

การใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง  
เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔  
Usage of Digital media with Self-Directed Learning in  
Topic of Five Basic Buddhist Precepts of Moral Practices  
and Five Dharma for Primary 4 (Grade 4) Students

รังสิมา ฝิ่งลาภ\*

Rangsima Phuenglap

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

Education Program in Educational Technology and Communications

Rajamangala University of Technology Thanyaburi

เทียมยศ ปะสาวะโน\*\*

Tiamyod Pasawano

ธิปัตย์ โสตถิวรรณ\*\*\*

Tipat Sottivan

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, ประเทศไทย

Rajamangala University of Technology Thanyaburi, Thailand

E-mail: rangsima\_p@mail.rmutt.ac.th,

tiamyod@rmutt.ac.th & tipat\_s@rmutt.ac.th

Received: August 10, 2022

Revised: October 29, 2022

Accepted: October 29, 2022

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (๑) เพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนวัดเขียนเขต ที่มีประสิทธิภาพ ๘๐/๘๐ (๒) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ ก่อนและหลังได้รับการเรียนรู้จากสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนวัดเขียนเขต และ (๓) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนวัดเขียนเขต ที่มีต่อสื่อดิจิทัลร่วมกับการ

\* นางสาวรังสิมา ฝิ่งลาภ Miss.Rangsima Phuenglap

\*\* ผศ.ดร.เทียมยศ ปะสาวะโน Asst.Pof.Dr.Tiamyod Pasawano อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ Thesis Advisors

\*\*\* ผศ.ดร.ธิปัตย์ โสตถิวรรณ Asst.Pof.Dr.Tipat Sottivan อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม Thesis Co-Advisors

เรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนวัดเขียนเขต ภาคการศึกษาที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ จำนวน ๓๐ คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย โดยวิธีจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหา แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยชนิดไม่เป็นอิสระจากกัน (t-dependent)

ผลการวิจัยพบว่า (๑) สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง เบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีประสิทธิภาพเท่ากับ ๙๐.๘๔/๘๘.๔๐ (๒) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ และ (๓) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง เบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๐ มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ ๐.๕๘

**คำสำคัญ:** สื่อดิจิทัล; เบญจศีล เบญจธรรม

## Abstract

The purposes of this research were to: (1) develop digital media with self-directed learning on the Five Precepts and Five Dharma for Primary 4 (Grade 4) students Wat Khian Khet school with the efficiencies of 80/80 (2) compare students' learning achievement before and after using the media, Five Dharma for Primary 4 (Grade 4) students Wat Khian Khet school and (3) evaluate students' Wat Khian Khet school satisfaction towards the digital media with self-directed learning on the Five Precepts and Five Dharma. The samples of this study were 30 students studying in Wat khien khet school in the 2nd semester of academic year 2021 chosen using the lottery method of simple random sampling. The research instruments consisted of the digital media with self-directed learning, media and content quality assessment forms, achievement tests, and students' satisfaction evaluation form. The statistics used to analyze the data were mean, standard deviation, and dependent t-test.

The research results showed that: (1) the digital media with self-directed learning on the Five Precepts and Five Dharma for Primary 4 (Grade 4) students had the efficiency of 90.84/88.40 which was higher than the defined criteria 80/80, (2) the

students' learning achievement after using the media was higher than before using the media at a statistical level of .05, and (3) the students' satisfaction towards the digital media with self-directed learning on the Five Precepts and Five Dharma for Primary 4 (Grade 4) students was at the highest level ( $\bar{X} = 4.60$ ,  $SD = 0.58$ ).

**Keywords:** digital media; Five Precepts and Five Dharma

## บทนำ

เด็กที่ไม่มีความสุขในชีวิตมักกล่าวโทษว่าเป็นความผิดของพ่อแม่ที่ทำให้ตนต้องเกิดมา ส่วนพ่อแม่ที่ตกยากหรือลำบากทุกข์ร้อนกับการมีลูก ก็มักจะกล่าวโทษลูกว่าเป็นมารหัวชนที่เกิดผิดกาลเทศะ สรุปคือถ้าคนเราจะหาความผิดกัน ก็เอาผิดกันได้ตั้งแต่เกิด ความเชื่อเรื่อง “ผิดตั้งแต่เกิด” จึงมีอยู่เสมอมาและจะยังคงมีอยู่ตลอดไป แม้ตรงที่ในทางปฏิบัติแล้ว ธรรมชาติบีบบังคับให้เราารู้สึกว่าต้องไม่รักษาศีลเท่านั้น จึงจะได้อะไรดีๆ เป็น รางวัลเช่น ไม่รักษาศีล จึงมีสิทธิ์สะใจที่ได้ฆ่าหรือทำร้ายศัตรูผู้ทำให้เราเคียดแค้น ไม่รักษาศีล จึงจะมีสิทธิ์สมหวังที่ได้ยุบข้าวของของคนอื่นมาเป็นของตน ไม่รักษาศีล จึงมีสิทธิ์เต็มเต็มความฝันที่ได้เสพสมกับลูกเขาเมียใคร ไม่รักษาศีล จึงจะมีสิทธิ์โล่งใจที่ได้โกหกเอาตัวรอด ไม่รักษาศีล จึงจะมีสิทธิ์สำราญที่ได้กินเหล้าเมายาเฮฮากับเพื่อน ๆ ถ้าผู้ใดรู้ตัวเองดีว่า ตนบกพร่องอยู่ในสิ่งใด หรือยังมีความชั่วอยู่ในเรื่องใด ก็ให้ตั้งใจหาทางหยุด ตั้งข้อกำหนดห้ามตนขึ้น อย่ากระทำสิ่งนั้น เลิกขาดเว้นขาด ห่างมาจากสิ่งนั้น เรื่องใดให้ได้ ข้อกำหนดนั้นก็ขึ้น “ศีล” เป็นข้อ “สมาทาน” ยกตนขึ้นสู่อะไรยิ่งขึ้นด้วย แล้วก็ “ศึกษา” ตามนัยแห่ง “อธิศีล-อธิจิต-อธิปัญญา” ตั้งได้อธิบายมาแล้ว และถ้าไม่รู้ไม่ฉลาดในการจะกำหนดเองให้ถูกให้แท้ได้ แต่มุ่งหมายสู่สุดดี หรือที่สุดแม้ “นิพพาน” แล้วละก็เรามาทำตามข้อกำหนดอันดีคือ “ศีล” ที่พระบรมศาสดาของเราได้ทรงวางไว้จัดสรรไว้ด้วยพระปรีชาญาณยิ่งแล้ว เป็นลำดับ ๆ กันดีกว่าอื่นทั้งหมดดังที่พระท่านให้ “ศีล” เราทุกที จะให้ ๕ หรือให้ ๘ หรือให้ ๑๐ ก็ตามแล้วท่านก็จะยืนยันแก่เราตบท้ายเสมอว่า “สิ้นเลน สุกติง ยันติ สีเลน โภคสัมปทา สีเลน นิพพุตติง ยันติ ตัสมา สีลัง วิโสธเย” ซึ่งแปลว่า “ศีลเป็นเครื่องพาเราสู่สุดดี ศีลพาเราถึงพร้อมด้วยโภคทรัพย์ และศีลนี้แหละเป็นเครื่องพาเราไปสู่นิพพาน ดังนั้นจงทำความชำระตนให้หมดจดด้วยศีลเถิด”<sup>๑</sup>

