัฒนาภาษาอังกฤษให้ดีขึ้นโดยไม่จำเป็นต้องเข้าห้องเรียน พอดคาสต์ที่ใช้ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีใช้ในการพัฒนาความรู้พื้นฐานภาษาอังกฤษด้วยตนเอง โดยเน้นไวยากรณ์และรูปแบบประโยคพื้นฐานที่ใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

