



ผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

The Effects of Learning Management Based On Story Lines With Digital Media On Learning Achievement In History Of Grade 3 Students

กิงกมล จารีมุข^{1*} และ มนตรี เด่นดวง²

Kingkamol Jareemuk^{1*} and Montree denduang²

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

*ผู้ประสานงาน: kingkamol9009@gmail.com

¹M.Ed. Student in Curriculum and Instruction Songkhla Rajabhat University

²Advisor Curriculum and Instruction Songkhla Rajabhat University

*Corresponding author: kingkamol9009@gmail.com

(Received: 2024-10-15; Revised: 2024-10-28; Accepted: 2025-02-11)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลาจำนวน 45 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนวิชาประวัติศาสตร์ จำนวน 7 แผน 10 ชั่วโมง หากคุณภาพด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม ความสอดคล้อง และความครอบคลุมประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่ามีระดับการวัด 5 ระดับ 2) แบบทดสอบวัด

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ หาคุนภาพ ด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง หรือค่า IOC 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 4 ด้าน 15 ข้อ หาคุนภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง หรือค่า (IOC) สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าการทดสอบที (t-test) แบบไม่อิสระ(Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 19.04$, $SD = 0.64$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 10.56$, $SD = 8.39$) 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล โดยภาพรวมของนักเรียนมีความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, $SD = 0.51$)

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ สื่อดิจิทัล ประวัติศาสตร์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

The objectives of this research were 1) to compare the learning achievement in History for grade 3 students before and after using the storyline learning management with digital media, and 2) to study the satisfaction of grade 3 students towards the storyline learning management with digital media. The sample consisted of 45 students in grade 3, in the first semester of the academic year 2024 at Phatong Witthaya Mulnithi School, Hat Yai District, Songkhla Province, selected by cluster random sampling technique. The research instruments were: 1) storyline-based learning plans combined with digital media on learning achievement in History for grade 3 students, consisting of 7 plans over 10 hours, assessed the quality, accuracy, appropriateness, consistency, and coverage of the elements of the learning management by using a 5- point rating scale, 2) an achievement test to be used for pre- and post-learning assessments, consisting of 20 multiple-choice questions with 4

options, created by the researcher according to the quality of content validity and aligning with IOC, and 3) a student satisfaction questionnaire with 15 items on storyline learning management with digital media. The statistics used in the research were percentage, mean, standard deviation, and t-test (Dependent Samples).

The research results found that 1) the learning achievement in History of grade 3 students after using the storyline learning management with digital media was significantly higher than before the learning at the statistical level of .01, with the mean after learning ($\bar{X}$ = 19.04, SD = 0.64) higher than before learning ($\bar{X}$ = 18.64), 2) the overall satisfaction of grade 3 students towards the storyline learning management with digital media was at the highest level. ($\bar{X}$ = 4.58, SD = 0.51).

