

## การพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรม เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

### The Development of Sentence Writing Skills for Communication by Using Activity-Based Learning Management and Multimedia for Grade 3 Students

ศศิธร แตมพันธุ์<sup>1</sup>, ทรงภพ ขุนมธุรส<sup>2</sup>

Sasitorn Tampan<sup>1</sup>, Songphop Khunmathurot<sup>2</sup>

Corresponding Author E-mail: sasitorn66@nu.ac.th

Received: 2025-03-20; Revised: 2025-06-01; Accepted: 2025-06-22

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาคุณภาพการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร 2) เปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย และ 3) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านโป่งน้ำร้อน จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ด้วยการจับสลากโดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร 3) แบบวัดความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า

1) การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.87, S.D. = 0.28) 2) ความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}$  = 2.87, S.D. = 0.32)

**คำสำคัญ:** การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน, สื่อมัลติมีเดีย, การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร

<sup>1</sup> นิสิตปริญญาโทหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนเรศวร

<sup>1</sup> Student in Master of Education Degree, Program In Thai Language, Naresuan University

<sup>2</sup> อาจารย์ที่ปรึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยนเรศวร

<sup>2</sup> Advisor, Faculty of Education, Naresuan University

## Abstract

This study aimed to 1) Develop and assess the quality of an activity-based learning management approach integrated with multimedia on sentence writing for communication among Grade 3 students; 2) Compare students' sentence writing abilities for communication before and after the implementation of the instructional model; and 3) Examine students' satisfaction with the learning approach. The participants were 20 Grade 3 students from Ban Pong Nam Ron School, Kamphaeng Phet Province, selected through simple random sampling during the second semester of the 2024 academic year. The research instruments included: 1) Activity-based lesson plans integrated with multimedia, 2) Multimedia instructional materials on sentence writing for communication, 3) A sentence writing proficiency test, and 4) A student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and dependent t-test. The results revealed that:

1) The overall quality of the activity-based learning management integrated with multimedia was at the highest level ( $\bar{X}$  = 4.87, S.D. = 0.28); 2) Students' sentence writing abilities for communication after the intervention were significantly higher than before at the .05 level of statistical significance; and 3) Students' satisfaction with the learning management approach was at a high level ( $\bar{X}$  = 2.87, S.D. = 0.32).

**Keywords:** Activity-Based Learning Management, Multimedia, Sentence Writing Skills for Communication

## บทนำ

การสื่อสารเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่อาศัยกระบวนการถ่ายทอดสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร โดยใช้เครื่องมือวิธีการใดวิธีหนึ่งให้ไปถึงเป้าหมายเพื่อมีความเข้าใจร่วมกัน การแสดงออกเพื่อการติดต่อสื่อสารนั้นมนุษย์จำเป็นต้องใช้ภาษาในการถ่ายทอด (กองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2542: 55) ในชีวิตประจำวันเราต้องใช้ภาษาในการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจระหว่างกัน อาจสื่อสารกันด้วยคำ กลุ่มคำ ประโยค หรือข้อความ ในการใช้ประโยคเพื่อสื่อสารนั้น สามารถสื่อความหมายได้ครบถ้วนสมบูรณ์ เนื่องจากประโยคเป็นถ้อยคำที่เรียงต่อกันอย่างเป็นระบบ ทำให้มีความที่สมบูรณ์ ประโยคเพื่อการสื่อสาร หมายถึง การเรียงร้อยถ้อยคำให้เป็นประโยคที่รัดกุม และสละสลวย จะช่วยให้ใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ (คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2556: 22)

จากการสำรวจสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโป่งน้ำร้อน ในปีที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่สามารถอ่านคำ และประโยคที่กำหนดให้ได้ในลักษณะของคำ และประโยคที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนได้ แต่เมื่อนักเรียนต้องเขียนถ่ายทอดเรื่องราวให้เป็นประโยค พบว่า นักเรียนไม่สามารถเขียนหรือแต่งประโยคได้ตามที่ตนเองต้องการจะสื่อสาร มีปัญหาเกี่ยวกับการใช้คำในการแต่งประโยค มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบ และหน้าที่ของประโยคอยู่ในระดับต่ำ ทำให้นักเรียนขาดความสามารถในการแต่งประโยค ประโยคที่แต่งออกมาไม่มีความหลากหลาย ส่งผลให้นักเรียนขาดความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อใช้ในการสื่อสารได้ ซึ่งสอดคล้องกับ (พัศตรีวิภา ไทรารอด. 2551: 2) ที่ได้ศึกษาปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน เรื่อง การใช้ประโยค พบว่า การเรียนการสอนยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร นักเรียนยังไม่เข้าใจเรื่องโครงสร้างของประโยค ไม่สามารถจำแนกชนิดของประโยคได้ จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนขาดประสิทธิภาพในการใช้ประโยค ผู้วิจัยพบว่าปัญหานี้เกิดจากการที่นักเรียนไม่ได้ฝึกฝนทักษะในการแต่งประโยคที่มากพอ เมื่อไม่มีทักษะจึงทำให้ไม่สามารถแต่งประโยคได้ อีกทั้งเกิดจากตัวผู้สอนที่มีการถ่ายทอดความรู้แบบรวบรัดเกินไป ส่งผลให้นักเรียนยังไม่เข้าใจกระบวนการเรียนรู้ในการแต่งประโยค นักเรียนจึงไม่สามารถแต่งประโยคได้

การจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการสอนต่าง ๆ จะช่วยให้ครูผู้สอนมีแนวทางในการพัฒนาการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษา เช่น การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน และการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เป็นต้น จากที่ได้ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร พบว่า การเรียนในรายวิชาภาษาไทย หากเรียนรู้ผ่านกิจกรรม จะเป็นการเปิดโอกาสให้

ผู้เรียนได้ฝึกฝนจนก่อให้เกิดทักษะไปตามลำดับของธรรมชาติการเรียนรู้ภาษา และทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกลำบากหน่าย เนื่องจาก ระดับขั้นของผู้เรียนเป็นวัยที่ไม่อยู่นิ่ง ต้องใช้กิจกรรมมาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ และพร้อมจะเรียนรู้

วิธีการเรียนรู้ดังกล่าวมีความสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ที่สามารถพัฒนาทักษะการแต่ง ประโยคเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานเป็นรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างประสบการณ์ ความสนใจ ความกระตือรือร้น และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ภายในชั้นเรียนของผู้เรียน ผ่านกิจกรรม ก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองที่มุ่งเน้นความรับผิดชอบ การเรียนแบบมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ด้วยตนเอง (ภุริ วงศ์วิเชียร. 2560: 52)

นอกจากแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานที่มีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้ อันเป็นแนวทางที่ ช่วยพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารแล้ว ผู้วิจัยยังได้สังเกตเห็นถึงความสำคัญของการใช้สื่อเทคโนโลยี มาประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสื่อมัลติมีเดียถือว่ามีความเหมาะสมกับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน และตอบสนองต่อ การเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ช่วยให้ครูผู้สอนออกแบบบทเรียนที่ตอบสนองการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมี ความสามารถและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อที่นำสื่อหลายสื่อมาใช้ร่วมกัน โดยในปัจจุบันใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการนำเสนอข้อมูล และ สารสนเทศ เพราะความสามารถของคอมพิวเตอร์ที่สามารถสร้างและนำเสนอสารสนเทศได้หลายรูปแบบ ทั้งในรูปของข้อความ เสียง ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว (ศิริโรจน์ ศรีโกมลทิพย์. 2557: 16) จะเห็นได้ว่า สื่อมัลติมีเดียเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะช่วยให้ ผู้สอนดำเนินการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน และเป็นเครื่องมือระหว่าง ผู้สอนกับผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการนำการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย มาพัฒนาทักษะการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจและสามารถสื่อสารภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน เป็นการส่งเสริมให้ นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงในการใช้ประโยคเพื่อการสื่อสาร พัฒนาให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้เชื่อมโยง กับการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ อย่างถูกต้อง และคุณลักษณะที่ดีของสื่อมัลติมีเดีย ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียน การสอน สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย นั้น เป็นการพัฒนา กระบวนการเรียนรู้ร่วมกับการใช้วัตกรรมการศึกษาที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอนทั้งในรายวิชาภาษาไทย และรายวิชาอื่น ๆ ต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การแต่งประโยค เพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและ หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

