

ผลของการใช้วิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อศึกษา
ระดับพฤติกรรมความสนใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

The Effect of Using Blended Teaching Method of Story-telling with
the Multimedia to Study Learning Interest Behavior Levels

of Prathomsuksa 3, Demonstration School,

Buriram Rajabhat University

อนล สวนประดิษฐ์^{1*} บรรพต วงศ์ทองเจริญ² และเวียงพิงค์ ทวีพูน³
Anon Suanpradit^{1*} Banphot Wongthongcharoen² and Wiangping Taweepoon³

^{1,2} สาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ 31000
³ คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ 31000

^{1,2} Technology and Innovation Program, Faculty of Education, Buriram Rajabhat University,
Buriram 31000, Thailand.

³ Nursing Science Program, Faculty of Nursing, Buriram Rajabhat University, Buriram 31000, Thailand.

^{1*} Corresponding Author, E-mail : anon.sp@bru.ac.th

Received: 10 June 2020, Revised: 22 July 2020, Accepted: 30 July 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับพฤติกรรมความสนใจในการเรียนของนักเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย 2) เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังใช้วิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย และ 3) ศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงทดลองประเภทกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จำนวน 14 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม ด้วยการจับผลจากเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) สื่อมัลติมีเดีย เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ 3) แบบประเมินระดับพฤติกรรมความสนใจในการเรียนของนักเรียน 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5) แบบประเมินระดับความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับพฤติกรรมความสนใจในการเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังสูงกว่าก่อนเรียนและโดยมีค่าร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับร้อยละ 41.42 3) ระดับความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : วิธีการสอนแบบผสมผสาน, การเล่านิทาน, สื่อมัลติมีเดีย

Abstract

This research aimed to: 1) study the students' learning interest behavior level using the blended teaching method of story-telling with using the multimedia, 2) compare the students' learning achievement scores after learning by the blended teaching method of the story-telling and using the multimedia, and 3) study the students' satisfaction level toward the blended teaching method of story-telling with using the multimedia. The research was the quasi-experimental design. The sample was 14 Phathomsuksa 3 students at Demonstration School Buriram Rajabhat University, acquired by cluster random sampling with drawing lots. The research instruments contained: 1) learning management lesson plans, 2) the multimedia entitled, Information Technology, 3) the questionnaires assessing the students' learning interest behavior level, 4) learning achievement test and 5) the questionnaires assessing the satisfaction. The statistics for analyzing the data covered the percentage, mean and standard deviation. The research findings revealed that: 1) the students' learning interest behavior level was in the most level, 2) the students' learning achievement scores after learning revealed higher than before learning with the progressive percentage value equaled 41.42 and 3) the students' satisfaction level was in the most level.

Keywords: Blended teaching method, Storytelling, multimedia

1. บทนำ

การศึกษามีความจำเป็นและสำคัญตามแนวการเรียนรู้ระดับชาติเนื่องจากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ซึ่งเป็นกฎหมายแม่บทเกี่ยวกับการศึกษาชาติ ได้บัญญัติสาระตามแนวทางการปฏิรูปการศึกษาไม่ว่าจะเป็นปรัชญาการศึกษา และความมุ่งหมายในการจัดการศึกษาต้องเปลี่ยนไป เพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรม ในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ในหมวด 4 มาตรา 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพ และมาตรา 26 ให้สถานศึกษาจัดการประเมินผู้เรียนโดยพิจารณาจากพัฒนาการ ความประพฤติ สังเกตพฤติกรรม การร่วมกิจกรรมและการทดสอบควบคู่ไปในกระบวนการเรียนการสอน และใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย (สิริมา ภิญโญนนท์พงษ์, 2554)

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งให้เด็กมีพัฒนาการที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถ และความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เมื่อเด็กจบการศึกษาระดับปฐมวัย เด็กจะบรรลุตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่กำหนดไว้และในแต่ละช่วงอายุผู้สอนจะต้องคำนึงถึงคุณลักษณะตามวัยของเด็กด้วย มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช

2546 จะครอบคลุมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจสังคม และสติปัญญา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2547) เด็กระดับปฐมวัยเป็นวัยที่ต้องเรียนรู้และยอมรับตามทฤษฎีของอัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura) นักจิตวิทยาร่วมสมัย (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2558) กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์นั้นเกิดจากพฤติกรรมบุคคล นั้นมีการปฏิสัมพันธ์ อย่างต่อเนื่องระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อม โดยผู้เรียนจะเรียนจากตัวแบบ และการเลียนแบบนี้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยอาศัยการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบ การสังเกตการตอบสนองและปฏิกิริยาต่าง ๆ

จากการสัมภาษณ์ผู้บริหารและครูโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ เรื่องการส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียน พบว่าโรงเรียนมีเป้าหมายในการพัฒนาดังนี้ 1) พัฒนาเด็กทุกคนมีสุขภาพดี มีระเบียบวินัย มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ และสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข 2) พัฒนาและส่งเสริมครูทุกคนให้มีความรู้ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีการใช้นวัตกรรม เทคโนโลยี และเทคนิควิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย 3) จัดการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงหลักพัฒนาการ ความแตกต่างระหว่างบุคคล ยึดความสนใจและความต้องการในการเรียนรู้ของเด็กเป็นสำคัญ โดยมุ่งให้เด็กได้พัฒนาความสามารถอย่างเต็มศักยภาพ 4) จัดหาสื่ออุปกรณ์ที่หลากหลาย ทันสมัย เพียงพอต่อความต้องการการเรียนรู้ พร้อมทั้งส่งเสริมพัฒนาการของเด็กให้เต็มศักยภาพ 5) พัฒนาสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่สะอาดร่มรื่นอบอุ่นและปลอดภัย 6) พัฒนาระบบการฝึกประสบการณ์วิชาชีพของนักศึกษาที่มีประสิทธิภาพ 7) ส่งเสริมให้บริการทางวิชาการด้านการศึกษาดูงานของการฝึกอบรมในระดับอนุบาลและการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มีคุณภาพแก่ท้องถิ่นและสังคม ซึ่งจะเห็นว่าในเป้าหมายข้อที่ 2-4 นั้นทางโรงเรียนได้ส่งเสริมให้ครูจัดการเรียนการสอนโดยใช้นวัตกรรม เทคโนโลยี และวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

จากสิ่งที่ได้กล่าวมาในข้างต้น เป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนของโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ต้องการพัฒนาเด็กทุกคนมีสุขภาพดี มีระเบียบวินัย มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ และสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ซึ่งจากการที่ผู้วิจัยลงพื้นที่ทดลองสอน จำนวน 2 สัปดาห์พบว่า เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมที่ไม่ค่อยสนใจในเนื้อหาการเรียน มีพฤติกรรมการเล่น การพูดคุย และไม่สนใจในเนื้อหาการเรียน ดังนั้นในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นผู้รับผิดชอบนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 จึงต้องแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งจากการที่ตรวจสอบเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การสอนแบบผสมผสานเป็นการสอนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้กับวิธีการสอนที่หลากหลาย สามารถจัดการเรียนการสอนบนเครือข่ายหรือแบบออนไลน์ โดยสามารถบูรณาการวิธีการสอนต่างๆ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนได้ (Mustafa Saritepeci, Hasan Cakir, 2015). นอกจากการสอนแบบผสมผสานแล้วผู้วิจัยยังบูรณาการการเล่านิทาน เพื่อสร้างความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถช่วยแก้ปัญหาเรื่องระดับพฤติกรรมความสนใจในการเรียนได้ โดยงานวิจัยครั้งนี้ได้บูรณาการใช้สื่อมัลติมีเดีย ที่มีภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ เพื่อให้แทรกเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งในด้านระดับพฤติกรรมกรเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมความสนใจในการเรียนของนักเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบผสมผสาน การเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย

2.2 เพื่อเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังใช้วิธีการสอนแบบผสมผสาน การเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย

2.3 เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย

3. แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารแนวคิด ทฤษฎีตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย 1) ทฤษฎีการเรียนรู้ กลุ่มพฤติกรรมนิยม โดยศึกษาจากเอกสาร จิตวิทยาการศึกษา (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2553) 2) แนวคิดจิตวิทยา บุคลิกภาพร่วมสมัย และจิตบำบัด (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2558) 3) การวัดและการประเมินผลเด็กแนวใหม่ (สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์, 2554) 4) จิตวิทยาการปกครองชั้นเรียน (สมพร สุทัศนีย์, 2541) 5) แนวทางการเรียนการสอนโดยการเล่านิทานดิจิทัล (Afrilyasanti, R., and Basthomi, Y., 2011) และ 6) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย และงานวิจัยการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Shea, P, 2007) แสดงเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จำนวน 3 หมู่เรียน ประกอบด้วย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 14 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 11 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 11 คน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/4 จำนวน 13 คน รวมจำนวนประชากรทั้งสิ้น 49 คน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จำนวน 14 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับฉลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