Keywords: storyline learning, digital media, history, learning achievement

บทนำ

ประวัติศาสตร์มีความสำคัญยิ่งต่อมนุษยชาติในหลายประการ ได้แก่ ประวัติศาสตร์ทำให้รู้จักตนเองชัดเจนขึ้น โดยรู้จักตนเองในฐานะที่ตนเป็นส่วนหนึ่งของสังคม และตนเองในฐานะที่เป็นส่วนใหญ่ของสังคมโลก การไม่รู้จักตนเองจะทำให้เรากลายเป็นคนหลักลอยเป็นคนแปลกหน้าในสังคมของตนเอง ไม่สามารถแยกได้ว่าอะไรที่ทำได้และอะไรที่ทำได้ ประวัติศาสตร์จึงช่วยให้ตนเอง สามารถปรับตัวเข้ากับคนกลุ่มใหญ่ได้อย่างสันติสุขโดยไม่รู้สึกละอายใจ ประวัติศาสตร์สอนให้เราเป็นคนฉลาด ทันสมัย มีวิสัยทัศน์กว้างไกล เนื่องจากมนุษย์เราเป็นสัตว์ที่มีสมอง ดังนั้นมนุษย์ย่อมไม่กระทำผิดในสิ่งที่เคยผิดพลาดมาแล้ว มนุษย์จะคิดหาหนทางใหม่ที่ดีกว่าเสมอ ถึงแม้ว่าประวัติศาสตร์จะไม่ซ้ำรอยแต่ประวัติศาสตร์สามารถใช้เป็นประโยชน์ในการคาดการณ์ หรือการคาดคะเนเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้ ดังนั้นประวัติศาสตร์จึงทำให้คนเฉลียวฉลาด มีไหวพริบ ทันคน ทันเหตุการณ์ ทันสมัย และทันการเปลี่ยนแปลงของโลก ประวัติศาสตร์สอนให้เป็นคนขยัน อดทน และมีความสำคัญ มนุษย์เราสร้างประวัติศาสตร์ทุก ๆ นาที นักประวัติศาสตร์จึงจำเป็นต้องติดตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั่วทุกมุมโลกอยู่ตลอดเวลาเพื่อที่จะไม่เป็นผู้ที่ล้าหลัง ประวัติศาสตร์จึงเป็นตัวกระตุ้นให้คนต้องขยันติดตามเหตุการณ์ต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ประวัติศาสตร์ยังแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของบุคคลต่าง ๆ ซึ่งเป็นเสมือนเครื่องกระตุ้น และเป็นแบบอย่างที่คนรุ่นหลังจะได้

ใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้ ประวัติศาสตร์เป็นรากฐานในศาสตร์สาขาอื่น ๆ เพราะประวัติศาสตร์จะบอกถึงข้อผิดพลาดในอดีต ซึ่งเราจะต้องนำไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงให้ดีขึ้น (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2553)

การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ความสำคัญในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ โดยได้กำหนดให้มีการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กำหนด 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หลายโรงเรียนยังจัดการเรียนรู้แบบเดิม ๆ ซึ่งการสอนยังเน้นบรรยายมากเกินไป และยังไม่สามารถให้นักเรียนคิดตามในเรื่องที่ศึกษาได้เหล่านี้เรียกว่า การเรียนแบบท่องจำ ซึ่งนักเรียนไม่มีส่วนได้คิดตามมากนัก หรือมีเหตุผลที่จะโต้แย้งข้อมูลเดิมได้ นักเรียนไม่สามารถออกความคิดเห็น ถึงแม้ว่าที่ผ่านมารัฐบาลจะให้ความสำคัญกับการศึกษาประวัติศาสตร์ชาติไทยก็ตาม ในความเป็นจริงนั้นในการเรียนการสอนก็ยังไม่สามารถปรับเปลี่ยนกิจกรรมการเรียนแบบเดิมได้ ซึ่งบางเรื่องเป็นเรื่องที่เข้าใจได้ยาก หากผู้สอนอธิบายให้ผู้เรียนท่องจำเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนอาจไม่สามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาเหล่านี้ได้ ส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่สนใจเรียนจากสภาพปัญหาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์ ซึ่งจะเห็นได้ว่าวิชาประวัติศาสตร์จัดเป็นวิชาที่มีความสำคัญวิชาหนึ่ง ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน อีกทั้งยังเป็นการเสริมคุณค่าต่อการเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมต่อการพัฒนาชาติให้เข้มแข็ง และยึดหลักตามหลักคุณธรรมความดี เนื่องจากเป็นวิชาที่สอนเกี่ยวกับเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในอดีตและสิ่งที่มนุษย์ได้กระทำหรือสร้างแนวความคิดไว้ทั้งหมด ทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมที่มีพัฒนาการหรือการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา และยุคสมัยด้วยเหตุและปัจจัยต่าง ๆ ซึ่งจากสภาพสังคมปัจจุบันที่มีความเจริญก้าวหน้าในทุก ๆ ด้านทำให้นักเรียนเกิดความคิด หรือมีทัศนคติในทางลบเกิดขึ้นกับวิชาประวัติศาสตร์ นักเรียนไม่ให้ความสนใจกับวิชาประวัติศาสตร์นี้ เนื่องจากเป็นวิชาที่มีเนื้อหาละเอียดค่อนข้างเยอะทำให้เกิดความเบื่อหน่ายต่อวิชาประวัติศาสตร์ นอกจากนี้ เทคนิควิธีการสอนของครูผู้สอนในวิชาประวัติศาสตร์ยังไม่สามารถดึงดูดผู้เรียนให้เกิดความสนใจมากขึ้น ก่อให้เกิดปัญหาที่นักเรียนเบื่อหน่ายกับวิชาประวัติศาสตร์มากขึ้น การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ ในปีการศึกษา 2564 มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 64.54 ปีการศึกษา 2565 มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 71.54 และปีการศึกษา 2566 มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 75.11 ถึงแม้ว่าจะมีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น แต่ก็ยังไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่โรงเรียนได้กำหนดไว้ คือไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 (โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ, 2566)