โครงการประเมินเทคโนโลยีและนโยบายด้านสุขภาพ ได้นำเสนอผลการศึกษาและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการพัฒนานโยบายด้านการส่งเสริมสุขภาพและป้องกันโรคสำหรับเด็กและเยาวชน อายุ ๖-๒๕ ปี ในประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๕๖ พบว่า จากการทบทวนปัญหาสุขภาพของเด็กและเยาวชน โดยเชิญ

<sup>๑</sup> ดังตฤณ, **ผิดที่ไม่รู้**, (กรุงเทพมหานคร: ฮาวพาร์, ๒๕๕๑), หน้า ๑๕, ๑๗.

<sup>๒</sup> ลัดดา ปิยะวงศ์รุ่งเรือง, **คู่มือปฏิบัติธรรม ค้นออกมาจากศีล**, (กรุงเทพมหานคร: ฟ้าอภัย, ๒๕๔๕), หน้า ๑๖-๑๗.

ผู้เชี่ยวชาญจาก ๑๗ หน่วยงาน เช่น กระทรวงสาธารณสุข (สธ.) ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย กระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) เป็นต้น มาร่วมจัดลำดับความสำคัญของปัญหาสุขภาพในเด็กและเยาวชน พบว่า การติดเกมส่งผลให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตของเด็กและเยาวชนไทย และถือเป็น ๑ ใน ๓ ปัญหาใหญ่ในสังคมไทยที่มีผลกระทบทางเศรษฐกิจสูงมาก โดยเฉพาะการติดเกม มีผลกระทบสูงถึง ๓ หมื่นล้านบาท โดยพบว่า เด็ก ๑ คน มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนาน ๑,๑๖๐ บาทต่อเดือน และจากผลสำรวจของสถาบันเด็กและวัยรุ่นราชภัฏวชิราวุฒวิทยาลัย พบว่า ในปัจจุบัน พ.ศ.๒๕๕๖ มีเด็กติดเกมมากถึง ๒.๕ ล้านคน จากจำนวนเด็ก ๑๘ ล้านคนในประเทศไทย ซึ่งถือว่าเพิ่มขึ้นมามากถึงร้อยละ ๑๔.๔ เมื่อเทียบกับ พ.ศ. ๒๕๕๕ ซึ่งถือได้ว่าในปัจจุบันปัญหาเด็กติดเกมอยู่ในขั้นวิกฤต และทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นทุกปี<sup>๑</sup>

จากการศึกษาเชิงลึกและได้วิเคราะห์ปัญหา สาเหตุ เป้าหมายและทางออกในเรื่องเบญจศีลและเบญจธรรม ของนักเรียนภายในโรงเรียนวัดเขยีนเขต ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ พบว่านักเรียนขาดคุณธรรมในด้านเบญจศีลและเบญจธรรม ในหลักพุทธธรรม เนื่องจาก นักเรียนขาดความขยันหมั่นเพียร ซึ่งตรงกับเบญจธรรมในข้อที่ ๒ สัมมาอาชีพ คือการปฏิบัติหน้าที่ของตนให้ดี การที่มีสื่อต่าง ๆ มากมายมาหลอกล่อใจเด็ก เช่น เกมส์ ทำให้กลายเป็นเด็กติดเกมส์ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องส่งเสริมและพัฒนาให้เด็กรู้จักเบญจศีลและเบญจธรรม ให้นักเรียนรู้จักการสำรวมอินทรีย์ คือ ระมัดระวัง ตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ คือ การไม่ติดในรูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส และให้นักเรียนมีจิตใจที่อ่อนโยนมีความเมตตา กรุณา จะทำให้เด็กเข้าใจทราบถึงคุณประโยชน์ธรรมะ ส่งผลให้อารมณ์ของเด็กไทยนำพาประเทศไปสู่ความเจริญรุ่งเรือง

