

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก ACTIVE LEARNING เพื่อยกระดับคุณภาพการสอน
ในรายวิชาภาษาไทยของครูประถมในจังหวัดบุรีรัมย์
DEVELOPMENT OF ACTIVE LEARNING MULTIMEDIA TO ENHANCE THE QUALITY
OF THAI LANGUAGE INSTRUCTION AMONG PRIMARY SCHOOL TEACHERS IN
BURIRAM PROVINCE

¹เลอสันต์ ฤทธิขันธุ์ Lerson Litthkhan ²จารุมาศ แสงสว่าง Jarumas Sangsavang*

³พิพัฒน์ ประเสริฐสังข์ Phiphat Prasertsang

^{1, 2, 3}มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ Buriram Rajabhat University, Thailand

*Corresponding Author E-mail: Jarumas.sa@bru.ac.th

Article Received: November 02, 2025. Revised: April 22, 2026. Accepted: April 24, 2026.

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รายวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รายวิชาภาษาไทย และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รายวิชาภาษาไทย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองสองห้อง จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 25 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าประสิทธิภาพ E1/E2 ร้อยละความก้าวหน้า ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาภาษาไทย ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามกระบวนการของ ADDIE Model มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.89/81.39 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 10.72 คะแนน หลังจากเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 16.28 คะแนน คิดเป็นร้อยละความก้าวหน้า 27.8% และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชาภาษาไทย โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: สื่อมัลติมีเดีย, การเรียนรู้เชิงรุก, ภาษาไทย

Abstract

The objectives of this research were: 1) to develop an active learning multimedia in the Thai language subject for Grade 3 students with an efficiency criterion of 80/80; 2) to examine the learning achievement of Grade 3 students who learned through the active learning multimedia in the Thai language subject; and 3) to investigate the students' satisfaction toward learning through the active learning multimedia in the Thai language

subject. The target group consisted of 25 Grade 3 students from Ban Nong Song Hong School, Buriram Province, selected by purposive sampling. The research instruments included the active learning multimedia, a learning achievement test, and a student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using the efficiency index (E1/E2), progress percentage, mean and standard deviation.

The research results revealed that: 1) the developed active learning multimedia based on the ADDIE model achieved an efficiency of 82.89/81.39, meeting the predetermined criterion; 2) the students' average pretest score was 10.72, while the posttest score increased to 16.28, with a progress percentage of 27.8%, indicating an improvement in learning achievement; and 3) the students' overall satisfaction with learning through the active learning multimedia was at a high level.

Keywords: Multimedia, Active Learning, Thai Language

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงของของเทคโนโลยีและสังคมในปัจจุบัน ส่งผลให้ระบบการศึกษาในทุกระดับต้องปรับตัวอย่างต่อเนื่อง เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนให้สามารถดำรงชีวิตและแข่งขันได้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจำเป็นต้องเสริมสร้างสมรรถนะของประชากรวัยเรียนให้มีศักยภาพในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (ศิริลักษณ์ บุญสุวรรณ และคณะ, 2566) สอดคล้องกับนโยบายการขับเคลื่อนการศึกษาที่มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ (อิสริย์ แรงครุฑ, 2567) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้กลายเป็นนโยบายหลักของกระทรวงศึกษาธิการ โดยเชื่อมโยงกับการขับเคลื่อนโครงการ "ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้" ที่มีเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ขั้นสูง มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะอาชีพ ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562) ประกอบกับเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนการศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด เนื่องจากสามารถเอื้อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้ง และมีส่วนร่วมมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมศักยภาพของครูในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (ฉบับอรรถ) มาตรา 22 ที่กำหนดให้การจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ (สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา, 2562)

สำหรับระดับประถมศึกษา การยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนยังคงเป็นภารกิจสำคัญที่ต้องได้รับการส่งเสริมอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในรายวิชาภาษาไทย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระ ผู้เรียนจำนวนไม่น้อยยังประสบปัญหาด้านทักษะการอ่าน การเขียน และการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาไทยจึงมีความจำเป็นยิ่ง รายวิชาภาษาไทยมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาทักษะพื้นฐานในการสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ และการประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 (มันทนา สุวะไกร และกัญญาวดี แสงงาม, 2566) การนำเทคโนโลยีมาใช้สร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบมัลติมีเดียจึงเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และตอบสนองต่อความแตกต่าง

ระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะเมื่อผสานเข้ากับแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การใช้สื่อมัลติมีเดียซึ่งผสมผสานภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และข้อความ ช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ศศิธร แดมพันธ์ และทรงภพ ขุนมธูรส, 2568)

จากความสำคัญของการพัฒนาทักษะภาษาไทยในระดับพื้นฐาน รวมถึงการจัดการเรียนรู้ที่ผสานสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นแนวทางหนึ่งที่มีคุณภาพช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน และสอดคล้องกับนโยบายการศึกษาในปัจจุบันรวมถึงตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อยกระดับคุณภาพการสอนในรายวิชาภาษาไทยของครูประณมในจังหวัดบุรีรัมย์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รายวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รายวิชาภาษาไทย
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รายวิชาภาษาไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองสองห้อง จังหวัดบุรีรัมย์ ปีการศึกษา 2567 จำนวน 25 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รายวิชาภาษาไทย เรื่อง วรรณคดีลำนํ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 เรื่อง ดังนี้ 1) กระต่ายไม่ตื่นตูม 2) แม่ไก่อยู่ในตะกร้า 3) เด็กเอ๋ยเด็กน้อย 4) ลูกแกะของซาฟิยะห์ และ 5) กาเหว่าที่กลางกรุง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีขั้นตอนในการพัฒนาตามกระบวนการ ADDIE Model (พิสุทธา อารีราษฎร์, 2551) ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ (Analysis: A) ศึกษาเอกสารและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาบทเรียนออนไลน์มัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุกรายวิชาภาษาไทย วิเคราะห์ปัญหาผู้เรียน วิเคราะห์จุดประสงค์และรายละเอียดของเนื้อหาตามหลักสูตร

ขั้นที่ 2 การออกแบบ (Design: D) ออกแบบสื่อให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ เนื้อหาที่จัดการเรียนรู้ และจัดทำผังงาน (Flowchart) เพื่อบางโครงสร้างของสื่อ พร้อมทั้งออกแบบแบบฝึกหัด และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของการเรียน โดยแบ่งเนื้อหาของหน่วยการเรียนรู้ วรรณคดีลำนํ้า ออกเป็น 5 เรื่อง จำนวน 10 ชั่วโมง

ขั้นที่ 3 การพัฒนา (Development : D) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง วรรณกรรมลำนำ โดยใช้โปรแกรม Moodle เป็นเครื่องมือหลักในการพัฒนาสื่อ โดยสื่อมัลติมีเดียประกอบด้วยเนื้อหา 5 เรื่อง ได้แก่ กระต่ายไม่ตื่นตูม แม่ไก่อยู่ในตะกร้า เด็กเอ๋ยเด็กน้อย ลูกแกะของซาฟิยะห์ และกาเหว่าที่กลางกรุง ซึ่งแต่ละเนื้อหามีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ เนื้อหาบทเรียนในรูปแบบข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย และกิจกรรมโต้ตอบ เมื่อพัฒนาสื่อเสร็จเรียบร้อยแล้วดำเนินการประเมินความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุกรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่งประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความเหมาะสมด้านเนื้อหา 2) ความเหมาะสมด้านการออกแบบภาพและเสียง 3) ความเหมาะสมด้านสีและตัวอักษร และ 4) ความเหมาะสมด้านเทคนิคและวิธีการ โดยมีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.65$, $S.D. = 0.54$) จึงถือได้ว่าสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุกรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้

ขั้นที่ 4 การนำไปใช้ (Implementation: I) ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อประเมินการใช้งานและประเมินประสิทธิภาพของสื่อในขั้นถัดไป

ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation: E) ประเมินผลโดยการหาประสิทธิภาพของสื่อตามแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) โดยกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 80/80 ซึ่ง E1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนจากการทำแบบฝึกหัดท้ายเนื้อหาในแต่ละเรื่อง และ E2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์การเรียนรู้ หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนจากการวัดผลหลังเรียนจบหน่วยการเรียนรู้วรรณกรรมลำนำด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ที่ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด โดยในขั้นการสร้างคณะผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และได้ดำเนินการหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งเมื่อสร้างแบบทดสอบแล้วเสร็จได้ดำเนินการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบด้วยค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่า ทุกข้อมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป แสดงว่าแบบทดสอบมีความเที่ยงตรง (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) จากนั้นดำเนินการทดลองใช้แบบทดสอบกับนักเรียนที่เคยเรียนเนื้อหานี้เพื่อหา ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้วิธีการ KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) พบว่า แบบทดสอบมีค่า ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.25 – 0.70 มีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.2 – 0.45 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด (อนุนัติ คุณแก้ว, 2565)

