

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการสอนโดยใช้นิทาน AR

ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็กกับการสอนแบบปกติ

**Comparison of Learning Achievement in Social Studies, Religion and  
Culture Subjects of Prathomsuksa 1 Students Between Teaching  
Using the AR Story Books “The Basic Morality For Children”  
with Normal Teaching**

กฤษณี นานิล และ กรวิภา สรรพกิจจำนง

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

**Krisnee Nanin and Kornveepa Sappakitjumnong**  
Ramkhamhaeng University, Thailand  
Corresponding Author, Email: mytookta@gmail.com

\*\*\*\*\*

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) สร้างและหาประสิทธิภาพ นิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ก่อนและหลังการใช้ นิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนาอินุเคราะห์ จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบ่งเป็นกลุ่มทดลองโดยใช้นิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก และกลุ่มควบคุมโดยใช้วิธีการสอนแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) นิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก (2) แผนการจัดการเรียนรู้ (3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ เท่ากับ 0.88 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า (1) นิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.37/80.54 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด และ (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้วิธีการสอนด้วยนิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็กสูงกว่านักเรียนที่สอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ :** การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม; นิทาน AR

## Abstracts

The objectives of this research were (1) to create and find the effectiveness of AR story books, the basic morality for children. Social Studies Learning Group religion and culture for prathomsuksa 1 students with efficiency according to the 80/80 criteria and (2) comparing the learning achievement in social studies, religion and culture subjects before and after using the AR story books, the basic morality for children. The samples used in this research were prathomsuksa 1 students at Nahinukroh School, amounting to 1 classroom. which was obtained by a simple random sampling, divided into experimental groups using AR story books, the basic morality for children and the control group using normal teaching methods. The research tools were (1) AR story book, the basic morality for children. (2) Learning Management Plan (3) Learning Achievement Form of Social studies, religion and culture. The reliability of the whole test was 0.88. The data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and t-test independent.

The results of the research were found that (1) AR story books, a basic morality for children, the efficiency was 80.37/80.54, which met the specified criteria, and (2) the achievement in social studies. religion and culture by using the AR story books teaching method, the basic morality for children was higher than that of normal students with a statistically significant at the .05 level

**Keyword :** Comparison of Achievement; Social Studies, Religion and Culture Subject: AR Story Books

## บทนำ

เทคโนโลยีในปัจจุบันเข้ามามีส่วนในการจัดการเรียนการสอน สามารถทำให้เกิดการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ๆ และช่วยพัฒนาด้านการศึกษาอย่างมาก พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มีจุดมุ่งหมายการจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้คู่คุณธรรม จริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขซึ่งหมวด 4 แนวการจัดโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลรวมทั้งจัดการเรียนการสอนให้ผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา จากกระแสโลกาภิวัตน์ได้ส่งผลให้เกิดการเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรมจากต่างชาติเข้ามาสู่ประเทศไทย ผ่านสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศที่ไร้พรมแดนได้ก่อให้เกิดการผสมผสานเข้ากับวัฒนธรรมพื้นถิ่น ซึ่งส่งผลทั้งในเชิงบวกและเชิงลบต่อการปรับเปลี่ยนวิถีของคนในสังคมไทยในแง่มุมต่าง ๆ ทั้งด้านค่านิยม พฤติกรรมและระบบคุณค่าของคนในสังคม ความเสื่อมถอยด้านคุณธรรมและจริยธรรมของคนไทยลดลง โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่ยังขาดทักษะในการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ ไม่สามารถคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาที่สะท้อนถึงวิกฤตการณ์ด้านคุณธรรม จริยธรรมของคนในชาติ

โดยให้น้อมนำหลักคำสอนของศาสนา วัฒนธรรม และความเป็นไทยมาสร้างสรรค์สังคมให้เกิดความเข้มแข็งอย่างมีคุณภาพและมีคุณธรรม โดยส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนมีบทบาทในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม สร้างค่านิยม จิตสำนึกที่ดีให้แก่ประชาชน ให้การพัฒนาประเทศมีความสมดุลทั้งด้านวัตถุและจิตใจ พร้อมทั้งจะก้าวไปสู่สังคมแห่งคุณธรรมตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และโมเดลประเทศไทย 4.0

การเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 เป็นวัยที่ช่างจดจำและเลียนแบบถ้าเด็กได้รับการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม การอบรมสั่งสอนในสิ่งที่ดี มีเหตุมีผล ก็จะทำให้การดำเนินชีวิตในช่วงต่อไปเป็นไปอย่างมีเหตุมีผล และมีคุณธรรม เด็กกับนิทานเป็นสิ่งที่คู่กัน ดังนั้นการเล่านิทานเป็นสิ่งง่ายต่อการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม เพื่อป้องกันการทุจริตและการคิดอย่างมีเหตุและผล เพราะนิทานคุณธรรมส่วนใหญ่จะสอดแทรกคุณธรรมและคติเตือนใจในการทำความคิดดี นิทานนับเป็นวรรณกรรมสำหรับเด็ก นอกจากนี้หนังสือนิทานเป็นนวัตกรรมที่จะช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคุณภาพของเด็ก เป็นเครื่องมืออันทรงประสิทธิภาพ ในการอบรม สั่งสอน ถ่ายทอดความรู้ให้แก่เด็ก และหนังสือเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ครูใช้ในการจัดการเรียนการสอนมากที่สุด ซึ่งมีหลากหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นหนังสือเรียน ตำราวิชาการ หนังสือนิทาน หนังสือการ์ตูน การนำหนังสือนิทานมาใช้ในโรงเรียนจะช่วยขยายความรู้ และสนองความต้องการของผู้เรียนได้ (ฤทัยรัตน์ อยู่จันทร์ 2554 : 5) การตอบสนองต่อความต้องการ ความสนใจ และธรรมชาติของเด็กในระดับประถมถือเป็นหัวใจสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่านิทานเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ตอบสนองต่อธรรมชาติของเด็ก (ทรงธรรม สุทธิธรรม 2534 : 56) นิทานเป็นเรื่องเล่าที่มีวัตถุประสงค์หลัก คือ การอบรมด้วยบรรยากาศที่มีความสุขและสนุกสนานทำให้เด็กไม่รู้สึกลike เหมือนถูกสอนและเด็กจะสัมผัสได้ว่าเป็นที่รักของพ่อแม่ เด็กจะชอบฟังนิทานเพราะนิทานมีเรื่องราวที่สร้างเสริมจินตนาการตอบสนองความต้องการของความรัก ต้องการให้คนอื่นสนใจ ประโยชน์ของการเล่านิทานจะเป็นการสร้างคุณค่าที่ยิ่งใหญ่ต่อเด็ก กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายให้มีการส่งเสริมงานวิจัยเพื่อแสวงหานวัตกรรมจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อแก้ไขปัญหาเรื่องคุณภาพ การศึกษาอย่างจริงจัง เพื่อให้คุณภาพการศึกษาไทยทัดเทียมและแข่งขันได้กับคุณภาพการศึกษาของประเทศเพื่อนบ้าน ทั้งนี้คุณภาพการศึกษาที่ดีมีความหมาย มีคุณค่า และช่วยพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะการเรียนรู้ของเด็กไทยให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง และพร้อมเข้าสู่โลกของงานในอนาคต นวัตกรรมนิทาน AR หรือชื่อเต็มว่า **Augmented Reality** เป็นเทคโนโลยีที่นำเอาภาพเสมือน 3 มิติจำลองเข้าสู่โลกจริงผ่านกล้องและมีการประมวลผลโดยการทำให้วัตถุ 3 มิติ (ภาพเสมือน) ทับซ้อนเข้ากันกับภาพจริงเป็นภาพๆเดียว โดยเราสามารถมองผ่านกล้องได้โดยตรงเลย ดังนั้นการนำเอาอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพามาประยุกต์ให้เข้ากับการเรียนการสอนจึงเป็นเรื่องที่สามารถทำได้ง่ายตาย อีกทั้งยังเป็นการช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความรู้สึกสนุก และสนใจในการที่จะเรียนรู้เนื้อหาในบทเรียนมากยิ่งขึ้นด้วย การพัฒนา AR ใช้ควบคู่กับหนังสือนิทาน เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน AR และแอปพลิเคชันเกมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบสามมิติ AR เป็นอีกหนึ่ง