การวิจัยครั้งนี้ เป็นรูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง ประเภทการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Design) ในรูปแบบของการทดลองกับกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนและหลังเรียน (One Group Pretest-Posttest Design) ซึ่งมีรูปแบบดังตารางที่ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

ตารางที่ 1 แผนการทดลอง

กลุ่มทดลอง	ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
14	T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้

X แทน การจัดการกระทำ Treatment คือการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทาน และสื่อมัลติมีเดีย

T₁ แทน คะแนนทดสอบก่อนเรียน

T₂ แทน คะแนนทดสอบหลังเรียน

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานการเล่านิทาน จำนวน 4 แผน
2. สื่อมัลติมีเดีย เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ

4.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบประเมินระดับพฤติกรรมความสนใจในการเรียนของนักเรียน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ

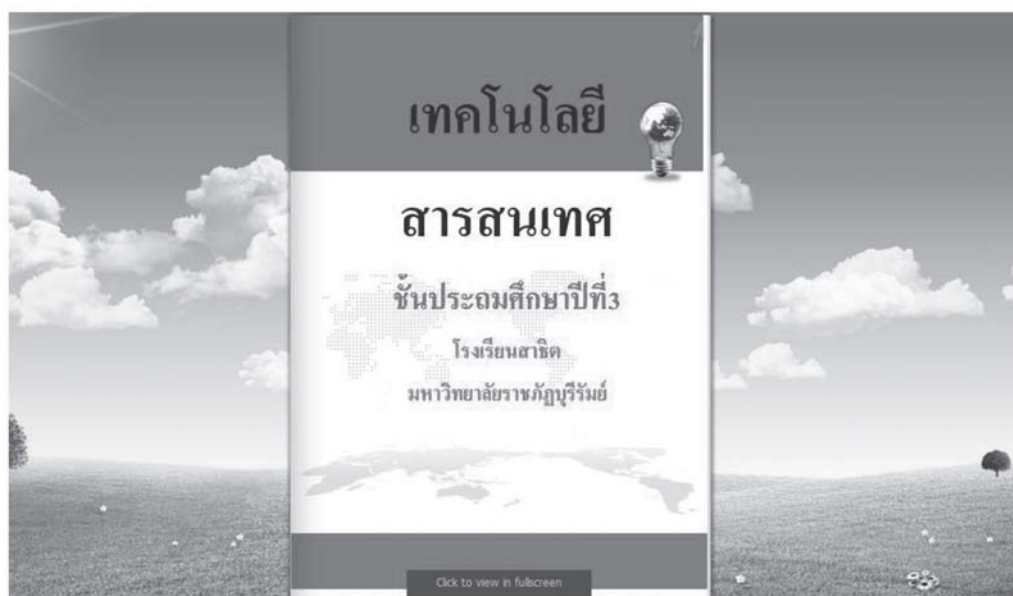
3. แบบประเมินระดับความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

