

การใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าว
ที่มีต่อผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 *

THE RESULTS OF MUTIMEDIA LEARNING PACKAGE ON GETTING TO
KNOW ABOUT COCONUTS AFFECTING ON LEARNING ACHIEVEMENT
OF PRIMARY GRADE 2 STUDENTS

นันทวรรณ กล่อมดี

Nanthawan Klomdee

ทิพย์วิมล วังแก้วศิริณ

Thipwimol Wangkaehiran

จิตติมา ปัญญาพิสิทธิ์

Jittima Panyapisit

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์

Rajabhat Rajanagarindra University, Thailand

E-mail: nanthawan190632@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนจากชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนจากชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชนะสงคราม จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มด้วยวิธีการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) ชุดการเรียนรู้เรื่องรอบรู้เรื่องมะพร้าว 3) สื่อมัลติมีเดีย 4) แบบทดสอบวัดผลการเรียน 5) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ และสื่อมัลติมีเดีย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบค่าที่ แบบ dependent ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าว มีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 19.05 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.63 และผลคะแนนทดสอบหลังเรียน คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 26.10 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน

* Received August 25, 2021; Revised November 30, 2021; Accepted February 19, 2022



ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.24 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียในระดับมากที่สุด คะแนนเฉลี่ยรวมทุกด้านเท่ากับ 4.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 ซึ่งมีความพึงพอใจ ด้านการกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด มีคะแนนเฉลี่ย 4.99 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.03 และด้านวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ย 4.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30

คำสำคัญ: ชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย, ครอบรู้เรื่องมะพร้าว, ผลการเรียนรู้, ความพึงพอใจ

Abstract

The purposes of this research article were : 1) to compare students' learning outcome using the multimedia learning sets in the knowledge of coconuts before and after the experiment, and 2) to study students' satisfaction affecting to the multimedia learning sets in the knowledge of coconuts. It was a Quantitative Research. The sample of this study was comprised of grade 2, twenty students in Watchanasongsarn school. The students were selected Cluster Random Sampling (lottery). The experimental tool which consisted of the lesson plan, the learning sets in the knowledge of coconuts, multimedia, learning assessment test, and a questionnaire which inquired on students' satisfaction affecting on the learning sets and the multimedia. The statistics used for data analysis were means, standard deviation (S.D.), and a dependent t-test. The results of this study were 1) the post -test scores of the learning outcome using the multimedia learning sets on the knowledge of coconuts were higher than the pre - test scores, and statistically significant at .05, which was in accordance with the hypothesis. The mean score of pre-test was 19.05 points out of a full score 30, the standard deviation (S.D.) was 1.63 and the mean post - test of 26.10 points out of a full 30 points, the standard deviation (S.D.) was 2.24. 2) The satisfaction of grade 2 students towards the multimedia learning sets in the knowledge of coconuts were at the highest level. The mean score for all aspects was 4.64, standard deviation (S.D.) was 0.51. which is the most satisfaction of learning activities with a mean score of 4.99 the standard deviation was 0.03 and the method of learning activities was a mean score of 4.90 with a standard deviation of 0.30

Keywords: multimedia learning sets, knowledge of coconut, learning outcome, Satisfaction

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวด 4 มาตรา 22 ได้กำหนดแนวทางปฏิรูปการเรียนรู้โดยให้สถานศึกษาจัดการศึกษาระบุว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ” (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 4), 2542) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นการปรับเปลี่ยนบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเป็นผู้รับมาเป็นผู้เรียน และเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนมาเป็นผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน การเปลี่ยนแปลงบทบาทนี้เท่ากับเป็นการเปลี่ยนแปลงจุดเน้นของการเรียนรู้มาอยู่ที่ผู้เรียนมากกว่าอยู่ที่ผู้สอน (จรสศรี พัวจินดาเนตร, 2553) ซึ่งการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) มีมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดเป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนและนำพาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในการจัดการเรียนรู้ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล พัฒนาการทางสมองและเน้นคุณธรรมจริยธรรมค่านิยมที่พึงประสงค์ ใช้สื่อการเรียนรู้แหล่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศูนย์สื่อการเรียนรู้ ระบบสารสนเทศ เครือข่ายการเรียนรู้เป็นเครื่องมือสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ ประกอบกับมีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้และนำผลที่ได้ใช้เป็นข้อมูลเพื่อพัฒนาปรับปรุงการเรียนรู้ให้เกิดคุณภาพสูงสุดต่อผู้เรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553)

