

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสาระการเรียนรู้อัลลอคลากเรื่องมารยาทในชีวิตประจำวันที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

Results of Learning Management by Using Multimedia Storytelling on al-Akhlaq Subject in Daily Manners Affecting the Learning Achievement of Primary School Students, Year 4

ชัยนัน โดยทะ¹ มุหัมมัดตอลาล แกมะ¹

Zainan doyha¹ & Muhammadtolan Kaemah¹

(Received: February 26, 2020; Revised: March 20, 2020; Accepted: June 04, 2020)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สาระการเรียนรู้อัลลอคลาก เรื่องมารยาทในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สาระการเรียนรู้อัลลอคลากเรื่องมารยาทในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนสาระการเรียนรู้อัลลอคลากโดยใช้โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสาระการเรียนรู้อัลลอคลากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการ 1) ทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเป็นแบบปรนัย 2) จัดกิจกรรมการเรียนการสอน สาระอัลลอคลากโดยใช้นิทานผ่านคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 แผนฯ ละ 2 ชั่วโมง 3) แบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ที่ชุดเดียวกับทดสอบก่อนเรียน 4) นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนความรู้ความเข้าใจคุณธรรมจริยธรรมสาระอัลลอคลากโดยใช้นิทานผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นโดยการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ตามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านนิบง ตำบลก้าง อำเภอกาบัง จังหวัดยะลา จำนวนทั้งหมด 19 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) นิทานพัฒนาการจัดการเรียนรู้สาระอัลลอคลากโดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียน โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย การวิเคราะห์ข้อมูล 1) หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ความรู้ความเข้าใจ สาระอัลลอคลากโดยใช้นิทานผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างเรียนกับหลังเรียนตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้ค่า E1/E2 2) วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการหาค่า ที่ Independent t-test

¹ สาขาวิชาการสอนอิสลามศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

¹ Islamic Studies Program, Yala Rajabhat University

3) วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยแผนการเรียนรู้ สารอัลอัคลากโดยใช้นิทานผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สารการเรียนรู้อัลอัคลาก เรื่องมารยาทในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.04/86.58 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สารการเรียนรู้อัลอัคลาก เรื่องมารยาทในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สารการเรียนรู้อัลอัคลาก เรื่องมารยาทในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สารการเรียนรู้อัลอัคลาก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ABSTRACT

This research is quantitative research with the objectives of to 1) develop and find efficiency of multimedia storytelling on al-Akhlaq Subject in daily manners for the primary school students, year 4 to be effective according to the criteria, 2) to compare student learning achievement by using multimedia storytelling on al-Akhlaq subject in daily manners for primary school students, year 4 before and after the classes and, 3) to assess student satisfaction towards the learning on al-Akhlaq subject by using multimedia storytelling on al-Akhlaq subject for primary school students, year 4. In this research, the researcher collect data by, 1) one hour 40 multiple-choice pre-test using the achievement test before learning al-Akhlaq subject created by the researcher, 2) manage 8 plans by 2 hours each for al-Akhlaq subject teaching and learning activities by using multimedia storytelling of primary school, year 4, 3) one hour post-test by using the same analytical ability test as the pre-test, 4) Using a questionnaire for students' satisfaction with learning and understanding of morals, ethics, and knowledge by using multimedia storytelling on al-Akhlaq subject for the primary school students, year 4 for the students comments by answering the satisfaction questionnaire as created by the researcher. The sample group used in this research is 19 primary school students, year 4 of Ban Nibong School, Kabang Sub-District, Kabang District, Yala Province, for the semester 1 of 2019 academic year by easy random.

Research tools 1) Learning management Storytelling on al-Akhlaq Subject by using multimedia storytelling, 2) Learning achievement form and 3) student satisfaction towards the learning on al-Akhlaq subject by using multimedia storytelling on al-Akhlaq subject for primary school students, year 4 by 1) develop and find efficiency of multimedia storytelling on al-Akhlaq

Subject in daily manners for the primary school students, year 4 before and after the class according to 80/80 criteria by using E1/E2 value), 2) to compare student leaning achievement by using Independent t-test, 3) to assess student satisfaction towards the learning on al-Akhlaq subject by using multimedia storytelling on al-Akhlaq subject for primary school students, year 4 by using percentage and mean. The research found that, 1) the efficiency of multimedia storytelling on al-Akhlaq Subject in daily manners for the primary school students, year 4 is 82.04/86.58, 2) learning achievement of the students on al-Akhlaq Subject in daily manners by using multimedia storytelling on al-Akhlaq subject for primary school students, year 4 after the class higher than before the class in the statistical mean of .01 and 3) student satisfaction towards the learning on al-Akhlaq subject by using multimedia storytelling on al-Akhlaq subject for primary school students, year 4 is in very good scale.