เทคโนโลยีที่นำมาพัฒนาใช้ควบคู่กับหนังสือนิทาน เพื่อกระตุ้นให้เด็กๆ เกิดการเรียนรู้ และสนุกกับการอ่านมากยิ่งขึ้น จากหนังสือนิทานก็กลายมาเป็นนิทานมีชีวิต ที่มีทั้งภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติและเสียง เพิ่มความน่าสนใจให้เด็กๆ ในการฟังนิทานมากยิ่งขึ้น โดยหนังสือนิทานที่ใช้ควบคู่กับเทคโนโลยี AR การนำเอาเทคโนโลยีผสมความจริง AR มาใช้เป็นส่วนในการเรียนเป็นการนำเอาจุดเด่นของสื่อแบบต่าง ๆ มารวมอยู่ในสื่อตัวเดียว คือสามารถแสดงภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพสามมิติ และเสียงช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาวิชาได้เร็วขึ้น (ชวนพิศ จะรา, 2556 : 4)

การสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นเรื่องของการฝึกฝนด้านจริยธรรมและคุณธรรมให้นักเรียนแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมอันพึงประสงค์ การจัดกระบวนการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ที่ตรงตามเป้าหมาย จึงควรเป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจนเป็นนิสัยอันดีงาม โดยการเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนในการสร้างองค์ความรู้เป็นการช่วยให้การจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงสร้างและพัฒนาิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก เรื่อง คุณธรรม มาใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องและเหมาะสม

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของ นิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็กของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการสอนโดยใช้นิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็กกับการสอนแบบปกติ

## ระเบียบวิธีวิจัย

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 2 โรงเรียน ดังนี้ โรงเรียนนาฮินุเคราะห์ จำนวน 20 คน และโรงเรียนอนุบาลหนองคาย จำนวน 120 คน ซึ่งเป็นโรงเรียนที่มีบริบทเหมือนกัน และมีการจัดการเรียนห้องเรียนแบบคละความสามารถ

## กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling) เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนาอินุเคราะห์ จำนวน 20 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองใช้วิธีการสอนโดยใช้นิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็กจำนวน 10 คน และกลุ่มควบคุมโดยใช้นิทานแบบปกติ จำนวน 10 คน

2. กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาประสิทธิภาพของนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลหนองคายจำนวน 42 คน จากประชากรจำนวน 120 คน โดยคณะนักเรียนที่มีผลการเรียนเป็นกลุ่ม เก่ง ปานกลาง และอ่อน ดังนี้

2.1 กลุ่มทดลองแบบรายบุคคล (1:1:1) ใช้ในการทดลองหาประสิทธิภาพของนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก จำนวน 3 คน ประกอบด้วยนักเรียน เก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน และอ่อน 1 คน เป็นนักเรียนที่ไม่เคยเรียนเนื้อหา

2.2 กลุ่มทดลองแบบกลุ่มย่อย (3:3:3) ใช้ในการทดลองหาประสิทธิภาพของนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก จำนวน 9 คน ประกอบด้วยนักเรียน เก่ง 3 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 3 คน เป็นนักเรียนที่ไม่เคยเรียนเนื้อหา

2.3 กลุ่มทดลองแบบภาคสนาม (10:10:10) ใช้ในการทดลองหาประสิทธิภาพของนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก จำนวน 30 คน ประกอบด้วยนักเรียน เก่ง 10 คน ปานกลาง 10 คน และอ่อน 10 คน เป็นนักเรียนที่ไม่เคยเรียนเนื้อหา

## 2.ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การสอนโดยใช้นิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

## 3.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ

3.1.1 นิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีเนื้อหาประกอบด้วย 10 หัวข้อย่อย

3.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้นิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอน โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ, ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้, ขั้นสรุป

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ

3.2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง คุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 70 ข้อ ที่สร้างให้สอดคล้องกับจุดประสงค์และครอบคลุมเนื้อหาตามแนวคิดของบลูม (Bloom)