4.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

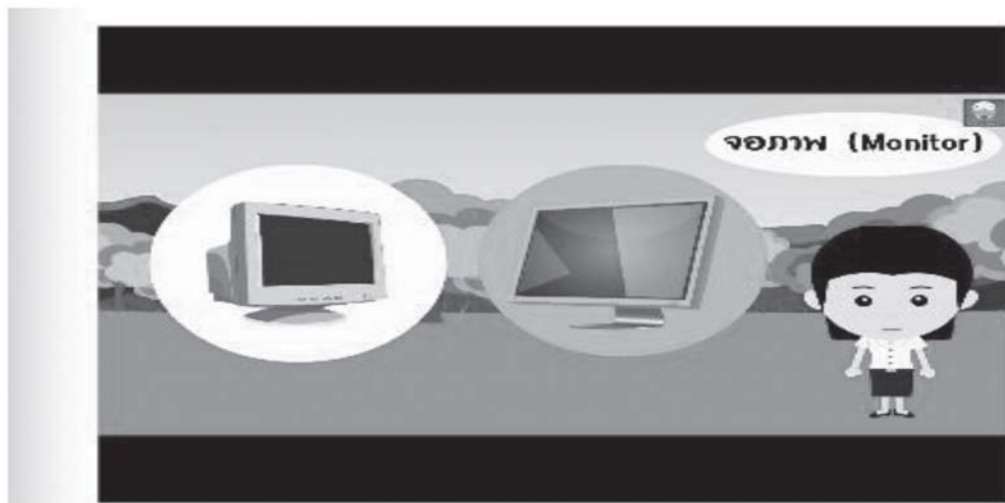
1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานการเล่านิทาน จำนวน 4 แผน มีการพัฒนาโดยการนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหาและวัตถุประสงค์ (IOC) โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน แบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ได้แก่ อาจารย์สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการเรียนรู้ ได้แก่ อาจารย์ประจำกลุ่มวิชาหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา ได้แก่ อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา จำนวน 1 คน และครูผู้สอนโรงเรียนสาธิต ที่เคยทำการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 1 คน จากนั้นนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ หลังจากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่มีความคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง (Try - out) ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 16 คน ผลการทดลองพบว่า ยังมีข้อบกพร่องระหว่างการดำเนินกิจกรรมตามแผน และระยะเวลาไม่เป็นไปตามแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำข้อบกพร่องที่ได้จากการทดลอง มาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. สื่อมัลติมีเดีย เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ พัฒนาโดยการนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหาและวัตถุประสงค์ (IOC) จากนั้นนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุง จากนั้นนำไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง (Try - out) จากนั้นนำข้อบกพร่องที่ได้จากการทดลองมาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ภาพที่ 2 สื่อมัลติมีเดีย e-Book



ภาพที่ 3 มัลติมีเดีย VDO Content



3. แบบประเมินระดับพฤติกรรมความสนใจในการเรียน โดยเกณฑ์การวัดผลให้คะแนนระดับคุณภาพของแต่ละพฤติกรรมดังนี้ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2545)

ตารางที่ 1 เกณฑ์การประเมินระดับพฤติกรรมความสนใจในการเรียน

ระดับ	คะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน
มากที่สุด	3.10-4.00	สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่พูดคุยในชั้น มีคำถามที่ดี ตอบคำถามถูกต้อง ทำงานส่งครบตรงเวลา
มาก	2.01-3.00	การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 70%
ปานกลาง	1.01-2.00	การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 50%
น้อย	0.10-1.00	เข้าชั้นเรียน แต่การแสดงออกน้อยมาก ส่งงานไม่ครบ ไม่ตรงเวลา

โดยนำแบบประเมินระดับพฤติกรรมที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหาและวัตถุประสงค์ (IOC) จากนั้นนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุง ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ พัฒนาโดยการนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหาและวัตถุประสงค์ (IOC) จากนั้นนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุง จากนั้นนำไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง (Try - out) จากนั้นนำข้อสอบได้ทดลองมาวิเคราะห์ค่าความยาก-ง่าย ของข้อสอบ ได้ค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.2-0.8 และค่าอำนาจจำแนก 0.78 และวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้ สูตร KR- 20 ของ Kuder-Richardson (บุญชม ศรีสะอาด, 2546) ได้ค่าความเชื่อมั่น .86

5. แบบประเมินระดับความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การเตรียมการทดลอง

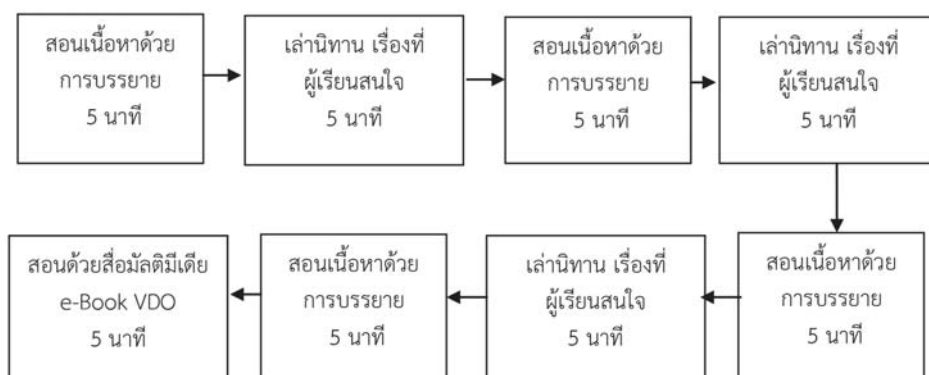
1.1 เตรียมสถานที่และเครื่องคอมพิวเตอร์ ในการทดลอง โดยใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และเครื่องคอมพิวเตอร์ลูกข่ายพร้อมอุปกรณ์ครบชุด จำนวน 14 ชุด