มะพร้าวสามารถนำมาประกอบอาหารได้หลากหลาย โดยเฉพาะขนมหวานที่ใช้มะพร้าวจริง ซึ่งมีอยู่จำนวนมากในชุมชนเป็นวัตถุดิบในการผลิตจริง ทำให้นักเรียนได้รับรู้ถึงวิธีการในการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรท้องถิ่น ทำให้รู้จักคุณค่าของมะพร้าว โดยเฉพาะผลมะพร้าวที่สามารถนำมาเป็นวัตถุดิบในการประกอบอาหารและขนมหวานได้อย่างหลากหลาย ประกอบกับการสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับมะพร้าวทำให้ผู้เรียนได้มีความรู้เกี่ยวกับมะพร้าวในทุกมิติโดยใช้ทุกส่วนของมะพร้าว เช่น ลำต้น ลูกมะพร้าว รากมะพร้าว กิ่งมะพร้าว ใบมะพร้าว ภายหลังจากเรียนรู้จากวิทยากรที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นมาสาธิตการทำขนมหรือของหวาน ทำให้พบกับปัญหาและอุปสรรคอย่างหนึ่ง คือ กระบวนการหรือขั้นตอนในการทำอาหารหรือขนมหวานนั้น ไม่สามารถที่จะทำให้นักเรียนปฏิบัติหรือมีทักษะจากการสาธิตของวิทยากรใน



ครั้งเดียวได้ เป็นต้องเชิญวิทยากรมาสาธิตหลายครั้งจึงจะทำให้นักเรียนได้องค์ความรู้ในเรื่องของการทำอาหารและขนมหวานได้

หลักสูตรท้องถิ่นรอบรู้เรื่องมะพร้าวเป็นหลักสูตรสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเพิ่มบทบาทของปราชญ์ชาวบ้านผู้ทรงภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้กับสถานศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปัจจุบันที่มุ่งตอบสนองการกระจายอำนาจให้บุคคลในสังคมท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา และจัดหลักสูตรการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสภาพสังคมและความต้องการสังคมท้องถิ่นอาจกล่าวได้ว่าหลักสูตรท้องถิ่น มุ่งตอบสนองหรือคำนึงถึงความต้องการของชุมชนท้องถิ่นและบริบทของสังคมไทยเป็นหลัก เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนทุกคนมีความรู้ทักษะ (skill) กระบวนการ (process) และคุณลักษณะ (quality) ตามมาตรฐานการเรียนรู้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (โรงเรียนวัดชนะสงคราม, 2555) และหลักสูตรนี้ได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนทุกคนมีสำนึกรักและภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นและร่วมกิจกรรมตามขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงามของท้องถิ่น ตามหน้าที่และบทบาทของตนในฐานะพลเมืองดี ที่มีค่านิยมที่ดีและรักษาประเพณี วัฒนธรรมไทย ด้วยการมีส่วนร่วมและเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน ตลอดจนการอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาแห่งแผ่นดิน ด้วยมีวัตถุประสงค์หลักคือ การอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข (โรงเรียนวัดชนะสงคราม, 2555)