### การทบทวนวรรณกรรม

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ผู้วิจัยขอเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

#### ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning: ABL)

เพ็ญญา ตลับกลาง (2562: 50) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning: ABL) หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ สืบค้นสร้างองค์ความรู้และทักษะด้วยตนเองจากการทำงาน กิจกรรมเป็นหลัก เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง การแสดงละคร เป็นต้น โดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า เพื่อให้นักเรียนได้เกิด การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง

จรัมจิต สร้อยสมุทร (2563: 42) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ไม่เน้นการท่องจำแต่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการที่ได้ลงมือทำจริงและจากการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ได้มีบทบาท และทำความเข้าใจในสิ่งที่ผู้สอนต้องการ ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ โดยผู้เรียนจะเป็นผู้สืบค้นข้อมูล แสวงหาความรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning: ABL)

ทิตินา แคมมณี (2545: 45) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการจัดกิจกรรมไว้เป็นขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นนำ คือ การเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น การทบทวนความรู้เดิม การสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมและเอื้อต่อการเรียนรู้ที่จะตามมา

2. ขั้นกิจกรรม คือ การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลงมือทำกิจกรรมที่เตรียมไว้

3. ขั้นอภิปราย คือ การให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความคิดเห็นความรู้สึกรู้สึกและการเรียนรู้

4. ขั้นสรุปและนำไปใช้ คือ การรวบรวมความคิดเห็นและข้อมูลต่าง ๆ จากขั้นกิจกรรมและอภิปรายมาประสานกันจนได้ข้อสรุปที่ชัดเจน รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำเอาการเรียนรู้ที่ได้รับไปปฏิบัติและใช้จริงในชีวิตประจำวัน

5. การประเมินผล คือ การที่ผู้ดำเนินกิจกรรมต้องประเมินผลว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

ศศิธร ลิจินทร์พร (2556: 50) ได้เสนอการจัดกิจกรรมไว้ 4 ขั้นตอนซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์ ครูหาสิ่งที่ตื่นเต้น หรือกิจกรรมที่น่าสนใจมาเป็นสิ่งเร้าให้นักเรียนรู้สึกต้องการทำกิจกรรม พร้อมทั้งใช้คำถามและสังเกตการณ์เพื่อประเมินความรู้และแนวทางที่ควรเลือกใช้ในห้องเรียน

2. ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ กำหนดสาระการเรียนรู้หรือปัญหาที่ต้องการให้นักเรียนศึกษา และปล่อยให้ให้นักเรียนช่วยกันทำกิจกรรม

3. ขั้นผลสะท้อนกลับ ให้นักเรียนสะท้อนคิดผลที่ได้จากกิจกรรม

4. ขั้นประเมินผล นักเรียนได้รับการประเมินผลการเรียนรู้จากครู และตัวนักเรียนเองใช้ในห้องเรียน

จากการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปเป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ครูอธิบายบทเรียนและการทำกิจกรรมให้กับผู้เรียนได้ทราบ เป็นการระบุบทบาทหน้าที่ของผู้เรียน และทำการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน เช่น การทบทวนความรู้เดิม

ขั้นที่ 2 ขั้นศึกษาและอภิปราย ผู้เรียนศึกษาบทเรียน โดยศึกษาบทเรียนจากสิ่งที่ผู้สอนได้จัดเตรียมให้และนำมาอภิปรายร่วมกันเพื่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรม แบ่งกลุ่มผู้เรียน และดำเนินกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนผลจากกิจกรรม ให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดเห็นและองค์ความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล ประเมินผลการเรียนรู้จากสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนและทำกิจกรรมมาทั้งหมด

### ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย

ทองสุข นระศิริ (2553: 20) ได้กล่าวถึง สื่อมัลติมีเดียว่า เป็นสื่อการเรียนการสอนที่ใช้คอมพิวเตอร์มาเป็นเครื่องมือในการสอน ผู้เรียนจะเรียนรู้บทเรียนจากคอมพิวเตอร์สื่อความหมาย การเรียนรู้เนื้อหาบทเรียนจากภาพ เสียงและอักษรในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สามารถถามคำถามรับ คำตอบและตรวจคำตอบได้ ทำให้ผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ได้ทันที