1.2 กำหนดระยะเวลาการทดลอง ผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองและทำการทดลองระหว่างวันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ. 2562 ถึง วันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2562

2. การดำเนินการทดลอง

2.1 การเตรียมนิทาน แบ่งหมวดหมู่ดังนี้ 1) นิทานอีสป 2) นิทานพื้นบ้าน 3) นิทานชาดก โดยให้ผู้เรียนเลือกนิทานที่สนใจแล้วจึงดำเนินการทดลอง โดยตลอดกิจกรรมการสอน จะเล่านิทานสลับกับการเรียนในเนื้อหา โดยใน 1 แผน จะเล่านิทาน 1 เรื่อง แสดงตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบดังนี้

ภาพที่ 4 แสดงขั้นตอนการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย



2.2 ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ

2.3 ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินความพึงพอใจหลังจากเรียนครบทุกหน่วยการเรียนรู้ โดยเครื่องมือแบบวัดความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ แสดงตามภาพประกอบที่ 5

ภาพที่ 5 แบบสอบถามระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย

**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบผสมผสาน
การเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย**

คำชี้แจง

โปรดแสดงความคิดเห็นของนักเรียนโดยกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็น

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด  5	มาก  4	ปานกลาง  3	น้อย  2	น้อยที่สุด  1
1. วิธีการสอนกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้					
2. มีการอธิบายเนื้อหาชัดเจน					
3. รูปภาพสวยงามและเหมาะสมกับเนื้อหา					
4. มัลติมีเดียมีตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจนและ สีสันสวยงาม					

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. วิเคราะห์ความสอดคล้องของเนื้อหา กับสิ่งที่ต้องการวัด (Index of Objective Congruence: IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ การเล่านิทาน มัลติมีเดีย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยมีเกณฑ์ที่เหมาะสมเท่ากับ 0.6 ขึ้นไป โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่ามีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และ
- 1 หมายถึง แน่ใจว่ามีเนื้อหาไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

2. ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

3. วิเคราะห์พฤติกรรมความสนใจในการเรียนของนักเรียน 4 ระดับ ใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยรายงานกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของแต่ละกลุ่มซึ่งกำหนดเกณฑ์ ดังนี้ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2545)

- 3.10–4.00 หมายถึง มากที่สุด
- 2.01–3.00 หมายถึง มาก
- 1.01–2.00 หมายถึง ปานกลาง
- 0.10–1.00 หมายถึง น้อย

4. วิเคราะห์ผลของระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทาน ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย ใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยเกณฑ์การแปลความหมาย ค่าเฉลี่ยของแต่ละกลุ่ม ซึ่งกำหนดเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2546)

4.51–5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

3.51–4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

2.51–3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

1.51–2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

1.00–1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

5. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยจากการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถนำมาสรุปได้ดังนี้

1. ระดับพฤติกรรมการความสนใจในการเรียนของนักเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทาน ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย

ตารางที่ 2 ผลการประเมินพฤติกรรมการความสนใจในการเรียนของนักเรียน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
1. ความสนใจ	3.92	0.26	มากที่สุด
2. การแสดงความคิดเห็น	3.71	0.46	มากที่สุด
3. การตอบคำถาม	3.85	0.36	มากที่สุด
4. การยอมรับฟังคนอื่น	3.71	0.46	มากที่สุด
5. ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย	3.78	0.42	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	3.80	0.39	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการความสนใจในการเรียนของนักเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย ภาพรวมค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=3.80$, S.D.=0.39) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีระดับพฤติกรรมที่สูงที่สุดได้แก่ด้านความสนใจ ($\bar{X}=3.92$, S.D.=0.29) รองลงมาคือด้านการตอบคำถาม ($\bar{X}=3.85$, S.D.=0.36) และด้านทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย ($\bar{X}=3.78$, S.D.=0.42) ตามลำดับ

2. คะแนนคะแนนผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังใช้วิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย

ตารางที่ 3 คะแนนความก้าวหน้าของนักเรียน

นักเรียน	คะแนนก่อนเรียน	คิดเป็นร้อยละ	คะแนนหลังเรียน	คิดเป็นร้อยละ	คะแนนความก้าวหน้า	ร้อยละความก้าวหน้า
	(20 คะแนน)		(20 คะแนน)			
ลำดับที่ 1	7	35	14	70	7	35
ลำดับที่ 2	5	25	16	80	11	55
ลำดับที่ 3	4	20	15	75	11	55
ลำดับที่ 4	5	25	14	70	9	45
ลำดับที่ 5	9	45	15	75	6	30
ลำดับที่ 6	7	35	16	80	9	45
ลำดับที่ 7	6	30	11	55	5	25
ลำดับที่ 8	8	40	14	70	6	30
ลำดับที่ 9	7	35	16	80	9	45
ลำดับที่ 10	6	30	15	75	9	45
ลำดับที่ 11	3	15	16	80	13	65
ลำดับที่ 12	7	35	14	70	7	35
ลำดับที่ 13	9	45	16	80	7	35
ลำดับที่ 14	5	25	12	60	7	35
คะแนนรวม	88	440	204	1020	116	580
คะแนนเฉลี่ย	6.28	31.42	14.57	72.85	8.28	41.42

จากตารางที่ 3 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนกับก่อนเรียน จากการใช้วิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 14 คน พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นกว่าคะแนนก่อนเรียน โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 6.28 คิดเป็นร้อยละ 31.42 ค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 14.57 คิดเป็นร้อยละ 72.85 และค่าคะแนนเฉลี่ยความก้าวหน้าของผู้เรียนเท่ากับ 8.28 โดยมีค่าร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับร้อยละ 41.42

3. ผลของระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย

ตารางที่ 4 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อ
มัลติมีเดีย

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
1. วิธีการสอนกระตุ้นความสนใจ ในการเรียนรู้	4.63	0.53	มากที่สุด
2. มีการอธิบายเนื้อหาชัดเจน	4.51	0.58	มากที่สุด
3. รูปภาพสวยงามและเหมาะสมกับเนื้อหา	4.53	0.69	มากที่สุด
4. มัลติมีเดียมีตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจนและสีสันทะนงาม	4.58	0.62	มากที่สุด
5. มัลติมีเดียมีภาพเคลื่อนไหวน่าสนใจ	4.47	0.63	มาก
6. นักเรียนสามารถเรียนได้อย่างมีความสุข	4.70	0.59	มากที่สุด
7. นักเรียนเกิดความกล้าในการตัดสินใจคำตอบ	4.42	0.56	มาก
8. การใช้มัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้น	4.53	0.55	มากที่สุด
9. เนื้อหาที่เรียนเหมาะสมกับการเล่านิทานและการใช้ มัลติมีเดีย	4.57	0.53	มากที่สุด
10. แบบฝึกหัด แบบทดสอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.47	0.39	มาก
รวมเฉลี่ย	4.54	0.56	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทาน
ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D.=0.56) เมื่อพิจารณาเป็นรายการ
พบว่า รายการที่มีความพึงพอใจมากที่สุดได้แก่รายการนักเรียนสามารถเรียนได้อย่างมีความสุข
($\bar{X} = 4.70$, S.D.=0.59) รองลงมาคือ รายการวิธีการสอนกระตุ้นความสนใจ ในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.63$,
S.D.=0.53) และ รายการมัลติมีเดียมีตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจนและสีสันทะนงาม ($\bar{X} = 4.58$, S.D.=0.62)
ตามลำดับ

6. สรุปผลการวิจัย

1. ระดับพฤติกรรมความสนใจในการเรียนของนักเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทาน
ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย ค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด
2. คะแนนผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังใช้วิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อ
มัลติมีเดียสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับร้อยละ 41.42
3. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อ
มัลติมีเดียอยู่ในระดับมากที่สุด

7. อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้วิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย เพื่อปรับระดับพฤติกรรมความสนใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ผู้วิจัยอภิปรายผลการวิจัยตามลำดับดังนี้