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่วิธีหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนมีโอกาสเรียนรู้ และมีความสนใจต่อการเรียนวิชาประวัติศาสตร์มากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีทักษะทางสังคมที่ดี การเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ เป็นการจัดการเรียนรู้วิธีหนึ่งที่ฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับชีวิตจริง ใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ไตร่ตรอง รวมทั้งกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อเป็นแนวทางในการตัดสินใจว่าควรทำ ไม่ควรทำ ควรเชื่อ ไม่ควรเชื่อ อันจะนำไปสู่การตัดสินใจ การแก้ปัญหา ตลอดจนการคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งดีสิ่งที่เป็นประโยชน์ เป็นการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้วยการใช้หลักสูตรบูรณาการ เป็นการเรียนรู้ ผ่านประสบการณ์ตรงการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเอง ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าและสร้างผลงานได้ผลการเรียนรู้ที่มีความคงทน เป็นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและประสบการณ์ผลงานสร้างสรรค์ที่มีความหมาย ได้มาจากการเรียนรู้เกิดจากการกระทำของตนเองด้วยประสบการณ์ตรง (อรรถัย มูลค่า และคณะ, 2544) และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีการผูกเรื่องแต่ละตอนให้เกิดขึ้น อย่างต่อเนื่องและเรียงลำดับเหตุการณ์ เน้นการทำงานอย่างเป็นระบบเพราะต้องมีการวางแผน หรือเรียกว่าการกำหนดเส้นทางเดินเรื่อง และใช้คำถามหลักที่จะนำไปสู่การให้นักเรียนทำกิจกรรมอย่างหลากหลาย เพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสตอรีไลน์ มีการเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง ดังต่อไปนี้ 1) การจัดฉาก เป็นการระบุเวลา สถานที่สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ 2) มีตัวละคร ซึ่งเป็นผู้เกี่ยวข้องกับฉากหรือเหตุการณ์ 3) การดำเนินชีวิต เป็นการดำเนินชีวิตหรือเป็นเรื่องราวของตัวละคร 4) มีเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น หรือมีปัญหาที่ต้องแก้ไข ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวอาจมีทั้งทางบวกหรือทางลบก็ได้ โดยองค์ประกอบทั้ง 4 ส่วน ถูกเชื่อมโยงจากการใช้คำถามหลัก เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน อัจฉริยธรรม เปรียบเทียบเพื่อให้สร้างสตอรีไลน์ได้ง่ายขึ้น ยุทธาวดี สุขมาก (2558) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่าน จับใจความสำคัญจากโคลงสุภาพษิต อิศปปรภรณ์ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบสตอรีไลน์ (Story line) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยพะเยา กล่าวไว้ว่าการใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศ ในการเรียนรู้ที่ดี โดยให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมอย่างสนุกสนาน เต็มความสามารถ มีความกระตือรือร้นไม่เบื่อหน่ายในบทเรียน ให้ความสนใจในการเรียนรู้ตามเป้าหมาย กล้าแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและมั่นใจในตนเองมากขึ้น รวมถึงได้รู้จักวางแผนในการทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งสอดคล้องกับ อริยธัช ฉ่ำมณี (2560) ได้ทำการวิจัย เรื่องการพัฒนา

กิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์วิชาประวัติศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์วิชาประวัติศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคุณภาพอยู่ในระดับดี นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่าดัชนีประสิทธิผลทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ มีค่าเท่ากับร้อยละ 61.11 และ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ อยู่ในระดับมาก