การจัดทำหลักสูตรสาระการเรียนรู้ท้องถิ่น จะมีความน่าสนใจมากขึ้นเมื่อนำเสนอด้วยรูปแบบของมัลติมีเดีย ที่มีความหลากหลายและมีความน่าสนใจต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพราะว่าภาพ การเคลื่อนไหวของสื่อ ตลอดจนมัลติมีเดีย ยิ่งทำให้เหมาะสมกับวัยผู้เรียนที่อยู่ในระดับประถมศึกษา เพราะเป็นการผสมผสานของรูปแบบอักษรที่มีรูปแบบและสีสันทของตัวอักษร ตามความสนใจของผู้เรียนและความเหมาะสมของเนื้อหา การมีรูปภาพที่เป็นภาพนิ่งและเป็นภาพเคลื่อนไหว ตลอดจนภาพแผนภูมิ แผนที่ และภาพรูปทรง ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ที่สามารถมองเห็นได้ดีกว่าการถ่ายทอดด้วยอักษรเพียงอย่างเดียว การเพิ่มเสียงในสื่อ คือ การเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้นเพราะเสียงสามารถถ่ายทอด หรือนำมาได้จากสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ เครื่องเล่นเสียง เครื่องเล่นแผ่นเสียง เสียงที่เกิดขึ้นจากการบันทึก เป็นต้น สิ่งที่น่าสนใจในการสร้างองค์ความรู้ได้มากที่สุด เพราะเป็นสื่อที่เคลื่อนไหวได้ แต่อาจจะมีปัญหาด้านการใช้ทรัพยากรของพื้นที่บนหน่วยความจำมากขึ้น ดังนั้นเครื่องคอมพิวเตอร์ควรมีหน่วยความจำมากขึ้นพอที่จะทำให้คุณภาพของดิจิทัลมีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพมาก นอกเหนือจากองค์ประกอบอื่นของมัลติมีเดียแล้ว การเพิ่มกราฟิก หรือ Animation ก็เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งของการผลิตสื่อผสมที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนในระดับประถมศึกษา เพราะเป็นภาพเคลื่อนไหวให้เกิดจินตนาการค่อนข้างสูง สรุปได้ว่า องค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียเกิดขึ้นจากการรวมของวิดีโอ เสียง และภาพแอนิเมชัน ยิ่งทำให้มีคุณภาพสูง ตลอดจนสร้างองค์



ความรู้ตามความสนใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งมัลติมีเดียยังสามารถทำให้เพิ่มความหลากหลายอื่น ๆ อีกมากมาย เช่น การใช้งานที่ง่ายขึ้นตามความต้องการของผู้ใช้งาน การเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ที่สามารถทำให้เรียนรู้ได้ทบทวนความรู้เดิมได้อย่างต่อเนื่อง และทุกเวลาจึงถือว่าการสร้างองค์ความรู้ด้วยระบบมัลติมีเดียเป็นสิ่งที่คุ้มค่าต่อการลงทุน เนื่องจากประหยัดระยะเวลาและค่าใช้จ่ายอื่น ๆ เช่น การจัดหาวิทยากร การจัดหาสถานที่ การจัดหาช่องทางการนำเสนอผ่านสื่อ เป็นต้น นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้หลักสูตรสาระการเรียนรู้ท้องถิ่นเรื่อง มะพร้าว ถือว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่อาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งเป็นไปตามนโยบายเรื่องการเมืองงานทำของรัฐบาล โดยโรงเรียนวัดชนะสงคราม มีการจัดหลักสูตรที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552) โดยเชิญปราชญ์ชาวบ้านผู้ทรงภูมิปัญญาท้องถิ่น เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่น คือ มะพร้าว เข้ามาเป็นองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำอาหารโดยเฉพาะอย่างยิ่งขนมที่นักเรียนมีความสนใจเป็นพิเศษ ซึ่งการเชิญวิทยากรที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นมาสอน สอดคล้องกับนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ของรัฐบาล หมายถึง การเพิ่มทักษะให้กับผู้เรียน ในด้านการดำรงชีวิต และสอดคล้องกับนโยบายการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่จัดให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต (พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์, 2558)

จากที่กล่าวมาผู้วิจัยได้ตระหนักถึงปัญหาและเห็นความสำคัญ จึงได้คิดค้นวิธีการในการแก้ปัญหาดังกล่าวด้วยการบันทึกวิดีโอ รูปแบบสื่อมัลติมีเดียซึ่งจะสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน เมื่อนักเรียนไม่สามารถจำได้ในครั้งแรกก็สามารถกลับมาดูทบทวนซ้ำได้อีกครั้ง จนเข้าใจและพร้อมที่จะนำไปปฏิบัติได้อย่างชัดเจน เป็นการเผยแพร่ รวมไปถึงการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่ เช่น กระบวนการทำอาหารหรือของหวานที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่ในสังคมโดยอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้วิจัยจึงจัดทำชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าว เน้นกระบวนการเรียนรู้ตามหลักการของระบบมัลติมีเดีย เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ที่คงอยู่ตลอดไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนจากชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนจากชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย



วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 4 โรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาฉะเชิงเทราเขต 1 ที่ตั้งอยู่บริเวณตำบลคลองนครเนื่องเขต ตำบลคลองเปรง ตำบลหนามแดง อำเภอเมือง จังหวัดฉะเชิงเทรา ได้แก่ โรงเรียนวัดชนะสงคราม จำนวน 20 คน โรงเรียนสุเหร่า สมอเซ จำนวน 36 คน โรงเรียนวัดหนามแดง จำนวน 13 คน และโรงเรียนวัดคลองเจ้า จำนวน 23 คน รวม 92 คน โดยมีเหตุผลในการเลือก ดังนี้ เป็นโรงเรียนที่มีบริบทใกล้เคียงกัน มีการปลูกต้นมะพร้าวภายในบริเวณโรงเรียนทั้ง 4 แห่ง บริเวณนี้มีประชาชนปลูกมะพร้าวเป็นจำนวนมาก และชาวบ้านบางกลุ่ม ประกอบอาชีพการทำวนมะพร้าว และมีการแปรรูปผลิตภัณฑ์จากต้นมะพร้าวคือ การทำไม้กวาดทางมะพร้าว และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชนะสงคราม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 20 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ด้วยวิธีการจับฉลาก

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียเรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าว และตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากการใช้ชุดการเรียนรู้ เรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าว และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนจากชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าว

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ 1 การศึกษาเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลการเรียน สร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลของการวิจัยเพื่อพัฒนาผลการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าว แบบทดสอบวัดผลการเรียนและแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ และสื่อมัลติมีเดีย จากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 90 คน โดยทดสอบวัดผลการเรียนก่อนและหลังเรียนใช้ชุดการเรียนรู้ และแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้และสื่อมัลติมีเดีย ทำการปรับปรุงแล้วนำไปใช้จริง

ระยะที่ 2 ดำเนินการใช้ชุดการเรียนรู้เรื่องรอบรู้เรื่องมะพร้าวเพื่อศึกษาผลการเรียนรู้และวัดความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้และสื่อมัลติมีเดีย

ระยะที่ 3 ดำเนินการวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าว และประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้และสื่อมัลติมีเดีย



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดการเรียนรู้ เรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าว จำนวน 1 ชุด มีวิธีการสร้างชุดการเรียนรู้ ดังนี้ 1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2) กำหนดจุดมุ่งหมาย 3) กำหนดเนื้อหาของบทเรียน 4) ออกแบบโครงและจัดทำชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย 5) นำชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) ของชุดการเรียนรู้กับจุดประสงค์ พบว่า ผลการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของชุดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ที่ 1.00 และมีผลการประเมินคุณภาพของชุดการเรียนรู้ พบว่า ชุดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจำนวน 5 ชุด มีคะแนนเฉลี่ยของรายด้านอยู่ระหว่าง 4.09 - 5.00 และมีคะแนนเฉลี่ยรวมทุกด้านเท่ากับ 4.66 ซึ่งมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยลักษณะของชุดเรียนรู้ จะเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ควบคู่กับกระบวนการทำงานเป็นทีม ซึ่งชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าว ประกอบด้วย 5 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้ 1) เรื่อง มะพร้าวเล่าเรื่อง 2) คุณค่าจากมะพร้าว 3) สายพันธุ์มะพร้าว 4) ปลูกอย่างไรให้ผลดี และ 5) มะพร้าวสร้างคุณค่า