สืบเนื่องจากการเข้าถึงเนื้อหาความรู้มีลักษณะเปิด Open Education Resource เข้าถึงได้ง่าย ยิ่งในยุคสมาร์ตโฟน Mobile Education การเข้าถึงยิ่งสะดวกมากยิ่งขึ้น การแสวงหาความรู้จึงทำได้เร็ว เด็ก เยาวชน ยุคใหม่ มีลักษณะเป็นชนพื้นเมืองดิจิทัล Digital native การเรียนการสอนแบบเก่าในห้องเรียนที่ท่องบ่นเนื้อหา ตามแผนการสอน ตามกรอบหลักสูตร หรือทำโจทย์ ทำข้อสอบแบบเดิมจึงไม่เหมาะสม การศึกษายุคใหม่ Next Generation Education ต้องเน้นแสวงหา เรียนรู้ได้เอง อย่างท้าทาย สร้างสรรค์ ความรู้ใหม่ ต่อยอดความรู้เดิม คิดและประยุกต์ใช้ความรู้ให้เกิดประโยชน์ได้ เหมาะกับตนเอง สังคม ตามสถานการณ์ การจัดการศึกษา ๔.๐ จึงต้องนำเอาหลักการ เกี่ยวกับสื่อยุคสมัยใหม่ ที่ตรงความสนใจของ พลเมืองดิจิทัล ที่มีชีวิตในโลกไซเบอร์ ซึ่งประกอบด้วย การจัดการศึกษาที่ก่อให้เกิดการทำงานร่วมกันบนไซเบอร์ โดยใช้ขีดความสามารถของระบบเชื่อมโยงทางฟิสิกส์กับไซเบอร์ ที่มีอุปกรณ์สมาร์ต

<sup>๑</sup> โครงการประเมินเทคโนโลยีและนโยบายด้านสุขภาพ, HITAP นำเสนอข้อสรุปเชิงนโยบายโครงการคัดกรองพัฒนาชุดสิทธิประโยชน์ด้านการคัดกรองสุขภาพประชากรในประเทศไทย และ โครงการพัฒนานโยบายด้านการสร้างเสริมสุขภาพและป้องกันโรค สำหรับเด็กและเยาวชน ต่อคณะกรรมการ สำนักงานหลักประกันสุขภาพแห่งชาติ, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.hitap.net/news/16636> [๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕].

สมัยใหม่ช่วยอำนวยความสะดวก เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ฯลฯ ต้องรู้จักใช้เครื่องมือสมัยใหม่เพื่อการแสวงหาเรียนรู้จากความรู้อันมโหฬารบนคลาวด์ โดยการใช้เครื่องมือนวัตกรรมเมืองดิจิทัลใหม่เชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกัน การจัดการศึกษายุคใหม่ต้องใช้เครื่องทุนแรงทำเรื่องยากให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น และเรียนรู้ได้เร็ว สร้างกิจกรรมใหม่ ๆ บนไซเบอร์ โดยมีเครื่องมือทางดิจิทัล และเทคโนโลยีเกิดใหม่ เป็นสิ่งทุนแรงเหมือนเครื่องจักรกลช่วยให้เรียนรู้ในสิ่งที่ยาก และสูงขึ้น ใช้รูปแบบเสมือนจริง ให้ผู้เรียนใช้รูปแบบการใช้เชื่อมต่อบนคลาวด์แบบเสมือนจริง เครื่องมือการเรียนรู้แบบใหม่ ๆ เป็นการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมแสดงออกในความคิดเห็น (Socratic method) การจัดการศึกษาให้มีรูปแบบการบริการ (Service oriented) และเข้าถึงได้ในรูปแบบ real time ตลอดเวลา ทั้งถึง ทุกที่ ทุกเวลา (Ubiquitous) การศึกษาต้องไม่เน้นกรอบการเรียนรู้ แต่เน้นการต่อยอดองค์ความรู้ สร้างความรู้ใหม่ ไม่อยู่ในกรอบหลักสูตรแบบเดิม เป็นการเรียนรู้ตามความต้องการมากขึ้น โมเดลการจัดการศึกษาจะเปลี่ยนไป เหมือนการฟังเพลงสมัยก่อนต้องซื้อซีดี หรือผู้เรียนต้องจ่ายค่าเล่าเรียน แต่การศึกษาแบบใหม่ การเข้าถึงบริการกิจกรรมการเรียนรู้บนไซเบอร์ จะเหมือนการฟังเพลงบนยูทูบโดยไม่ต้องจ่ายเงิน ซื้อซีดี เพียงการเข้าถึง บนคลาวด์ในโลกไซเบอร์<sup>๔</sup>

จากที่มาและความสำคัญของปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เพื่อช่วยแก้ไขปัญหา ในเด็กให้รู้จักเบญจศีลและเบญจธรรมโดยใช้การดูและการฟัง เพื่อเสริมสร้างความรู้ สอดแทรกธรรมะให้เข้าใจอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้เจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