Keywords: learning management, multimedia storytelling, learning on al-Akhlaq subject, learning achievement

บทนำ

การศึกษาอิสลามเป็นหน้าที่ของมุสลิมทุกคนที่ต้องยึดถือปฏิบัติจากอัลกรุอ่านและอัลหะดีษเนื่องจากอัลกรุอ่านและอัลหะดีษ การนำไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตที่มีความสำคัญในศาสนาอิสลาม ดังนั้น มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับมุสลิมที่จะต้องศึกษาเยาวชนมุสลิมทุกคนในประเทศไทยต้องได้รับการศึกษาศาสนาอิสลามอย่างเสมอภาค มีความรู้ยี่สิบนั้น ครัทธา และปฏิบัติตนตามหลักศาสนาอิสลามเพื่อเป็นพลเมืองดี มีคุณธรรมและจริยธรรม (อับรอฮีม ณรงค์รักษาเขต, 2552) สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กล่าวถึงแนวทางการจัดการศึกษาไว้ว่าการจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่สอดคล้องกับ ความสนใจ ความถนัดของผู้เรียนและความแตกต่างระหว่างบุคคลรวมทั้งให้ฝึกทักษะ กระบวนการคิดการจัดการเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้ป้องกันและแก้ปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติจริง ผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างสมดุลและปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดี คุณลักษณะอันพึงประสงค์ในทุกวิชา นอกจากนั้นในการจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างต้องส่งเสริมให้ผู้สอนจัดบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อกัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อิสลามศึกษาใน 8 สาระการเรียนรู้ได้แก่ อัลกรุอ่าน อัลหะดีษ อัลอะกีดะฮ์ (หลักศรัทธา) อัลฟิฏฮ์ (ศาสนบัญญัติ) อัตตารีค (ศาสนประวัติ) อัลอัคลาก (จริยธรรม) ภาษาอาหรับ ภาษามลายู ภาษาอาหรับเสริมและในสาระการเรียนรู้ที่ 2 หลักสูตรอิสลามศึกษาได้กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ว่าผู้เรียนต้องรักการอ่านอัลกรุอ่าน รักการละหมาด รักความสะอาด มีมารยาทแบบอิสลาม มีความรับผิดชอบ สาระการเรียนรู้อัลอัคลาก (จริยธรรม) เป็นวิชาหนึ่งที่เน้นความเข้าใจ ประกอบการปฏิบัติในชีวิตประจำวัน จึงเป็นการยากที่นักเรียน จะเข้าใจในเนื้อหาและนำไปปฏิบัติจริง และที่สำคัญ

ในการจัดกระบวนการเรียนการสอนครูผู้สอนยังประสบปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ขาดเทคนิคการสอนใหม่ๆ และการใช้สื่ออุปกรณ์ มักจะสอนแบบบรรยายไม่มีสื่อการสอน ทำให้นักเรียนเบื่อไม่สนใจเรียนวิชาอัลลอคลาก ซึ่งการจัดกิจกรรมในรายวิชาดังกล่าวจะเกิดผลดีนั้นผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจหรือวัยของผู้เรียน การนำสื่อต่าง ๆ มาใช้ประกอบการสอนถือเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่จะให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนยิ่งขึ้น