2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าว ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ผลการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า ข้อสอบมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ และมีค่าความยากง่าย (p) มีค่าตั้งแต่ 0.56 - 0.79 และหาค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.25 - 0.47 และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.97 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ จากนั้นนำมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยวิธีการของ Kuder - Richardson (KR-20)

3. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนจากชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าวผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ผลการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของชุดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า ชุดการเรียนรู้ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ที่ 1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) เท่ากับ 0.96 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการตามขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ผลการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนโดยหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มไม่เป็นอิสระต่อกัน (t - test Dependent Sample) และศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้เรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าว โดยหา



ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนเทียบกับเกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยของคะแนนความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้และสื่อมัลติมีเดีย

ผลการวิจัย

ผลการเรียนรู้ที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้เรื่อง ครอบรู้เรื่องมะพร้าว ก่อนและหลังเรียนสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนจากชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย

ตารางที่ 1 ผลการเรียนรู้จากการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ครอบรู้เรื่องมะพร้าว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียน

คะแนน	n	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D	t	p
ก่อนเรียน	20	30	19.05	1.63	19.25*	.000
หลังเรียน	20	30	26.10	2.24		

* $p < .05$

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้เรื่อง ครอบรู้เรื่องมะพร้าว มีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 19.05 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.63 และมีผลคะแนนทดสอบหลังเรียน คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 26.10 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.24

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้เรื่อง ครอบรู้เรื่องมะพร้าว

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้เรื่อง ครอบรู้เรื่องมะพร้าว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

รายการ	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา			
1. มีความเข้าใจเนื้อหาที่เรียน	4.60	0.50	มากที่สุด
2. เนื้อหาเหมาะสมไม่ยากเกินไป	4.55	0.69	มากที่สุด
3. เนื้อหาที่เรียนเป็นเรื่องที่มีประโยชน์สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.60	0.50	มากที่สุด

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
รวมเฉลี่ย	4.58	0.56	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
1. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.65	0.59	
2. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น	4.85	0.37	มากที่สุด
3. เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.65	0.49	มากที่สุด
4. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้	4.55	0.60	มากที่สุด
5. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น	4.40	0.68	มาก
รวมเฉลี่ย	4.62	0.54	มากที่สุด
ด้านการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้			
1. สื่อ ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจมากยิ่งขึ้น	4.85	0.49	มากที่สุด
2. สื่อส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ผลงาน	4.80	0.41	มาก
3. สื่ออุปกรณ์ส่งเสริมการทำงานกลุ่มมากขึ้น	4.80	0.41	มาก
รวมเฉลี่ย	4.81	0.43	มาก
ด้านการวัดและประเมินผล			
1. มีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่หลากหลาย	4.55	0.51	มากที่สุด
2. มีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตรงตามจุดประสงค์	4.55	0.51	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.55	0.51	มากที่สุด
รวมเฉลี่ยทุกด้าน	4.64	0.51	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมทุกด้านเท่ากับ 4.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความพึงพอใจมากที่สุด ได้แก่ ด้านการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 รองลงมา ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.62 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54 ด้านเนื้อหา โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.56 และด้านการวัดผลประเมินผล โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 ตามลำดับ

อภิปรายผล

การศึกษาการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ครอบรู้เรื่องมะพร้าว ที่มีต่อผล การเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1.หลังเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง ครอบรู้เรื่องมะพร้าว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อน



เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ อาจเนื่องมาจากการพัฒนาผลการเรียน โดยผู้วิจัยได้ศึกษาพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ถึงแนวทางปฏิรูปการเรียนรู้ โดยกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ จึงมีการนำเนื้อหาในหลักสูตรท้องถิ่นมาพัฒนาเป็นชุดการเรียนรู้ เรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าว ผสมผสานกับสื่อมัลติมีเดีย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชนะสงคราม ที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าว มีผลคะแนนการทดสอบผลการเรียนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 19.05 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.63 และมีผลคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 26.10 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.24 และเมื่อทดสอบค่าเฉลี่ยของการทดสอบผลการเรียนหลังเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ นักเรียนมีผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ อันมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 7 ส่วน ได้แก่ 1) จุดประสงค์ของกิจกรรม 2) สารการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ปรับปรุง 2560) 3) สารการเรียนรู้ตามหลักสูตรท้องถิ่น 4) วิธีการสอนที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและสังเคราะห์และเลือกใช้ในการจัดกิจกรรมจำนวน 3 วิธีการสอน ได้แก่ กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Process) แบบโมเดลซิปปา (CIPPA Model) แบบสาธิต 5) สื่อการสอนที่เป็นสื่อมัลติมีเดีย 6) การวัดและประเมินผล 7) บันทึกผลการเรียนรู้ โดยที่ผู้วิจัยได้ออกแบบชุดการเรียนรู้ที่ลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก มีเนื้อหาครบถ้วน ออกแบบสื่อมัลติมีเดียที่น่าสนใจ ใช้สีและขนาดตัวอักษรที่เหมาะสม ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการศึกษา และเมื่อพิจารณาถึงผลการวิจัยครั้งนี้จะเห็นว่ามีผลสอดคล้องกับราชัน ดินวรรณภา ที่เปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่องอักษรโบราณอีสานในหลักสูตรท้องถิ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างเรียนด้วยโปรแกรมบทเรียนแบบมัลติมีเดียกับการเรียนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า 1 โปรแกรมบทเรียนมัลติมีเดียเรื่องอักษรโบราณอีสานในหลักสูตรท้องถิ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 83.08 /81.10 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/ 80 2. ดัชนีประสิทธิผลของโปรแกรมบทเรียนมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6231 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 62.31 3. นักเรียนที่เรียนด้วยโปรแกรมบทเรียน มัลติมีเดีย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดวิเคราะห์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .014 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยโปรแกรมบทเรียนมัลติมีเดียเรื่องอักษรโบราณอีสานในหลักสูตรท้องถิ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมาก คะแนนเฉลี่ย ความพึงพอใจของนักเรียน 4.57 2) ในการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ สามารถพัฒนาตนเองได้ (ราชัน ดินวรรณภา, 2556) โดยสอดคล้องกับทิพย์วิมล วังแก้วศิริภู ได้ศึกษาและพัฒนารูปแบบการ



เรียนการสอนโดยใช้ยุทธศาสตร์สะท้อนอภิปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้ชุมชนเป็นฐาน อาศัยหลักการของแนวคิด การสร้างสรรค์ความรู้ การรู้กระบวนการเรียนรู้หรืออภิปัญญาการเรียนรู้ มาเป็นหลักการในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยกำหนดชื่อเป็นรูปแบบการเรียนการสอน (KWPMML Plus community based project) การเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนดังกล่าวเป็นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ผู้เรียนได้เรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ตามความสนใจของตนเองได้ฝึกทักษะกระบวนการคิดเกิดการเรียนรู้กระบวนการด้วยตนเอง ผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการเรียน การสอนพบว่าทุกองค์ประกอบซึ่งประกอบด้วยแนวคิด และหลักการของรูปแบบวัตถุประสงค์ของรูปแบบขั้นตอนกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบและผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนหลังจากการเรียน ตามรูปแบบมีความเหมาะสม ในระดับมากที่สุดทุกองค์ประกอบ ส่วนผลที่เกิดขึ้น จากการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน (KWPMML Plus community Based Project) พบว่าช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการสืบค้นข้อมูลการเห็นประโยชน์ของแหล่งเรียนรู้ในชุมชน มีจิตสำนึกร่วมอนุรักษ์องค์ความรู้ในชุมชน พัฒนาทักษะการตั้งคำถามพัฒนาทักษะการสรุปองค์ความรู้และพัฒนาทักษะการวางแผนในระดับมาก ส่วนทักษะการกำกับตนเองในการเรียนรู้ได้รับการพัฒนาในระดับปานกลาง 3) กระบวนการจัดการศึกษาส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ (ทิพย์วิมล วังแก้วหรือญู, 2558) สอดคล้องกับสมมติพิพิธกุล การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แผนจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อประสม ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แผนจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิค STAD ร่วมกับสื่อประสมที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.07/84.02 ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) การศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผล มีค่าเท่ากับ 0.7429 แสดงว่า นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการเรียนรู้เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แผนจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อประสม มีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 74.29 3) การเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนโดยใช้แผนจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อประสมกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในส่วนของความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้หลังเรียนจากชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสาเหตุ ดังนี้ 1) กิจกรรมการเรียนรู้ ชุดการเรียนรู้เรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าว ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ โดยจัดให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้เดิมที่ตนเองมีเกี่ยวกับมะพร้าวที่เป็นต้นไม้อินชุมชน และหาข้อมูลใหม่