3.2.2 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 70 ข้อไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เคยเรียนเรื่องคุณธรรม โดยใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 60 นาที นำคะแนนที่ได้นำมาวิเคราะห์รายข้อ โดยผ่านการหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีการคำนวณจากสูตร คูเดอร์ - ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson Method โดยคัดเลือกไว้จำนวน 40 ข้อ

3.2.3. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง คุณธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 40 ข้อ ไปทดสอบกับนักเรียนทั้งสองกลุ่ม คือ กลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้นิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก และกลุ่มควบคุมที่สอนแบบปกติโดยใช้เวลาทำข้อสอบเป็นเวลา 60 นาที

#### 4.การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองทั้งหมด โดยมีขั้นตอนการดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

การวิจัยครั้งนี้ได้ทำการทดลองโดยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group, Pretest – Posttest Design แบบการทดลองแบบหนึ่งกลุ่ม จำนวน 10 คน ซึ่งกลุ่มทดลองสอนโดยใช้นิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

4.1 ดำเนินการทดลองโดยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นกลุ่มทดลองเรียนจากนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยครูอธิบายการเรียนนิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก วิธีการสอน ขั้นตอนต่าง ๆ จุดประสงค์การเรียนรู้และเงื่อนไขในการเรียนให้นักเรียนกลุ่มทดลองรับทราบ

4.2 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 40 ข้อ

4.3 เมื่อกลุ่มทดลองเรียนด้วยนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก ครบทั้ง 10 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 ชั่วโมง จากนั้นให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบหลังเรียน

4.4 นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน

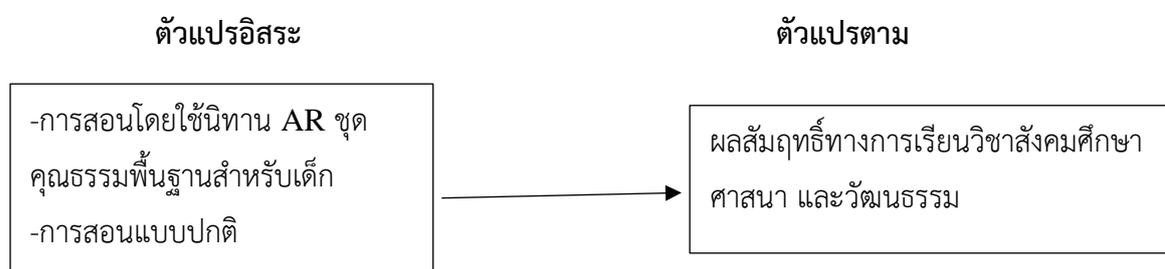
### 5.การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 หาคุณภาพของนิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80

5.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการทดสอบค่า  $t - test dependent$

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยนี้ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หลังจากผู้วิจัยนำนิทาน AR ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยเก็บคะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียนค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตาราง

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก

การทดลอง	จำนวนนักเรียน	คะแนนระหว่างเรียน		คะแนนทดสอบหลังเรียน	
		คะแนนเต็ม100 คะแนน	คิดเป็นร้อยละ	คะแนนเต็ม100 คะแนน	คิดเป็นร้อยละ
รายบุคคล	3	80.66	80.66	32.33	80.83
กลุ่มย่อย	9	80.33	80.33	32.22	80.55
ภาคสนาม	30	80.13	80.13	32.10	80.25

จากตารางสรุปผลการหาประสิทธิภาพของนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็กวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของ 3 ขั้นตอน คือ แบบรายบุคคล แบบกลุ่มย่อย และแบบภาคสนาม สามารถสรุปผลได้ดังนี้ การหาประสิทธิภาพขั้นที่ 1 ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างแบบรายบุคคล จำนวน 3 คน มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.66/80.83 ขั้นที่ 2 ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มย่อย จำนวน 9 คนมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.33/80.55 และขั้นที่ 3 ทดลองใช้กับกลุ่มแบบภาคสนาม จำนวน 30 คนมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.13/80.25 จะเห็นได้ว่าประสิทธิภาพของนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 80.37/80.54 ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

**ตอนที่ 2 ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก**

หลังจากผู้วิจัยนำนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก ไปใช้กับกลุ่มทดลอง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 คน โดยเก็บคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน เพื่อหาค่า t-test ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตาราง

**ตารางที่ 2** ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

นักเรียน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t	Sig.
ก่อนเรียน	10	21.10	3.14	-11.979	.000
หลังเรียน	10	26.40	4.66		

\*p<.05

จากตาราง พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้นิทาน AR ชุดคุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจสูงขึ้น

**ตารางที่ 3** ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง คุณธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการสอนโดยใช้นิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก กับ การสอนแบบปกติ

นักเรียน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	t	Sig
กลุ่มทดลอง	10	32.70	4.66	3.449	.003
กลุ่มควบคุม	10	26.20	3.70		

\* $p < .05$

จากตาราง พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง คุณธรรม ของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า การสอนโดยใช้นิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก เรื่อง คุณธรรม สูงกว่าการสอนแบบปกติ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

### อภิปรายผลการวิจัย

1. การหาประสิทธิภาพของนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำหรับการหาประสิทธิภาพของนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำตามขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั้ง 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพแบบรายบุคคลจำนวน 3 คน มีค่าประสิทธิภาพ 80.66/80.83 ขั้นตอนที่ 2 การหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มย่อย จำนวน 9 คน มีค่าประสิทธิภาพ 80.33/80.55 ขั้นตอนที่ 3 การหาประสิทธิภาพแบบภาคสนาม จำนวน 30 คน มีค่าประสิทธิภาพ 80.13/80.25 จะเห็นได้ว่าประสิทธิภาพของนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก มีประสิทธิภาพที่ตั้งไว้ 80/80 เนื่องจาก การใช้เทคโนโลยี AR กับการศึกษานั้นทำให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะเรียนมากขึ้น ที่มีจุดแสดงเครื่องหมาย AR นักเรียนสามารถเห็นคำอธิบายเสริม มากกว่าในหนังสือ เห็นขั้นตอนที่ชัดเจนและละเอียด มีเสียงพากษ์ที่น่าสนใจ รวมไปถึงเรื่องราวพร้อมเสียงประกอบ ผู้เรียนจะเต็มไปด้วยจินตนาการที่มากกว่าเดิม เรื่องราวที่แสนน่าเบื่อกลับมามีสีสันและสนุกสนานมีชีวิตชีวา หนังสือนิทานภาพ สื่อวิดีโอ เสียงประกอบวิดีโอ และมีการนำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนช่วยในการเรียนรู้ โดยการใช้ QR Code เป็นสื่อในการเริ่มการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้

ผู้เรียนมีความตื่นตัวอยากรู้ อยากเห็น และสามารถนำเนื้อหาที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและจากการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างในการหาประสิทธิภาพของนิทาน AR ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในปรับปรุงจึงส่งผลให้นิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก เหมาะที่จะนำไปใช้เพื่อประกอบการเรียนรู้ที่ดีในการจัดการเรียนการสอนซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของพรทิพย์ ปรียวาทิต (2559 : 9-17) การใช้บทเรียน Augmented Reality Code เรื่องคำศัพท์ภาษาจีนพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล ๒ วัดตานีนรสิมสรจังหวัดปัตตานี พบว่ามีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.97/81.00

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการสอนโดยใช้นิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก สูงกว่าการสอนแบบปกติ