7.1 ระดับพฤติกรรมความสนใจในการเรียนของนักเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย ค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ซึ่งผลจากงานวิจัยที่ออกมาเป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะเมื่อผู้เรียนมีสื่อมัลติมีเดียซึ่งมีองค์ประกอบของภาพ เสียง ตัวอักษร ที่ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนบวกกับการเล่านิทานประกอบเพื่อดึงความสนใจในการเรียนของผู้เรียนทำให้พฤติกรรมความสนใจในการเรียนของนักเรียนมีเพิ่มมากขึ้น ถือเป็นเงื่อนไขในการที่จะให้ผู้เรียนติดตามการเรียนอย่างต่อเนื่อง โดยตามแนวทางการเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcer) สอดคล้องกับแนวคิดของ สุรางค์ ไคว่ตระกูล (2553) ที่อธิบายว่าเทคนิคและวิธีการในการแก้ไขพฤติกรรมนั้นต้องเลือกให้เหมาะกับพฤติกรรมและทิศทางที่ต้องการ เช่น ต้องการลดพฤติกรรมหรือต้องการเพิ่มพฤติกรรม เทคนิคที่นำมาใช้ในสถานการณ์จริงของห้องเรียน นอกจากนั้น สมพร สุทัศน์ (2541) ได้กล่าวว่าในหลักสูตรมีเนื้อหาบางส่วนที่เกี่ยวกับการแก้ไขพฤติกรรมของเด็กและบรรยากาศในห้องเรียนสามารถปรับพฤติกรรมของเด็กได้หลายอย่างและสามารถทำได้รวดเร็วทันการและสอดคล้องกับงานวิจัยของวรัฐา นพพรเจริญกุล และ สุจิตรา อุดลย์เกษม (2561) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่องผลของการใช้แรงเสริมทางบวกที่ส่งผลต่อการเพิ่มพฤติกรรมความรับผิดชอบการส่งงานของผู้เรียน ผลการวิจัยพบว่าแรงเสริมทางบวกด้วยคะแนนมีประสิทธิภาพในการเพิ่มพฤติกรรมความรับผิดชอบในการส่งงานของผู้เรียน และมีความคงทนในการเพิ่มพฤติกรรมความรับผิดชอบในการส่งงาน โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมความรับผิดชอบการส่งงานในระยะเส้นฐานร้อยละ 74.20 ระยะดำเนินการทดลองให้แรงเสริมทางบวกด้วยคะแนนร้อยละ 92.70

7.2 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังใช้วิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับร้อยละ 41.42 ซึ่งคะแนนความก้าวหน้าของนักเรียนมีความก้าวหน้าสูงขึ้นอาจเป็นเพราะพฤติกรรมความสนใจของผู้เรียนมีเพิ่มมากขึ้น ผู้เรียนมีความตั้งใจและติดตามฟังครูผู้สอนเพิ่มขึ้นจึงทำให้คะแนนความก้าวหน้าของผู้เรียนมีคะแนนสูงขึ้นตามไปด้วยสอดคล้องกับแนวคิดของธอร์นโดต์ (ทิสนา แชมมณี, 2548) ที่ได้กล่าวถึงกฎแห่งความพร้อม (Low of Readiness) เมื่อผู้เรียนมีความพร้อมในด้านการเรียนทั้งร่างกายและจิตใจ ก็สามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งคะแนนความก้าวหน้าของผู้เรียนนั้นมีคะแนนความก้าวหน้าสูงขึ้นอาจเป็นเพราะผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียนรู้และสนใจในการเรียนจึงทำให้คะแนนความก้าวหน้าของผู้เรียน

7.3 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะวิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียทำให้เด็กมีความสนใจและมีความกระตือรือร้นในการที่จะเรียนรู้เมื่อผู้เรียนมีความสนใจและมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ซึ่งทำให้คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ มานะ โสภา, ไซยันต์ แก้วผาโล, ภาวิณี โยธาแข็ง และไพศาล ดาแร่ (2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามแนวคิดของกาเย่ เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์เบื้องต้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด จากการที่ได้กล่าวมาในข้างต้น ทั้งงานวิจัย

ที่สอดคล้องกันทั้งสามเรื่องพบว่า หากมีการนำเอาบทเรียนมัลติมีเดีย หรือบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีภาพ เสียง เนื้อหา สื่อวิทัศน์ เข้ามาบูรณาการร่วมกัน จะส่งผลให้เกิดความพึงพอใจของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