จากชุดการเรียนรู้ และสืบค้นจากสื่อมัลติมีเดียที่เป็นองค์ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่นักเรียนมีอยู่ โดยครูมีการสาธิตวิธีการปลูกมะพร้าวมีสื่อการเรียนรู้ 2) สื่อการเรียนการสอนชุดการเรียนรู้เรื่อง ครอบรู้เรื่องมะพร้าว มีการนำเสนอเนื้อหาโดยผสมผสานระหว่างชุดการเรียนรู้กับสื่อมัลติมีเดีย ในรูปแบบวิดีโอ ประกอบด้วยรูปภาพ เสียง และมีวิดีโอที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตทางการเกษตรโดยอาศัยองค์ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นในการนำไปปรับใช้ให้เกิดมูลค่า นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่องมะพร้าวไปปรับใช้และการแปรรูปมะพร้าวให้กลายเป็นสินค้าได้อย่างหลากหลาย เช่น มะพร้าวแก้ว วนมะพร้าว เป็นต้น จึงทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหาเป็นอย่างดี ด้วยผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง ครอบรู้เรื่องมะพร้าว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 มีการสร้างสื่อการเรียนรู้ ในรูปแบบ Power Point เพื่อให้ นักเรียนได้มีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 นอกจากนี้ยังทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าและเห็นความสำคัญของทรัพยากรที่มีในท้องถิ่น ทบทวนการเรียนรู้ได้หลายครั้งตามที่นักเรียนต้องการ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 (สมฤดี พิพิชกุล, 2558) สอดคล้องกับกรกต ธัชศฤงคารสกุล ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ดนตรีจีนบางหลวง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เรื่องดนตรีจีนของชุมชนบางหลวงที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านมัลติมีเดียมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.29 และโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาคุณภาพอยู่ในระดับดีมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.36 และประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย เพื่อการเรียนรู้เรื่องดนตรีจีน ของชุมชนบางหลวง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.14/ 80.06 ซึ่งผ่านตามเกณฑ์ 2) ประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ผลของการใช้ชุดการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาความสามารถด้านกระบวนการคิดวิเคราะห์ จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ตลอดจนสามารถนำความรู้จากการเรียนรู้นี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม 3) วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ชุดการเรียนรู้เรื่องครอบรู้เรื่องมะพร้าว ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยยึดหลักการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการกับสิ่งใกล้ตัว โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนลดความสามารถ เก่ง - ปานกลาง - อ่อน มีการชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละชุดการเรียนรู้ที่ชัดเจน ชี้แจงกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม เกณฑ์การให้คะแนน รวมทั้งจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ใช้สื่อ แหล่งการเรียนรู้ เช่น ใบงาน ใบความรู้ ห้องสมุด และอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ได้วัดและประเมินผลการเรียนรู้จากใบงาน การนำเสนอ การทดสอบ การประเมินผล เป็นต้น (กรกต ธัชศฤงคารสกุล, 2556) สอดคล้องกับธวัช อารีราษฎร์ ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการพัฒนานวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเผยแพร่

องค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรม แบบประเมินความเหมาะสมของเว็บไซต์แหล่งการเรียนรู้ แบบประเมินความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดียของแหล่งการเรียนรู้ และแบบวัดการยอมรับนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบด้วย ขั้นตอน หรือวิธีการในการศึกษาผลการประเมินเว็บไซต์แหล่งการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ผลการประเมินสื่อมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และผลการวัดการยอมรับนวัตกรรม พบว่า กลุ่มนักศึกษาและกลุ่มเจ้าของแหล่งการเรียนรู้ยอมรับต่อนวัตกรรมโดยรวมในระดับมากที่สุด (ธรัช อารีราษฎร์, 2560)

