

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องงานประดิษฐ์โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลการเรียนรู้สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดไทร กรุงเทพมหานคร

Development of handicraft learning activities using digital learning technology for fourth-grade students at Wat Sai School, Bangkok

กานต์สุตา ประภาสวุฒิสาร^{1*}, ธนาภรณ์ มาตราข², นิภาพร ชัยวงศ์³ และ ปาริฉัตร ปิติสุนทร⁴

^{1,2,4} คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ 149 ถนนเจริญกรุง แขวงยานนาวา เขตสาทร กรุงเทพมหานคร

10120

³ โรงเรียนวัดไทร 633 ถนนเจริญกรุง แขวงบางโคล่ เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10120

*ติดต่อ: Karnsuda.pr@mail.rmutk.ac.th, 095-9355493

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องงานประดิษฐ์โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องงานประดิษฐ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดไทร จำนวน 61 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องงานประดิษฐ์โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อ E-Book คลิปวิดีโอ Google Classroom แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องงานประดิษฐ์โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.52/83.90 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 8.66 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.49 แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.32

คำหลัก: กิจกรรมการเรียนรู้, งานประดิษฐ์, สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

Abstract

This study aimed to: 1) investigate the learning achievement of fourth-grade students in handicraft activities using digital technology after participating in learning activities; and 2) examine students' satisfaction with the learning activities. The population used in this study consisted of 61 fourth-grade

4.21 - 5.00 ความหมาย คือ มากที่สุด

3.41 - 4.20 ความหมาย คือ มาก

2.61 - 3.40 ความหมาย คือ ปานกลาง

1.81 - 2.60 ความหมาย คือ น้อย

1.00 - 1.49 ความหมาย คือ น้อยที่สุด

4. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง งานประดิษฐ์โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการสอน โดยการพัฒนาการเรียนรู้เรื่องงานประดิษฐ์โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องงานประดิษฐ์โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

คะแนน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
ระหว่างเรียน (E1)	50	40.26	2.66	80.97
สรุปผล (E2)	10	8.39	1.20	83.90

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องงานประดิษฐ์โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รายวิชาการงานอาชีพมีประสิทธิภาพ 80.52/83.90 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

4.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการพัฒนาการเรียนรู้เรื่องงานประดิษฐ์โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการพัฒนาการเรียนรู้เรื่องงานประดิษฐ์โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียน

คะแนน	คะแนนเต็ม	μ	S.D.	t	sig
ก่อนเรียน	10	7.31	1.25	6.24*	0.00
หลังเรียน	10	8.66	1.49		

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องงานประดิษฐ์โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล มีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 7.31 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียนเท่ากับ 1.49 พบว่า หลังจากการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องงานประดิษฐ์โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

รายการ	μ	S.D.	แปลผล
1. เนื้อหาการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับระดับชั้นและเข้าใจได้ง่าย	4.30	0.78	มากที่สุด
2. สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลมีความชัดเจน น่าสนใจ และช่วยส่งเสริมความเข้าใจ	4.28	0.86	มากที่สุด
3. การนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อดิจิทัลมีความทันสมัยและเหมาะสม	4.31	0.83	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน	4.23	0.99	มากที่สุด
5. กิจกรรมช่วยกระตุ้นความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียน	4.56	0.59	มากที่สุด
6. การใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้การเรียนรู้สนุกสนานและไม่น่าเบื่อ	4.16	0.90	มาก
7. การเรียนรู้รูปแบบนี้ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน	4.07	1.06	มาก

8. นักเรียนมีทักษะในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลเพิ่มขึ้น	4.08	1.05	มาก
9. สามารถนำความรู้เรื่องงานประดิษฐ์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.00	1.11	มาก
10. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้	4.41	0.82	มากที่สุด
ภาพรวม	4.24	0.32	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.32 เมื่อพิจารณารายการประเมิน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 3 ดังนี้ กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้เรื่องงานประดิษฐ์โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.82 และรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อดิจิทัลมีความทันสมัยและเหมาะสม ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.83 ตามลำดับ