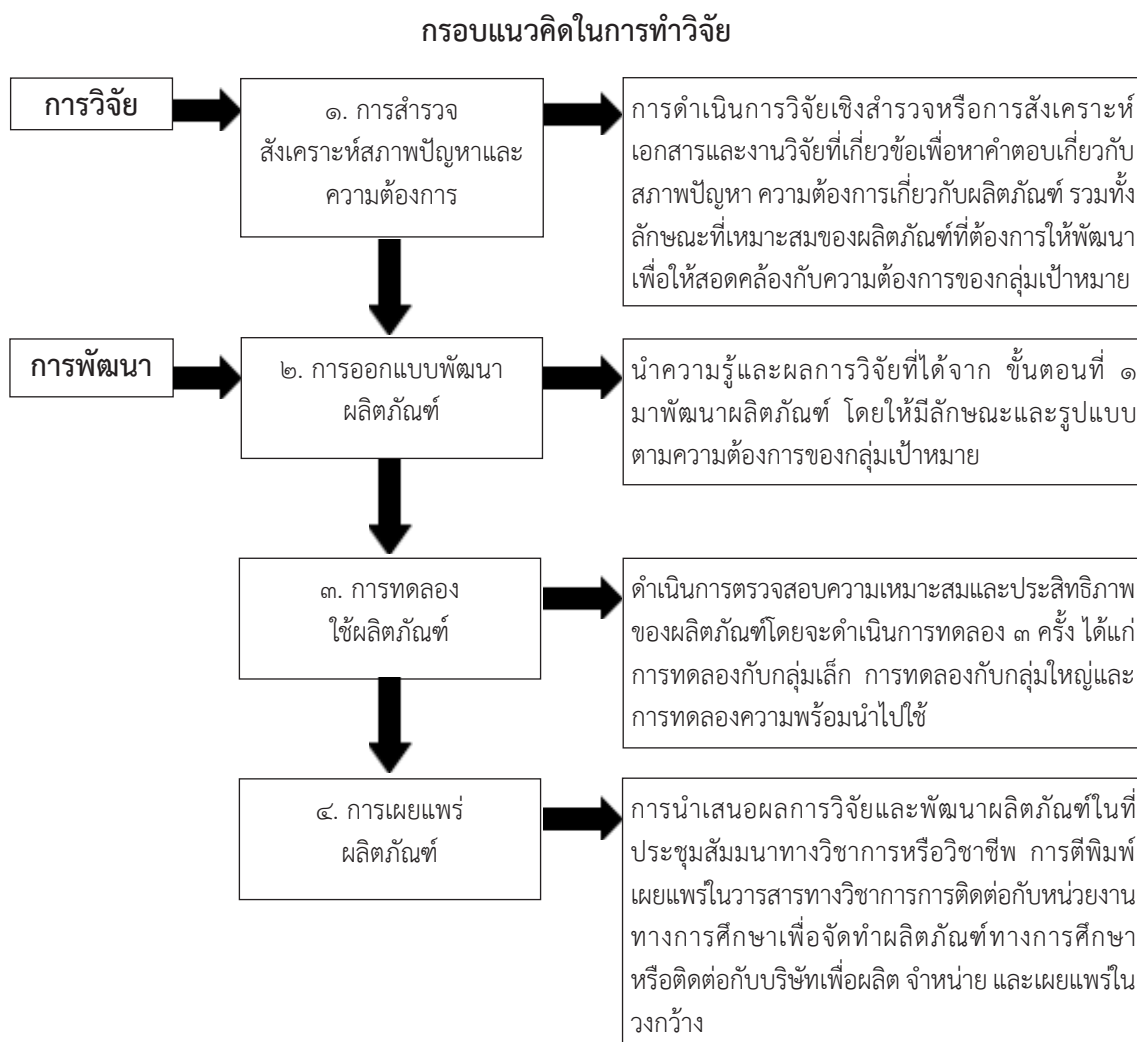
### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ ก่อนและหลังได้รับการเรียนรู้จากสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนวัดเขียนเขต

๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนวัดเขียนเขต ที่มีต่อสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม

<sup>๔</sup> อัจฉรา อมะรักษ์, แนวโน้มในยุคดิจิทัล, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://shorturl.asia/3IjW2> [๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕]



ภาพที่ ๑ กรอบแนวคิดการวิจัย

### สมมติฐานการวิจัย

๑. สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด
๒. กลุ่มตัวอย่างมีผลการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจากการใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม
๓. กลุ่มตัวอย่างพึงพอใจต่อการใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ทำการทดลองตามแบบแผนการวิจัย The One Group Pretest-Posttest Design ดังตารางที่ ๑ แบบแผนการทดลอง The One Group Pretest-Posttest Design

กลุ่มตัวอย่าง	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E	O <sub>๑</sub>	X	O <sub>๒</sub>

สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการทดลองเพื่อสื่อความหมาย คือ

E แทน กลุ่มตัวอย่าง

O<sub>๑</sub> แทน การทดสอบก่อนเรียน (Pretest)

X แทน การศึกษาโดยใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม

O<sub>๒</sub> แทน การทดสอบหลังเรียน (Posttest)

## ประชากรและการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนวัดเขียนเขต ตำบลบึงยี่โถ อำเภोधัญบุรี จังหวัดปทุมธานี ภาคเรียนที่ ๒/ปีการศึกษา ๒๕๖๔ ทั้งหมด ๖ ห้อง รวมทั้งสิ้น ๒๖๑ คน

กลุ่มตัวอย่าง ตัวแทน จำนวน ๑ ห้อง รวมทั้งสิ้น ๓๐ คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) เป็นการสุ่มตัวอย่างโดยถือว่าทุก ๆ หน่วยหรือทุก ๆ สมาชิกในประชากรมีโอกาสจะถูกเลือกเท่า ๆ กัน การสุ่มวิธีนี้จะต้องนำรายชื่อประชากรทั้งหมดและมีการให้เลขกำกับวิธีการอาจใช้วิธีการจับสลากโดยทำรายชื่อประชากรทั้งหมด หรือใช้ตารางเลขสุ่มโดยมีเลขกำกับหน่วยรายชื่อทั้งหมดของประชากร

## ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยดังนี้

### ด้านประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนวัดเขียนเขต ตำบลบึงยี่โถ อำเภोधัญบุรี จังหวัดปทุมธานี ภาคเรียนที่ ๒ /ปีการศึกษา ๒๕๖๔ ทั้งหมด ๖ ห้อง รวมทั้งสิ้น ๒๖๑ คน

กลุ่มตัวอย่าง ตัวแทน จำนวน ๑ ห้อง รวมทั้งสิ้น ๓๐ คนได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

### ด้านเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่เลือกมาจัดการศึกษาโดยการใช้สื่อดิจิทัล ผู้วิจัยกำหนดจากสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ช่วงชั้นที่ ๒ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยการเรียนรู้ พระพุทธศาสนา เรื่อง เบญจศีลและเบญจธรรม

**เบญจศีล (ศีล ๕)** คือ เจตนาในการรักษาความประพฤติให้สุจริต ดึงมา ปราศจากโทษ ๕ ประการ มีจุดมุ่งหมายเพื่อความไม่เบียดเบียนกันในสังคม และเป็นรากฐานที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาตนเอง

**เบญจธรรม (ธรรม ๕)** คือ ธรรมอันดีงาม ๕ ประการ อันทุกคนควรมีไว้ประจำใจ คู่กับศีล ๕ เป็นธรรมเกื้อกูลแก่การรักษาศีล ๕ และเพื่อพัฒนาตนเองให้เจริญงอกงามสูงยิ่งขึ้นไป

### การพัฒนาเครื่องมือวิจัยและขอบเขตเนื้อหาที่ใช้พัฒนาสื่อ

๑. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จากการใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง เบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ เพื่อใช้สำหรับวัดพินความรู้เดิม และวัด ทักษะหลังเรียนในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบไว้ ดังนี้

๑.๑ ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ โดยให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่กำหนดไว้

๑.๒ นำข้อสอบที่จะสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความ ตรงของเนื้อหา เหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องสัมประสิทธิ์ ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC : Index of Item Objective Congruence) มีเกณฑ์การให้ คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนน +๑ คือ แน่ใจว่าแบบทดสอบนี้สอดคล้องตรงกับเนื้อหาตามวัตถุประสงค์

คะแนน ๐ คือ ไม่แน่ว่าแบบทดสอบนี้สอดคล้องตรงกับเนื้อหาตามวัตถุประสงค์

คะแนน -๑ คือ แน่ใจว่าข้อสอบนี้ไม่สอดคล้องตรงกับเนื้อหาตาม วัตถุประสงค์

หมายเหตุ ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ ๐.๕๐ ขึ้นไปในการวิจัยครั้งนี้ แบบสอบถามที่ใช้มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง ๐.๖๗ - ๑.๐๐

### การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

๑. นำข้อสอบที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงของเนื้อหาเหมาะสมกับ การเรียนรู้ด้วยตนเอง มา เพื่อหาระดับความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนก (r) โดยนำแบบทดสอบที่ได้ผ่าน การตรวจสอบคุณภาพ เป็นรายข้อจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองกับนักเรียนที่เคยเรียนมาแล้ว โดยมีหลักเกณฑ์การ พิจารณา ดังนี้<sup>๕</sup>

<sup>๕</sup> บุญธรรม กิจปรีดาภิรุตย์, สถิติเพื่อการวิจัย, (กรุงเทพมหานคร: จามจุรีโปรดักท์, ๒๕๔๙), หน้า ๒๖๘.



- ๐.๘๑ – ๑.๐๐ หมายถึง ข้อสอบที่ง่ายมากไม่ควรใช้หรือปรับปรุง
- ๐.๖๑ – ๐.๘๐ หมายถึง ข้อสอบที่ค่อนข้างง่ายแต่ใช้ได้
- ๐.๔๑ – ๐.๖๐ หมายถึง ข้อสอบความยากปานกลางเป็นข้อสอบที่ดีมาก
- ๐.๒๐ – ๐.๔๐ หมายถึง ข้อสอบที่ค่อนข้างยากแต่ใช้ได้
- ๐.๐๐ – ๐.๑๙ หมายถึง ข้อสอบที่ยากมากไม่ควรใช้ หรือปรับปรุง

ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน (Index of Item Objective Congruence: IOC) เฉลี่ยเท่ากับ ๐.๘๕ แปลผลเท่ากับ ใช้ได้

ค่าความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยเท่ากับ  $\Sigma pq$  ๓.๖๐

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน โดยคำนวณจากสูตร KR-๒๐ (KUDER Ricgardson -๒๐) ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบมีค่าเท่ากับ 0.87

ดังนั้น ขอบเขตของค่าความยากง่ายของแบบทดสอบที่ยอมรับ คือ ระหว่าง ๐.๒๐ – ๐.๘๐ ในการวิจัยครั้งนี้แบบทดสอบที่ใช้มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง ๐.๐๐ – ๑.๐๐

๒. คัดเลือกข้อสอบคู่ขนานที่มีค่าความยากง่าย ระหว่าง ๐.๒๐ – ๐.๘๐ จำนวน ๒๕ ข้อ นำมาใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่มีการประเมินผลตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยมีหลักเกณฑ์ การพิจารณาคะแนนที่ได้มาจากการวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) มีความหมาย ดังนี้

- |             |                       |                          |
|-------------|-----------------------|--------------------------|
| ๐.๔๐ ขึ้นไป | อำนาจจำแนกสูง         | คุณภาพของข้อสอบดีมาก     |
| ๐.๓๐ – ๐.๓๙ | อำนาจจำแนกปานกลาง     | คุณภาพของข้อสอบดีพอสมควร |
| ๐.๒๐ – ๐.๒๙ | อำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ | คุณภาพของข้อสอบพอใช้     |
| ๐.๐๐ – ๐.๑๙ | อำนาจจำแนกต่ำ         | คุณภาพของข้อสอบใช้ไม่ได้ |

ดังนั้น ขอบเขตของค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบที่ยอมรับ คือ ๐.๒๐ ขึ้นไป ในการวิจัยครั้งนี้แบบทดสอบที่ใช้มีค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง ๐.๐๐ – ๐.๘๖

๓. วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ทั้งหมดโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder Richardson กำหนดให้ขอบเขตของค่าความเชื่อมั่นแบบทดสอบมีความหมาย ดังนี้ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบมีค่าตั้งแต่ -1.00 ถึง +1.00

<sup>๖</sup> ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา, (กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น, ๒๕๓๘), หน้า ๒๑๐.