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจ แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุกรายวิชาภาษาไทย ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบประเมิน สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ โดยกำหนดประเด็นในการประเมินออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการนำเสนอเนื้อหา ด้านการออกแบบ ด้านกิจกรรมในบทเรียน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยมีข้อคำถามรวมจำนวน 17 ข้อ เป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 3 ระดับ โดยมีการหาคุณภาพของแบบประเมินความพึงพอใจโดยการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกด้วยวิธี Item-Total Correlation และค่าความเชื่อมั่นโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) พบว่า มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.69 – 0.75 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.73 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 คณะผู้วิจัยจัดเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งประชุมชี้แจงวัตถุประสงค์ของงานและวางแผนการดำเนินการจัดการเรียนรู้ร่วมกับครูผู้สอน

3.2 ก่อนเริ่มดำเนินการจัดการเรียนการสอนร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาภาษาไทย ให้ผู้เรียนได้ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.3 ดำเนินการจัดการเรียนการสอนร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาภาษาไทย กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

3.4 เมื่อดำเนินการจัดการเรียนการสอนแล้วเสร็จ ทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฉบับเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน

3.5 หลังจากนั้นดำเนินการให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาภาษาไทย

3.6 นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวม มาทำการวิเคราะห์ผลทางสถิติเพื่อสรุปผลการวิจัยในลำดับต่อไป

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รายวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพ E1/E2 กำหนดเกณฑ์เท่ากับ 80/80

4.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รายวิชาภาษาไทย โดยใช้ ร้อยละความก้าวหน้า (Progress percentage) โดยเกณฑ์ในการแปลผลของร้อยละความก้าวหน้าพิจารณาตั้งแต่ร้อยละ 20 ขึ้นไป จึงจะถือว่า มีคะแนนเพิ่มสูงขึ้น (พิชิต ฤทธิ์จรรยา, 2561)

4.3 การวิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รายวิชาภาษาไทย โดยใช้ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาภาษาไทย ให้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด หลังจากพัฒนาสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ดำเนินการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของสื่อตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ E1/E2 โดยกำหนดเกณฑ์ 80/80 พบว่า มีคะแนนระหว่างเรียนโดยเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 จากคะแนนเต็ม 5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.89 (E1 = 82.89) และคะแนนสอบหลังเรียนโดยเฉลี่ยเท่ากับ 16.28 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.39 (E2 = 81.39) ถือว่าสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชาภาษาไทย ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.89/81.39 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ หมายความว่า สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชาภาษาไทย มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชาภาษาไทย

เนื้อหา	ระหว่างเรียน (E1)		หลังเรียน (E2)	
	คะแนนเฉลี่ย (เต็ม 5 คะแนน)	ค่าร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย (เต็ม 20 คะแนน)	ค่าร้อยละ
กระต่ายไม่ตื่นตูม	4.06	81.11	16.28	81.39
แม่ไก่อยู่ในตะกร้า	4.17	83.33		
เด็กเอ๋ยเด็กน้อย	4.11	82.22		
ลูกแกะของซาฟิยะห์	4.11	82.22		
กาเหว่าที่กลางกรุง	4.28	85.56	16.28	81.39
เฉลี่ยรวม	4.14	82.89		

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รายวิชาภาษาไทย

ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาภาษาไทย โดยใช้ ร้อยละความก้าวหน้า (Progress percentage) พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 10.72 คะแนน หลังจากเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 16.28 คะแนน คิดเป็นร้อยละความก้าวหน้า 27.8% แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ดังนั้น สื่อการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ดังในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กลุ่ม	คะแนนเฉลี่ย	ผลรวมคะแนน	ผลต่างของคะแนน	ร้อยละความก้าวหน้า
ก่อนเรียน	10.72	268	139	27.8
หลังเรียน	16.28	407		

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาภาษาไทย

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชาภาษาไทย พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.60 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49 เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.66 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 รองลงมาคือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.61 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ด้านกิจกรรมในบทเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.55 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชาภาษาไทย

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการนำเสนอเนื้อหา	2.58	0.49	มาก
ด้านการออกแบบ	2.66	0.48	มาก
ด้านกิจกรรมในบทเรียน	2.55	0.49	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	2.61	0.50	มาก
รวม	2.60	0.49	มาก

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้พบผลการวิจัยสำคัญที่นำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รายวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ผลการวิจัยพบว่า สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุกที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.89/81.39 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ แสดงให้เห็นว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพทั้งในด้านกระบวนการเรียนรู้ (E1) และผลลัพธ์หลังการเรียนรู้ (E2) อาจเนื่องจากการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นการคิด วิเคราะห์ และการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อในรูปแบบต่างๆ อาทิเช่น ภาพ เสียง วิดีโอ และแบบฝึกหัดออนไลน์ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของเสาวลักษณ์ บุญปลอดวาย และอรนุช ลิมตศิริ (2568) ที่ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง มาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง มาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.75/82.15 และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับการวิจัยของมัทนา สุวะไกร และกัญญาวดี แสงงาม (2566) ที่ได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับใช้มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับใช้มัลติมีเดีย มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.08/92.92 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ และนักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาไทย หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

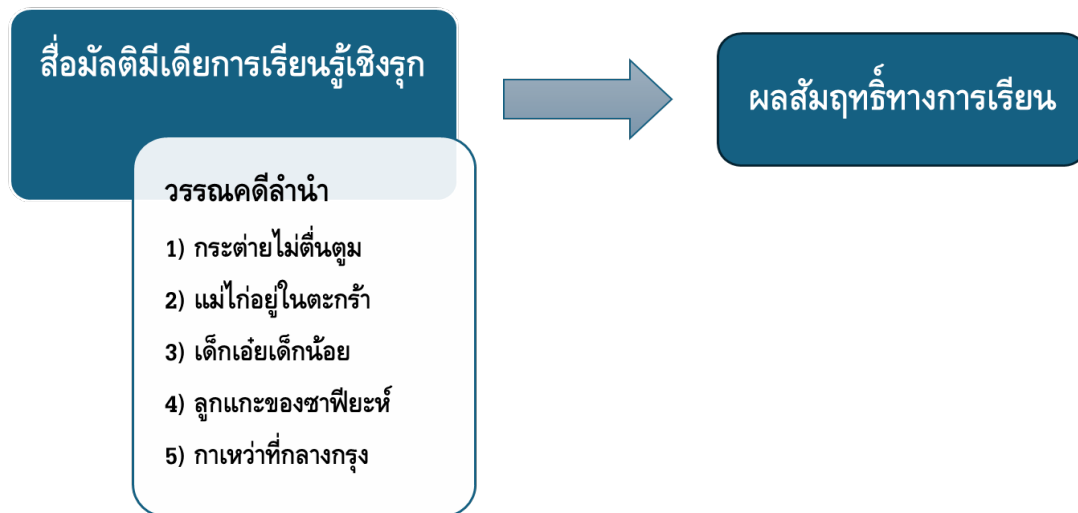
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รายวิชาภาษาไทย ผลการศึกษพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 10.72 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.28 คะแนน เมื่อคำนวณร้อยละความก้าวหน้าได้เท่ากับ 27.8% แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหลังจากเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาภาษาไทย ผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าสื่อมัลติมีเดียช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากหลายประสาทสัมผัส ทั้งการมองเห็น การฟัง และการโต้ตอบ ทำให้เกิดการเชื่อมโยงความรู้และจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ การออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นตามแนวทางการเรียนรู้เชิงรุกยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย

(Meaningful Learning) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของศิริลักษณ์ บุญสุวรรณ และคณะ (2566) ได้พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียโดยการใช้ภาพคลื่นเสียงในการฝึกทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 โดยคะแนนสอบหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน และยังสอดคล้องกับการวิจัยของปฐมชัย ธีระเนต (2567) ได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านจับใจความจากสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการอ่านจับใจความของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านจับใจความจากสื่อมัลติมีเดียสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาภาษาไทย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุกในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.60 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49 โดยเฉพาะด้าน การออกแบบสื่อ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 2.66 แสดงให้เห็นว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีรูปแบบที่ดึงดูดความสนใจ ใช้งานง่าย และสอดคล้องกับวัยของผู้เรียนในระดับประถมศึกษา นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่าสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุกที่พัฒนาขึ้นสามารถสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้ได้ดี ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Approach) ผลการวิจัยสอดคล้องกับงานของศศิธร แดมพันธุ์ และทรงภพ ขุนมธูรส (2568) ได้พัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมากมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.87 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.32

องค์ความรู้การวิจัย

องค์ความรู้การวิจัยครั้งนี้ คือ การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อยกระดับคุณภาพการสอนในรายวิชาภาษาไทยของครูประถมในจังหวัดบุรีรัมย์ โดยได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาภาษาไทย เรื่องวรรณคดีลำนำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คณะผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ผสมผสานสื่อภาพ เสียง และการโต้ตอบ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการทางการเรียนที่สูงขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมาก ดังนั้น องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สามารถสร้างแรงจูงใจและความสนใจให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนรายวิชาภาษาไทยในระดับอื่น ๆ เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้เชิงลึก และทักษะดิจิทัลควบคู่กันอย่างมีประสิทธิภาพ ดังในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้การวิจัย

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้
 - 1.1 สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุกที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกของผู้เรียน โดยครูผู้สอนควรศึกษาคู่่มือการใช้สื่อและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้อง เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียนรู้ของผู้เรียน
 - 1.2 การนำสื่อมัลติมีเดียไปใช้จริงควรมีการติดตามและประเมินผลการใช้สื่อในระยะยาวเพื่อปรับปรุงเนื้อหาและรูปแบบให้เหมาะสมกับความแตกต่างของผู้เรียนและบริบทของโรงเรียนในแต่ละพื้นที่
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป
 - 2.1 ควรมีการศึกษาผลการใช้สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาอื่นๆ เช่น วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือสังคมศึกษา เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิผลของสื่อระหว่างกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ
 - 2.2 ควรพัฒนาสื่อมัลติมีเดียที่มีการเชื่อมโยงกับระบบการเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online Learning Platform) หรือระบบ LMS (Learning Management System) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)
 - 2.3 ควรมีการศึกษาผลของการใช้สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งในแง่ของความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ทักษะการสื่อสาร การทำงานกลุ่ม หรือสมรรถนะการคิดวิเคราะห์

เอกสารอ้างอิง

- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์, 5(1), 7-20.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- ปฐมชัย ณะเนต. (2567). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านจับใจความจากสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารสุขโขทัยธรรมมาธิราช, 37(2). 59-80.
- พิชิต ฤทธิ์จรรยา. (2561). เทคนิคการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิสุทธิ อาธิราชภูรี. (2551). การพัฒนาซอฟต์แวร์ทางการศึกษา. มหาสารคาม: สำนักพิมพ์อภิชาติการพิมพ์.
- มันทนา สุวะไกร และกัญญาวดี แสงงาม. (2566). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับใช้มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์, 8(2), 585-594.
- ศศิธร แตมพันธ์ และทรงภพ ขุนมธุรส. (2568). การพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, 8(2), 438-450.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2556). ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical test theory) (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริลักษณ์ บุญสุวรรณ, ศุภนิต อารีหทัยรัตน์, กฤษณ์ วัฒนานรงค์ และนารีรัตน์ สุวรรณวาริ. (2566). การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียโดยการใช้ภาพเคลื่อนไหวในการฝึกทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารรัชต์ภาคย์, 17(52), 388-403.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา. (2562). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 (ฉบับอัปเดต). แหล่งที่มา <https://www.moe.go.th/backend/wp-content/uploads/2020/10/1.-พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ-พ.ศ.2542-ฉ.อัปเดต.pdf> สืบค้นเมื่อ 18 ตุลาคม 2568.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- เสาวลักษณ์ บุญปลอดวาย และอรนุช ลิมตศิริ. (2568). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง มาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. Journal of Applied Education, 3(5), 13-22.
- อนุวัติ คุณแก้ว. (2566). การทดสอบ การวัดผลและประเมินผลการศึกษาแนวใหม่. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อิสริย์ แรงครุฑ. (2567). การพัฒนาชุดการเรียนรู้แบบสื่อประสมตามแนวคิด ADDIE Model เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการปฏิบัติงานและความคิดสร้างสรรค์ วิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 19(2), 177-190.