สรุป/ข้อเสนอแนะ

ชุดการเรียนรู้เรื่อง รอบรู้เรื่องมะพร้าวที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นส่งผลให้นักเรียนมีผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน จากการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ที่นำเสนอในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ควบคู่กับกระบวนการจัดการเรียนการสอน นำไปสู่การมีองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่ผู้เรียนสามารถนำไปเผยแพร่ ประยุกต์ใช้ได้ในอนาคต และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด โดยมีความพึงพอใจด้านการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้มากที่สุด และรองลงมา ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านเนื้อหา และด้านการวัดผลประเมินผลตามลำดับ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ ดังนี้ 1) การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่องรอบรู้เรื่องมะพร้าว ครูผู้สอนควรกระตุ้นผู้เรียนโดยการตั้งคำถามและควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามลำดับขั้นตอนเพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างราบรื่น 2) การนำชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียมาใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นที่มีสมาธิในการเรียนน้อย ควรออกแบบสื่อมัลติมีเดียที่กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนใจ มีสีสันสดใส เนื้อหาและภาพมีความชัดเจน กิจกรรมมีความหลากหลาย และในระหว่างการจัดการเรียนการสอนครูผู้สอนสามารถใช้คำถามกระตุ้นผู้เรียนให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน เกิดทักษะการคิดแก้ปัญหา และเชื่อมโยงความรู้สู่ชีวิตประจำวันได้ดียิ่งขึ้น 3) การสอนโดยใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียถือเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ไม่ใช่การจัดการเรียนการสอนทั้งหมด อยู่ในชุดการเรียนรู้ ครูผู้สอนไม่ควรทิ้งผู้เรียนในขณะที่ใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย แต่ควรกระตุ้นและคอยช่วยเหลือผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ 4) การสอนโดยใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ครูผู้สอนจะต้องตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์การเชื่อมต่อและจอแสดงผลก่อนนำไปใช้สอน เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่น 5) ควรกำหนดระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสม เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้ 1) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียกับรูปแบบการสอนอื่น ๆ เพื่อหา



วิธีการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และช่วยพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น 2) ควรพัฒนาการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียเรื่องรอบรู้เรื่องมะพร้าว ผ่านการเรียนออนไลน์ ศึกษาและเพิ่มตัวแปรตามอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- โรงเรียนวัดชนะสงคราม. (2555). หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดชนะสงคราม พุทธศักราช 2561. ฉะเชิงเทรา: กลุ่มงานวิชาการ.
- กรกต อัครคุณากรสกุล. (2556). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ดนตรีจีนบางหลวง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเจ็ยงหัว อำเภอบางเลน จังหวัดนครปฐม. ใน วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จรัสศรี พัวจินดาเนตร. (2553). ผลของการสอนแบบสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม และการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบร่วมมือ ในวิชาการงานอาชีพ และเทคโนโลยีที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และคุณธรรม จริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิพย์วิมล วังแก้วหิรัญ. (2558). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนด้วยยุทธศาสตร์สะท้อนอภิปัญญา ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐานของครูผู้สอนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. ใน รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์.
- ธรัช อารีราษฎร์. (2560). ผลการพัฒนาวัตกรรมการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น. ใน รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 4). (2542). ราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 116 ตอนที่ 74 ก หน้า 7 (1 พฤษภาคม 2562).
- พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์. (2558). การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชัน ดินวรรณภา. (2556). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่องอักษรโบราณอีสานในหลักสูตรท้องถิ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างเรียนด้วยโปรแกรมบทเรียนแบบมัลติมีเดียกับการเรียนแบบปกติ. ใน รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมฤดี พิพิธกุล. (2558). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนา เศรษฐกิจของไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แผนจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อประสม. ใน วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.