การสอนอัลลอคลากในโรงเรียนที่เปิดสอนอิสลามศึกษาแบบเข้มและโรงเรียนบ้านนิบงที่ผู้วิจัยได้ศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในสาระการเรียนรู้อัลลอคลากยังไม่อยู่ในเกณฑ์ที่น่าพอใจ อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาที่ผ่านมาพบปัญหาในการจัดการเรียนรู้อัลลอคลากโดยเฉพาะเกี่ยวกับการเรียนรู้อัลลอคลากของนักเรียน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากหลายสาเหตุไม่ว่าจะเป็นครู เนื้อหาวิชา กิจกรรมการเรียนการสอน และนักเรียน หรืออาจเพราะว่าการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาไม่มีกิจกรรมหรือสื่อการสอนที่น่าสนใจรวมทั้งเนื้อหาที่เรียนเป็นนามธรรม ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหายากและมีปัญหาในการเรียน ซึ่งไม่เพียงแต่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่านั้นยังจะส่งผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของนักเรียนด้วย ซึ่งสอดคล้องกับการสัมภาษณ์ของผู้วิจัยที่เป็นครูผู้สอนวิชาอัลลอคลากโดยพบว่านักเรียนไม่เข้าใจในสิ่งที่เรียนมา เนื่องจากกระบวนการจัดการเรียนยังไม่ดึงดูดความสนใจของนักเรียนและนักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียน

ดังนั้นงานวิจัยนี้มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความรู้และความเข้าใจอัลลอคลาก เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนา รูปแบบการสอนอิสลามศึกษา สาระการเรียนรู้อัลลอคลากโดยใช้นิทาน ผู้วิจัยได้นำนิทานมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอิสลามศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการใช้ความรู้และความเข้าใจและมีทักษะการพัฒนาการตามวัยและเป็นพื้นฐานในการเรียนระดับชั้นต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล (เบญญา แสงมลิ, 2545) กิจกรรมการเล่านิทานจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน และสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้เป็นอย่างดี นิทานจึงมีอิทธิพลต่อการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่อยู่ในวัยเรียนเป็นอย่างมาก

ปัจจุบันจะเห็นได้ชัดว่าเทคโนโลยีมีผลต่อการปฏิบัติงานทุกประเภทอย่างกว้างขวางนับว่าเป็นสิ่งที่ท้าทายต่อวงการศึกษามาก โรงเรียนและสถานศึกษาที่ทำหน้าที่เตรียมคนเพื่อให้สามารถดำรงอยู่ในสังคมเทคโนโลยีได้อย่างมีความสุข เมื่อพูดในประเด็นนี้ก็คือ ครู อาจารย์ ที่ต้องมีการปรับเปลี่ยนทัศนะและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนจากการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ รวมทั้งการมีทักษะความสามารถในการใช้เทคโนโลยีทางการสอนให้เกิดประโยชน์สูงสุด เอกวิทย์ แก้วประดิษฐ์ (2545) อ้างถึงใน สุรศักดิ์ ปาเฮ (2537) นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเป็นสื่อการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์พิจารณาเห็นแล้วว่าเป็นการกระตุ้นหรือเร้าใจให้ผู้เรียนอยากเรียนเรียนเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนและใช้สามารถในการแก้ปัญหาที่ระดมได้ไปสัมภาษณ์ครูโรงเรียนบ้านนิบงว่า นักเรียนโรงเรียนบ้านนิบงนั้นนักเรียนมักจะไม่สนใจ ไม่ตระหนักในวิชาศาสนาและไม่ตั้งใจเวลาเรียน จึงทำให้ผู้เรียนนั้นไม่ได้ปฏิบัติอย่างสมควรปฏิบัติจึงทำให้นักเรียนไม่ค่อยมีมารยาทในการใช้ชีวิต ผู้วิจัยจึงได้พัฒนานิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียใช้สำหรับอธิบายให้เกิดความเข้าใจที่นำไปปฏิบัติในการเรียนรู้วิชาศาสนา นำไปใช้ ที่ว่านิทานเป็นที่นิยมสำหรับเด็ก นิทานจึงมีอิทธิพลต่อการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้แก่เด็กและเยาวชนที่อยู่ในวัยเรียนเป็นอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2551)