8.1.1 โรงเรียนที่มีบริบทใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมาย สามารถวิธีการสอนไปประยุกต์ใช้ได้ตามบริบทของโรงเรียน

8.1.2 การศึกษาระดับพฤติกรรมควรมีการให้สิ่งเร้ากระตุ้นผู้เรียน แต่ไม่ควรเสริมแรงทางบวกบ่อยจนมากเกินไป

8.1.3 การสังเกตพฤติกรรม ครูในชั้นเรียนจะเป็นผู้มองเห็นภาพรวมว่าเด็กคนใดมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงมากนัก หากต้องการปรับพฤติกรรมของผู้เรียนในชั้นเรียน ควรมีการกระตุ้นผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง เพราะพฤติกรรมของผู้เรียนต้องใช้ระยะเวลาในปรับตัวของผู้เรียน

8.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

8.2.1 ควรมีการเปลี่ยนวิธีการสอนแบบต่างๆ เช่น การสอนตามแนวทางคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม ซึ่งมีการบูรณาการให้เด็กสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ พูดคุย ได้ตอบกันในประเด็นที่ยังเกิดข้อคำถาม

8.2.2 ควรมีการเพิ่มช่องสื่อการสอนได้แก่ การใช้โทรศัพท์มือถือในการบูรณาการระหว่างเรียน โดยมีมัลติมีเดียจะสามารถแสดงบนโทรศัพท์มือถือของผู้เรียนได้

8.2.3 ควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยเฉพาะเด็กที่มีการจัดห้องในลักษณะคละชั้นเรียน

8.2.4 ควรประเมินพฤติกรรมของผู้เรียนในการเรียนด้วยบทมัลติมีเดียอย่างต่อเนื่อง หากพบว่า มีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ให้เปลี่ยนวิธีการสอนเด็กในทันที เช่น หากพบว่า มีการคุยกันในห้องเรียนระหว่างสอน ให้เปลี่ยนบริบทเด็กเป็นการเรียนผ่านมัลติมีเดียในทันที หรือ หากเรียนผ่านมัลติมีเดีย และมีการพูดคุยกัน อาจจะกลับไปฟังนิทาน สัก 5 นาที ก่อนดำเนินการเรียนการสอนต่อไป

9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2547). สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ :

บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่งจำกัด (มหาชน).

ทิตนา แคมมณี. (2548). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

(พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : ด้านสุทธาการพิมพ์.

บุญชม ศรีสะอาด. (2546). การวิจัยสำหรับครู. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

_____. (2556). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่9). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2558). จิตวิทยาบุคลิกภาพร่วมสมัยและจิตบำบัด. กรุงเทพฯ : หมอชาวบ้าน

- มานะ โสภา, ไชยันต์ แก้วผาโล, ภาวิณี โยธาแข็ง และไพศาล ดาแจ้. (2560). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามแนวคิดของกาเย่ เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย*. 9(2) : 24-34
- วรวิฐา นพพรเจริญกุล และ สุจิตรา อุดลย์เกษม. (2561). ผลของการใช้แรงเสริมทางบวกที่ส่งผลต่อการเพิ่มพฤติกรรมความรับผิดชอบการส่งงานของนักศึกษา. *วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*. 11(1) : 952-970.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สิริมา ภิญโญนนตพงษ์. (2554). *การวัดและประเมินเด็กแนวใหม่: เด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2553). *จิตวิทยาการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 9)*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมพร สุทัศน์ย์. (2541). *จิตวิทยาการปกครองชั้นเรียน*. กรุงเทพฯ : บริษัทคอฟฟอรม จำกัด.
- Mustafa Saritepeci, Hasan Cakir. (2015). The Effect of Blended Learning Environments on Student Motivation and Student Engagement: A Study on Social Studies Course. *Education and science journal*. 40(177) : 203-216.
- Shea, P. (2007). *Towards a conceptual framework for learning in blended environments*. In *Blended Learning: Research Perspectives*, edited by A. G. Picciano and C. D. Dziuban, pp. 19–36. Needham. MA: Sloan Consortium.
- Afrilyasanti, R., and Basthomi, Y. (2011). Digital Storytelling: A case study on the teaching of speaking to Indonesian EFL students. *Language in India: Strength for Today and Bright Hope for Tomorrow*. 11(2 February 2011) : 81-91