รัชฎาพร พิมพ์ชัย (2554: 46) ได้กล่าวถึง สื่อมัลติมีเดียว่า เป็นการนำสื่อหลาย ๆ ประเภทมาผสมผสานใช้ร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลที่เป็นตัวเลข รูปภาพ รูปถ่าย ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหวและเสียงโดยใช้ระบบคอมพิวเตอร์เป็นตัวควบคุม และนำเสนอเพื่อให้เกิดการเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด สื่อมัลติมีเดียสามารถผลิตได้จากหลายโปรแกรม เพื่อนำเสนอเนื้อหาบทเรียนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์เป็นตัวนำเสนอ

ณัฐกร สงคราม (2557: 11) ได้กล่าวถึง สื่อมัลติมีเดียว่า การใช้คอมพิวเตอร์ประสมประสานรูปแบบการนำเสนอข้อมูล เพื่อก่อให้เกิดการรับรู้ที่หลากหลาย เช่น การมองเห็นข้อความ ภาพ การได้ยินเสียง หรือความสามารถในการโต้ตอบกับ

สื่อ ทำให้สื่อมัลติมีเดียถูกนำมาประยุกต์ใช้เป็นการสื่ออย่างแพร่หลาย ทั้งในลักษณะสื่อประกอบการบรรยายของผู้สอนในชั้นเรียน และสื่อสำหรับผู้เรียนนำไปใช้เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

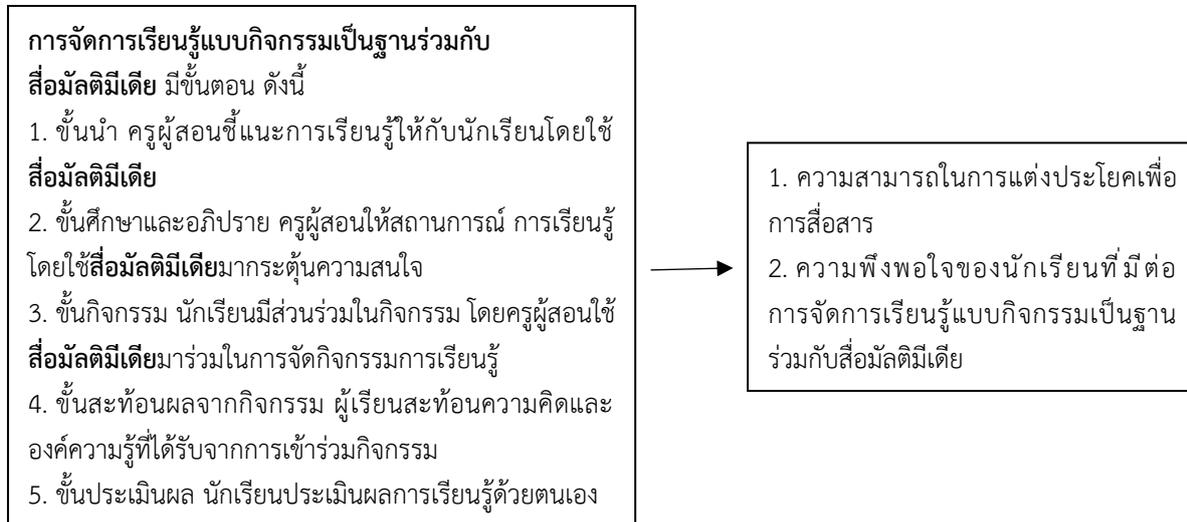
สรุปได้ว่า สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง การนำเสนอข้อมูลที่เป็นตัวอักษร ข้อความ กราฟิก ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวิดีโอ โดยผ่านคอมพิวเตอร์ที่รวมสื่อหลากหลายเอาไว้ สามารถนำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามความสนใจ

### โครงสร้างและองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย

ผู้วิจัยได้ศึกษาโครงสร้างและองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย จากแนวคิดของนักวิชาการและนักวิจัยสรุปได้ว่า โครงสร้างของสื่อมัลติมีเดียรวมถึงองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียที่มีความหลากหลายของสื่อที่นำมารวมกัน ทำให้เกิดองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียขึ้นมา ซึ่งแต่ละสื่อสามารถนำมาเป็นตัวช่วยในการนำเสนองานหรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดความน่าสนใจ โดยเป็นการอธิบายและสื่อสารออกมาได้อย่างชัดเจน มีการนำรูปภาพมาประกอบในการอธิบาย ทำให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน

จากแนวคิดข้างต้นผู้วิจัยได้นำขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน 5 ขั้นมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ คือ ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ครูอธิบายบทเรียนและทำการกิจกรรมให้กับผู้เรียนได้ทราบ และทำการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ขั้นที่ 2 ขั้นศึกษาและอภิปราย ผู้เรียนศึกษาบทเรียนจากสิ่งที่ผู้สอนได้จัดเตรียมให้และนำมาอภิปรายร่วมกัน ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรมแบ่งกลุ่มผู้เรียน ดำเนินกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนผล จากกิจกรรม ให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดและองค์ความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล ประเมินผลการเรียนรู้จากสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนและทำการกิจกรรมมาทั้งหมด โดยนำสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานข้างต้น ในขั้นที่ 1 ขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3 ตามความเหมาะสมเพื่อพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 กลุ่มโรงเรียนคลองสวนหมาก อำเภอคลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 2 จำนวน 14 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 166 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านโป่งน้ำร้อน อำเภอลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 2 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 20 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับสลาก (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

#### เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 9 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 9 ชั่วโมง มีการวัดความสามารถก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 2 ชั่วโมง ระยะเวลารวมทั้งสิ้น 11 ชั่วโมง โดยมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านโป่งน้ำร้อน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา รวมทั้งศึกษาเอกสาร ตำราต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน และเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

1.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 9 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 9 ชั่วโมง มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจำนวน 2 ชั่วโมง ระยะเวลารวมทั้งสิ้น 11 ชั่วโมง ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 โครงสร้างสื่อสาร	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 อธิบายประโยค	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 บอกเล่าเรื่องราว	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 บอกกล่าวปฏิเสธ	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เหตุใดได้ถาม	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ทำตามคำสั่ง	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ขอร้องโปรดช่วย	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ด้วยความต้องการ	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 สื่อสารจำแนก	จำนวน 1 ชั่วโมง

1.3 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านวิธีการสอน และด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาสาระและความเหมาะสมระหว่างเนื้อหาสาระกับจุดประสงค์การเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแบบประเมินของลิเคิร์ท (บุญชม ศรีสะอาด, 2560: 103) ระดับ พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.87, S.D. = 0.28)

1.4 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ในด้านความเหมาะสมของภาษา เวลา และสื่อการสอนที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำข้อบกพร่องที่พบมาดำเนินการปรับปรุงแก้ไข

1.5 จัดแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับจริง เพื่อเป็นเครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง

2. สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบ่งเนื้อหาออกเป็น 9 เรื่อง โดยนำมาใช้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ผู้วิจัยได้ออกแบบและสร้างสื่อมัลติมีเดียในลักษณะบทเรียนแบบผสมผสาน โดยมีขั้นตอนการออกแบบและสร้างสื่อมัลติมีเดีย ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนในวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะด้านการสื่อสารเน้นการท่องจำมากกว่าการสร้างความรู้ความเข้าใจ เมื่อผู้เรียนนำทักษะทางภาษามาใช้กับสถานการณ์จริงมักเกิดความผิดพลาด เนื่องจากความเข้าใจที่ไม่ถูกต้อง

2.2 วิเคราะห์ผู้เรียนในเรื่องประสบการณ์ และพื้นฐานความรู้เดิม จากการสังเกตพฤติกรรม และคะแนนที่ได้รับ จากปีการศึกษาที่ผ่านมา และวิเคราะห์เนื้อหา โดยกำหนดเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของหลักสูตร

2.3 เตรียมการผลิตและออกแบบสื่อนวัตกรรม ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนในการลำดับเนื้อหาการออกแบบและ จัดวางสื่อ ประกอบไปด้วยภาพ 3 มิติ วิดีโอ เสียง และภาพ มีลำดับการใช้เสียงพากย์ให้ความรู้ในระหว่างการใช้สื่อมัลติมีเดีย นำบทเรียนที่ออกแบบไว้มาพัฒนารูปแบบและดีไซน์งานกราฟิก โดยใช้โปรแกรม Canva เป็นโปรแกรมที่ใช้งานบนเว็บไซต์ ตัวช่วยออกแบบและดีไซน์บทเรียนให้นำมาดึงดูดความสนใจของนักเรียน