นอกจากนี้สื่อการสอนประเภทสื่อดิจิทัลมีความสำคัญในการเรียนการสอนมากในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นสื่อกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอน และผู้เรียนได้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการสอนที่มีการเตรียมการที่ดี มีเทคนิควิธีการนำเสนอที่ดี เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจเพราะเป็นสื่อที่มีการนำเสนอความ กราฟฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวิดีโอ มาแปลงสภาพ และเชื่อมโยงเข้าด้วยกันเพื่อประโยชน์ในการใช้งาน โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์เข้าช่วยและสามารถส่งผ่านระบบอินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (ฉันทวิช วิเชียรพันธ์, 2557) และสื่อดิจิทัลเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายผ่านระบบอินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สามารถเป็นตัวช่วยให้แก่ผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เพราะที่มีทั้งภาพและเสียง ประกอบการเรียน ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความสนใจ และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมกิจกรรมการสอนมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกัน เกิดประสบการณ์ในเรื่องที่เรียนร่วมกันนอกจากนี้สื่อการสอนยังช่วยแก้ปัญหา เรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลและช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยที่ดี ในการศึกษาหาความรู้ของผู้เรียนได้ด้วย (กิตานันท์ มลิทอง, 2531) สอดคล้องกับ สรชัย ขวรางกูร (2561) เรื่อง การพัฒนาสื่อดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมไทย ด้วยแบบจำลอง 3 มิติ เชิงสถาปัตยกรรม วัดไชยวัฒนาราม ในสมัยกรุงศรีอยุธยา ผลการวิจัย พบว่า 1) สื่อดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมไทย วัดไชยวัฒนารามในสมัยกรุงศรีอยุธยา เป็นสื่อวิดีโอที่นำเสนอภาพเคลื่อนไหว แบบจำลอง 3 มิติ เชิงสถาปัตยกรรม ประกอบเสียงบรรยาย พบว่ามีผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด และยังสอดคล้องกับ ศุภรางค์ เรื่องวานิช และคณะ (2560) เรื่อง ผลการใช้สื่อดิจิทัลด้วยความเป็นจริง เสริมเรื่องไหว้พระ 9 วัด สืบสิริสวัสดิ์ 10 รัชกาล อยู่ในระดับที่ดี โดยแบบประเมินผลการใช้แบ่งออกเป็น 10 ด้าน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 1 - 4 สาขาวิชาเทคโนโลยีมีผลดีมีเดีย มหาลัยราชภัฏจันทรเกษม จำแนกผลการใช้ของผู้ใช้ออกเป็น 10 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาความรู้ที่ได้รับ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.66 ด้านความน่าสนใจของเนื้อเรื่อง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

0.60 ด้านเนื้อเรื่องเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.64 ด้านเนื้อหาถูกต้องชัดเจน โดยมีค่าเฉลี่ย 4.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.66 ด้านความยาวของเรื่องเหมาะสม โดยมีค่าเฉลี่ย 4.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.96 ด้านรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.81 ด้านความน่าสนใจของภาพประกอบ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.77 ด้านความชัดเจนของภาพ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.81 ด้านภาพและสีสันท่าสนใจ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.69 ด้านภาพสื่อความหมายชัดเจน โดยมีค่าเฉลี่ย 4.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.69

จากการศึกษาความเป็นมาและสภาพปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง เวลาและเหตุการณ์ ต่ำกว่าเกณฑ์จึงใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล เพื่อแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่การพัฒนานักเรียนให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองเป็นลำดับขั้นตอน สร้างความเข้าใจและช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน ระหว่างครูกับผู้เรียน ส่งผลให้การศึกษาเกิดประสิทธิภาพและแก้ปัญหาการศึกษาของรายวิชาประวัติศาสตร์ และสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ให้สูงต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล
2. เพื่อสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. **รูปแบบการวิจัย** การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental research) โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One group pretest- posttest design)
2. **ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โดยทั้ง 7 ห้อง 319 คน ได้จัดแบบคละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ ภาคเรียนที่ 1 จำนวน 1 ห้อง 45 คน ได้มาด้วยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ ผู้วิจัย ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย ดังนี้