5. อภิปรายผล

5.1 ประสิทธิภาพของการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่องงานประดิษฐ์โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลการเรียนรู้สอดคล้องกับ [6] ที่พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ อาชีพที่เน้นการปฏิบัติจริง มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 และช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านความรู้ และทักษะอย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ [4] ที่พบว่าชุดการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ อาชีพมีประสิทธิภาพสูงกว่ามาตรฐานทำงานของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถส่งเสริมความเข้าใจรวมถึงทักษะการ

5.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ [1] ที่พบว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิดสร้างสรรค์และการลงมือ

ปฏิบัติจริง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและยัง สอดคล้องกับ [5] ที่รายงานว่ากิจกรรมงานประดิษฐ์จากวัสดุธรรมชาติและกระดาษที่ออกแบบตามหลัก Active Learning ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีทักษะด้านการวางแผนและการทำงานเป็นขั้นตอนดีขึ้น

5.3 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลร่วมกับกิจกรรมปฏิบัติจริง ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนซึ่งสอดคล้องกับ [12] ที่กล่าวว่า การเรียนรู้แบบ Digital Learning ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมสามารถเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้รวมทั้งการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเป็นระบบจะช่วยเพิ่มคุณภาพการเรียนรู้และตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

6.1 ควรมีการศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในรายวิชาอื่นเพื่อส่งเสริมสมรรถนะของผู้เรียนอย่างรอบด้าน

6.2 ควรมีการทดลองเปรียบเทียบรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลกับรูปแบบการสอนแบบปกติ หรือรูปแบบการสอนอื่น เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของวิธีการสอน

6.3 ควรมีการศึกษาลักษณะการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ลักษณะนี้ในระดับชั้นหรือบริบทที่แตกต่างกัน เพื่อยืนยันความสอดคล้องของผลการวิจัยในวงกว้าง

7. เอกสารอ้างอิง

- [1] จินตนา ศุภกรณสาร. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมทักษะงานประดิษฐ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. สืบค้น 9 มกราคม, จาก https://so04.tcithaijo.org/%20index.php/MPDIJ_EEC/article/view/248818/170362

- [2] ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์, ปีที่ 5 (1), มกราคม - มิถุนายน หน้า 7-20.
- [3] บุญชม ศรีสะอาด. (2535). หลักการวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : ชมรมเด็ก
- [4] รวิพัชร์ นิลพัฒน์ และคณะ. (ม.ป.ป.). ผลการใช้ชุดการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การดูแลรักษากัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. สืบค้น 11 มกราคม, จาก <https://buuir.buu.ac.th/xmlui/handle/1234567890/4228>
- [5] สุดารัตน์ ณัฐติรัตน์. (2565). ชุดกิจกรรมงานประดิษฐ์จากวัสดุธรรมชาติและกระดาษสำหรับนักเรียนชั้นป. 5. สืบค้น 15 มกราคม, จาก thaijo.org/index.php/AJntc/article/view/1779
- [6] สุพิชญา สว่างวงศ์. (2563). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องอาหารประเภทสัรบ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบซิปปา. สืบค้น 11 มกราคม, จาก <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jeir/article/view/248172/171094>
- [7] Abdullatif, K., et al. (2024). *Enhancing Active Learning Applications for Google Classroom to Improve Learners' Academic Achievements and Competencies. Journal of Southern Technology*, Vol. 17 (2), 50-64.
- [8] Khuntong, R. (2023). *Development of Students' Achievement and Satisfaction towards Online Learning with the Google Classroom Application Using the T5 Model. Journal of Information and Learning*, Vol. 34 (1), 111-119.
- [9] Rotkaeo, W., & Limtasiri, O. (2024). *A Comparative Study of Learning Achievement between E-Books and Traditional Methods. Journal of Modern Learning Development*, Vol. 9 (4), 81-92.
- [10] Sari, N. M., Khoo, Y. Y., & Zakariya, Z. (2024). *The Effect of Google Classroom-Assisted Learning on the Academic Achievement of Students. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, Vol. 14 (4), 354-369.
- [11] Sihombing, L. N., & Ambarita, P. D. E. (2022). *The Effectiveness of Online Learning Through Google Classroom to Improve the Learning Achievement. International Journal of Elementary Education*, Vol. 6 (2), 341-349.
- [12] Scholantis. (2019). *Digital Learning: What Does It Mean for Your Schools and Classrooms?*. [online], Retrieved January, 3, 2026 from <https://scholantis.com/blogdigital-learning-schools-classrooms/>