2.4 สร้างสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากนั้น นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้แบบสอบถามประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ที่ผู้วิจัย สร้างขึ้น จำนวน 5 ท่าน เพื่อหาคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย พบว่า สื่อมัลติมีเดียมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X}$  = 4.89, S.D. = 0.24)

3. แบบวัดความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 แบบปรนัยชนิด เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน ตอนที่ 2 แบบอัตนัยเขียนตอบ จำนวน 2 ข้อ ข้อละ 12 คะแนน รวมทั้ง 2 ตอน จำนวน 44 คะแนน ที่เหมือนกันแต่สลับข้อคำถาม จำนวน 2 ฉบับ ได้แก่ แบบวัดความสามารถในการแต่ง ประโยคเพื่อการสื่อสาร ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย มีขั้นตอนการสร้าง และตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

3.1 ศึกษาแนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบวัดความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการ สื่อสาร จากหนังสือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผล

3.2 ศึกษาหลักสูตร หนังสือเรียนหลักการใช้ภาษา วิชาภาษาไทย และคู่มือการวัดและประเมินผล ตามหลักสูตร แขนงกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.3 นำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษาทั้งในด้านทฤษฎีและแนวคิดมาเป็นแนวทางในการกำหนดเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ

3.4 สร้างแบบวัดความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน ตอนที่ 2 แบบอัตนัยเขียนตอบ จำนวน 2 ข้อ ข้อละ 12 คะแนน รวมทั้ง 2 ตอน จำนวน 44 คะแนน โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบวัดความสามารถเพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) หาค่าดัชนีความ สอดคล้องระหว่างเนื้อหาของข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of item objective congruence: IOC) พบว่า อยู่ ระหว่าง 0.6 – 1.0

3.5 นำแบบวัดความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารที่ได้รับการปรับปรุง ไปทดลองใช้ (Try out) กับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านโป่งน้ำร้อน อำเภอลองลาน จังหวัด กำแพงเพชร จำนวน 21 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จากนั้นผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้มาใช้ จำนวน 22 ข้อ แบ่งเป็นข้อสอบปรนัยแบบเลือกตอบ 20 ข้อ และแบบอัตนัยเขียนตอบ 2 ข้อ ซึ่งมีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.45 – 0.60 และมีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.33 – 0.52 มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับ พบว่า ได้ ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.91 สามารถนำไปใช้ในงานวิจัยได้

3.6 นำแบบวัดความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารที่แก้ไขปรับปรุงตามเกณฑ์เรียบร้อยแล้วจำนวน 22 ข้อ นำไปจัดพิมพ์เป็นต้นฉบับที่สมบูรณ์เพื่อไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพื่อพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1 ศึกษาหลักการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจจากเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผล นำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อ มัลติมีเดีย เพื่อพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 เป็นข้อคำถาม แบบปลายปิดมีลักษณะการตอบเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ เกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียน

ประกอบด้วย 4 ด้าน คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการใช้สื่อมัลติมีเดีย ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ และตอนที่ 2 เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิดเพื่อสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้

4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และพิจารณาความสอดคล้องครอบคลุมด้านเนื้อหา โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (Index of item objective congruence: IOC) พบว่า อยู่ระหว่าง 0.6 – 1.0 และจัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทุกแผน

#### วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร จำนวน 22 ข้อ

2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 9 แผน เวลา 9 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนเอง

3. เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทั้ง 9 แผน แล้วทดสอบวัดความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารหลังเรียนโดยใช้ข้อสอบฉบับเดียวกันกับก่อนเรียน จำนวน 22 ข้อ

4. สอบถามความพึงใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร โดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

5. นำผลการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งการวัดความสามารถ และการสอบถามความพึงใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพื่อพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มาวิเคราะห์ สรุปผล และอภิปรายผลการวิจัยตามลำดับ

#### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)
2. สถิติที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่ ความตรงเชิงเนื้อหา (Validity) ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability)
3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย ได้แก่ เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สถิติทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent samples)

#### สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนซึ่งมีผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการพัฒนาและหาคุณภาพการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ขั้นที่ 2 ขั้นศึกษาและอภิปราย ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรม ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนผลจากกิจกรรม และขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล การประเมินความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร จากเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 9 เรื่อง ได้แก่ โครงสร้างสื่อสาร อลังการประโยค บอกเล่าเรื่องราว บอกกล่าวปฏิเสธ เหตุใดไตร่ถาม ทำตามคำสั่ง ขอร้องโปรดฟัง ด้วยความต้องการ และสื่อสารจำแนก ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน จำนวนทั้ง 9 แผน พบว่า ภาพรวมมีระดับความเหมาะสมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.87, S.D. = 0.28) รายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการพัฒนาและหาคุณภาพการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

แผนการจัดการเรียนรู้	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 โครงสร้างสื่อสาร	4.83	0.33	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 อลังการประโยค	4.84	0.31	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 บอกเล่าเรื่องราว	4.86	0.30	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 บอกกล่าวปฏิเสธ	4.89	0.25	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เหตุใดไต่ถาม	4.89	0.28	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ทำตามคำสั่ง	4.88	0.26	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ขอร้องโปรดฟัง	4.91	0.20	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ด้วยความต้องการ	4.87	0.26	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 สื่อสารจำแนก	4.87	0.29	มากที่สุด
<b>ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสม</b>	<b>4.87</b>	<b>0.28</b>	<b>มากที่สุด</b>

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 20 คน ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตารางแสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 20 คน

Test	n	M	SD	t	df	p	Effect size
Pretest	20	20.450	4.478	15.012	19.000	<0.001	3.357
Posttest	20	32.000	5.795				

Normality test (Shapiro-Wilk):  $W = 0.915$ ,  $p = 0.080$

จากตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย โดยการวิเคราะห์ด้วย Dependent Sample t-test ( $W = 0.915$ ,  $p = 0.080$ ) ทั้งนี้เพราะข้อมูลมีการแจกแจงแบบปกติ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนผลการวัดความสามารถหลังการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย มีค่าเท่ากับ 32.000 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 5.795 ซึ่งสูงกว่าคะแนนผลการวัดความสามารถก่อนการจัดการเรียนรู้ แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เท่ากับ 20.450 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.478 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า นักเรียนมีความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $p < .001$ , Effect size = 3.357) เป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ประกอบด้วย 4 ด้าน คือ ด้านการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการใช้สื่อมัลติมีเดีย ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ปรากฏดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย โดยภาพรวม

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	2.84	0.35	มาก
ด้านการใช้สื่อมัลติมีเดีย	2.83	0.36	มาก
ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้	2.94	0.24	มาก
ด้านการนำไปใช้ประโยชน์	2.87	0.34	มาก
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>2.87</b>	<b>0.32</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก

### อภิปรายผล

ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ผลการพัฒนาและหาคุณภาพการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องมาจากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ได้ผ่านขั้นตอนการสร้างอย่างเป็นระบบ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน และหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนบ้านโป่งน้ำร้อน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย นอกจากนี้ยังได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ก่อนนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนผ่านการวิเคราะห์และตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาได้รับการพิจารณาความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหาที่ใช้จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง นำปัญหาที่พบมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งถือได้ว่าเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพเกิดประโยชน์กับนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ญัฐกร ชัยยะ (2566) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.63$ , S.D. = 0.52) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เมื่อนักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ส่งผลให้ความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารสูงขึ้น ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ทุกขั้นตอนผ่านการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ผ่านการทดลองใช้ก่อนนำมาใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง และการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมเป็นหลัก เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง การแสดงบทบาทสมมติ ไม่เน้นการท่องจำแต่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะแนวทาง ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ช้่นนำ 2. ชั้นศึกษาและอภิปราย 3. ชั้นกิจกรรม 4. ชั้นสะท้อนผลจากกิจกรรม และ 5. ชั้นประเมินผล โดยนำสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานข้างต้น ในขั้นที่ 1 ขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3 ตาม