3.1.1 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชา ประวัติศาสตร์ ส 13102 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชาและ หน่วยการเรียนรู้ เพื่อสร้างเป็นแผนการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล วิชาประวัติศาสตร์ ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

3.1.2 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล รายวิชา ประวัติศาสตร์ ส13102 โดยมีลำดับขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อ ดิจิทัล จำนวนแผนการสอน 7 แผน โดยแต่ละแผนมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ช้่นนำสู่บทเรียนร่วมกับสื่อดิจิทัล โดยนำเนื้อหาที่จะสอนมาสนทนา ผ่านสื่อดิจิทัล

ขั้นที่ 2 ช้่นจัดกิจกรรม ได้ดำเนินการ ดังนี้

1) นำสื่อดิจิทัลมาสร้างฉาก ใช้คำถามนำ อันจะก่อให้เกิดการ สะท้อนภาพเกี่ยวกับเรื่องราวว่า เกิดขึ้นที่ไหน เป็นการเริ่มต้นให้นักเรียนรู้ที่กำลังมีประสบการณ์ใหม่ เกิดขึ้นเป็นการนำสู่บทเรียน หรือเปิดตัวเรื่องในฉากเป็นการระบุสถานที่ เวลา และสิ่งแวดล้อมต่างๆ

2) การสร้างตัวละคร คือการใช้คำถามที่จะก่อให้เกิดการผูกเรื่อง เกี่ยวกับคนหรือ สัตว์ที่นักเรียนเป็นผู้กำหนดเรื่องและบทบาทในการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ตัวละคร จะทำให้ฉากสมจริง

3) การกำหนดวิถีการดำรงชีวิต ใช้คำถามนำให้นักเรียนเสนอ เรื่องราวที่เกี่ยวกับกิจกรรมของตัวละคร คำถามว่าตัวละครเหล่านี้ทำอะไร ซึ่งเป็นการดำเนินชีวิต หรือ สะท้อนชีวิตของตัวละคร

4) เหตุการณ์และการแก้ปัญหา ต้องมีคำถามนำว่า มีอะไรสำคัญเกิดขึ้นกับ ตัวละคร คือการมีเหตุการณ์และปัญหาที่ต้องแก้ไข

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปราย เป็นขั้นที่ผู้เรียนมีโอกาสนำประสบการณ์ที่ได้รับจากชั้นกิจกรรม มาวิเคราะห์ ให้เกิดความเข้าใจและอภิปรายเพื่อนำไปสู่การสรุปโดยครูจะใช้สื่อดิจิทัลมาประกอบในการอภิปรายเป็นกิจกรรมระหว่าง ผู้สอนและผู้เรียน โดยมีผู้สอนเป็นผู้นำอภิปราย

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป เป็นการให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นร่วมกันกับเพื่อนในห้องเรียนโดยครูจะอธิบายและเพิ่มเติมโดยใช้สื่อดิจิทัลเพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น เช่น การให้นักเรียนออกมาสรุปหน้าห้อง หรือ ให้นักเรียนทำใบงาน

3.1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านเพื่อตรวจสอบหาคุณภาพ ความถูกต้อง ความเหมาะสม ความสอดคล้อง และความครอบคลุมองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ จากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 หมายความว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเวลาและเหตุการณ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วิชาประวัติศาสตร์ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 20 ข้อ โดยผู้วิจัยเริ่มต้นสร้างข้อสอบจำนวน 42 ข้อนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านเพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้องของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้จากค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งทุกข้อมีค่า IOC เท่ากับ 1.00 จากนั้นนำไปทดลอง (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวนนักเรียน 50 คน แล้วนำผลมาวิเคราะห์ หาค่าความยาก (p) และอำนาจจำแนก (r) และคัดเลือกความยากง่ายของข้อสอบที่มีความยากตั้งแต่ 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกเข้าเกณฑ์ตั้งแต่ 0.20- 1.00 แล้วคัดเลือกข้อสอบที่เข้าเกณฑ์ไว้ 20 ข้อ ผลจากการวิเคราะห์พบว่า ข้อสอบที่คัดเลือกมีความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.29-0.79 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.25-0.60 จากนั้นนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่คัดเลือกแล้วจำนวน 20 ข้อ มาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) โดยใช้เกณฑ์ 0.80 ขึ้นไป ปรากฏว่า ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.80