จากสภาพปัญหาดังที่ได้กล่าวมาและความสำคัญของการใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในการจัดการเรียนการสอนที่มีผลต่อการพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก ทำให้ผู้วิจัยสนใจจะพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สาระการเรียนรู้อัลลอคลาก เรื่องมารยาทในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจได้อย่างชัดเจนเป็นรูปธรรม ตลอดจนเห็นคุณค่าและมีความรู้ สำนึกในเรื่องของจริยธรรมได้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สาระการเรียนรู้อัลลอคลาก เรื่องมารยาทในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สาระการเรียนรู้อัลลอคลากเรื่องมารยาทในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนสาระการเรียนรู้อัลลอคลากโดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสาระการเรียนรู้อัลลอคลากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้ทำการศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน สาระการเรียนรู้อัลลอคลากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1. ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านนิมิง ตำบลกาบัง อำเภอกาบัง จังหวัดยะลา จำนวนทั้งหมด 36 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านนิมิง ตำบลกาบัง อำเภอกาบัง จังหวัดยะลา จำนวนทั้งหมด 19 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple sampling)

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

- 2.1 ทดสอบก่อนเรียน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนสาระอัลลอคลาก ซึ่งเป็นแบบปรนัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 40 ข้อ
- 2.2 จัดกิจกรรมการเรียนการสอน สาระอัลลอคลากโดยใช้นิทานผ่านคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 แผน ๆ ละ 2 ชั่วโมง
- 2.3 แบบทดสอบหลังเรียน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง โดยใช้แบบทดสอบความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ชุดเดียวกับทดสอบก่อนเรียน

2.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนความรู้ความเข้าใจคุณธรรม จริยธรรมสาระอัลลอคลากโดยใช้尼ทานผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นโดยการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ตามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ลักษณะเครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

3.1 นิทานพัฒนาการจัดการเรียนรู้สาระอัลลอคลากโดยใช้尼ทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้尼ทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

3.3 แบบประเมินความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียน โดยใช้尼ทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย มีลักษณะเป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ มี 10 ข้อ คำถามให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นโดยการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ตามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ความรู้ความเข้าใจ สาระอัลลอคลากโดยใช้尼ทานผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างเรียนกับหลังเรียนตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้ค่า E1/E2

4.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการหาค่า ที่ Independent t-test

4.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยแผนการเรียนรู้ สาระอัลลอคลากโดยใช้尼ทานผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละ

4.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย

4.4.1 ความเที่ยงตรง (Validity) คือ ค่า IOC ใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2546)

4.4.2 ค่าความยากง่าย (P) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ใช้สูตรการคำนวณค่า P

4.4.3 ค่าอำนาจจำแนก (r) รายข้อของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรการคำนวณค่า r

4.4.4 หาค่าความเชื่อมั่น (reliability) ทั้งฉบับของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สูตร KR - 20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (วาโร เพ็งสวัสดิ์, 2551)

4.5 ค่าสถิติพื้นฐาน ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย ค่าความแปรปรวนของคะแนนความพึงพอใจ หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ สาระอัลลอคลากระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 80/80 (เพชฌุ กิจระการ, 2544) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนกลุ่มเดียว แต่มีการทดสอบก่อนและหลังทดลอง ใช้ t-test แบบ Dependent Group (บุญชม ศรีสะอาด, 2546)

ผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยเพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สารการเรียนรู้อัลลอคลาก เรื่องมารยาทในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สารการเรียนรู้อัลลอคลาก เรื่องมารยาทในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่องที่	แผนที่	ค่าประสิทธิภาพ			การแปลผล
		E_1	E_2	E_1 / E_2	
1	1	82.63	85.79	82.63/85.79	มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์
	2	80.00	84.74	80.00/84.74	มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์
2	3	81.05	86.32	81.05/86.32	มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์
	4	80.00	87.89	80.00/87.89	มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์
3	5	81.05	88.42	81.05/88.42	มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์
	6	84.21	85.26	84.21/85.26	มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์
4	7	82.63	84.74	82.63/84.74	มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์
5	8	84.74	89.47	84.74/89.47	มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์
เฉลี่ยโดยรวม		82.04/86.58			มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สารการเรียนรู้อัลลอคลาก เรื่องมารยาทในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ 82.04/86.58 แสดงว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย สารการเรียนรู้อัลลอคลาก เรื่องมารยาทในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และเมื่อพิจารณาค่าประสิทธิภาพเป็นรายเรื่องของนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ทุกเรื่องของนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ คือ 82.63/85.79, 80.00/84.74, 81.05/86.32, 80.00/87.89, 81.05/88.42, 84.21/85.26, 82.63/84.74 และ 84.74/89.47 ตามลำดับ

2. ผลการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สารการเรียนรู้อัลลอคลากเรื่องมารยาทในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสารการเรียนรู้อัลลอคลากเรื่องมารยาทในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t
ก่อนเรียน	19	40	18.03	1.13	6.81**
หลังเรียน	19	40	35.39	2.38	

**.01

จากตารางที่ 2 ข้างต้น พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย มีค่าเฉลี่ยของระดับคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ $\bar{X} = 18.03$, S.D. = 1.13 และหลังเรียนเท่ากับ $\bar{X} = 35.39$, S.D. = 2.38 ดังนั้น แสดงให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ .01

3. ผลวิจัยเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนสาระการเรียนรู้อัลลอคลากโดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสาระการเรียนรู้อัลลอคลากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อัลลอคลากโดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสาระการเรียนรู้อัลลอคลากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ข้อที่	รายการประเมินความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	ผู้เรียนชอบเนื้อหาและรูปภาพในนิทาน	4.26	0.73	มาก
2	ผู้เรียนชอบเรียนวิชาอัลลอคลากที่มีนิทานประกอบ	4.37	0.76	มาก
3	นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น	4.95	0.23	มากที่สุด
4	หลังจากฟังนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ฉันได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ และครู	4.63	0.50	มากที่สุด
5	ผู้เรียนได้มีโอกาสสรุปบทเรียนร่วมกันกับครู	4.10	0.74	มาก
6	การจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสือนิทานทำให้ผู้เรียนสนุกและเพลิดเพลิน	4.89	0.46	มากที่สุด
7	ผู้เรียนชอบเรียนวิชาอัลลอคลากที่มีหนังสือนิทานประกอบ	4.47	0.51	มาก
8	นิทานมีภาษาที่ชัดเจน และเข้าใจง่าย	4.10	0.78	มาก
9	ผู้เรียนได้ประโยชน์จากการอ่านนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	4.20	0.76	มาก
10	ผู้เรียนสามารถนำคำสอนที่ได้เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม		4.49	0.55	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สารการเรขาคณิตเรขาคณิต เรื่อง มารยาทในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนมีความพึงพอใจเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 และเมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็นที่ได้ทำการจัดเรียงลำดับจากความพึงพอใจสูงสุดไปหาความพึงพอใจต่ำสุด พบว่า ประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุด คือ ผู้เรียนสามารถนำคำสอนที่ได้เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสือนิทานทำให้ผู้เรียนสนุกและเพลิดเพลิน และหลังจากฟังนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ฉันได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ และครู และประเด็นที่มีความพึงพอใจต่ำสุด คือ ผู้เรียนได้มีโอกาสสรุปบทเรียนร่วมกันกับครู ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเป็น 5.00 และ 4.10 ตามลำดับ