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง คุณธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมระหว่างการสอนโดยใช้นิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก กับการสอนแบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 26.40 (ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.66) และนักเรียนกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 26.20 (ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.70) จากการนำเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality : AR) มาพัฒนาใช้ควบคู่กับหนังสือนิทาน ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการกระตุ้นให้เด็ก ๆ เกิดการเรียนรู้ และสนุกกับการอ่านมากขึ้น ผู้เรียนเกิดความเป็นอิสระในการเรียนจากหนังสือนิทานก็กลายมาเป็นนิทานมีชีวิต ดังนั้นการสอนโดยใช้นิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก เป็นสื่อเทคโนโลยีที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เชื่อมโยงประสบการณ์และเข้าไปอยู่ในสถานการณ์จริงที่ผสมผสานกับสถานการณ์เสมือนจริง ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน ด้วยการออกแบบลักษณะตัวละครให้เหมาะสมตามวัยของผู้เรียน ฉากเน้นการใช้สีให้ดูสดใส ภาษาและเนื้อหาเข้าใจง่ายและการปลูกฝังคุณธรรมอันดีงาม อีกทั้งได้คิดสอนใจจากเนื้อหาเกี่ยวกับการเป็นผู้มีคุณธรรมในนิทาน AR ซึ่งมี 10 เรื่องส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการคิดอย่างมีเหตุมีผลและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ สามารถแก้ปัญหา นำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ และสรเดช ครุฑจ๋อน (2560 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อการสอนด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง 2 มิติ แบบมีปฏิสัมพันธ์ เรื่อง ปราบฏุกการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนในรูปแบบ เทคโนโลยีความจริงเสริม โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบ KWL ในรายวิชาวิชาการงานอาชีพ และเทคโนโลยี มีประสิทธิภาพ ผลการทดสอบสรุปคะแนนคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน มีค่าเท่ากับ 12.81 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.27 คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การพัฒนานิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นสื่อเทคโนโลยีที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เชื่อมโยงประสบการณ์และเข้าไปอยู่ในสถานการณ์จริงที่ผสมผสานกับสถานการณ์เสมือนจริง ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ด้วยการออกแบบลักษณะตัวละครให้เหมาะสมตามวัยของผู้เรียน ฉากเน้นการใช้สีให้ดูสดใส ภาษาและเนื้อหาเข้าใจง่ายและการปลูกฝังคุณธรรมอันดีงาม อีกทั้งได้สอดแทรกคติสอนใจจากเนื้อหาเกี่ยวกับการเป็นผู้มีคุณธรรมในนิทาน AR ซึ่งมี 10 เรื่องโดยเนื้อหาแต่ละเรื่องล้วนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการคิดอย่างมีเหตุมีผลและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คิววิเคราะห์ สังเคราะห์ สามารถแก้ปัญหานำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
2. การวางแผนการสอนที่มีการเชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้ในเนื้อหาให้สอดคล้องกับนิทาน AR เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเปิดโอกาสให้นักเรียนมีอิสระเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นของตนเอง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ เพื่อพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
3. การจัดการเรียนการสอนด้วยนิทาน AR ชุด คุณธรรมพื้นฐานสำหรับเด็ก เรื่อง คุณธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สามารถนำไปสอนบูรณาการเข้ากับเนื้อหาสาระวิชาอื่น ๆ ได้
4. สถานศึกษาควรสนับสนุนให้ครูได้พัฒนาตนเองเพื่อเป็นประโยชน์ในการกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการส่งเสริมให้ผลิตสื่อ นิทาน AR นำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนการวางแผนการสอนในกลุ่มสาระอื่น ๆ

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรพัฒนานิทาน AR และใช้นิทาน AR ในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น
2. ควรมีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้นิทาน AR กับวิธีการสอนอื่น ๆ เพื่อศึกษาและพัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

## เอกสารอ้างอิง

- ชวนพิศ จะรา. (2556). การพัฒนาการเรียนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศความจริง (AR) ร่วมกับหนังสือนิทานสองภาษา โดยใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษาด้านการฟังของเด็กปฐมวัย. คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ทรงธรรม สุทธิธรรม. (2534). การศึกษาความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้อื่นของเด็กปฐมวัยที่ผู้ปกครองจัดกิจกรรมนิทาน เพื่อส่งเสริมการคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง. ปรินญาณินพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและการสอนคณะศึกษาศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- พรทิพย์ ปรีวาทิต. (2559). การใช้การใช้บทเรียน Augmented Reality Code เรื่องคำศัพท์ภาษาจีนพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดตานีนรสโมสร. วารสารวิทยบริการมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. 21 (1), 9-17.
- ฤทัยรัตน์ อยู่จันทร์. (2554). การพัฒนาหนังสือนิทานพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- อุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ และ สรเดช ครุฑจ้อน. (2560). การพัฒนาสื่อการสอนด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง 2 มิติแบบมีปฏิสัมพันธ์ เรื่อง ปรัชญาการณของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.