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ โดยผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ

จำนวน 4 ด้าน 15 ข้อ ประกอบด้วย ด้านครูผู้สอน ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสตอรีไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลและด้านการวัดและประเมินผลจากนั้นนำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัลที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งพบว่าทุกข้อมีดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 หมายความว่า แบบการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัลสามารถใช้ได้ทุกข้อและนำไปทดลอง (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวนนักเรียน 50 คน แล้วนำผลมาวิเคราะห์ หาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค พบว่า ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.77

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเองกับกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวนนักเรียน 1 ห้องเรียน ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 7 แผน โดยดำเนินการดังนี้

ขั้นที่ 1 แจกรายละเอียดขั้นตอน และวิธีปฏิบัติในการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ขั้นที่ 2 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 2 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ขั้นที่ 3 จัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง 2 ชั่วโมง และ 3 ชั่วโมง รวม เป็น 7 แผน 10 ชั่วโมงจนครบทั้ง 7 แผน

ขั้นที่ 4 ทดสอบหลังเรียน (Post-test) หลังทำการสอนครบ 10 ชั่วโมงแล้วจึงนำแบบทดสอบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้ทดสอบก่อนเรียนมาทดสอบหลังเรียนอีกครั้ง

ขั้นที่ 5 วัดความพึงพอใจด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล จำนวน 15 ข้อ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยใช้การทดสอบทีแบบไม่อิสระ (Dependent t-test)

4.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

การแปลความหมายค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจ

4.51-5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
2.51-3.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
1.00-1.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง เวลาและเหตุการณ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล พบว่าผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 19.04 ($\bar{X} = 19.04$, $SD = 0.64$) สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD	t-test
ก่อนเรียน	20	10.56	8.39	18.64**
หลังเรียน	20	19.04	0.64	

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล โดยภาพรวมของนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.58, SD = 0.51$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าความพึงพอใจด้านครูผู้สอน ครูใช้สื่ออุปกรณ์การเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ ($\bar{X} = 4.68, SD = 0.51$) ด้านเนื้อหา เนื้อหาน่าสนใจและสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.58, SD = 0.57$) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล กิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มทำให้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ ($\bar{X} = 4.78, SD = 0.51$) และ ด้านการวัดและประเมินผล มีการประเมินการเรียนเป็นรายบุคคลและรายกลุ่มมีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ ($\bar{X} = 4.7, SD = 0.46$) ตามลำดับดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล

ข้อคำถาม	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{X}$	SD	แปลผล
1. ด้านครูผู้สอน			
1.1 ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล ให้นักเรียนเข้าใจอย่างชัดเจน	4.56	0.05	มากที่สุด
1.2 ครูให้คำปรึกษาแนะนำ ดูแลนักเรียนในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง	4.54	0.45	มาก
1.3 ครูใช้สื่ออุปกรณ์การเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	4.68	0.51	มากที่สุด
รวม	4.56	0.48	มากที่สุด
2. ด้านเนื้อหา			
2.1 เนื้อหาน่าสนใจและสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้	4.58	0.57	มากที่สุด
2.2 เนื้อหาให้ความรู้เหมาะสมกับนักเรียนเข้าใจง่าย	4.52	0.54	มากที่สุด
รวม	4.56	0.57	มากที่สุด
3. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล			
3.1 ครูกระตุ้นนักเรียนโดยใช้คำถามหลักอย่างต่อเนื่อง	4.62	0.53	มากที่สุด