อภิปรายผล

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สารการเรขาคณิตเรขาคณิต เรื่อง มารยาทในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถนำไปสู่การอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. ผลจากการวิเคราะห์ประสิทธิภาพนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สารการเรขาคณิตเรขาคณิต เรื่อง มารยาทในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยภาพรวมมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 ได้มีค่าเฉลี่ยโดยรวม $E_1/E_2 = 82.04/86.58$ แสดงว่านิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ผู้เรียนใช้เป็นสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพครอบคลุมทุกขั้นตอนการสร้างหนังสือนิทานสำหรับเด็ก โดยในแต่ละชุดของนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีขั้นตอนการสร้าง คือ สำรวจหาเรื่องที่เขียน ขึ้นกำหนดแนวคิด ขึ้นวางโครงเรื่อง ขึ้นลงมือเขียน ขึ้นแบ่งตอนกำหนดภาพประกอบ ขึ้นทำหนังสือฉบับร่าง และขึ้นวาดภาพประกอบและบรรจุตัวอักษร ซึ่งมีความสอดคล้องกับ สนิท สัตโยภาส (2547) ได้กล่าวว่า ขั้นตอนการทำหนังสือสำหรับเด็กประกอบด้วย 7 ขั้นตอน คือ ขั้นสำรวจหาเรื่องที่เขียน ขึ้นกำหนดแนวคิด ขึ้นวางโครงเรื่อง เป็นขั้นที่ผู้แต่งกำหนดเค้าโครงเรื่องว่าตอนต้น ตอนกลางและตอนจบเรื่องจะลำดับเรื่องอย่างไร ขึ้นลงมือเขียนเรื่องเต็ม ขึ้นแบ่งตอนกำหนดภาพประกอบ ขั้นนี้ให้หาเรื่องที่แต่งเสร็จจากขั้นที่ 4 มาตัดเป็นตอนๆตามความเหมาะสมเพื่อกำหนดภาพประกอบให้ความแต่ละตอน ทั้งนี้เพื่อใช้เป็นแนวทางในการวาดภาพ ขึ้นทำหนังสือฉบับร่าง และขึ้นวาดภาพประกอบและบรรจุตัวอักษร ส่วนขนาดของตัวอักษรที่ใช้เขียนเนื้อเรื่องควรเหมาะสมกับวัยด้วย โดยนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่จะต้องพิจารณาเรื่องเวลาให้เหมาะสมกับการเล่านิทาน และเนื้อหาของเรื่องจะต้องมีสาระ ค่านิยม ความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม จะต้องเป็นเรื่องสำหรับเด็กที่ผู้เล่าสนใจและชื่นชอบ ซึ่งสอดคล้องกับ เกริก ยุ้นพันธ์ (2539) กล่าวว่า หลักในการเลือกเรื่องนิทานสำหรับเด็กไว้ดังนี้เรื่องที่เล่า ควรจะเลือกให้เหมาะสมกับวัยต่าง ๆ ของเด็ก คือ จะต้องพิจารณาเรื่องเวลาให้เหมาะสมกับการเล่านิทานสำหรับเด็กวัยต่าง ๆ ซึ่งมีช่วงระยะเวลาความสนใจและสมาธิการฟังแตกต่างกัน จะต้องเป็นเรื่องสำหรับเด็กที่ผู้เล่าสนใจและชื่นชอบ ผู้เล่าจะต้องเลือกเรื่องที่จะใช้เล่าให้เหมาะสมกับวิธีและกระบวนการเล่าแบบต่าง ๆ เรื่องที่เลือกมาเล่าจะต้องมีเนื้อเรื่องสนุกสนานชวนติดตามและมีความยาวของเรื่องพอเหมาะพอดี และเนื้อหาของเรื่องจะต้องมีสาระ ค่านิยม ความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเหมาะสมกับการปลูกฝังความดีและความงาม

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสร้างนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย และดำเนินการสร้างตามหลักการ แนวคิดและทฤษฎีการสร้างนิทานสำหรับเด็กที่สอดคล้องกับวัย ความต้องการ และความสนใจของเด็ก ซึ่งเนื้อหาสาระประโยชน์ มีรูปภาพมีสีสันสวยงาม ทำให้นักเรียนมีความตื่นเต้น น่าสนใจ อีกทั้งผู้เรียนสามารถนำบทเรียนที่ได้มาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพรรณา ครุขเงิน (2555) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ข้อมูลสารสนเทศ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตั้งสมมุติฐานว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียน ด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ข้อมูลสารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่า สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ข้อมูลสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 82.43/84.80 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เนื่องจากมีรูปภาพมีสีสันสวยงาม ทำให้นักเรียนมีความตื่นเต้น สนใจต่อการจัดการเรียนรู้มากขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ขจิต ศรีมิชัย (2550) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยใช้การ์ตูนประกอบการอ่านนิทานอีสป วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยใช้การ์ตูน ประกอบการอ่านนิทานอีสป วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีประสิทธิภาพ 91.67/92.00 เป็นไปตาม เกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 ทั้งนี้เป็นผลเนื่องจาก เนื้อหาประโยชน์ มีรูปภาพที่มีสีสันสวยงาม ดึงดูดความสนใจ ของผู้เรียน อีกทั้งผู้เรียนสามารถนำบทเรียนที่ได้จากการเรียนด้วย คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมาปรับใช้ ใน ชีวิตประจำวันได้ ดังนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่า นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้อย่างดี มีความคงทนในการเรียนรู้และมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดีขึ้น อีกทั้งทำให้ผู้เรียนได้รับข้อคิด คติสอนใจจากนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย และผู้เรียนสามารถนำบทเรียนที่ได้รับ มาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สาระการเรียนรู้ อัลอัลลาค เรื่อง มารยาทในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สาระการ เรียนรู้อัลอัลลาคเป็นการเรียนรู้จากสื่อที่นักเรียนสนใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ผู้วิจัย สร้างขึ้นเป็นนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่เป็นรูปแบบของสถานการณ์จำลอง เป็นการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ เกิดขึ้นให้ปรากฏเป็นรูปร่าง ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ กนกกรณ์ บุญไชโย (2549) ได้กล่าวถึงรูปแบบบทเรียน คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียของสถานการณ์จำลองว่า เป็นการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นให้ปรากฏเป็นรูปร่าง หรือสิ่งของไม่ซับซ้อนและยากต่อการเข้าใจ การใช้ Simulation จะลดระดับความเป็นจริงที่เป็นอยู่ในเรื่องของ รูปทรง ขนาด เวลา และสถานที่ให้ผู้เรียนสามารถเห็นได้อย่างละเอียด

นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สามารถดึงดูดความสนใจและกระตุ้นให้ ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นการจัดการเรียนรู้ ที่สามารถนำเสนอสื่อประสม ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง กราฟิก แผนภูมิ ที่ใกล้เคียงกับการเรียนการสอนจริงมากที่สุด โดยการนำเสนอเนื้อหาที่ละเอียดภาพ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ ลาณี เลิศอุดมกิจไพศาล (2544) ได้ กล่าวถึงความหมายของมัลติมีเดียไว้ว่า สื่อการเรียนการสอนทางคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่งที่นิยมบนที่กึ่งบนแผ่น CD-ROM ที่สามารถนำเสนอสื่อประสม ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง กราฟิก แผนภูมิ ที่ใกล้เคียงกับการเรียนการสอน

จริงมากที่สุด โดยการนำเสนอเนื้อหาที่ละเอียดภาพ ซึ่งรูปแบบจะแตกต่างกันขึ้นอยู่กับธรรมชาติวิชา เพราะโครงสร้างเนื้อหาเป็นเป้าหมายสำคัญ คือสามารถดึงดูดความสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้

3. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สารการเรียนรู้อัลลอคลาก เรื่อง มารยาทในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดนี้อาจเนื่องจากนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นสื่อการเรียนการสอนชนิดหนึ่งที่สามารถสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียน เพราะมีสีสัน ภาพและเสียง ผู้เรียนสามารถเจรจาโต้ตอบกับคอมพิวเตอร์ได้ อีกทั้งเป็นประโยชน์ต่อบทเรียนที่สลับซับซ้อนเข้าใจยาก ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนกระจ่างชัดเจนขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถศึกษาด้วยตนเองได้ทั้งในและนอกเวลาเรียน ผู้เรียนที่เรียนได้ซำก็ยังสามารถใช้ทบทวนความรู้ความเข้าใจของตนเองได้ การนำคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเข้าไปใช้ในบทเรียนจะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสื่อที่หลากหลาย ทันสมัย น่าสนใจ ส่งผลต่อการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิณัฐตา อารามพระ (2553) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง การสร้างภาพหรือชิ้นงานจากจินตนาการโดยใช้โปรแกรมกราฟิก ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย ที่มีรูปแบบบทเรียนแตกต่างกัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า ระดับความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก อติพร ปานพุ่ม และวงกต ศรีอุไร (2557) ได้ทำการวิจัย เรื่อง พัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบมี ปฏิสัมพันธ์เรื่องการทดลองวิทยาศาสตร์บนระบบปฏิบัติการ แอนดรอยด์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดนี้เป็นเพราะนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นนิทาน เป็นสื่อการเรียนการสอนชนิดหนึ่งที่สามารถสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียน มีประโยชน์ต่อบทเรียนที่สลับซับซ้อนเข้าใจยาก ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนกระจ่างชัดเจนขึ้น

จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สารการเรียนรู้อัลลอคลาก เรื่อง มารยาทในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถกล่าวได้ว่า นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอนชนิดหนึ่งที่สามารถทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดีขึ้น โดยเฉพาะการสอนรายวิชาอัลลอคลาก เนื่องจากรายวิชาอัลลอคลาก เป็นรายวิชาที่ผู้สอนมักจะใช้การบรรยายในการจัดการเรียนการสอน ผู้เรียนมักไม่เห็นภาพในการเรียนส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ดังนั้นนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นสื่อการเรียนการสอนชนิดหนึ่งที่สามารถสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียน เพราะมีสีสัน ภาพและเสียง ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ดี มีความคงทนในการเรียนรู้และมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์มากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้จริยธรรม สามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสือ นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องมารยาทในชีวิตประจำวัน ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปใช้ในการจัด กิจกรรมการเรียนการสอน จะช่วยให้การเรียนการสอน มีคุณภาพ เพราะได้ผ่าน กระบวนการศึกษาวิจัย และพบว่ามีประสิทธิภาพแล้ว

2. การนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องมารยาทในชีวิตประจำวันไปใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องอธิบาย ยกตัวอย่างให้นักเรียนเห็นชัดเจนตั้งแต่เริ่มต้น นักเรียน ต้องเข้าใจอย่างแท้จริง ไม่เช่นนั้นนักเรียนอาจเข้าใจผิดได้

3. ผู้สอนควรปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ที่ได้จากเนื้อเรื่องในนิทานนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาผลของการสอนโดยใช้นิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียกับกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ หรือเนื้อหาอื่น ๆ เพื่อดูประสิทธิภาพของการสอนต่อไป

2. จากผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ดังนั้น จึงควรพัฒนาและหาประสิทธิภาพนิทานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อพัฒนาทักษะ ทางตัดต่อรูปภาพให้ดียิ่งขึ้น

3. เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดมากขึ้น ควรเก็บข้อมูลด้วยวิธีอื่นด้วย

รายการอ้างอิง

กนกรัตน์ บุญไชโย. (2549). การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องทศนิยมกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่สอง. ปรินธิญาณินท์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร

กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.

2545. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์การศึกษาธิการ.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรอิสลามศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

เกริก ยุ้นพันธ์. (2539). การเล่านิทาน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ขจิต ศรีมิชัย. (2550). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนประกอบการอ่านนิทานอีสป วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3. สารนิพนธ์ กศ.ม. เทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

จิณัฐตา อารามพระ. (2553). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ เรื่องการสร้างภาพหรือชิ้นงานจากจินตนาการโดยใช้โปรแกรมกราฟกด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียมีรูปแบบ

บทเรียนแตกต่างกันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา)
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

บุญชม ศรีสะอาด. (2546). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์.

เบญจา แสงมลิ. (2545). การพัฒนาเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: เมธีพิปส์.

เพชฌัญญู กิจระการ. (2544). การวิเคราะห์ประสิทธิภาพสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา E_1 / E_2 . วารสารการวัดผล
การศึกษามหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 7(2), 44-52.

ลาณี เลิศอุดมกิจไพศาล. (2544). Authorware 6. กรุงเทพฯ: SPC Book.

วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2551). วิธีวิทยาการวิจัย. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์.

สนธิ สัตโยภาส. (2547). นวัตกรรมการศึกษาชุดการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และพัฒนาผลงานทางวิชาการเรื่อง
บูรณาการการสอนการสร้างหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: ชารอักขร.

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2551). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วน
จำกัด 9119 เทคนิควินิต.

สุพรรณษา ครุฑเงิน. (2555). การสร้างและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องข้อมูลสารสนเทศ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
ธัญบุรี.

สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2537). การเลือกและใช้สื่อการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ. วารสารประชาศึกษา, 45(3), 27-30.

อติพร ปานพุ่ม และวงกต ศรีอุไร. (2557). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เรื่องการทดลอง
วิทยาศาสตร์บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. ประชุมวิชาการ
ระดับชาติด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ครั้งที่ 10 (NCCIT2014).

อรัญญา เพิ่มพืชรพัฒนา. (2548). การศึกษาความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ใช้พื้นที่บ้านเป็น สื่อเสริม
ประสบการณ์. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต) หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏ
นครราชสีมา.

อินทรา รุมาส. (2545). การใช้กิจกรรมเล่านิทานเพื่อพัฒนาคุณลักษณะทางคุณธรรม จริยธรรม สำหรับนักเรียนชั้น
อนุบาลที่2. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อับรอฮีม ธรรมรักษ์ชาเขต. (2552). ประวัติการศึกษาอิสลาม. หาดใหญ่: หาดใหญ่กราฟฟิค.