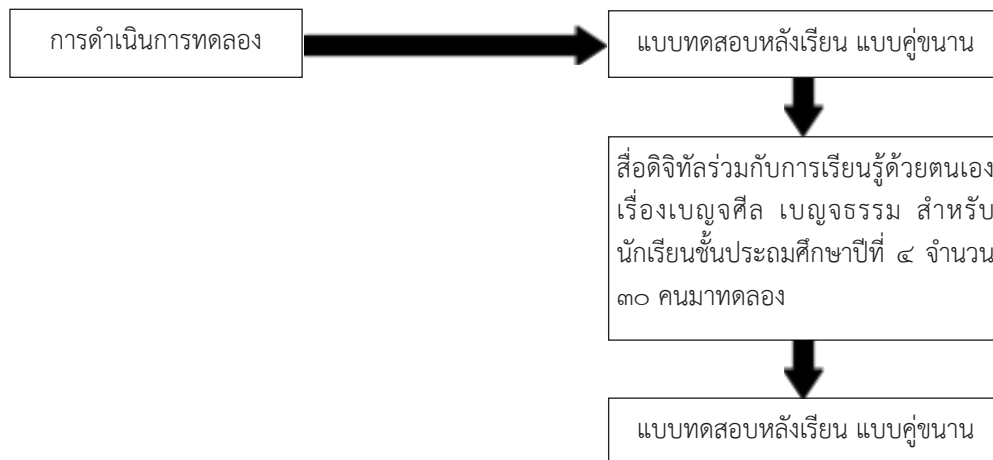
- + ๑.๐๐ หรือเข้าใกล้ +๑.๐๐ แสดงว่า แบบทดสอบมีความเชื่อมั่นสูงสุด  
 ๐.๐๐ หรือใกล้เคียงกับ ๐.๐๐ แสดงว่า แบบทดสอบไม่มีความเชื่อมั่น  
 - ๑.๐๐ แสดงว่า แบบทดสอบมีความเชื่อมั่นต่ำ

ดังนั้น ขอบเขตค่าความเชื่อมั่นที่ยอมรับ เท่ากับ ๐.๘๐ ขึ้นไปค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนของสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๒๕ ข้อ มีความเชื่อมั่นเท่ากับ ๐.๘๘

๔. นำแบบทดสอบก่อนเรียน และแบบทดสอบหลังเรียนไปประเมินการเรียนรู้จากนักเรียนที่ได้เรียนจากสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๒๕ ข้อ

๕. นำแบบทดสอบที่หาคุณภาพของแบบทดสอบแล้วซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ได้มาตรฐานไปใช้ในการดำเนินงานวิจัยในครั้งต่อไป

#### กรอบดำเนินการทดลอง



#### สรุปผลการวิจัย

ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยที่ 1 สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ปรากฏผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ ๘๐.๘๘/๘๘.๔๐ เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ ๘๐/๘๐

ผลการทดสอบสมมติฐาน

๑. ตารางที่ ๑ ประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง เบญจศีล เบญจธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ที่พัฒนาขึ้น

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	เกณฑ์มาตรฐาน	$E_o / E_u$
คะแนนระหว่างเรียน	๓๕	๖๘.๑๓	๙๐.๘๔	๘๐	๙๐.๘๔
คะแนนทดสอบหลังเรียน	๒๕	๒๒.๑๐	๘๘.๔๐	๘๐	๘๘.๔๐

## สรุปองค์ความรู้ของการวิจัย

เห็นว่า สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ และให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ทำใบกิจกรรมการเรียนรู้แล้วนำผลของคะแนน ๓๐ คน คะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ ๘๘.๔๐ และคิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละได้ ๙๐.๘๔ ทราบว่า ผลการใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ กล่าวคือ  $E_o / E_u$  มีค่าเท่ากับ ๙๐.๘๔/๘๘.๔๐ จึงเป็นไปตามสมมติฐาน มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐

## ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยที่ ๑ กลุ่มตัวอย่างมีผลการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจากการใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม

๒. ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนจากสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนเป็นเครื่องมือวิจัย การทดสอบก่อนเรียน ค่า S.D. เท่ากับ ๕.๒๖ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๑๘.๑๓ หลังจากที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ แล้วทำการทดสอบหลังเรียน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๒๒.๑๐ มีค่า SD. เท่ากับ ๔.๓๕ ปรากฏผลสรุปดังตารางที่ ๒

ตารางที่ ๒ เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ค่า S.D.	t	ดัชนีประสิทธิผล	P-value
การทดสอบก่อนเรียน	๒๕	๑๘.๑๓	๕.๒๖	๕.๐๒	๐.๕๘	๒.๓๙%
การทดสอบหลังเรียน	๒๕	๒๒.๑๐	๔.๓๕			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

## สรุปองค์ความรู้ของการวิจัย

ทราบว่าการทดสอบก่อนเรียน ค่า S.D. เท่ากับ ๕.๒๖ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๑๘.๑๓ หลังจากให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ แล้วทำการทดสอบหลังเรียน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๒๒.๑๐ มีค่า SD. เท่ากับ ๔.๓๕ การวิเคราะห์ t - test ระหว่างก่อนและหลังเรียนเท่ากับ ๕.๐๒ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕

ค่า t-test ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เปรียบเทียบการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากการสอนด้วยสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จากกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวกัน แล้วทำข้อสอบฉบับเดียวกัน ซึ่งสถิติที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์สมมติฐาน การวิจัยครั้งนี้ คือ t-test Dependent ที่มีค่าระดับนัยสำคัญ ๐.๐๕ การวิเคราะห์ t - test ระหว่างก่อนและหลังเรียนเท่ากับ ๕.๐๒ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕

## ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยที่ ๑

### ๓. กลุ่มตัวอย่างพึงพอใจต่อการใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม

ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ มีความพึงพอใจต่อสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๐ สรุปดังตารางที่ ๓

ตารางที่ ๓ ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จากการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ที่พัฒนาขึ้น