ความเหมาะสม เพื่อเป็นสื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความตั้งใจเรียนมากยิ่งขึ้นและนักเรียนจะสามารถนำความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารที่ได้จากการจัดการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ธารพงษ์ กรรขำ (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์หาคำขยาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบความสามารถการคิดวิเคราะห์หาคำขยาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วรัญญา เสนสม (2563) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสาร วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่าจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสารวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เมื่อวิเคราะห์ค่าทางสถิติพบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 2.87, S.D. = 0.32$ ) ซึ่งเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้สูงสุด ( $\bar{X} = 2.94, S.D. = 0.24$ ) ทั้งนี้เนื่องมาจากในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดบรรยากาศที่เหมาะสมกับนักเรียนทำให้นักเรียนรู้สึกมีความสุขและสนุกสนานในการทำกิจกรรม รวมไปถึงมีความกระตือรือร้นในการเรียน และส่งผลต่อความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร สอดคล้องกับผลการวิจัยของ วินิตา สร้อยเพชรประภา (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $\bar{X} = 4.47, S.D. = 0.07$ ) ทั้งยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จุฑามาศ กุลศรีโล (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อประสม เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสาร โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับสื่อประสม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 2.78, S.D. = 0.07$ ) ดังนั้นจึงสามารถบอกได้ว่า การจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและตั้งใจเรียน สามารถพัฒนาการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้มากขึ้น

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ และให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เน้นการทำกิจกรรมกลุ่ม และมีการสอนซ้ำ ย้ำทวน อาจใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรมกับนักเรียนค่อนข้างนานกว่าระยะเวลาที่กำหนดไว้ ครูผู้สอนจึงควรยืดหยุ่นเวลาตามความเหมาะสม

1.3 การนำการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานมาใช้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ครูผู้สอนต้องเลือกใช้กิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียน โดยคำนึงถึงเวลา สถานที่ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเปรียบเทียบความสามารถในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ที่จัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานควบคู่กับเทคนิค หรือนวัตกรรมอื่น ๆ เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ การใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เป็นต้น

2.2 ควรพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เป็นบทเรียนการ์ตูนหรือเป็นบทเรียนออนไลน์ ที่นักเรียนสามารถโต้ตอบได้ เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนมากขึ้น ให้ความทันสมัย สามารถศึกษาได้พร้อมกันหลายคน หรือศึกษาเวลาใดก็ได้

## เอกสารอ้างอิง

- กองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *วิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2556). *หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐานภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สกสศ. ลาดพร้าว.
- จรัมจิต สร้อยสมุทร. (2563). การพัฒนารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษและความสุขในการเรียนโดยใช้บริบท ท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จุฑามาศ กุลศรีโร. (2565). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับสื่อประสม เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ณัฐกร ชัยยะ. (2566). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วารสารพิชเนศวร์สาร. 20(1): 111-125.
- ณัฐกร สงคราม. (2557). การออกแบบและพัฒนาอัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทองสุข นะระศิริ. (2553). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจต่อการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง เรขาคณิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้สื่ออัลติมีเดียประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- ทิศนา แคมมณี. (2545). *รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธราพงษ์ กรรขำ (2563). การพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์บทอาขยานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 โดยใช้สื่ออัลติมีเดียร่วมกับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้. การค้นคว้าอิสระปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พักตร์วิภา ไทรารอด. (2551). การพัฒนาชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของประโยค สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาคนาคประสิทธิ์ อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม. สารนิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เพ็ญญา ตลับกลาง. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณัฐกร วงศ์เขียว. (2560). การพัฒนาทักษะและทัศนคติในการเรียนรู้ด้านการวิจัยของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน. วารสารสถาบันวิจัยพินิจธรรม. 4(1): 49-60.
- รัชฎาพร พิมพ์ชัย. (2554). การพัฒนาศักยภาพของครูในการผลิตสื่ออัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ : กรณีศึกษาโรงเรียนบานาลอมกุดตะกอลา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครพนม เขต 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- วรัญญา แสนสม. (2563). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่ออัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสาร วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วินิตา สร้อยเพชรประภา. (2557). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่ออัลติมีเดีย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศศิธร ลิจันทรัพย์. (2556). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้อยู่ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิโรจน์ ศรีโกมลทิพย์. (2557). ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่ส่งผลต่อแรงจูงใจ  
ใฝ่สัมฤทธิ์ในการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็ก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.