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล

ข้อความถาม	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{X}$	SD	แปลผล
3.2 การจัดกิจกรรมทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.45	0.61	มากที่สุด
3.4 บรรยากาศการเรียนรู้เป็นกันเองและสนุกสนาน	4.58	0.54	มากที่สุด
3.5 การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัลส่งเสริมให้มีการค้นพบความรู้ใหม่	4.62	0.49	มากที่สุด
3.6 การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	4.6	0.61	มากที่สุด
รวม	4.60	0.47	มากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล			
4.1 มีการประเมินการเรียนรู้เป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม	4.7	0.46	มากที่สุด
4.2 แบบทดสอบมีความเหมาะสมกับนักเรียน	4.56	0.50	มากที่สุด
รวม	4.62	0.54	มากที่สุด
รวมความพึงพอใจ	4.58	0.51	มากที่สุด

อภิปรายผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้เส้นทางในการดำเนินเรื่อง และเรียงลำดับเหตุการณ์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้คำถามหลักเป็นตัวนำสู่การเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ที่ได้ใช้สื่อดิจิทัลการจัดการเรียนรู้ เพราะมีทั้งภาพและเสียงประกอบการเรียน ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความสนใจและช่วยกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมกิจกรรมการสอนมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนมี

ความเข้าใจตรงกัน เกิดประสบการณ์ในเรื่องที่เรียนร่วมกัน โดยครูผู้สอนจะใช้กระบวนการสอน 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นนำสู่บทเรียน : เป็นการแนะนำวิธีการจัดการเรียนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในการจัดการเรียนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล และเป็นการกล่าวนำเรื่องหรือชักชวน โดยวิธีการพูดคุย ดูสื่อ youtube ร้องเพลง เพื่อให้เกิดความน่าสนใจในการเรียนรู้ และชักจูงเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 ขั้นจัดกิจกรรม: เป็นขั้นที่มีความสำคัญมากเพราะผู้เรียนต้องมีความเข้าใจในเนื้อหาที่ผู้สอนนำมาเสนอเพื่อดำเนินกิจกรรมตามองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลโดยผู้วิจัยได้ใช้คำถามหลัก 1) ฉาก ผู้วิจัยได้ใช้คำถามหลักเกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ และช่วยระดมความคิด เพื่อให้สะท้อนภาพเกี่ยวกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นที่ไหน 2) ตัวละคร ผู้วิจัยได้ใช้คำถามหลักว่าตัวละครมีใครบ้าง 3) วิถีชีวิตหรือการดำเนินชีวิต ผู้วิจัยได้ใช้คำถามหลักว่าการดำเนินชีวิตเป็นอย่างไร โดยเชื่อมโยงกับฉากและตัวละครจากการดูคลิปจากสื่อ YouTube 4) เหตุการณ์ โดยใช้คำถามหลักว่ามีเหตุการณ์ใดเกิดขึ้นตอนนั้น เพื่อให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงเรื่องหรือเรียงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อสรุปเป้าหมายที่ตั้งไว้ 3) ขั้นอภิปราย: เป็นขั้นที่นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็นซึ่งกันและกันโดยครูจะให้นักเรียนออกมาแนะนำหน้าชั้นเรียนและครูอธิบายเพิ่มเติม 4) ขั้นสรุป : เป็นขั้นสุดท้ายในการจัดกิจกรรมโดยครูและนักเรียนจะร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนทั้งหมดหรือทำใบงานซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและประสบการณ์ เกิดจากการเรียนรู้การกระทำของตนเองด้วยประสบการณ์ตรง ดังที่ (อรรถัย มูลค่า และคณะ, 2544) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีการผูกเรื่องแต่ละตอนให้เกิดขึ้น อย่างต่อเนื่องและเรียงลำดับเหตุการณ์เน้นการทำงานอย่างเป็นระบบ เพราะต้องมีการวางแผน หรือเรียกว่าการกำหนดเส้นทางเดินเรื่องและใช้คำถามหลักเป็นตัวนำสู่การให้นักเรียนทำกิจกรรมอย่างหลากหลาย เพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์มีการเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง ดังต่อไปนี้ 1) การจัดฉาก เป็นการระบุเวลา สถานที่สิ่งแวดล้อมต่างๆ 2) มีตัวละคร ซึ่งเป็นผู้เกี่ยวข้องกับฉากหรือเหตุการณ์ 3) การดำเนินชีวิต เป็นการดำเนินชีวิตหรือเป็นเรื่องราวของตัวละคร 4) มีเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น หรือมีปัญหาที่ต้องแก้ไข ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวอาจมีทั้งทางบวกหรือทางลบก็ได้ โดยองค์ประกอบทั้ง 4 ส่วน ถูกเชื่อมโยงจากการใช้คำถามหลักเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน อาจวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อให้สร้างสตอรี่ไลน์ได้ง่ายขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อริย์ธัช น่วมณี (2560) เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ

สตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มให้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลส่งเสริมให้มีการค้นพบให้นักเรียนเกิดความรู้ใหม่ และครูได้มีการกระตุ้นนักเรียนโดยใช้คำถามหลักอย่างต่อเนื่อง มีการใช้สื่ออุปกรณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน และกิจกรรมในชั้นประเมินผลครอบคลุมเนื้อหาสอดคล้องกับสิ่งที่เรียนอีกด้วย แสดงให้เห็นว่าจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของพิมพ์ เพ็ญเทพ (2549) เรื่องศึกษาผลของการใช้วิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ในวิชาสังคมศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยแห่งชาติดงดก ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ผู้สอนต้องมีการวางแผนในการสอน และเลือกหน่วยการเรียนรู้ที่เหมาะสมและเนื้อหาที่สามารถบูรณาการได้ ฉะนั้นครูผู้สอนต้องศึกษาหลักการขั้นตอนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ให้เข้าใจเป็นอย่างดีเช่น การผูกเรื่อง การตั้งคำถาม และกิจกรรมต่าง ๆ มิฉะนั้นอาจจะไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลควรใช้สื่อที่มีความหลากหลาย เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และการเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

1.3 ครูผู้สอนที่ทำการสอนไม่ควรเร่งรีบนักเรียนจนเกินไป ควรกำหนดเวลา และให้โอกาสนักเรียนได้ค้นคว้าหาข้อมูลตามสภาพจริง โดยคำนึงถึงประสบการณ์เดิมของนักเรียนที่มีอยู่เป็นตัวช่วยในการขับเคลื่อนเนื้อหาสาระ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรูปแบบการจัดการเรียนรู้สตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล กับวิธีการสอบแบบอื่นๆ เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือกัน เป็นต้น

2.2 ควรมีการศึกษาโดยนำรูปแบบการสอบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลไปพัฒนาการในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ เช่น ภาษาไทย วิทยาศาสตร์ หรือภาษาต่างประเทศ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กิดานันท์ มลิทอง. (2531). *เทคโนโลยีการศึกษาร่วมสมัย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2553). *การจัดการเรียนรู้แนวใหม่*, นนทบุรี : สหมิตรพรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิง.
- ฉันทวิช วิเชียรพันธ์. (2557). *สื่อดิจิทัลในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: วังอักษร.
- พิมพ์ เพียเทพ. (2549). *ผลของการใช้วิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ในวิชาสังคมศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยแห่งชาติดงไค้. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ยุตาวดี สุขมาก. (2558). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง ระบบต่อมไร้ท่อ และเจตคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการสอนวิทยาศาสตร์.*
- โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ. (2566). *หลักสูตรสถานศึกษา*. จังหวัด สงขลา.
- ศุภรางค์ เรืองวานิช และ คณะ. (2560). *ผลการใช้สื่อดิจิทัลด้วยความเป็นจริงเสริม เรื่อง ไข่พระ 9 วัด สืบสิริสวัสดิ์ 10 รัชกาล. วารสารการอาชีวฯ, 7(14), 9*
- สรชัย ขวรางกูร. (2561). *การพัฒนาสื่อดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมไทย ด้วยแบบจำลอง 3 มิติเชิงสถาปัตยกรรม วัดไชยวัฒนาราม ในสมัยกรุงศรีอยุธยา. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.*
- อริย์รัช ฉ่ำมณี. (2560). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.*
- อรทัย มูลคำ และคณะ. (2544). *การบูรณาการหลักสูตรและการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: ภาคพิมพ์