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
๑.	เรื่องมีความเหมาะสมกับปริมาณเนื้อหา	๔.๗๗	๐.๕๐	มากที่สุด
๒.	สนับสนุนให้ผู้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้โดยตนเอง	๔.๗๐	๐.๕๓	มากที่สุด
๓.	สนับสนุนให้ผู้ศึกษามีความสนใจเข้าร่วมกิจกรรม	๔.๖๗	๐.๕๔	มากที่สุด
๔.	ช่วยให้ศึกษาเนื้อหา เรียนรู้ได้ทุกเวลา ทุกที่	๔.๖๓	๐.๖๐	มากที่สุด
๕.	ภาษาที่ใช้ในบทเรียนเข้าใจง่าย	๔.๖๓	๐.๖๐	มากที่สุด
๖.	แบบทดสอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	๔.๖๓	๐.๕๕	มากที่สุด
๗.	ในการนำไปใช้ในการเรียนรู้ สื่อมีความเหมาะสม	๔.๖๓	๐.๔๘	มากที่สุด
๘.	ความชัดเจนของคำอธิบายการใช้สื่อ	๔.๖๐	๐.๔๙	มากที่สุด
๙.	เนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้	๔.๖๐	๐.๖๖	มากที่สุด

๑๐.	จำนวนแบบทดสอบมีความเหมาะสม	๔.๖๐	๐.๕๕	มากที่สุด
๑๑.	คำถามและคำตอบมีความชัดเจน	๔.๕๗	๐.๖๒	มากที่สุด
๑๒.	รูปแบบสวยงาม น่าใช้	๔.๕๗	๐.๖๒	มากที่สุด
๑๓.	การใช้งานง่ายและสะดวกต่อการเรียนรู้	๔.๔๗	๐.๖๗	มาก
๑๔.	การจัดเรียงเนื้อหาและ ขั้นตอนการเรียนการสอนเข้าใจง่าย	๔.๔๗	๐.๖๗	มาก
๑๕.	การนำเสนอเนื้อหาเข้าใจง่าย	๔.๔๓	๐.๖๒	มาก
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>๔.๖๐</b>	<b>๐.๕๘</b>	<b>มากที่สุด</b>
<p>ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ที่มีต่อสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ทั้งหมด ๓๐ คน โดยมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาที่เรียนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน, ครูผู้สอนมีการเตรียมการสอน, ครูผู้สอนตั้งใจสอนและคอยให้คำแนะนำผู้เรียนในการทำกิจกรรม, เนื้อหาที่เรียนช่วยเพิ่มความรู้และความเข้าใจในเรื่องเบญจศีล เบญจธรรมมากยิ่งขึ้น, ครูผู้สอนใช้สื่ออุปกรณ์ได้เหมาะสม, ระยะเวลาในการเรียนมีความเหมาะสม, นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ได้รับประสบการณ์ความรู้และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ สูงที่สุดด้วยค่าเฉลี่ย ๕.๐๐ ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดด้วยค่าเฉลี่ยรวม ๔.๖๐ ไม่พบข้อที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ให้ระดับน้อยที่สุดของความพึงพอใจ</p>				

## การอภิปรายผล

การศึกษาวิจัย เรื่อง สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ศึกษาด้วยตนเองแบบ online เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ซึ่งมีวัตถุประสงค์และสมมุติฐานการวิจัยซึ่งผลการวิจัยนำมาอภิปรายได้ดังนี้

๑. สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด เนื่องจาก นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ที่เรียนด้วยสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ก่อนการใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ในการจัดการเรียนการสอน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ทำการทดสอบก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย ของคะแนนเต็ม ๒๕ คะแนน เท่ากับ ๑๘.๑๓ จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด ๓๐ คน หลังจากที่ทำการทดสอบก่อนเรียนเสร็จแล้ว ผู้วิจัยได้นำสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ที่ได้ออกแบบสร้างไว้เป็นการดูแอนิเมชันมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนโดยกำหนดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม จำนวน ๗ เรื่อง อาทิเช่น เบญจศีล, เบญจธรรม, นิทานเบญจศีลและเบญจธรรมข้อที่ ๑, นิทานเบญจศีลและเบญจธรรมข้อที่ ๒, นิทานเบญจศีลและเบญจธรรมข้อที่ ๓, นิทานเบญจศีลและเบญจธรรมข้อที่ ๔, นิทานเบญจศีลและเบญจธรรมข้อที่ ๕

เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และให้นักเรียนทำใบแบบทดสอบการเรียนรู้ในแต่ละเรื่อง นักเรียนมีความสนใจ มีความกระตือรือร้น สนใจเรียนมากขึ้น มีการบันทึกผลคะแนนระหว่างเรียนไว้แล้วนำผลของคะแนนระหว่างเรียนมาหาค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละได้เท่ากับ ๑๐๐ หลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล ร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จึงทำแบบทดสอบการเรียนรู้ครบทุกใบ จากนั้นนักเรียนทำการทดสอบหลังเรียน พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ ๘๘.๔๐ แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้จากสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ ๙๐.๘๔/๘๘.๔๐ ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ ๘๐/๘๐ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาสินี นาคกรด และคณะ<sup>๗</sup> ที่สรุปผลการวิจัยไว้ว่า การพัฒนาบทเรียนออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรมและสังคม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยวิเคราะห์หาประสิทธิภาพพบว่า ได้ จากใช้จริงได้ค่าประสิทธิภาพ ๘๖.๔๑/ ๘๓.๗๕ ซึ่งมีค่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ ๘๐/๘๐

๒. กลุ่มตัวอย่างมีผลการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจากการใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม เนื้อหาหลักธรรมเบญจศีล เบญจธรรมที่นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนที่เข้าใจง่าย เนื่องจาก ผลมาจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนริเริ่มการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามความสนใจ ความต้องการ และความถนัดมีเป้าหมาย รู้จักแสวงหาแหล่งทรัพยากรของการเรียนรู้ เลือกวิธีการเรียนรู้ จนถึงการประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเอง โดยจะดำเนินการด้วยตนเอง หรือร่วมมือช่วยเหลือกับผู้อื่นหรือไม่ก็ได้ ทำให้ในการทดสอบก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๑๘.๑๓ มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) เท่ากับ ๕.๒๖ หลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้จากสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ แล้วทำการทดสอบหลังเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นจากเดิม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๒๒.๑๐ มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) เท่ากับ ๔.๓๕ การวิเคราะห์ t-test ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ ๕.๐๒ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพัทธญา เจริรัตน์<sup>๘</sup> ที่ได้วิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบคุณสมบัติทางจิตมิติและประสิทธิภาพของแบบวัดสถานการณ์การเรียนรู้สื่อดิจิทัลที่มีรูปแบบต่างกัน มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ ๐.๕๖ และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑

<sup>๗</sup> สุชาสินี นาคกรดและคณะ, การพัฒนาบทเรียนออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรมและสังคม ชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๖, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://shorturl.asia/m8jVe> [๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕].

<sup>๘</sup> สุพัทธญา เจริรัตน์, การเปรียบเทียบคุณสมบัติทางจิตมิติและประสิทธิภาพของแบบวัดสถานการณ์การเรียนรู้สื่อดิจิทัลที่มีรูปแบบต่างกัน, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://shorturl.asia/FsYDx> [๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕].

๓. กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม เนื่องจาก ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ๔.๖๐ เพราะนำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนให้เหมาะกับผู้เรียน เนื่องจาก นักเรียนได้เรียนรู้ ทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีความพอใจต่อสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องเบญจศีล เบญจธรรม ให้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน ทำให้อ่านและปฏิบัติอย่างเป็นขั้นตอน ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ได้เรียนตามเนื้อหาที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ต้องการ มีผลแสดงความก้าวหน้าทางการเรียนเป็นระยะๆ ทำทนายให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เกิดความสนใจ อีกทั้งยังช่วยเพิ่มความรู้เรื่องเบญจศีลและเบญจธรรมซึ่งเป็นธรรมขั้นพื้นฐานในการดำเนินชีวิต สอดคล้องกับงานวิจัยของจรินทร์ อุ่มไกรและ ไกยสิทธิ์ อภิระติง<sup>๙</sup> ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อดิจิทัลร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม โดยอาศัยการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ในรายวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ พบว่าความพึงพอใจโดยรวมของนักเรียนมีค่าเฉลี่ย ๔.๗๙ และอยู่ในระดับมากที่สุด

### ข้อเสนอแนะ

๑. เผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ที่ได้จากงานวิจัยนี้กับเนื้อหาวิชาอื่นๆ

#### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

๑. ในการทำการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Powtoon นั้นมีอิริยาบถต่าง ๆ ที่จำกัด ผู้ที่จะศึกษาต่อยอดควรที่จะลองใช้โปรแกรมอื่นๆ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

### บรรณานุกรม

ดั่งตฤณ. ผิดที่ไม่รู้. กรุงเทพมหานคร: ฮาวพาร์, ๒๕๕๑.

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. สถิติเพื่อการวิจัย. กรุงเทพมหานคร: จามจุรีโปรดักท์. ๒๕๔๙.

พูลศักดิ์ หอมสมบัติ, “รูปแบบและการเสริมสร้างวัฒนธรรมการดำรงชีวิต ของครอบครัวรักชาติ ๕ ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ”,วารสารมหาจุฬาทานีปริทรรศน์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ปีที่ ๓ ฉบับที่ ๕ (มกราคม-มิถุนายน ๒๕๖๔): ๔-๕.

<sup>๙</sup> จรินทร์ อุ่มไกรและ ไกยสิทธิ์ อภิระติง, การพัฒนาสื่อดิจิทัลร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม โดยอาศัยการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ในรายวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://ph02.tci-thaijo.org/article/download> [๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕].

- ลัดดา ปิยะวงศ์รุ่งเรือง. **คู่มือปฏิบัติธรรม ค้นออกมาจากศีล**. กรุงเทพมหานคร: ฟ้าอภัย, ๒๕๔๕.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น, ๒๕๓๘.
- โครงการประเมินเทคโนโลยีและนโยบายด้านสุขภาพ. HITAP **นำเสนอข้อสรุปเชิงนโยบายโครงการ**  
**คัดกรองพัฒนาชุดสิทธิประโยชน์ด้านการคัดกรองสุขภาพประชากรในประเทศไทย และ**  
**โครงการพัฒนานโยบายด้านการสร้างเสริมสุขภาพและป้องกันโรค สำหรับเด็กและเยาวชน**  
**ต่อคณะกรรมการสำนักงานหลักประกันสุขภาพแห่งชาติ**. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.hitap.net/news/16636> [๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕].
- จรินทร์ อุ่มไกรและ ไกยสิทธิ์ อภิระติง. **การพัฒนาสื่อดิจิทัลร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม โดยอาศัย**  
**การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ในรายวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่**  
**๖**. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: [https://ph02.tci-thaijo.org > article > download](https://ph02.tci-thaijo.org/article/download) [๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕].
- สุพัญญา เจริรัตน์. **การเปรียบเทียบคุณสมบัติทางจิตมิติและประสิทธิภาพของแบบวัดสถานการณ์การ**  
**รู้สื่อดิจิทัลที่มีรูปแบบต่างกัน**. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://shorturl.asia/FsYDx>  
[๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕].
- สุธาสินี นาคกรดและคณะ. **การพัฒนาบทเรียนออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง**  
**สิ่งแวดล้อม ทางวัฒนธรรมและสังคม ชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๖**. [ออนไลน์], แหล่งที่มา:  
<https://shorturl.asia/m8jVe> [๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕].
- อัจฉรา อมะรักษ์. **แนวโน้มในยุคดิจิทัล**. [ออนไลน์], แหล่งที่มา:<https://shorturl.asia/3IjW2>  
[๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕].