



รายงานสืบเนื่อง การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชภัฏภษวีวิชาการ ครั้งที่ 2 Proceedings

วันศุกร์ที่ 24 พฤศจิกายน 2566
มหาวิทยาลัยราชภัฏภษ

เล่มที่ 3 มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์



รายชื่อกองบรรณาธิการรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ
ราชพฤกษ์วิชาการ ครั้งที่ 2

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรุณี สำเภาทอง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉัตยาพร เสมอใจ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรวดี ศักดิ์คุลยธรรม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อาภาภรณ์ ดิษฐเล็ก

อาจารย์กิตติยานภลัย ภูตระกูล

อาจารย์แก้วกัญญา เสวกสุริยวงศ์

อาจารย์ชฎาภรณ์ ประสาทกุล

อาจารย์พลสิทธิ์ ศรีศิริ



รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ (Peer Reviewer) การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชพฤกษ์วิชาการ ครั้งที่ 2

รองศาสตราจารย์ พันตำรวจเอก ดร.มีชัย สีเจริญ	รองศาสตราจารย์ ดร.โกสุม สายใจ
รองศาสตราจารย์ ดร.ชินศักดิ์ สุวรรณอัจฉริย	รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงตา สราญรมย์
รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทราวดี มากมี	รองศาสตราจารย์ ดร.สมถวิล วิจิตรวรรณมา
รองศาสตราจารย์ ดร.อธิวัฒน์ เจียวิวรรณกุล	รองศาสตราจารย์ ดร.อะเคื้อ กุลประสูติติก
รองศาสตราจารย์ ดร.อัจศรา ประเสริฐสิน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุฑาทิพย์ ทองเดชาสามารถ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉัตยาพร เสมอใจ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยนิกร กุลวงษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐวุฒิ วิเศษ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงเนตร ธรรมกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธิดารัตน์ ต้นนิรัตน์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธิปไตย โสติธรรม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปณต นามะวิโรจน์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวรรัตน์ เลิศสุวรรณเสรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรพิมล สัมพันธ์พงศ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพียงเดือน เกิดอำแพง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุทนาท บุญยะชัย	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรวดี ศักดิ์ดุยธรรม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โศรฎา แข็งการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสาวนารถ เล็กเลอสินธุ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อานนท์ ศรีสว่าง	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาภรณ์ อินฟ้าแสง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำภาศรี พอค้า	ดร.กมลทิญา จิรทิวาวัช
ดร.เจณิภา คงอิม	ดร.ชเนตตี พุ่มพฤกษ์
ดร.ดิฐารัตน์ ลีวรางกุล	ดร.ทิพย์พริณ พุ่มดวง
ดร.นิติศักดิ์ ไพโรจน์	ดร.ประภัสสร กิตติมนโรรม
ดร.พรรณเพ็ญ สิทธิพัฒนา	ดร.ยุวดี จันทะศิริ
ดร.รสสุคนธ์ ทัพบพร	ดร.เศรษฐพงศ์ วัฒนพลาชัยกูร
ดร.สมรองศาสตราจารย์รี คำตรง	ดร.สมศักดิ์ จันทร์เอม
ดร.สุกัญญา สุदारรัตน์	ดร.สุนันทา สังข์ทัศน์
ดร.อังคาร คະชาวังศรี	ดร.อุทุมพร อยู่สุข
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ณิ มุแก้ม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทวิชชัย อรุจฉัท
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทัศนาก หงษ์มา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์นันธิการ จิตรีงาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิตยระตี วงษ์สวัสดิ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปฐมภรณ์ คำชื่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปวันรัตน์ นิกภิตติโกศล	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปิ่นรัตน์ สิริพันธ์พงศ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์พฤกษ์ภูมิ ธีรานูตร	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภาสกร ปาละกุล



ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรรณวิมล จงจรวัยสกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัชรินทร์ เกิดทรัพย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภมิตร คุณศรีสุวรรณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สกลพร พิบูลย์วงศ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สำราญ จูช่วย
ว่าที่ร้อยตรีวิวัฒน์ชัย ภูมิรินทร์
อาจารย์แก้วกัญญา เสวกสุริยวงศ์
อาจารย์ณรงค์ ถ้ำดี
อาจารย์ธีรวิทย์ กุลคงคุณ
อาจารย์ปรียวิศว์ ชูเชิด
อาจารย์พลสิทธิ์ ศรีศิริ
อาจารย์วรุฒติ เหล่าบ้านค้อ
อาจารย์วันวิสาข์ น้อยเฉลิม
อาจารย์สุนทรีย์ สองเมือง
อาจารย์เสาวลักษณ์ ไชยนั้นนทร์
อาจารย์อนพัทธ์ พัฒนวงศ์วัฒน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัลย์นุช สกุน้อย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันทิกา หิรัญเทศ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์เศรษฐวิรุฬห์ คงกะพันธ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สายสมร สังข์เมฆ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสาวนีย์ ศรีจันทร์นิล
อาจารย์ ณ.ชนม์ ประยูรวงศ์
อาจารย์จตุติเดช ทองมี
อาจารย์ธรรมวัตร อัครวัฒน์
อาจารย์นิตยา สุภาภรณ์
อาจารย์ปรียาภัทร ชัชวาลย์สิน
อาจารย์รุ่งระวี มั่งสิงห์
อาจารย์วลีรัตน์ ภมรพล
อาจารย์วีรพร กอสวัสดิ์พัฒน์
อาจารย์สุภัทรา สุวรรณหงษ์
อาจารย์เหยา ชูหมิน
อาจารย์อภิสรารักษ์ ทะสุวรรณ



กล่าวรายงาน
การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชพฤกษ์วิชาการ ครั้งที่ 2
“การจัดการศึกษายุคดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต”
วันศุกร์ที่ 24 พฤศจิกายน 2566
ณ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี

กราบเรียน คุณมนุญ สรรคณากร กรรมการสภามหาวิทยาลัยราชพฤกษ์

ดิฉัน ดร.สันธยา ชูทรัพย์ รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ ในนามของคณะผู้จัดงาน คณะผู้บริหาร และผู้เข้าร่วมการประชุมวิชาการระดับชาติ ราชพฤกษ์วิชาการ ครั้งที่ 2 ขอขอบพระคุณคุณมนุญ สรรคณากร กรรมการสภามหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ ที่ได้กรุณาให้เกียรติมาเป็นประธานเปิดงานวันนี้ การจัดงานครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นเวทีระดับชาติ ให้นักวิชาการ นักวิจัย คณาจารย์ นิสิต และนักศึกษา ได้เผยแพร่ผลงาน ได้รับฟังและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ผ่านบทความวิจัย ผลงานนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ และสื่อการสอน ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาประเทศ และเพื่อเป็นการสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาความก้าวหน้าทางการวิจัยร่วมกับสถาบันการศึกษาทั่วประเทศ

การประชุมวิชาการระดับชาติครั้งนี้ ได้รับเกียรติจากหน่วยงานต่าง ๆ เข้าร่วมเป็นเจ้าภาพในการจัดประชุมวิชาการ จำนวน 8 แห่ง ได้แก่

1. สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย
2. กรมการท่องเที่ยว
3. สมาคมผู้ตรวจสอบภายในแห่งประเทศไทย
4. พาณิชยจังหวัดนนทบุรี
5. สมาคมขนส่งสินค้าและโลจิสติกส์ไทย
6. สมาคมธุรกิจคลังสินค้า ไฮโล และห้องเย็น
7. สมาคมหลักสูตรและการสอนแห่งประเทศไทย และ
8. สภาการสาธารณสุข

จากความตระหนักในภารกิจของสถาบันอุดมศึกษา ที่ต้องทำการวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ อันจะส่งผลต่อการพัฒนาความเจริญก้าวหน้าของประเทศ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์จึงจัดการประชุมวิชาการระดับชาติ ราชพฤกษ์วิชาการ ครั้งที่ 2 ภายใต้แนวคิด “การจัดการศึกษายุคดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต” ในระบบผสมผสานทั้งรูปแบบของ on-site และ online ผู้เข้าร่วม



การประชุมวิชาการประกอบด้วยคณาจารย์ นิสิต นักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา และระดับอาชีวศึกษา จากสถาบันอุดมศึกษา จำนวนทั้งสิ้น 32 แห่ง โดยมีผลงานเข้าร่วมนำเสนอทั้งสิ้น 316 ผลงาน โดยเป็นบทความวิชาการ จำนวน 202 บทความ มีการแสดงผลงานนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ และสื่อการสอน จำนวน 114 ผลงาน ในรูปแบบ Virtual Exhibition บนเว็บไซต์ของการประชุมวิชาการ

กิจกรรมหลังจากพิธีเปิด เป็นการบรรยายพิเศษ เรื่อง “การจัดการศึกษายุคดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต” โดย คุณมนูญ สรรค์คุณากร และการประกาศรางวัลบทความยอดเยี่ยม

ในภาคบ่ายเป็นการนำเสนอบทความจำนวน 17 ห้อง และการตัดสินผลการนำเสนอบทความยอดเยี่ยมประจำห้อง

การจัดงานครั้งนี้มหาวิทยาลัยได้รับความร่วมมือจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ทำหน้าที่กลั่นกรอง ให้ข้อเสนอแนะและตัดสินผลงานที่เข้าร่วมการนำเสนอ รวมถึงได้รับความร่วมมือจากคณาจารย์และบุคลากรที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

บัดนี้ได้เวลาอันสมควรแล้ว ดิฉันขอกราบเรียนเชิญท่านประธานได้กรุณาให้เกียรติกล่าวต้อนรับผู้ร่วมงาน และกล่าวเปิดการประชุมวิชาการ ขอกราบเรียนเชิญค่ะ



คำกล่าวเปิดงาน

การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชพฤกษ์วิชาการ ครั้งที่ 2

“การจัดการศึกษายุคดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต”

วันศุกร์ที่ 24 พฤศจิกายน 2566

ณ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี

กราบเรียนท่านอธิการ ท่านผู้บริหารทุกท่าน รวมทั้งคณาจารย์ นิสิต นักศึกษา ผู้มีเกียรติที่
เข้าร่วมงาน

วันนี้ทราบจากรายงานของท่านรองอธิการบดีจะเห็นได้ว่า มีหน่วยงานเข้าร่วมในการประชุม
วิชาการมากกว่าปีที่แล้ว จำนวนผู้เข้าร่วมผู้เข้าร่วมทั้ง on-site และ online ร่วม 500 คน น่าภูมิใจอย่าง
ยิ่งสำหรับมหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ โดยเฉพาะในการจัดครั้งนี้มี concept ในการจัดคือ “การจัดการ
ศึกษายุคดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต” เพื่อให้เกิดความตระหนักในสถาบันการศึกษาของเรา รวมทั้ง
สังคมถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในเรื่องของดิจิทัลที่มีผลกระทบต่อชีวิตประจำวันอย่างยิ่ง ซึ่งในวันนี้
ถัดจากพิธีเปิดเสร็จผมก็จะมีโอกาสได้มาเล่าให้ฟังว่า ที่ผมได้ไปทำงาน ประสบการณ์ในหลาย ๆ ที่ ทั้ง
ในมหาวิทยาลัย เป็นกรรมการสภามหาวิทยาลัยอยู่หลายที่ เป็นประธานทรัพยากรมนุษย์หลายที่
รวมทั้งเอกชนหลายที่ จะมาแลกเปลี่ยนให้ฟัง แต่คืออย่างผมไม่ได้มาบรรยายเรื่องของดิจิทัล คงจะมา
เล่าให้ฟังเรื่องของการจัดการศึกษา เรื่องของการบริหารจัดการ ซึ่งน่าจะมีผลต่อการพัฒนาระบบ
การศึกษาของเรา ซึ่งก็จะสอดคล้องกับที่ท่านรองอธิการบดีได้กล่าวถึงเมื่อสักครู่

เป็นที่ทราบอยู่แล้วว่าเทคโนโลยีดิจิทัลกำลัง disrupt เยอะมาก ทั้งในเรื่องของสังคม ทั้งใน
เรื่องของการศึกษา ทั้งในเรื่องของการทำงาน เพราะฉะนั้นถ้าสถาบันการศึกษาไม่มุ่งมั่นในการพัฒนา
โดยเฉพาะเด็กหรือเยาวชนหรือนักศึกษานิสิตของเรายุคใหม่ ๆ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงใน
เทคโนโลยีดิจิทัลเราคงจะลำบาก เพราะฉะนั้นการจัดเรื่องของการแลกเปลี่ยนทางวิชาการโดยเฉพาะ
ราชพฤกษ์วิชาการ ครั้งที่ 2 จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง และเท่าที่ทราบก็จะมีการแลกเปลี่ยน sharing
ถึงผลงานวิจัย จำนวนสามร้อยกว่าโครงการที่จะมาแลกเปลี่ยนกันวันนี้ ก็คิดว่าน่าจะเป็นประโยชน์
อย่างยิ่งทั้งในเรื่องของด้านสังคม การศึกษา วิทยาศาสตร์สุขภาพ ทั้งในเรื่องดิจิทัลเทคโนโลยี และที่
สำคัญอย่างยิ่งคือ การปรับตัวในด้านการศึกษา การพัฒนาระบบการศึกษาให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น

ในโอกาสนี้ผมก็ต้องชื่นชมผู้ที่มีส่วนร่วมในการทำผลงานต่าง ๆ ในโครงการต่าง ๆ ที่
สร้างสรรค์มาและจะมาแลกเปลี่ยนกันในวันนี้ และก็ต้องชื่นชมทางทีมจัดงานที่สามารถ organize
งานวันนี้ได้อย่างดีเยี่ยม หวังเป็นอย่างยิ่งว่างานในวันนี้จะสำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ตามที่กำหนด
ไว้ทุกประการ ขอขอบคุณมากครับ



กำหนดการ

การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชพฤกษ์วิชาการ ครั้งที่ 2

“การจัดการศึกษายุคดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต”

วันศุกร์ที่ 24 พฤศจิกายน 2566

ณ ห้องประชุม 4801 อาคาร ดร.กมล ชูทรัพย์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ จังหวัดนนทบุรี

08.15 – 08.40 น.	ลงทะเบียนเข้าร่วมการประชุมวิชาการผ่าน Google Forms
08.40 – 08.45 น.	ขมวีดิทัศน์ แนะนำมหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
08.45 – 09.00 น.	กล่าวรายงาน การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชพฤกษ์วิชาการ ครั้งที่ 2 โดย ดร.สันธยา ชูทรัพย์ รองอธิการบดี มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
09.00 – 10.15 น.	พิธีเปิด การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชพฤกษ์วิชาการ ครั้งที่ 2 และ ปาฐกถาพิเศษ หัวข้อ “การจัดการศึกษายุคดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต” โดย คุณมนุญ สรรค์คุณากร กรรมการสภามหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
10.15 – 10.30 น.	ประกาศรางวัลบทความยอดเยี่ยม (Best Paper Awards)
10.30 – 12.00 น.	การนำเสนอบทความวิจัยและบทความวิชาการระดับชาติ ผลงานนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ และสื่อการสอน (ภาคเช้า) กลุ่มที่ 1 สังคมศาสตร์ กลุ่มที่ 2 มนุษยศาสตร์ กลุ่มที่ 3 บริหารธุรกิจและเศรษฐศาสตร์ กลุ่มที่ 4 วิทยาศาสตร์สุขภาพ กลุ่มที่ 5 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กลุ่มที่ 6 ผลงานนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ และสื่อการสอน
12.00 – 13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 17.00 น.	การนำเสนอบทความวิจัยและบทความวิชาการระดับชาติ ผลงานนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ และสื่อการสอน (ภาคบ่าย) กลุ่มที่ 1 สังคมศาสตร์ กลุ่มที่ 2 มนุษยศาสตร์ กลุ่มที่ 3 บริหารธุรกิจและเศรษฐศาสตร์ กลุ่มที่ 4 วิทยาศาสตร์สุขภาพ กลุ่มที่ 5 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กลุ่มที่ 6 ผลงานนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ และสื่อการสอน



สารบัญ

ชื่อผลงาน	เจ้าของผลงาน	หน้า
วัฒนธรรมแม่หม่าโจ้วแบบดิจิทัลของคนไทยเชื้อสายจีนในสังคมไทย	JUNLING HE ธนิต โตอดีเทพย์	1
คติความเชื่อเรื่องผ้ายันต์เงินของคนไทยเชื้อสายจีน: กรณีศึกษาผ้ายันต์เงินในจังหวัดชลบุรี	YUEHAIYU CHEN เทพพร มั่งธานี	13
การสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนบน Google Site วิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาการบัญชี	แพรวา เกษรสกุล	25
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการสอน Visual Studio เรื่องส่วนประกอบของคอนโทรลของนักศึกษาระดับปวช.3 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน	วรวัฒน์ คำอ่อน	43
ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน	อโณทัย ภูสีม่วง	57
การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนจากการใช้สื่อ E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน	มลิวัลย์ ภูซัง	73
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติในการสอนเสริมหลังเลิกเรียนวิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระหายอดของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน	เยาวลักษณ์ อินทร์ศรี	84
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R	รัชพงษ์ สืบวงศ์	100



ชื่อผลงาน	เจ้าของผลงาน	หน้า
การใช้แบบฝึกปฏิบัติในการสอนเสริมหลังเลิกเรียนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขางานการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน	สมหวัง คงชัย	116
นวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ ผ่านการศึกษาวิเคราะห์วรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาในนิราศวัดร่องขุน	เบญจมาภรณ์ สุริยวงศ์	132
การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อนของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน	ไพเราะ วังแก้ว	149
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา หลักเศรษฐศาสตร์ เรื่องอุปสงค์และอุปทาน โดยใช้แบบฝึกทักษะของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส.1	สุธามาศ ทิพย์อุทัย	162
ผลการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ เรื่อง ระบบนิเวศ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ปีการศึกษา 2565	สมฤทัย ชาเหลา	175
การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน วิชา วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต เรื่อง แรงและการเคลื่อนที่ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน	วิภาวี จันทะกิจ	193
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ และความสนใจทางการเรียนวิชาการตลาดเบื้องต้น โดยใช้เทคนิคการสอนแบบร่วมมือ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ	พจนีย์ สุกุลนา	210



ชื่อผลงาน	เจ้าของผลงาน	หน้า
การพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 โดยใช้เกม ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2	ฉัตรทริกา ยุทธิวัฒน์	223
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อ งานบัญชี ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปี ที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ด้วยวิธีการ เพื่อนช่วยเพื่อน	จุฑาทิพย์ หงษ์ยี่สิบเอ็ด	238
การแก้ไขปัญหาทักษะการพิมพ์สัมผัสด้วยโปรแกรมพิมพ์สัมผัส ออนไลน์ Typingstudy ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช.1	กิตติพัฒน์ แสงขาว	251
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพิมพ์ไทยเบื้องต้น โดยใช้โปรแกรม สำเร็จรูปแบบพิมพ์จับเวลา ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ	ราตรี รุ่งเรือง	258
ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาทักษะภาษาไทยเชิง วิชาชีพ โดยใช้สื่อประสม ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1	เยาวลักษณ์ รัตนศรี	270
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย โปรแกรม ClassPoint รายวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและการ บริการ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตร บริหารธุรกิจ	เกศวดี อมรมงคลกิจ	278
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน ในรายวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ ของ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 สาขาวิชา การตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ	รัฐศาสตร์ ไวกสิกรณ์	291
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชากิจกรรมส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรม โดยใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบ ร่วมมือ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1	ธีรศักดิ์ สุริเจย์	306



ชื่อผลงาน	เจ้าของผลงาน	หน้า
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม โดยใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในการเขียนแผนการตลาด วิชาการบริหารธุรกิจขนาดย่อม ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ	ศิริรัตน์ บุญเขต	320
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา กฎหมายพาณิชย์ เรื่อง สัญญาซื้อขาย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw	เจตณรงค์ ลิขิตบัณชुर	333
พฤติกรรมที่ไม่ส่งงานและการบ้านรายวิชาการจัดซื้อเบื้องต้นของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ	เมธวีร์ จันทราทิพย์	344
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้เจ้าของ โดยใช้สื่อเกมบัญชีของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ	พรทิพย์ นิมเสมอ	357
การปรับพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนไม่ตรงเวลาของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 ห้อง 6 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ	อุบลพรรณ อุตสำห์	372
การพัฒนาพฤติกรรมกรเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการตลาด ในการเรียนวิชาหลักการตลาด โดยวิธีการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning)	กาญจณี พรหมดวง	380
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการแก้ปัญหา ในวิชาการบัญชีอุตสาหกรรม ที่จัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา (STEM Education) สำหรับนักศึกษาระดับชั้น ปวช.3 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ	จันทนา ทองเข้ม	396



ชื่อผลงาน	เจ้าของผลงาน	หน้า
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2	ยุวดี ชีชนะ	412
การพัฒนาทักษะด้านการเขียนรายงานนำเที่ยวในรายวิชาการจัดการธุรกิจนำเที่ยวและตัวแทนการท่องเที่ยวโดยใช้การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ	ตรงสร วิทยาพันธ์ประชา	426
การใช้แอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ	ชุตินา พรหมแสง	441
การพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์สัมผัสโดยใช้โปรแกรมเกมส์ฝึกทักษะพิมพ์ไทย วิชาพิมพ์ไทยเบื้องต้น ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1	อริศราภรณ์ เสี่ยงหลวง	454
ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการคิดวิเคราะห์ และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1	โสภณ การะพิมพ์	265
การพัฒนาสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ญ ที่ง่าย โดยแอปพลิเคชัน V-Player สำหรับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปี 3 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ	พีร์วาทีน ฉิมช้าง	482
การปรับตัวของชาวชนบทผู้ยึดอยู่ในสถานการณ์โควิด-19: กรณีศึกษาหมู่บ้านกิ่งเมืองกิ่งชนบท จังหวัดอุบลราชธานี	พฤกษ์ เถาถวิล	496
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในรายวิชาศิลปะการขาย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ	พรทิพย์ ปานน้อย	513
ความฉลาดทางดิจิทัลของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงานกรุงเทพฯ	ศิลาลักษณ์ กิจเจริญ จตุพร บานชื่น	522



ชื่อผลงาน	เจ้าของผลงาน	หน้า
ทักษะทางสังคมที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ เรื่องอัตราส่วนทางการเงิน รายวิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี	สุพัฒนา นาคประดิษฐ์	539
ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร	คมกริช กระสี นิวัตต์ น้อยมณี	555
ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา ตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร	อนามิกา ภัทรทิรัฐโชติ นิวัตต์ น้อยมณี	574
ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร	นุชรี คงนอง นิวัตต์ น้อยมณี	590
การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี โดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน	ณัฐวุฒิ ชูโรย วรางคณา ยงค์ศิริ เลิศพร อุดมพงษ์	600
การพัฒนาทักษะการคิดคำนวณวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็มผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนภูดินทร์พิทยาลัย จังหวัดชุมพร	ปรัชญา ผลจันทร์ เนตรชนก ชุมชุย เลิศพร อุดมพงษ์	615
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เรื่อง หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง จากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1	พิรารวรรณ สมหวัง	629
การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1	เพชรล้อมทอง อ่อนเรียบร้อย	644
การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของพนักงานในสำนักงานบริษัทเอกชนเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร	ศรินทิพย์ พิริยะสกลิต อนันต์ ธรรมชาลย์ สุตาภรณ์ อรุณดี	657



ชื่อผลงาน	เจ้าของผลงาน	หน้า
สมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของพนักงานเทศบาลตำบล ปลายบาง อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี	ปิยะพงษ์ ขำแจ่ม สุดาภรณ์ อรุณดี อนันต์ ธรรมชาลย์	669
การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชา วิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ โดยการจัดการเรียนรู้เชิง รุก (Active Learning) ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตร บริหารธุรกิจ	ณัฐปภานนท์ ถูกจิตร	684
พฤติกรรมการชมซีรีส์วายไทยและการเรียนรู้ของผู้ชมชาวจีน	Haiying Fu ภัทรวรรณ จีรพัฒน์ธนธร	698
การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการจัดการธุรกิจค้า ปลีกสมัยใหม่ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตร บริหารธุรกิจ	รวมพร ประพฤติธรรม	714
การพัฒนาทักษะในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall โรงเรียนมัธยมเปี่ยมรัก จังหวัดสุราษฎร์ธานี	อภิสิทธิ์ อัยสกุล หนึ่งฤทัย ขนอม เลิศพร อุดมพงษ์	730
ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการถนอมอาหาร เบื้องต้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี	มาลินี จาริ โชปีนา อาแว สุวิมล เต๋นสุนทร	742
การเปรียบเทียบประสิทธิภาพแบบจำลองการทำนายความ สอดคล้องของแผนการเรียนและคณะที่เข้าศึกษาต่อ ของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมศึกษา เทศบาล ๓ “ยุติธรรมวิทยา”	ภาณุชานาฏ นรินทร์ จรัญ แสนราช ธัญญรัตน์ น้อมพลกรัง	760



ชื่อผลงาน	เจ้าของผลงาน	หน้า
กระบวนการ PLANM MODEL: แนวทางบริหารจัดการการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดทำฝ่ายชะลอน้ำ กรณีศึกษา อำเภอสอยดาว จังหวัดจันทบุรี	ศุภวิชญ์ ปิยสันต์ ธัชชา ใจเสน ณัฐสิทธิ์ ราตรี อนุชา ม่วงใหญ่	775
PIMH MODEL: รูปแบบแนวทางการพัฒนาองค์กรกรณีศึกษา หน่วยปฏิบัติงานรุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรม กองทัพเรือ ภายใน ทศวรรษหน้า	ณัฐชิต ตันไทย ณภัทร มณีเศียร รัฐพงศ์ พงศ์สุวรรณ อนุชา ม่วงใหญ่	789
WIMF Model: แนวทางการเยียวยาผู้ประสบเหตุจากทุ่งระเบิดสถานการณ์ความไม่สงบตามแนวชายแดน จันทบุรี-ตราด	ศศิศ วิมลจิตร อาชวิน กลิ่นศรีสุข พัฒนศักดิ์ มะโนน้อม อนุชา ม่วงใหญ่	809
การใช้แชทจีพีทีเพื่อเรียนรู้ทักษะภาษาอังกฤษ	เสาวณี ทับเพชร วิสุทธิ์ กระจำงศิริศิลป์	821
การบริหารความเสี่ยงด้านงบประมาณในโรงเรียนมัธยมศึกษา	ไพรัตน์ ลิ้มปองทรัพย์ พล.ร.ต.หญิง สุภัทรา เอื้อวงศ์	843



วัฒนธรรมหม่าโจ้วแบบดิจิทัลของคนไทยเชื้อสายจีนในสังคมไทย

The Digital Mazu Culture of Thai people of Chinese's in Thai Society

JUNLING HE¹, ธนิต โตคติเทพย์²

¹คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา, E-mail: 62910212@go.buu.ac.th

²คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีความหมายหลายประการ 1) สะท้อนให้เห็นว่าเทคโนโลยีดิจิทัลได้เปลี่ยนวิธีการบูชาศาสนาแบบดั้งเดิม และการสืบทอดวัฒนธรรมอย่างไร จากเสมือนจริงไปจนถึงกิจกรรมทางศาสนาออนไลน์ 2) การวิจัยความเชื่อของหม่าโจ้วดิจิทัล ได้สำรวจว่าสื่อดิจิทัลมีอิทธิพลต่อการเผยแพร่ความเชื่อ ประสบการณ์ทางศาสนาและปฏิสัมพันธ์ของชุมชนอย่างไร สิ่งนี้ช่วยให้เราเข้าใจวิวัฒนาการของการปฏิบัติทางศาสนาในยุคดิจิทัลได้ดีขึ้น 3) ที่สำคัญงานวิจัยนี้ได้ช่วยอนุรักษ์และสืบทอดความเชื่อและมรดกทางวัฒนธรรมหม่าโจ้วด้วยการเก็บถาวรแบบดิจิทัลการศึกษาออนไลน์และประสบการณ์เสมือนจริงประเพณี สามารถแพร่กระจายไปยังคนรุ่นใหม่และได้รับความนิยมนับทั่วโลก

คำสำคัญ: หม่าโจ้วดิจิทัล, วัฒนธรรมหม่าโจ้ว, คนไทยเชื้อสายจีน

Abstract

This research is qualitative research has several meanings: 1) It reflects how digital technology has changed traditional methods of religious worship and cultural transmission. From virtual reality to online religious activities 2) Digital MaZu Belief Research It has been surveyed that digital media influences the spread of beliefs. How do religious experiences and community interactions occur? This helps us better understand the evolution of religious practices in the digital age. 3) Importantly, this research helps preserve and pass on the MaZu beliefs and cultural heritage through digital archiving, online education, and Traditional virtual experience It can spread to the new generation and gain popularity all over the world.

keywords: MaZu Digital, Culture MaZu Culture, Thais of Chinese descent



บทนำ

หม่าโจ้วดิจิทัล เป็นสาขาการวิจัยที่ซับซ้อนและน่าสนใจซึ่งครอบคลุมทุกแง่มุมของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ติดกับความเชื่อทางศาสนาและวัฒนธรรมดั้งเดิมอย่างไร บทความนี้จะเจาะลึกบริบทของการวิจัย ความเชื่อของหม่าโจ้วดิจิทัล ความหมายและประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เข้าใจความซับซ้อนของพื้นที่ได้ดียิ่งขึ้น ความเชื่อหม่าโจ้ว เป็นความเชื่อทางศาสนาที่แพร่หลายในประเทศจีนตอนใต้และภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้บูชาหม่าโจ้ว และถือเป็นเทพคุ้มครองของผู้พิทักษ์ทะเลและชาวประมง ความเชื่อนี้มีมายาวนานและไหลผ่านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของภูมิภาค อย่างไรก็ตาม ด้วยการพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัล การบูชาหม่าโจ้วดิจิทัลได้กลายเป็นปรากฏการณ์ที่โดดเด่นมากขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งให้สาขาการวิจัยใหม่แก่นักวิจัย

คำว่าวัฒนธรรมหม่าโจ้ว ด้วยธิมความเชื่อหม่าโจ้ว เพื่อเผยแพร่จิตวิญญาณแห่งความรักของผู้คนการช่วยเหลือซึ่งกันและกันการอุทิศตนเสียสละความกล้าหาญและบรรลุป้าหมายเชิงกลยุทธ์ทางการพัฒนากิจกรรมทางการทูต เพื่อสันติภาพ การค้าการขนส่งทางทะเล การบรรลุเศรษฐกิจแบบ win-win ความเชื่อหม่าโจ้วไม่ได้มีลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมทางศาสนาเท่านั้น แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมประจำชาติอีกด้วย ศาลเจ้าหม่าโจ้วกลายเป็นสถานที่สำคัญสำหรับคนไทยเชื้อสายจีนในการจัดกิจกรรมสังเวและให้พรเป็นหนึ่งในตัวแทนของสถานที่ชุมนุมชาวไทยเชื้อสายจีน ความเชื่อหม่าโจ้ว มีความเหมือนกันและหลอมรวมกับ 3 ศาสนาหลักของโลกซึ่งทำให้ผู้คนเข้าใจและยอมรับได้ง่าย ส่งเสริมความสัมพันธ์ใกล้ชิดระหว่างคนไทยเชื้อสายจีนและคนไทย(โร้วซุมโรง ,2549)

การเผยแพร่จิตวิญญาณแห่งความรักอันยิ่งใหญ่ของวัฒนธรรมหม่าโจ้วจึงสามารถแสดงพลังความสามัคคีและความคิดสร้างสรรค์ของประชาชนในภูมิภาคประเทศตามเส้นทางสายไหมทางทะเลได้อย่างเต็มที่ วัฒนธรรมหม่าโจ้ว เป็นหัวหอกในการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการพัฒนาความสามัคคีทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมและความร่วมมือในเชิงลึกทางเศรษฐกิจในภูมิภาคควบคู่ไปกับการพัฒนาแพลตฟอร์มการแบ่งปันข้อมูลข่าวสารด้านอีคอมเมิร์ซและโลจิสติกส์ข้ามพรมแดนไปยังประเทศในอาเซียน ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร พิธีการศุลกากรของสินค้าและการอำนวยความสะดวกในการเดินทางไปมาหาสู่กันของประชาชนในภูมิภาคตามแนวเส้นทาง

การแปลงเป็นดิจิทัลเป็นวิธีสำคัญที่จะทำให้วัฒนธรรม”มีชีวิตร” เป็นที่นิยมมากขึ้นคือการผ่านการเปลี่ยนแปลงความคิดสร้างสรรค์การพัฒนานวัตกรรม ให้วัฒนธรรมทางศาสนาที่มีอิทธิพลต่อผู้คนมากกว่า ด้วยความนิยมอย่างลึกซึ้งของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต แอปพลิเคชัน แอปพลิเคชันเช่น การไว้พระพุทธรูปออนไลน์ เครื่องบูชาเสมือนจริง การแปลงวัฒนธรรมเป็นดิจิทัลและการจัดการการดำเนินงานที่ชาญฉลาดกำลังค่อย ๆ เข้าสู่ศาลเจ้ามากขึ้น ระบบดิจิทัลจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการ



บริหารจัดการ เพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ สร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้
ออนไลน์ของบุคลากรทางศาสนา เป็นต้น

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อหม่าโจ้วของคนไทยเชื้อสายจีนกับดิจิทัลใน
สังคมไทย

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ที่ผ่านมา มีผู้วิจัยได้ทำการศึกษาถึงวัฒนธรรมทางศาสนา วัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อแบบ
ดิจิทัล เงินลูเจียกล่าวในบทความวิเคราะห์การอนุรักษ์แบบดิจิทัลทางวัฒนธรรมทางศาสนา(2560)ว่า
การอนุรักษ์วัฒนธรรมทางศาสนาแบบดิจิทัลได้ค่อย ๆ กลายเป็นวิธีการอนุรักษ์วัฒนธรรมใหม่ทั้งหมด
ภายใต้ยุคข้อมูลข่าวสาร การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเวทีใหม่และโอกาสใหม่ ๆ สำหรับงาน
อนุรักษ์วัฒนธรรมทางศาสนา เราต้องเห็นคุณค่าและความหมายของวัฒนธรรมทางศาสนาใน
กระบวนการพัฒนามนุษย์และความสำคัญของวัฒนธรรมทางศาสนาซึ่งเป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรม
สังคมนิยมที่ต้องเพิ่มความพยายามในการปกป้อง เพียงแต่ต้องทำงานอนุรักษ์วัฒนธรรมทางศาสนาให้
ดีก่อนเท่านั้นจึงจะสามารถสืบทอดและพัฒนาได้ดีขึ้น ขณะเดียวกัน ก็ระดมความกระตือรือร้นของ
ประชาชนที่นับถือศาสนาจำนวนมากต่อการสร้างสังคมนิยม จึงให้การสนับสนุนที่แข็งแกร่งสำหรับ
การสร้างอารยธรรมทางจิตวิญญาณสังคมนิยม (เงินลูเจีย, 2560)

เมื่อพูดถึงการแปลงเป็นดิจิทัลของความเชื่อของหม่าโจ้ว หลิวลี่ลี่และซูหยวนกล่าวในบทความ
สำรวจและวิเคราะห์การแพร่กระจายทางดิจิทัลของวัฒนธรรมหม่าโจ้วภายใต้ผลกระทบของการ
ระบาดของโควิด-19(2564)ว่าในปี 2020 ได้รับผลกระทบจากการระบาดของ COVID-19 (ต่อไปนี้จะ
เรียกว่า “การระบาด”) ธุรกิจหยุดการผลิต โรงเรียนหยุดเรียนและ Oeกัก ผู้อยู่อาศัย การพัฒนาทาง
สังคมและเศรษฐกิจได้รับผลกระทบอย่างมากในระยะสั้น ภายใต้สถานการณ์ปกติของการป้องกันและ
ควบคุมโรคระบาด รูปแบบการอนุรักษ์ประเพณีและวัฒนธรรมของหม่าโจ้วที่เน้นผู้สืบทอดและ
กิจกรรมพื้นบ้านอื่น ๆ ได้เผชิญกับวิกฤตที่ไม่เคยมีมาก่อน แต่โรคระบาดสำหรับการสืบทอดทาง
วัฒนธรรม เป็น “อันตราย” ที่สัมพันธ์กับความอยู่รอดของมรดกทางวัฒนธรรม และยังเป็น “โอกาส”
ในการค้นหาอุตสาหกรรมที่ทะยานขึ้น ทั้งต้องตระหนักถึงภาวะที่กลืนไม่เข้าคายไม่ออกของการ
แพร่กระจายทางวัฒนธรรม หม่าโจ้วภายใต้สถานการณ์ปกติของการป้องกันและควบคุมโรคระบาด
แต่ยังต้องตระหนักว่าวัฒนธรรม หม่าโจ้วภายใต้การระบาดของโรคต้องการพลังใหม่และการ
เปลี่ยนแปลงใหม่อย่างเร่งด่วนการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม หม่าโจ้ว จำเป็นต้องเปิดเส้นทางใหม่



เพื่อส่งเสริมการพัฒนาใหม่ของการแพร่กระจายวัฒนธรรม หมาใจั่ว ภายใต้การระบาดของโรค (หลิวลี่
ลี่ และ ชูหยวน, 2020)

ลีซาง และ หยาง อัลเลน วิเคราะห์วัฒนธรรมทางศาสนาของกัมพูชาในการวิเคราะห์ทฤษฎี
การพัฒนาดิจิทัลของวัฒนธรรมชาติดั้งเดิม(2558)ว่าศิลปะสื่อดิจิทัลใช้วิธีมีลติมีเดียสำหรับการ
แสดงออกที่ครอบคลุมของศิลปะที่มีความหลากหลายและการผสมผสานของเทคโนโลยีมีลติมีเดียนำ
ศิลปะไปสู่โลกมหัศจรรย์จินตนาการที่ทุกคนรู้จักและไม่รู้จักเป็นไปได้และพวกเขาทั้งหมดจะนำเสนอ
ในรูปแบบที่สมจริงที่สุดต่อผู้ชม ผลิตภัณฑ์สื่อดิจิทัลเป็นผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่น่าสนใจ เพิ่มความรู้ และ
มักจะเป็นความบันเทิงที่สร้างขึ้นจากการรวมข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอและการโต้ตอบเข้าด้วยกัน
การพัฒนาผลิตภัณฑ์สื่อดิจิทัลมี 2 แนวทาง ประการแรก โครงการพัฒนาส่วนบุคคลมักจะใช้วิธีการ
แบบสบาย ๆ และแบบอิสระ ประการที่สอง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ซับซ้อนและละเอียดถี่ถ้วน
ต้องการวิธีการที่มีโครงสร้าง และในกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์สื่อดิจิทัลนั้น ต้องทำความเข้าใจ
อย่างลึกซึ้งถึงลักษณะที่ใช้กันทั่วไป การพัฒนาผลิตภัณฑ์สื่อดิจิทัลตั้งแต่กระบวนการวางแผนความ
ต้องการและสถาปัตยกรรมการเขียนสตอรี่บอร์ดการผลิตเนื้อหาการรวบรวมการประเมินการขายและ
การบำรุงรักษาเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการเผยแพร่และการพัฒนา (ลีซาง และ หยาง อัลเลน,
2558)

เฉินจงกล่าวในบทความความเชื่อในยุคดิจิทัล (2543) ว่า ในบางพื้นที่ที่เครือข่ายยังไม่พัฒนา
ชีวิตทางศาสนาของผู้คนได้รับความเดือดร้อนจากการบุกรุกของเครือข่ายไม่มากนักน้อย ชาเลสก็กลับ
มองว่า เราไม่สามารถปฏิเสธและยอมรับความเปลี่ยนแปลงของชีวิตทางศาสนาและจิตวิญญาณที่เกิด
จากเทคโนโลยีใหม่อย่างง่าย ๆ เขาเอาไฟมาอุปมาอุปไมยถึงอิทธิพลของเครือข่ายที่มีต่อศาสนา และไฟ
สามารถทำให้ทั้งคนที่นับถือศาสนาอบอุ่นและเผาไหม้ได้ อุปมาอุปไมยแสดงให้เห็นถึงความเป็นสอง
คมของเครือข่าย ซึ่งอาจส่งผลดีต่อความเชื่อ หรือเป็นภัยคุกคามต่อศาสนาดั้งเดิมทุกอย่างอยู่ที่ว่าคน
จะมองและใช้ประโยชน์อย่างไร(เฉินจง,2543)

วิธีการวิจัย

1. เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ทั้งจากหนังสือ
สารนิพนธ์วิทยานิพนธ์ และ บทความ เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในด้านต่างๆ ทั้งในด้าน ทฤษฎีที่นำมาใช้
เรื่องราว เกี่ยวกับความเชื่อเจ้าแม่หมาใจั่วประวัติและความศรัทธาของคนในพื้นที่
2. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้
 - 2.1 เก็บข้อมูลจากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม โดยการเข้าไปสังเกต
ปรากฏการณ์ทั้งในพื้นที่ศาลเจ้าแม่หมาใจั่วและเข้าร่วมพิธีกรรมในบริเวณศาลเจ้าแม่หมาใจั่ว



2.2 เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ โดยใช้แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ ซึ่งต้องทำงานนิพนธ์และวิทยานิพนธ์ที่ต้องลงพื้นที่ในประเทศไทยเพื่อเก็บข้อมูลทั้งที่เป็นเอกสารและข้อมูลภาคสนาม สำหรับวิธีที่จะใช้เพื่อเข้าถึงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยคือผู้วิจัยจะไปถึงศาลเจ้าแม่หม่าโจ้วสังเกตคนในศาลเจ้า เกณฑ์ที่ใช้ในการคัดเลือก คือ 1.ผู้สร้างศาลเจ้าแม่หม่าโจ้วและผู้เชี่ยวชาญ จะได้รับคำตอบที่ถูกต้องและละเอียด 2.ผู้บูชา จะเรียนรู้บทบาทหน้าที่ของเจ้าแม่หม่าโจ้ว 3.ผู้ทำงานในศาลเจ้า จะเรียนรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคนไทยเชื้อสายจีนและสภาพแวดล้อมทางนิเวศวิทยากับความเชื่อเจ้าแม่หม่าโจ้ว 4.นักท่องเที่ยว ความคิดเห็นและความรู้เกี่ยวกับเจ้าแม่หม่าโจ้ว และอิทธิพลทางเศรษฐกิจโดยรอบ ดังกล่าว เกณฑ์ที่ใช้ในการคัดเลือก ในระหว่างดำเนินการวิจัยผู้วิจัยอาจคัดผู้ที่ไม่สะดวกจะให้ข้อมูลต่อหรือให้ข้อมูลไม่ครบถ้วนออก เพื่อสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายใหม่ให้ได้ข้อมูลที่อิมตัวต่อไป อนึ่งผู้วิจัยเปิดโอกาสให้ผู้ร่วมโครงการถอนตัวจากโครงการด้วยความสมัครใจ และมีสิทธิที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ โดยไม่มีผลกระทบต่อวิถีชีวิตในชุมชน รวมทั้งหน้าที่การงานหรือการรับสิทธิต่าง ๆ ของผู้เข้าร่วมวิจัย

3. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง

4. เลือกกลุ่มเป้าหมายในการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์โดยแบ่งกลุ่มเป้าหมายไว้ดังนี้ 1.กลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับเจ้าแม่หม่าโจ้ว 2.กลุ่มผู้สร้างศาลเจ้าแม่หม่าโจ้ว 3.กลุ่มผู้ไหว้และผู้บูชา 4.กลุ่มผู้บริโภค/นักท่องเที่ยว

ผลการวิจัย

ความเชื่อหม่าโจ้วเป็นหนึ่งในความเชื่อทางศาสนาดั้งเดิมของจีน มีต้นกำเนิดในภูมิภาคผู้เจี้ยน ต่อมาได้แพร่กระจายอย่างกว้างขวางในส่วนอื่น ๆ ของจีนและชุมชนชาวจีนโพ้นทะเล หม่าโจ้วเป็นที่รู้จักในฐานะเทพธิดาแห่งท้องทะเลและเชื่อกันว่าเป็นเทพเจ้าที่คุ้มครองชาวประมงและเรือให้ปลอดภัย การเข้ามาของยุคดิจิทัล ความเชื่อของหม่าโจ้วก็ได้รับการแสดงออกและพัฒนาไปในระดับหนึ่ง

ดิจิทัลของความเชื่อหม่าโจ้ว ผสานกับยุคใหม่ได้แสดงให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรมดังนี้

ศาลเจ้าดิจิทัล

ด้วยความนิยมของอินเทอร์เน็ตความเชื่อหม่าโจ้วได้รับการเผยแพร่และแสดงออกอย่างกว้างขวางในสื่อออนไลน์และสื่อสังคมออนไลน์ ความเชื่อหม่าโจ้วค่อย ๆ สร้างการดำรงอยู่บนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เช่น เว่ยปั๋ว บัญชีทางการของ วีแชท และ เฟสบุ๊ก เป็นต้น ประชาชนสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ โดยมีรายละเอียดดังนี้



การจัดการแบบดิจิทัลของศาลเจ้าหม่าโจ้ว: เว็บไซต์อย่างเป็นทางการและแอปพลิเคชันมือถือจะจัดการรอบ ๆ ศาลเจ้าหม่าโจ้วผ่านทางอินเทอร์เน็ต เช่นมีการจัดตั้งการอนุมัติออนไลน์ เพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการบริหารจัดการ และเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของศาลเจ้า เพื่อให้บรรลุการจัดการข้อมูลนักท่องเที่ยวการวิเคราะห์สถิติแบบเรียลไทม์ของจำนวนนักท่องเที่ยวสถานการณียานพาหนะเข้าและออกสถานการณีกิจกรรมธรรม ฯลฯ เพื่อให้ข้อมูลเพื่อให้คุณค่าของการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมของศาลเจ้าในการเพิ่มประสิทธิภาพการพัฒนา การสร้าง “ระบบป้องกันอัคคีภัยที่ฉลาด” ตระหนักถึงอันตรายทางไฟฟ้าไฟไหม้และการเตือนภัยล่วงหน้าอื่น ๆ เพื่อปรับปรุงความปลอดภัยจากอัคคีภัยทุกวัน

ข้อมูลศาลเจ้าและคู่มือการจาริกแสวงบุญ: เว็บไซต์อย่างเป็นทางการและแอปพลิเคชันบนมือถือมักจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับศาลเจ้าหม่าโจ้ว แต่ละแห่งรวมถึงสถานที่เวลาเปิดทำการขนาดของศาลเจ้าและอื่น ๆ พร้อมกันนี้ยังมีการจัดทำคู่มือการประกอบพิธีฮัจญ์เพื่อให้คำแนะนำแก่ผู้ศรัทธาเกี่ยวกับการเดินทางไปนมัสการศาลเจ้าหม่าโจ้ว รวมถึงวิธีการเดินทาง ค่าแนะนำในการเยี่ยมชม ฯลฯ เพื่อให้ผู้ศรัทธาสามารถแสวงบุญและเยี่ยมชมได้ดียิ่งขึ้น

ข้อมูลกิจกรรมและงานเฉลิมฉลอง: เว็บไซต์และแอปพลิเคชันอย่างเป็นทางการเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับงานศาลเจ้างานเฉลิมฉลองและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อหม่าโจ้ว ผู้ศรัทธาสามารถรับรายละเอียดเกี่ยวกับตารางเวลาการเฉลิมฉลอง การแสดง ลักษณะของงานศาลเจ้าและอื่น ๆ ผ่านแพลตฟอร์มเหล่านี้เพื่ออำนวยความสะดวกให้พวกเขาในการเข้าร่วมและเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมการเฉลิมฉลองของความเชื่อหม่าโจ้ว

สื่อออนไลน์ของกิจกรรมการบูชาฮัจญ์

การถ่ายทอดสดวิดีโอกิจกรรมศาลเจ้า: ศาลเจ้าหม่าโจ้ว สามารถใช้อุปกรณ์กล้องและเทคโนโลยีเครือข่ายในการถ่ายทอดสดกิจกรรมศาลเจ้าออนไลน์ ด้วยแพลตฟอร์มการถ่ายทอดสดวิดีโอผู้คนสามารถรับชมการแสดงสดของศาลเจ้าขบวนพาเหรดการเชิดสิงโตการเชิดมังกรและการแสดงที่ยอดเยี่ยมอื่น ๆ ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน トラบิตที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ก็สามารถชมความยิ่งใหญ่ของงานศาลเจ้าแบบเรียลไทม์และรู้สึกถึงบรรยากาศของการเฉลิมฉลอง

การถ่ายทอดสดพิธีบวงสรวง: ศาลเจ้าหม่าโจ้วยังสามารถถ่ายทอดสดพิธีบวงสรวงออนไลน์ผ่านเทคโนโลยีการถ่ายทอดสดวิดีโอ ตัวอย่างเช่น ศาลเจ้าสามารถส่งผ่านขั้นตอนการบูชาฮัจญ์ไปยังผู้ชมแบบเรียลไทม์ในวันเกิดของมาซูที่สำคัญหรืองานฉลองที่สำคัญ การถ่ายทอดสดดังกล่าวช่วยให้ผู้คนสามารถมีส่วนร่วมในการบูชาฮัจญ์ตามความเชื่อหม่าโจ้วจากระยะไกล แม้ว่าจะไม่ได้อยู่ที่เกิดเหตุ แต่ก็สามารถสัมผัสได้ถึงความเคร่งขรึมและความเคร่งศาสนาของการบูชาฮัจญ์ผ่านการดูการถ่ายทอดสด



การเล่นและการแชร์โปรแกรม: หลังจากการถ่ายทอดสดจบลง ศาลเจ้าหม่าไ้จ้ว มักจะบันทึกวิดีโอของงานเลี้ยงและงานเฉลิมฉลองในศาลเจ้าและให้การเล่นโปรแกรมในเวลาต่อมา ผู้ชมสามารถชมรายการวิดีโอและหวนระลึกถึงการแสดงและพิธีกรรมที่ยอดเยี่ยมในเวลาต่อมา ในขณะที่เดียวกัน ผู้ชมยังสามารถแชร์วิดีโอสดและเล่นซ้ำผ่านแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียและช่องทางอื่น ๆ เพื่อให้ผู้คนเข้าใจและมีส่วนร่วมในการเฉลิมฉลองความเชื่อหม่าไ้จ้วมากขึ้น

ด้วยการถ่ายทอดสดการจัดงานศาลเจ้าและการเฉลิมฉลองออนไลน์การเฉลิมฉลองความเชื่อหม่าไ้จ้ว สามารถก้าวข้ามขีด จำกัด ของเวลาและพื้นที่เพื่อให้ผู้คนมีส่วนร่วมและสัมผัสกับเหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่ของความเชื่อ หม่าไ้จ้ว บนอินเทอร์เน็ตได้มากขึ้น ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน ผู้คนสามารถรับชมเนื้อหาต่าง ๆ เช่นเหตุการณ์ศาลเจ้า พิธีบูชาผ่านแพลตฟอร์มการถ่ายทอดสด รู้สึกถึงความเคร่งขรึมและความศักดิ์กของความเชื่อหม่าไ้จ้ว การแสดงออกของดิจิทัลนี้ให้ความเป็นไปไดใหม่ทั้งหมดสำหรับการแพร่กระจายและการมีส่วนร่วมของความเชื่อหม่าไ้จ้ว

การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและการศึกษาดิจิทัล

ความเชื่อหม่าไ้จ้วได้รับการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและการศึกษาอย่างกว้างขวางมากขึ้นในยุคดิจิทัล ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์และแหล่งข้อมูลออนไลน์ผู้คนสามารถเรียนรู้ประวัติศาสตร์ความเชื่อหม่าไ้จ้ว ความหมายแฝงของวัฒนธรรมดั้งเดิมและการผสมผสานกับวัฒนธรรมทางศาสนาอื่น ๆ การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมแบบดิจิทัลนี้ส่งเสริมการผสมผสานและการอยู่ร่วมกันระหว่างความเชื่อหม่าไ้จ้ว และค่านิยมในยุคใหม่ ความเชื่อหม่าไ้จ้วสามารถแพร่กระจายไปยังชุมชนชาวจีนทั่วโลกได้ดียิ่งขึ้นผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์และสื่อดิจิทัล ผู้คนสามารถสื่อสารและประชาสัมพันธ์ผ่านฟอรัมออนไลน์บล็อกแพลตฟอร์มแบ่งปันวิดีโอ ฯลฯ ทำให้ความเชื่อของหม่าไ้จ้วเป็นที่ยอมรับและเข้าใจกันมากขึ้น และยังเป็นช่องทางให้ผู้ศรัทธาหม่าไ้จ้วข้ามภูมิภาคได้ติดต่อสื่อสารกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

การส่งเสริมบัญชีอย่างเป็นทางการ: หน่วยงานอย่างเป็นทางการหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องของความเชื่อหม่าไ้จ้ว จัดตั้งบัญชีอย่างเป็นทางการบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย บัญชีทางการถ่ายทอดวัฒนธรรมและค่านิยมของความเชื่อหม่าไ้จ้ว ให้กับผู้ติดตามโดยการโพสต์เนื้อหาและข้อมูลที่เกี่ยวข้องรวมถึงงานศาลเจ้า หม่าไ้จ้ว งานเฉลิมฉลอง ประเพณีดั้งเดิม เรื่องราวหม่าไ้จ้ว และอื่น ๆ

กิจกรรมและการประชาสัมพันธ์งานฉลอง: บัญชีอย่างเป็นทางการของความเชื่อหม่าไ้จ้ว จะโพสต์ข้อมูลการประชาสัมพันธ์ของงานเลี้ยงศาลเจ้า หม่าไ้จ้ว การเฉลิมฉลองรวมถึงเวลาสถานที่เนื้อหาของกิจกรรมและอื่น ๆ ในเวลาที่เหมาะสม ดึงดูดผู้คนให้เข้ามามีส่วนร่วมและเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมการเฉลิมฉลองของความเชื่อของหม่าไ้จ้วมากขึ้นผ่านการแพร่กระจายอย่างกว้างขวางของแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย



การแบ่งปันประเพณีและพิธีกรรมแบบดั้งเดิม: บัญชีทางการจะแบ่งปันประเพณีและพิธีกรรมดั้งเดิมในความเชื่อหมาใจ้ว เช่นพิธีขอพรวัฒนธรรมการจตุรพิธการแสดงเชิดสิงโต เป็นต้น การแบ่งปันเหล่านี้สามารถนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เช่นรูปภาพวิดีโอและอื่น ๆ เพื่อให้ผู้ติดตามเข้าใจและเรียนรู้เกี่ยวกับรูปธรรมและพิธีกรรมของความเชื่อของหมาใจ้ว

ปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้และความคิดเห็น: แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียช่วยให้ผู้ใช้สามารถแสดงความคิดเห็นและโต้ตอบได้ ผู้คนสามารถแสดงความคิดเห็น แสดงความคิดเห็น หรือถามคำถามภายใต้บัญชีอย่างเป็นทางการของความเชื่อหมาใจ้ว ปฏิสัมพันธ์นี้สามารถส่งเสริมการแลกเปลี่ยนและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ศรัทธาแบ่งปันประสบการณ์และข้อมูลเชิงลึกของกันและกันเสริมสร้างความสัมพันธ์และความรู้สึกของชุมชนระหว่างกัน

ประสบการณ์ส่วนตัวและการแบ่งปันพยาน: แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียยังเปิดโอกาสให้บุคคลแบ่งปันประสบการณ์และความเชื่อหมาใจ้ว ผู้คนสามารถแบ่งปันประสบการณ์การแสวงบุญการรับรู้และประสบการณ์ของตนเองผ่านการเผยแพร่ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ ฯลฯ การแบ่งปันนี้จะช่วยให้ผู้คนเข้าใจและรู้สึกถึงผลกระทบของความเชื่อหมาใจ้ว ที่มีต่อชีวิตส่วนตัวและระดับจิตวิญญาณมากขึ้น

ผ่านการแพร่กระจายของแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย ความเชื่อของหมาใจ้วได้รับการเผยแพร่และรับรู้อย่างกว้างขวางมากขึ้น การประชาสัมพันธ์และการเผยแพร่ข้อมูลกิจกรรมของบัญชีทางการปฏิสัมพันธ์และการแบ่งปันระหว่างผู้ใช้ ล้วนส่งเสริมการแลกเปลี่ยนและสืบทอดความเชื่อของหมาใจ้ว ในขณะที่เดียวกันก็ทำให้ผู้คนสนใจและเข้าใจความเชื่อของหมาใจ้วมากขึ้น

การแปลงเป็นดิจิทัลของความเชื่อของหมาใจ้ว มาพร้อมกับข้อดีและข้อเสีย

ข้อดี:

การสื่อสารที่กว้างขึ้น: การแสดงออกของดิจิทัลช่วยให้ความเชื่อหมาใจ้ว สามารถแพร่กระจายไปทั่วโลกผ่านแพลตฟอร์มเช่นอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียเพื่อให้ผู้คนรู้จักและตระหนักถึงความเชื่อ หมาใจ้ว มากขึ้น

ประสบการณ์ความเชื่อที่สะดวกสบาย: ด้วยเครื่องมือและแอปพลิเคชันดิจิทัลที่ช่วยให้ผู้ศรัทธาสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่นการบูชาขอมพรและเสมือนจริงได้ทุกเวลาและสถานที่ซึ่งให้ประสบการณ์ความเชื่อที่สะดวกยิ่งขึ้น

การเชื่อมต่อข้ามภูมิภาค: การแสดงออกของดิจิทัลช่วยให้ผู้ศรัทธาในความเชื่อหมาใจ้ว สามารถข้ามอุปสรรคทางภูมิศาสตร์และสื่อสารและเชื่อมต่อผ่านฟอรัมออนไลน์และชุมชนเพื่อส่งเสริมการสืบทอดและการแลกเปลี่ยนความเชื่อหมาใจ้ว



การแบ่งปันทรัพยากร: แพลตฟอร์มดิจิทัลเปิดโอกาสให้ศาลเจ้าสถาบันและผู้ศรัทธาที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อหม่าโจ้ว แบ่งปันทรัพยากรเช่นการแบ่งปันเรื่องราวของหม่าโจ้ว ประสบการณ์พิธีกรรมและอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมความร่วมมือและการพัฒนาความร่วมมือ

ข้อเสีย:

สมมติแทนที่ประสบการณ์ทางกายภาพ: ประสิทธิภาพของดิจิทัลอาจทำให้ผู้ศรัทธาบางคนลดประสบการณ์ทางกายภาพของความเชื่อหม่าโจ้ว ให้เป็นกิจกรรมเสมือนโดยไม่สนใจความหมายของการมีส่วนร่วมที่แท้จริงแบบดั้งเดิมและการเยี่ยมชมศาลเจ้าด้วยตนเอง

หยาดกายและเข้าใจผิด: เนื้อหาและข้อมูลของความเชื่อหม่าโจ้วบนอินเทอร์เน็ตอาจลดความซับซ้อนเข้าใจผิดหรือบิดเบือนส่งผลให้ความเข้าใจในความเชื่อหม่าโจ้วไม่ลึกและถูกต้องไม่เพียงพอ

การพึ่งพาอาศัยกันและทางเลือก: เครื่องมือและแอปพลิเคชันดิจิทัลอาจทำให้ผู้ศรัทธาบางคนพึ่งพาแพลตฟอร์มออนไลน์มากเกินไปและลดความเต็มใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมของศาลเจ้าและการปฏิบัติความเชื่อที่แท้จริงลง

ปัญหาความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย: การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมความเชื่อหม่าโจ้ว อาจมีความเสี่ยงต่อความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยส่วนบุคคลเช่นการรั่วไหลของข้อมูลส่วนบุคคลการฉ้อโกงทางอินเทอร์เน็ตและอื่น ๆ

โดยรวมแล้ว การแปลงเป็นดิจิทัลของความเชื่อหม่าโจ้วนำมาซึ่งความสะดวกสบายและโอกาส แต่ก็ต้องระวังผลกระทบด้านลบที่อาจเกิดขึ้นจากการแปลงเป็นดิจิทัล การรักษาสมดุลการใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างถูกต้องและความสำคัญของการรักษาการปฏิบัติความเชื่อดั้งเดิมมีความสำคัญต่อการพัฒนาดิจิทัลของความเชื่อหม่าโจ้ว

สรุปผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ของบทความนี้มีดังนี้เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อหม่าโจ้วของคนไทยเชื้อสายจีนในสังคมไทย ดิจิทัลทางศาสนาเป็นงานของเทคโนโลยีที่ช่วยเผยแพร่และปกป้องศาสนา ในกระบวนการเผยแพร่และปกป้องศาสนา แม้ว่าจะไม่สามารถนำข้อมูลทั้งหมดไปใช้ได้ แต่ในกระบวนการรวบรวมและคัดกรองอย่างต่อเนื่อง การนำวัฒนธรรมหม่าโจ้วมาแสดงต่อหน้าผู้ศรัทธาอย่างครอบคลุมมากขึ้น และสามารถแลกเปลี่ยนและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารทางศาสนาได้ตามความกว้างของเครือข่าย เพื่อให้คำสอนและจิตวิญญาณทางศาสนา สามารถนำเสนอได้หลากหลาย เป็นระบบ รอบด้าน และเป็นจริง ยังส่งเสริมการฟื้นฟูและสร้างวัฒนธรรมทางศาสนา



รูปแบบดิจิทัลทางศาสนาไม่เพียง แต่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของวัดเท่านั้น แต่ยังอำนวยความสะดวกให้กับผู้ศรัทธา รูปและนักท่องเที่ยว ในขณะที่เดียวกันผ่านการจัดการข้อมูลสามารถค้นพบคุณค่าการพัฒนาการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมของวัดที่อุดมสมบูรณ์ยิ่ง

อภิปรายผล

การวิจัยแบบดั้งเดิมของหม่าโจ้ว มักใช้วิธีการวิจัยแบบดั้งเดิมเช่นมานุษยวิทยา ศาสนา ประวัติศาสตร์ พิธีกรรมสัญลักษณ์และอื่น ๆ เน้นการลงพื้นที่สำรวจ สัมภาษณ์ผู้มีจิตศรัทธา ศึกษาพิธีกรรมตามประเพณี และวัดหม่าโจ้ว เพื่อให้เห็นสภาพที่แท้จริงของการนมัสการหม่าโจ้วแบบดั้งเดิม โดยเน้นสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Ma lina ความเชื่อเรื่องหม่าโจ้วของชาวไทยเชื้อสายจีนส่วนใหญ่แสดงถึงรากเหง้าของวัฒนธรรมการอพยพของชาวไทยเชื้อสายจีน แม้ว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงมากมายในกระบวนการพัฒนาและการย้ายถิ่นอย่างต่อเนื่อง แต่ก็ยังคงอยู่ในวัฒนธรรมทางสังคมที่ตั้งอยู่เสมอ ดังนั้นความเชื่อเรื่อง “หม่าโจ้ว” ของชาวไทยเชื้อสายจีนจึงใช้ “หม่าโจ้ว” ในการบ่งบอกตัวตน

ด้วยการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของเทคโนโลยีดิจิทัล วัฒนธรรมหม่าโจ้ว ก็เริ่มกลายเป็นดิจิทัลเช่นกัน การแปลงเป็นดิจิทัลได้นำเสนอภาพลักษณ์ของหม่าโจ้วที่ว่างเปล่าต่อหน้าสาธารณชนอย่างเป็นรูปธรรม

ความเชื่อของหม่าโจ้วดิจิทัล เน้นผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อความเชื่อของหม่าโจ้ว เน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนมัสการทางศาสนาและการสืบทอดวัฒนธรรม ซึ่งรวมถึงการใช้เครื่องมือดิจิทัลต่างๆ เช่น ความจริงเสมือน โซเชียลมีเดีย การศึกษาออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการเผยแพร่และปฏิสัมพันธ์ความเชื่อหม่าโจ้ว โดยเน้นหลักว่าเทคโนโลยีดิจิทัลมีอิทธิพลต่อการบูชาและการสืบทอดวัฒนธรรมอย่างไร รวมถึงหัวข้อต่างๆ เช่น กิจกรรมทางศาสนาบนแพลตฟอร์มดิจิทัล การนมัสการเสมือนจริง การเผยแพร่ศาสนาออนไลน์ สาขานี้มักจะมีลักษณะสหวิทยาการและครอบคลุมหลายสาขา เช่นวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์เทคโนโลยีเสมือนจริงสังคมวิทยาการวิจัยทางวัฒนธรรม ฯลฯ

ศาสนาส่วนใหญ่ตระหนักว่าอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่สุดที่ทำให้โลกาภิวัตน์และเป็นสากล การใช้มันเพื่อเผยแพร่หลักคำสอนนั้นสะดวกที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานที่ที่ไม่สามารถเข้าถึงได้ เวทมนตร์ทางศาสนาบางแห่งถึงกับคิดว่าสามารถจัดพิธีทางศาสนานอกสถานที่ผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือสามารถเผยแพร่พลังงานหรือออร่าผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลาง

ความเชื่อของหม่าโจ้วดิจิทัลสอดคล้องกับแนวโน้มการพัฒนาของยุคสมัย อินเทอร์เน็ตไม่ได้เป็นเพียงเทคโนโลยีเท่านั้น วิธีการอยู่รอดใหม่ที่เกิดจากเทคโนโลยีนี้ได้แทรกซึมเข้าไปในชีวิตส่วนตัว รวมถึงความเชื่อทางศาสนาในระดับจิตวิญญาณ



มีความแตกต่างหลายแง่มุมระหว่างการวิจัยความเชื่อของหม่าโจ้วดิจิทัล และการศึกษาดิจิทัลทางศาสนาอื่น ๆ รวมถึงระบบความเชื่อภูมิหลังทางภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม เครื่องมือและแพลตฟอร์มดิจิทัลพิธีกรรมวิธีการบูชา ปัจจัยทางวัฒนธรรมและสังคม ความแตกต่างเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายของศาสนาและความเชื่อของแต่ละบุคคลและวิธีที่ดิจิทัลมีอิทธิพลเฉพาะตัวในบริบทของศาสนาที่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. สร้างองค์กรและระบบการจัดการความเชื่อของหม่าโจ้วที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เสริมสร้างมาตรฐานและการจัดการที่เป็นเอกภาพของศาลเจ้าหม่าโจ้วในสถานที่ต่าง ๆ และป้องกันไม่ให้คนเถรได้รับผลประโยชน์อื่น ๆ ที่ไม่ดีผ่านความเชื่อหม่าโจ้ว
2. การพัฒนาอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมของหม่าโจ้ว เช่น การพัฒนาการท่องเที่ยวในธีมหม่าโจ้วและผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมของหม่าโจ้ว ไม่เพียงแต่ส่งเสริมการสืบทอดและการพัฒนาความเชื่อของหม่าโจ้วเท่านั้น แต่ยังสามารถนำมาซึ่งการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่นด้วย
3. ชี้นำความเชื่อหม่าโจ้วให้ทันสมัยและดำเนินกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของสังคมร่วมสมัยมากขึ้น เช่น กิจกรรมการกุศล การรักษาสีงแวดล้อม เป็นต้น เพื่อให้ความเชื่อหม่าโจ้วสามารถรับใช้สังคมและเป็นประโยชน์ต่อประชาชนได้ดียิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาวัฒนธรรมจีนของคนจีนเชื้อสายอื่นในประเทศไทย

เอกสารอ้างอิง

- เจิ้ง ลีหัง เจียง เว่ยไค. (2011). *ความเชื่อหม่าโจ้ว*. บรรณาธิการของสมาคมแลกเปลี่ยนหม่าจู้เงินและวิทยาลัยผู้เถียน.
- เฉินจง. (2543). *ความเชื่อในยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ:.
- เฉินฉู่เจีย. (2560). *วิเคราะห์การอนุรักษ์แบบดิจิทัลทางวัฒนธรรมทางศาสนา*. วัฒนธรรมทางศาสนาของโลก ฉบับ 03.
- โรว์ซุมโรง. (2549). *การศึกษาวัฒนธรรมหม่าโจ้ว*. กรุงเทพฯ: หนังสือโบราณเทียนจิน.
- ลีซางและหยางอัลเลน. (2558). *วิเคราะห์วัฒนธรรมทางศาสนาของกัมพูชาในการวิเคราะห์กลยุทธ์การพัฒนาดิจิทัลของวัฒนธรรมชาติดั้งเดิม*. กรุงเทพฯ: วรรณกรรมใหม่.



หลิวลี่ และ ซูหยวน. (2564). **บทความสำรวจและวิเคราะห์การแพร่กระจายทางดิจิทัลของ
วัฒนธรรมหมาจิ้งจอกภายใต้ผลกระทบของการระบาดของโควิด-19.**

Ma Lina. (2559) .**ความเชื่อที่เกี่ยวกับมาจูกของคนไทยเชื้อสายจีน-การสื่อสารระหว่างกลุ่มชนต่าง ๆ.**
วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ มหาวิทยาลัยชนชาติกวางสี.



**คติความเชื่อเรื่องผ้ายันต์จีนของคนไทยเชื้อสายจีน: กรณีศึกษาผ้ายันต์จีนในจังหวัด
ชลบุรี**

**Belief of Yantras of Chinese Descent Thai: A Case Study Chinese Yantra
Cloth in Chonburi Province**

YUEHAIYU CHEN¹, เทพพร มังธานี²

¹ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา,

E-mail: 62910217@go.buu.ac.th

² คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ระดับลึก เป็นการสัมภาษณ์จากคนไทยเชื้อสายจีนที่มีความเชื่อส่วนบุคคลในผ้ายันต์จีน สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสัมภาษณ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นมาผ้ายันต์จีนของคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดชลบุรี เพื่อศึกษาคติความเชื่อเรื่องผ้ายันต์จีนของคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดชลบุรี และเพื่อศึกษารูปแบบปัจจุบันของผ้ายันต์จีนและปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงคติความเชื่อเรื่องผ้ายันต์จีนของคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดชลบุรี โดยผ่านวิธีการพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผ้ายันต์จีนของคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดชลบุรีเข้ามาตั้งแต่ชาวจีนที่มาตั้งถิ่นฐานจึงนำวัฒนธรรมประเพณีผ้ายันต์จีนมาสู่เมืองจังหวัดชลบุรีด้วย ตั้งแต่เวลานั้นมาวัฒนธรรมผ้ายันต์จีนก็ก่อตัวขึ้นในชุมชนคนไทยเชื้อสายจีนเป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ ในเมืองจังหวัดชลบุรี ผ้ายันต์จีนได้รับการพัฒนาและยังเห็นเป็นสัญลักษณ์แห่งศรัทธาโดยชาวจีนในจังหวัดชลบุรีส่งผลกระทบต่อต่าง ๆ เช่น การทำงาน ความรัก เงินทอง ฯลฯ 2) คติความเชื่อเรื่องผ้ายันต์จีนมีอิทธิพลต่อคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดชลบุรีอย่างชัดเจน และมีหลายประเภท 3) ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงคติความเชื่อเรื่องผ้ายันต์จีนของคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดชลบุรี มีด้านการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในพื้นที่ การผสมผสานทางวัฒนธรรมในพื้นที่ ทางจิตวิทยาและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม การแข่งขันทางเศรษฐกิจในพื้นที่

คำสำคัญ: อัตลักษณ์ของผ้ายันต์จีนม อิทธิพลของผ้ายันต์จีนในจังหวัดชลบุรี, คติความเชื่อ



Abstract

This study was a qualitative Research by collecting data with in-depth interview, this is an interview from Thai people of Chinese descent who have personal beliefs in Chinese Yant cloth. Create research tools as an interview. The purpose of this study was to study the history of Chinese Yant Cloth of Thai Chinese people in Chonburi Province. To study the beliefs of Chinese Yant Cloth of Chinese Thai people in Chonburi Province and to study the current form of Chinese Yant cloth and factors affecting the change in beliefs about Chinese Yant cloth of Chinese Thai people in Chonburi Province through descriptive analytical methods.

The results showed that 1) Chinese Yant cloth of Thai people of Chinese descent in Chonburi province came in since the Chinese settlers brought the Chinese Yant cloth culture to the city of Chonburi province as well. since then, The Chinese Yant cloth culture was established in the Thai community, believing in the Chinese line, becoming more and more popular in Chonburi province. Chinese Yant Cloth was developed and is still seen as a symbol of faith by the Chinese in Chonburi Province. Affects various aspects such as work, love, money. 2) The belief in Chinese Yant Cloth has a clear influence on Chinese people in Chonburi Province. and there are many types 3) Factors Affecting the Change in the Beliefs of Chinese Yant Cloth of Chinese Thais in Chonburi Province There is a cultural change in the area. Cultural mix in the area Psychological and Cultural Identity economic competition in the area.

Keywords: the identity of the Chinese Yant Cloth, the influence of Chinese Yant cloth in Chonburi province, belief

บทนำ

ผ้ายันต์ คือ เป็นผืนผ้าที่จารึก คาถา อักขระโบราณ และภาพสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เกิดจากความเชื่อทางไสยศาสตร์ของผู้คนแห่งอาณาจักรสุวรรณภูมิ ที่ถูกถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษนานนับพันปี ผ้ายันต์จึงถือเป็นสิ่งที่เคารพบูชา และเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจของผู้คนที่มีความเชื่อและความศรัทธาในผ้ายันต์ ตารางหรือลายเส้นเป็นตัวเลข อักขระ หรือรูปภาพที่เขียน สัก หรือแกะสลักลงบนแผ่นผ้า ผิวหนัง ไม้ โลหะ เป็นต้น ถือว่าเป็นของขลัง เช่น ยันต์ตรีนิสิงเห ยันต์พระเจ้า 5 พระองค์



เรียกเสื้อหรือผ้า เป็นต้นที่มีลวดลายเช่นนั้นว่า เสื้อยันต์ ผ้ายันต์เรียกกิจการที่ทำเช่นนั้นว่า ลงเลข ลงยันต์ ความเชื่อเกี่ยวกับ ยันต์ ไม่ว่าจะในทวีปเอเชียหรือทั่วโลก ถือเป็นสิ่งที่สืบเนื่องต่อกันมาตั้งแต่ยุคดึกดำบรรพ์(Liu qin, 2566)

คติความเชื่อเรื่องผ้ายันต์เกิดจากยุคเก่าแก่ด้วยวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ สิ่งประดิษฐ์สัญลักษณ์เป็นหมวดหมู่ที่สำคัญของวัฒนธรรมยุคก่อนประวัติศาสตร์ของมนุษย์ที่ในทั่วโลก ปีพ.ศ. 2449 นักโบราณคดีค้นพบสุสานยุคก่อนประวัติศาสตร์ 350 แห่งในเมือง Vinka อติดยุโกสลาเวีย สิ่งของที่ฝังพร้อมคนตายที่มีมากที่สุดเป็นเครื่องภาชนะที่ทำด้วยวัสดุต่าง ๆ ผ้ายันต์จีนที่ปรากฏเริ่มต้นจากราชวงศ์ซ่งเหนือในหนังสือ 《云笈七签》 หน้า100 《轩辕本纪》 ตำนานรายละเอียดต่าง ๆ ของจักรพรรดิ ทั้งหมดนี้เป็นตำนาน แต่ได้เปิดเผยความลับของผ้ายันต์จีนเริ่มต้นจากยุคก่อนสิ่งที่ฝังพร้อมคนตายที่ค้นพบในโบราณคดีได้พิสูจน์ยืนยันยืนยันความเป็นจริง (กำเนิดและวิวัฒนาการของผ้ายันต์จีนศาสนาเต๋า, 2561)

ในพื้นที่จังหวัดชลบุรีมีความหลากหลายของชาติพันธุ์ในส่วนของชาติพันธุ์จีน ในยุคประวัติศาสตร์ก่อนสมัยราชอาณาจักรไทยคนจีนได้เข้ามา การค้าขายจากเส้นทางเรือจากเมืองกวางโจวหรือเมืองต่าง ๆ ในเขตจังหวัดชลบุรีซึ่งได้พบโบราณวัตถุเป็นเครื่องถ้วยสมัยราชวงศ์ถัง ในสมัยกรุงธนบุรี การค้าระหว่างไทยจีนได้ฟื้นตัวขึ้นอีกจังหวัดชลบุรีได้มีคนแต่จิวเข้ามาทา การค้าขายกับ คนไทย และตั้งถิ่นฐานเพิ่มขึ้น (ภารติ มหาขันธ, 2555) ในปัจจุบัน ชาวจีนในจังหวัดชลบุรีไม่แค่มาจากตอนใต้ของจีน ยังมีคนจีนจากทั่วประเทศจีนตั้งถิ่นฐานเนื่องจากความสะดวกของการจราจรขนส่ง ส่วน

สำหรับผ้ายันต์จีนที่พบในจังหวัดชลบุรีพวกชาวกวางตุ้งและชาวจีนแต่จิวได้นำยันต์จีน หลายประเภทมาด้วย เช่น ยันต์ของพระคัมภีร์บริสุทธิ์ ยันต์ รอยเท้าและลายนิ้วมือของพระ ยันต์ของพระภิกษุ ยันต์ของพระพุทธเจ้า และยันต์ของพระเครื่องอื่น ๆ เป็นต้น นอกจากนี้พวกเขาก็ได้นำวิธีการผลิตต่าง ๆ มาสู่พื้นที่ จังหวัดชลบุรีด้วย เช่น ผ้ารูนนำโชค ผ้ายอदनยม ผ้าอันตราย ผ้าต่างเพศ ผ้าทาวนเฮาส์ซึ่งทำให้วิธีปรุ้งผ้ายันต์ของคนไทยได้ เพิ่มขึ้น ที่เราเจอบ่อยในชลบุรีก็คือผ้าทาวนเฮาส์ สำหรับชุมชนคนไทยเชื้อสายจีนในอำเภอเมืองจังหวัดชลบุรีและผ้ายันต์จีนในพื้นที่

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความเป็นมาผ้ายันต์จีนของคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดชลบุรี
2. เพื่อศึกษาคติความเชื่อเรื่องผ้ายันต์จีนของคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดชลบุรี
3. เพื่อศึกษารูปแบบปัจจุบันของผ้ายันต์จีนและปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงคติความเชื่อเรื่องผ้ายันต์จีนของคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดชลบุรี



งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในส่วนองงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า มีข้อค้นพบ 3 ประเด็นหลักได้แก่ ความเชื่อของไสยศาสตร์ ความเชื่อและคนไทยเชื้อสายจีน ผ้ายันต์และ ผ้ายันต์จีน เช่น การศึกษาเรื่องไสยศาสตร์ในนิทานพื้นบ้านจังหวัดชลบุรี:ความเชื่อที่ยังปรากฏอยู่ (นภัสวรรณ สุภาทิพย์, 2553) การศึกษาวิเคราะห์แนวคิดไสยศาสตร์เป็นสื่อเข้าถึงพุทธธรรม(พระครูวิชิตธรรม, 2559) ความเชื่อเรื่องปีขงของชาวไทยเชื้อสายจีนในเขตเทศบาลเมืองแสนสุข จังหวัดชลบุรี (Yin Saijiao, 2560) ศึกษาเรื่องชาวไทยเชื้อสายจีนแต่จิวชลบุรี: วิถีและพลง (qingya li, 2561) ความเชื่อเรื่องยันต์ในล้านนาจากมุมมองพระพุทธศาสนา (พระพิชญ์พล สุวณฺณรูป รุบทอง, 2019) การศึกษาวิเคราะห์ระบบยันต์ในภาคกลางของประเทศไทย (ณัฐธัญ มณีรัตน์, 2007) การศึกษาเปรียบเทียบยันต์ไทยในประเทศไทยกับยันต์ฮั่นในสาธารณรัฐประชาชนจีน (Liu Qin, 2566) ซึ่งงานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็น คติความเชื่อไสยศาสตร์ คนไทยเชื้อสายจีนและคติความเชื่อเรื่องผ้ายันต์ เพื่อใช้ประโยชน์ทางการวัฒนธรรมและความเชื่อผ้ายันต์จีนในสังคม

จากการวิจัยข้างต้น ที่มีเรื่องเกี่ยวกับผ้ายันต์จีน แต่ว่าผ้ายันต์สำหรับคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดชลบุรียังไม่มี การนำประเด็นเรื่องผ้ายันต์จีนที่ปรากฏในจังหวัดชลบุรีเป็นประเด็นหลักในการวิจัยในพื้นที่ด้วย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ(Qualitative Research)โดยการเก็บข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสังเกต และด้วยการสัมภาษณ์ระดับลึก(In-depth Interview) เป็นการสัมภาษณ์จากคนไทยเชื้อสายจีนที่มีความเชื่อส่วนบุคคลในผ้ายันต์จีน การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. 1.กลุ่มเป้าหมาย เลือกกลุ่มเป้าหมายในการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์โดยแบ่งกลุ่มเป้าหมายไว้ในการสัมภาษณ์ครั้งนี้ กำหนดรวม3กลุ่มเป้าหมาย โดยผู้วิจัยเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง) Purposive sampling)คือ1)กลุ่มผู้เชี่ยวชาญคติความเชื่อเรื่องผ้ายันต์จีน 2)กลุ่มผู้สร้างผ้ายันต์จีน 3)กลุ่มผู้บูชาผ้ายันต์จีน

2. 2.วิธีการเก็บข้อมูลจะแบ่งเป็น2ส่วนคือ1)ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวบรวมข้อมูลศึกษาจากงานบทความต่าง ๆ ทั้งจากวิทยานิพนธ์สารนิพนธ์ หนังสือที่เกี่ยวข้องงานที่วิจัยวารสาร บทความ เป็นต้น เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในด้านต่าง ๆ ทั้งในด้าน ทฤษฎีที่นำมาใช้เกี่ยวกับความเชื่อผ้ายันต์จีนประวัติและความเชื่อของคนในพื้นที่2)การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ2.1)การเก็บข้อมูลจากสังเกตการณ์อย่างมีเข้าร่วมและไม่เข้าร่วม โดย



กันเข้าไป สังเกตในพื้นที่ที่มีฝ้ายนัตเงิน เช่น ฝ้ายนัตเงินที่ติดหน้าประตูกำแพง ร้านค้าและบ้านที่อยู่อาศัย รวมทั้งศาลเจ้าและวัดเงิน ในพื้นที่ที่ศึกษา 2.2) เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ โดยใช้แบบสัมภาษณ์ ซึ่งต้องทำงานนิพนธ์และวิทยานิพนธ์ที่ต้องลงพื้นที่ในประเทศไทยเพื่อเก็บข้อมูลทั้งที่เป็นเอกสารและข้อมูลภาคสนาม สำหรับวิธีที่จะใช้เพื่อเข้าถึงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยคือผู้วิจัยจะไปถึงศาลเจ้าแม่หม่าโจ้ว สังเกตคนในศาลเจ้า เหนือที่ใช้ในการตัดเข้า คือ 1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญคติความเชื่อเรื่องฝ้ายนัตเงิน จะได้รับคำตอบที่ถูกต้องและละเอียด 2. กลุ่มผู้สร้างฝ้ายนัตเงิน จะเรียนรู้บทบาทหน้าที่ของฝ้ายนัตเงิน 3. กลุ่มผู้บูชาฝ้ายนัตเงิน จะเรียนรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคนไทยเชื้อสายจีนและสภาพแวดล้อมทางนิเวศวิทยากับความเชื่อเรื่องฝ้ายนัตเงินในจังหวัดชลบุรี ดังกล่าว เหนือที่ใช้ในการตัดออก ในระหว่างดำเนินการวิจัยผู้วิจัยอาจคัดผู้ที่ไม่สะดวกจะให้ข้อมูลต่อหรือให้ข้อมูลไม่ครบถ้วนออก เพื่อสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายใหม่ให้ได้ข้อมูลที่ต่อเนื่องต่อไป อนึ่งผู้วิจัยเปิดโอกาสให้ผู้ร่วมโครงการถอนตัวจากโครงการด้วยความสมัครใจและมีสิทธิยกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ได้ตลอดเวลา โดยไม่มีผลกระทบต่อวิถีชีวิตในชุมชน รวมทั้งหน้าที่การงานหรือการรับสิทธิต่าง ๆ ของผู้เข้าร่วมวิจัย

3. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล คือ 1) นำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์และตีความ เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย 2) นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์เนื้อหา และจำแนกประเภทของข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง 3) นำข้อมูลที่ได้จากรูปถ่ายฝ้ายนัตเงิน เพื่อทำความเข้าใจข้อมูลที่ได้รับอย่างครอบคลุมและวิเคราะห์ ประเด็นสำคัญ 4) นำข้อมูลมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีผลการวิจัยดังนี้

1. ความเป็นมาของฝ้ายนัตเงินในจังหวัดชลบุรี

1.1 ด้านพัฒนาการของคติความเชื่อฝ้ายนัตเงินในจังหวัดชลบุรีพบว่า คติความเชื่อเรื่องฝ้ายนัตเกิดจากยุคเก่าแก่ด้วยวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ สิ่งประดิษฐ์สัญลักษณ์เป็นหมวดหมู่ที่สำคัญของวัฒนธรรมยุคก่อนประวัติศาสตร์ของมนุษย์ที่ในทั่วโลก ปีพ.ศ.2449 นักโบราณคดีค้นพบสุสานยุคก่อนประวัติศาสตร์ 350 แห่งในเมือง Vinka อติดยูโกสลาเวีย สิ่งของที่ฝังพร้อมคนตายที่มีมากที่สุดเป็นเครื่องภาชนะที่ทำด้วยวัสดุต่าง ๆ เช่น ต่างหูและสลักรูปหน้าคน หมุดทองสัมฤทธิ์หัวคนกับงู นอกจากนี้ยังมีสิ่งประดิษฐ์สัญลักษณ์มากมายที่พบได้ในประเทศจีน ปีพ.ศ.2515 ในสถานที่ที่มีซากปรักหักพังยุคก่อนประวัติศาสตร์ของห้องในสุสานสาววันรุ่งจากसानซี หลินตง เจียงโจ้ว ได้เจอต่างหูหยกคู่หนึ่ง มีลูกปัดกระดูกมากถึง 872 ชิ้น อย่างชัดเจนว่าสิ่งนี้มีนัยนัตศักดิ์สิทธิ์ ใช้เพื่อปกป้องร่างกาย



และปิดเป่าวิญญาณชั่วร้ายหรือสื่อสารกับเทพเจ้า ประโยชน์ของสิ่งนี้เหมือนกับฝ้ายนัตเงินของศาสนา
เต๋าในยุคหลังทุกประการ ควรเป็นลักษณะรูปร่างของฝ้ายนัตเงิน ฝ้ายนัตเงินที่ปรากฏเริ่มต้นจาก
ราชวงศ์ซ่งเหนือในหนังสือ Yunji Jiedu (云笈七签) หน้า 100 ขวนหยวน เป็นจี้ (轩辕本纪)
) ตำนานรายละเอียดต่าง ๆ ของจักรพรรดิ ทั้งหมดนี้คเป็นตำนาน แต่ได้เปิดเผยความลับของฝ้ายนัต
เงินเริ่มต้นจากยุคก่อน สิ่งที่มีพร้อมคนตายที่ค้นพบในโบราณคดีได้พิสูจน์ยืนยันความเป็นจริง(กำเนิด
และวิวัฒนาการของฝ้ายนัตเงินศาสนาเต๋า, 2561)

1.2 ด้านบริบททางประวัติศาสตร์ของฝ้ายนัตเงินในจังหวัดชลบุรีได้พบว่า ประวัติศาสตร์
วัฒนธรรม และภูมิปัญญาชาวจีนเป็นส่วนหนึ่งของมรดกโลก เนื่องจากมีผู้อพยพจากประเทศจีน
จำนวนมากที่ตั้งถิ่นฐานไปประเทศไทยในช่วงไม่กี่ศตวรรษที่ผ่านมา ชีวิตผู้อพยพคนไทยเชื้อสายจีน
นำมาซึ่งวัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาและความรู้ที่แตกต่างกัน ในวัฒนธรรมบางส่วนของคนไทย
เชื้อสายจีนยังคงรักษาเป็นต้นเดิม และในขณะที่บางส่วนได้ประยุกต์และปรับเปลี่ยนให้เข้ากับ
วัฒนธรรมท้องถิ่น วัฒนธรรมทางภาษา ประเพณีและความเชื่อ วัฒนธรรมการใช้ชีวิต (qingya li,
2561) ซึ่งคนไทยเชื้อสายจีนที่เข้ามาตั้งถิ่นฐานในเมืองชลบุรียังได้นำความเชื่อจีนดั้งเดิม ฮู้ (ฝ้ายนัต
เงิน) มาด้วยตั้งแต่สมัยสุโขทัย สมัยอยุธยาจนถึงสมัยธนบุรี ติดตามคนไทยเชื้อสายจีนเข้าเมืองชลบุรี
ของประเทศไทย ในประวัติศาสตร์หลายร้อยปีเหล่านี้ คนไทยเชื้อสายจีนยังคงใช้และมีความเชื่อมั่น
เรื่องฝ้ายนัตเงินอย่างสูงส่ง อาจกล่าวได้ว่าขนบธรรมเนียมประเพณียังคงดำเนินอยู่จนถึงทุกวันนี้

2. คติความเชื่อเรื่องฝ้ายนัตเงินของคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดชลบุรี

คนไทยเชื้อสายจีนในเทศบาลเมืองจังหวัดชลบุรีค่อนข้างเยอะ ในจำนวนนั้นส่วนมาก
เป็นมาจากเฉาซาน กวางตุ้ง ไท่หนาน แต้จิ๋ว และที่อื่น ๆ ของจีน เพราะต้นทางของศาสนาเต๋าก็คือ
จากบริเวณนี้ ดังนั้นคนไทยเชื้อสายจีนของชลบุรีได้มีคติความเชื่อเรื่องฝ้ายนัตเงินแล้วก็มีประเพณีนิยม
ของการใช้งานฝ้ายนัตเงิน ในการวิจัยนี้ได้เก็บข้อมูลข่าวสารฝ้ายนัตเงินของคนไทยเชื้อสายจีนที่
ปรากฏมีทั้งหมด 9 ชนิด ในทั้งหมดนี้ก็จะแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ 1) ฝ้ายนัตแบบพิมพ์ 2) ฝ้ายนัตแช่เหล้า
3) ฝ้ายนัตเบิกเนตร แต่ถึงปัจจุบันที่นิยมใช้เจอบ่อยเป็นฝ้ายนัตแบบพิมพ์ (อรปรีบา-พงมโนนครี,
สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 16 สิงหาคม 2565) อนึ่งประเภทของฝ้ายนัตเงินที่พบในจังหวัดชลบุรี ประเภทที่ 4
5 และ 6 ทั้งสามนี้สามารถจัดเป็นประเภทที่ใช้กันทั่วไปและเป็นฝ้ายนัตเงินที่พบมากที่สุดในสังคม
ปัจจุบัน โดยได้แบ่งมา 9 ประเภท คือ 1) ใช้เพื่อเคารพบูชาโดยถือเป็นสิ่งแทนองค์เทพเจ้า ชนิดนี้จะ
ได้เจอบอกดีในวัดของเมืองชลบุรี 2) ใช้เพื่อการไล่ผี หรือไล่สิ่งอัปมงคล ตลอดจนถึงการสวดเคราะห์
ชนิดนี้ปกติการใช้งานในพื้นที่อยู่อาศัยและหมู่บ้านมักจะติดไว้ที่ประตูทางเข้าหลัก 3) ใช้เพื่อการ
คุ้มครองให้แคล้วคลาดปลอดภัย ชนิดนี้ก็การใช้งานติดประตูทางเข้าหลักบ่อย แต่ก็มีคนพกติดตัว
ติดกระเป๋าต่างไปด้วย 4) ใช้เพื่อการขอโชคลาภให้ร่ำรวย หรือประสบความสำเร็จในธุรกิจ แบบนี้



ส่วนใหญ่จะเป็นคนที่เคยเจอความพ่ายแพ้ในชีวิต และไปขอมาเพื่อเปลี่ยนโชค5)ใช้เพื่อการสอบ การแข่งขัน ตลอดจนถึงการเลื่อนยศเลื่อนตำแหน่ง แบบนี้มักจะใช้ในการเผาเครื่องหอมบูชาในวัดต่าง ๆ แต่บางคนจะขอเป็นผ้ายันต์มาก็มี6)ใช้เพื่อให้มีมนุษยสัมพันธ์ดี (มีเสน่ห์) ให้มีชื่อเสียง ตลอดจนถึงการทำให้คนรักกัน (คำจีนเทาหิว Yun 桃花运 桃花ดอกท้อ 运โชค หมายถึง โชคเรื่องความรัก แคลปชั่นในรูปหมายถึง จะมีโชคแห่งความรักในเร็ว ๆ นี้) แบบนี้ส่วนมากเป็นผู้คนวัยหนุ่มสาวขอมาเพื่อมาคนชอบ แต่เลือกทางทำการเผาเครื่องหอมบูชาในวัดมากกว่า7)ใช้เพื่อการทำร้าย หรือฆ่าคน แบบนี้เป็นมีเรื่องจริง ในปัจจุบันนี้มาทำทางผ้ายันต์หายาก มีแต่ทำจากเวทมนตร์ต่าง ๆ 8)ใช้เกี่ยวกับการจัดชัยภูมิ (ฮวงจุ้ย風水) นี่เป็นหนึ่งในสิ่งที่พบได้บ่อยที่สุด ปกติติดไว้ที่ประตูทางเข้าประตูห้องนอน ประตูห้องครัว เป็นต้น และมีผลของการอวยพรด้วย9)ใช้เพื่อการฝึกวิชาของนักพรตในศาสนาเต๋า แบบนี้การใช้งานที่พระภิกษุปฏิบัติในวัดต่าง ๆ (ญาติ-เหลือดอนอม, สัมภาษณ์เมื่อวันที่17 สิงหาคม 2565)

3. รูปแบบปัจจุบันของผ้ายันต์จีนและปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงคติความเชื่อเรื่องผ้ายันต์จีนของคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดชลบุรี

รูปแบบวิจัยครั้งนี้ของผ้ายันต์จีนในจังหวัดชลบุรีจะแบ่งได้3ประเด็น คือ 1) รูปแบบปัจจุบันของผ้ายันต์จีนในจังหวัดชลบุรี 2) กระบวนการสร้างสรรค์และวิธีการใช้ผ้ายันต์ในจังหวัดชลบุรี 3) ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงคติความเชื่อเรื่องผ้ายันต์จีนของคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดชลบุรี ตอนแรกจะเข้าทาง1)รูปแบบปัจจุบันมาสรุปได้ว่า รูปแบบปัจจุบันของผ้ายันต์จีนในจังหวัดชลบุรีจากผลการลงพื้นที่และสัมภาษณ์พบว่ามีผ้ายันต์จีนที่แตกต่างกันทั้งหมด 19 สไตล์ จะเห็นได้ว่าการใช้ผ้ายันต์จีนในจังหวัดชลบุรีมีค่อนข้างมาก แม้ว่าตั้งแต่ครั้งแรกที่สัมผัสผ้ายันต์จีนทั้ง 19 สไตล์นี้มีลักษณะเฉพาะของตัวเอง แต่ในการสวดภาวนานั้นเพื่อความสงบและความสุขเหมือนกัน ในนี้ที่สามารถเลือกผ้ายันต์จีนที่เป็นตัวแทนได้มากที่สุด2สไตล์ 1ผ้ายันต์จีนของไต้ฮงกง(宋大峯祖)而 2 ผ้ายันต์จีนของจ้วยกั้วไตเต่(水官大帝) จากผ้ายันต์จีนของไต้ฮงกงเป็นผ้ายันต์ที่พบมากที่สุดในการสัมภาษณ์ภาคสนามครั้งนี้ ตามผู้วิจัยสรุปได้ว่า ที่มาของผ้ายันต์จีนไม่ว่าได้มาจากวัดแห่งไหนในส่วนใหญ่ก็จะเป็นของไต้ฮงกง จึงที่มองเห็นได้ว่าไต้ฮงกงมีสถานะของผ้ายันต์จีนอย่างสำคัญ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคนจีนในชลบุรีมักจะเชื่อในไต้ฮงกง พุทธถึงผ้ายันต์จีนของจ้วยกั้วไตเต่จากผู้สัมภาษณ์ที่กล่าวคือ ประเพณีนิยมของการใช้ผ้ายันต์จีนของคนไทยเชื้อสายจีนในพื้นที่ชลบุรีและผ้ายันต์จีนของคนไทยเชื้อสายจีนจะมีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ที่ปรากฏในพื้นที่ จังหวัดชลบุรีเป็นจังหวัดในภาคตะวันออกของประเทศไทย ทิศตะวันตกเฉียงใต้ของเทศบาลเมืองชลบุรีติดกับอ่าวไทย คนไทยเชื้อสายจีนที่อยู่ชลบุรีได้เรียกว่าเมืองวันฝัวช้วย (วันฝัวช้วยเป็นออกเสียงจีน คำจีน万佛岁)ในภาษาสันสกฤตอินเดียได้บอกวาคำ chon แปลว่าน้ำ และคำ buri แปลว่าเมือง ซึ่งมีชื่ออีกชื่อหนึ่งเป็น



เมืองน้ำ ตอนนี้มีประเด็นที่น่าสนใจเป็นผู้สัมภาษณ์ได้กล่าวถึงว่าเรื่องการใช้ฝ้ายนัตเงินที่เกี่ยวกับทางน้ำคือมีความสัมพันธ์ของชื่อเมือง แต่คำแถลงนี้รัฐบาลไม่ได้ยืนยัน และเอามาเป็นตำนานเหล่าให้ฟัง ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของฝ้ายนัตเงินในจังหวัดชลบุรีที่ปรากฏजूยแก้วไต่เต่หรือเจ้าแม่องค์หม่าโจ้วอย่างมีร่องรอยให้ติดตาม ในวิจัยการศึกษาคติความเชื่อเรื่องฝ้ายนัตเงินนี้ ในพื้นที่ที่วิจัยการศึกษาได้ค้นพบศาลเจ้าวัดที่เกิดจากศาสนาเต๋าหลาย ๆ แห่ง มีศาลเจ้าวัดजूยแก้วไต่เต่แห่งหนึ่งในสิ่งเหล่านี้ ตำแหน่งที่อยู่เป็น ตำบลห้วยกะปิ อำเภอมะเมือง จังหวัดชลบุรี วัดอยู่ที่เทศบาลตำบลห้วยกะปิ คนไทยเสื่อสายเงินจากตำแหน่งอื่น ๆ สำหรับเทศบาลเมืองชลบุรีได้มาถึงนี้และให้วุฒิชูขาขอเงินฝ้ายนัตเงินजूยแก้วไต่เต่ ยังได้เก็บข้อมูลและมองเห็นฝ้ายนัตเงินจากศาลเจ้าวัดแห่งนี้ตามสถานที่ต่าง ๆ อีกด้วย

จากนั้นเป็น 2) กระบวนการสร้างสรรค์และวิธีการใช้ฝ้ายนัตเงินในจังหวัดชลบุรี ในประเด็นนี้ ได้รวบรวมสรุปการศึกษาวิจัยของรูปแบบปัจจุบันที่เป็นตัวแทนมากที่สุดทั้ง 4 ประเภทคือ ประเภท 1 ฝ้ายนัตเงินเพื่อการคุ้มครองให้แคล้วคลาดปลอดภัย ประเภท 2 ฝ้ายนัตเงินแบบพิมพ์ ประเภท 3 ฝ้ายนัตเงินเผาไฟ ประเภท 4 ฝ้ายนัตเงินเบิกเนตร ฝ้ายนัตเงินแต่ละประเภทก็มีวิธีการทำและใช้งานแตกต่างกันไป ก็มองเห็นได้ว่าปัจจุบันมีฝ้ายนัตเงินหลากสีสันที่ปรากฏให้เจอในจังหวัดชลบุรี แต่ที่ได้เจอเป็นประจำหรือว่าเป็นที่ใช้กันมากที่สุดคือ 4 ประเภทนี้ โดยรวมฝ้ายนัตเงินส่วนใหญ่ที่พบเห็นได้ในจังหวัดชลบุรี

สุดท้ายเป็น 3) ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงคติความเชื่อเรื่องฝ้ายนัตเงินของคนไทยเสื่อสายเงินในจังหวัดชลบุรีในประเด็นนี้ผู้วิจัยได้แยกเป็น 4 ด้าน คือ 1) ปัจจัยด้านการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในพื้นที่ 2) ปัจจัยด้านการผสมผสานทางวัฒนธรรมในพื้นที่ 3) ปัจจัยทางจิตวิทยาและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม 4) ปัจจัยด้านการแข่งขันทางเศรษฐกิจในพื้นที่ อธิบายตามลำดับเป็น การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในพื้นที่เป็นเพราะชาวจีนในยุคแรกเข้ามาตั้งถิ่นฐานที่จังหวัดชลบุรีและนำวัฒนธรรมประเพณีติดตัวมาด้วย การผสมผสานทางวัฒนธรรมในพื้นที่เป็นเพราะวัฒนธรรมประเพณีของชาวจีนเข้ามาตั้งถิ่นฐานที่จังหวัดชลบุรีกับวัฒนธรรมพื้นที่ในท้องถิ่นที่เข้าร่วมเข้าด้วยกัน ดูจากฝ้ายนัตเงินก็จะรู้ว่าบนกระดาศฝ้ายนัตมีทั้งตัวอักษรจีนและไทย จิตวิทยาและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอันที่จริงมันเป็นการรับรู้ทางจิตวิทยาของฝ้ายนัตเงิน แม้ว่าฝ้ายนัตไม่จำเป็นต้องมีประโยชน์จริง ๆ แต่หากผู้ขอมุ่งใจทุ่มเทต่อสิ่งที่อธิษฐานก็ยังมีโอกาสที่จะทำให้ความปรารถนาของคุณเป็นจริงอีกด้วย หรือถือเป็นการได้ผลที่ดีจากฝ้ายนัต สิ่งนี้ได้ส่งเสริมความมั่นใจของคนในวัฒนธรรมของฝ้ายนัตเงิน สุดท้ายคือทางเศรษฐกิจ เป็นเพราะรวมจิตวิทยาและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ผู้คนที่มีความมั่นใจกับความเชื่อเรื่องฝ้ายนัตเงิน แล้วคนจะเชื่อเรื่องฝ้ายนัตเงิน ชื่อฝ้ายนัตเงินและอุปกรณ์สินค้าต่อพ่วงกันมากขึ้น พัฒนาจากวัฒนธรรมศรัทธาสู่เศรษฐกิจที่แท้จริงเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจของชลบุรี



อภิปรายผล

จากผลการวิจัยข้างต้นด้วยกันมุ่งมองศิลปะและศาสนา ความเชื่อเรื่องผ้ายันต์เงินในท้องถิ่นนั้น มาจากความเชื่อทางศาสนา ด้วยการสนับสนุนความเชื่อทางศาสนายังมีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์ผ้ายันต์เงินอีกด้วย บนพื้นฐานวัฒนธรรม มนุษยธรรม ความเชื่อ และประเพณีของจังหวัด ชลบุรี ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมในท้องถิ่นอย่างต่อเนื่องและไม่หยุดนิ่ง ซึ่งพอจะยกตัวอย่างและสรุปให้เกิดความเข้าใจไว้ดังนี้ ศิลปะ คือ ผลแห่งพลังความคิดสร้างสรรค์ของ มนุษย์ ที่แสดงออกในรูปลักษณะต่าง ๆ ให้ ปรากฏในสุนทรียภาพ ความประทับใจ หรือความสะเทือน อารมณ์ ความมีอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญา ประสบการณ์ รสนิยม และทักษะของแต่ละคน เพื่อความ พอใจ ความรื่นรมย์ ขนบธรรมเนียม จารีต ประเพณี หรือความเชื่อในลัทธิศาสนา (พจนานุกรมศัพท์ ศิลปะ, 2541) เมื่อมองผ่านแนวคิดสัญลักษณ์เป็นทฤษฎีหลักที่เน้นการกระทำระหว่างกัน (interaction) และสัญลักษณ์(symbol)ของมนุษย์ ในการวิจัยศึกษาผ้ายันต์เงินของจังหวัดชลบุรีครั้งนี้ จากประวัติศาสตร์นับตั้งแต่คนจีนเข้ามาตั้งถิ่นฐานรุ่นแรกเข้ามาในชลบุรีเมื่อสมัยสุโขทัยเป็นที่ทราบ ว่าได้นำมาซึ่งความเชื่อทางศาสนาของลัทธิเต๋า และเนื่องจากผ้ายันต์มีต้นกำเนิดมาจากลัทธิเต๋าดังนั้น ผ้ายันต์เข้ามาด้วย วัดจีนจังหวัดชลบุรีมีจำนวนเพิ่มขึ้นเมื่อเวลาผ่านไป ขณะเดียวกันก็นำอิทธิพลของ ผ้ายันต์เงินมาสู่ความเชื่อดั้งเดิมของท้องถิ่นด้วย จนถึงปัจจุบันนี้จากผ้ายันต์เงินที่พบได้ทุกที่ในท้องถิ่น จะเห็นว่าความเชื่อเรื่องผ้ายันต์ได้กลายมาเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งของจังหวัดชลบุรี ที่เชื่อกัน ว่าความเชื่อนี้ที่สืบทอดมาจากรุ่นแรกจะยังคงเติบโตต่อไปในกลุ่มคนรุ่นใหม่โดยเพื่อ ให้ โดยเพื่อให้มี ประทับใจกับลัทธิเต๋าในกลุ่มรุ่นใหม่เป็นความเชื่อจึงส่งเสริมการพัฒนาผ้ายันต์เงินในพื้นที่ท้องถิ่นของ จังหวัดชลบุรีให้ดีขึ้น

จากด้านบริบททางวัฒนธรรมของคติความเชื่อเรื่องผ้ายันต์เงิน ประเพณีวัฒนธรรมผ้ายันต์เงิน ไม่เพียงแต่สืบทอดกันมาเท่านั้น แต่ยังซึมซับ ยอมรับ และบูรณาการเข้ากับวัฒนธรรมดั้งเดิมท้องถิ่น ของจังหวัดชลบุรีอย่างต่อเนื่อง จากการศึกษาผ้ายันต์เงินของจังหวัดชลบุรีครั้งนี้สามารถยกตัวอย่างได้ ว่า เช่น รูปแบบส่วนใหญ่ที่ศึกษาพบว่าผ้ายันต์เงินนี้เป็นการผสมผสานระหว่างตัวอักษรจีนกับตัว อักษรไทย เช่น ผ้ายันต์ (符篆) คำที่มาจากสำเนียงจีนนี้ยังมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องโดยในกลุ่มคน ไทยเชื้อสายจีนหรือคนไทยเรียกว่าฮู้ ทั้งสองมีการออกเสียงคล้ายกัน โดยเฉพาะที่พบในจังหวัดชลบุรี หรือในประเทศไทยเท่านั้น เป็นการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์และระบุตัวตนได้ ในการ ผสมผสานทางวัฒนธรรม (Acculturation) ที่กล่าวให้ทราบว่าวิธีการที่จะรับเอา วัฒนธรรมของสังคม อื่นมาประพติดปฏิบัติ เช่น เมื่อเราอยู่สังคมใด เราก็ต้องเอา วัฒนธรรมนั้นมาปฏิบัติ ถ้าหากวัฒนธรรม ที่เรารับเอามากลายเป็นสิ่งหนึ่งที่เรปฏิบัติ สืบทอดกันมา การผสมผสานก็จะเกิดขึ้น (สุพัตรา สุภาพ, 2541) จากแนวคิดทางทฤษฎีนี้ก็ยืนยันยืนยันว่ามีความคล้ายคลึงกันระหว่างทั้งสอง เนื่องจากการ



เปลี่ยนแปลงของยุคสมัยและสภาพแวดล้อมทางสังคมอย่างต่อเนื่อง เราอาจจะได้เห็นประเพณีที่สืบทอดกันออกไปมากขึ้น การสนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนาผ้าย่นต์จีนในจังหวัดชลบุรีให้มีสภาพดียังเป็นหน้าที่ของทุกท่านที่มีศรัทธาในวัฒนธรรมผ้าย่นต์จีน

ในการวิจัยครั้งนี้จากข้อมูลที่ผู้วิจัยไปเก็บมาจะทราบว่ารูปแบบของผ้าย่นต์จีนมี 19 รูปแบบซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ 1) ผ้าย่นต์แบบพิมพ์ 2) ผ้าย่นต์สันติภาพ 3) ผ้าย่นต์เงินเบิกเนตร ซึ่งสอดคล้องกับที่เกี่ยวข้องเรื่องของ Liu Qin การศึกษาเปรียบเทียบยันต์ไทยในประเทศไทยกับยันต์อยู่ในสาธารณรัฐประชาชนจีน ในประเด็นที่ว่ารูปแบบของยันต์อยู่ในสาธารณรัฐประชาชนจีนที่พบมี 5 รูปแบบคือ 1) ตัวอักษรจีนตัวเต็มหรือซำ 2) ตัวอักษรจีนลากเส้น 3) ลายสัตว์มงคล 4) รูปที่ดูไม่ออก 5) ตัวอักษรจีนผสมกับรูปเทพเจ้า ย้อนกลับไปดูรูปแบบของผู้วิจัยภายในพื้นที่ศึกษา ที่เอามาเปรียบเทียบกับ 5 รูปแบบนี้จะเห็นได้ว่า ในทั้งหมด 5 รูปแบบนี้ได้ปรากฏในงานวิจัย มีแต่ที่แตกต่างกันเป็นของผู้วิจัยสรุปจากทางชนิดหรือการจัดแบ่งประเภท ของงานที่สอดคล้องนี้สรุปจากทางรูปแบบลักษณะ ดังนั้นมีความสัมพันธ์ของการศึกษานี้จึงสามารถสรุปได้ในแง่มุมหนึ่งเป็นการยืนยันความหลากหลายและความสมบูรณ์ของผ้าย่นต์จีนหลังจากที่นำมาสู่เข้าจังหวัดชลบุรี (Liu Qin, 2566)

หน้าที่หลักของศรัทธาต่อผู้ศรัทธาคือการขัดขวางและสร้างแรงบันดาลใจ และยังเป็นการบอกผู้คนที่ว่าอะไรไม่ควรทำ อะไรควรทำ อะไรควรต่อต้าน อะไรควรสนับสนุน ศรัทธาสร้างและแสดงให้เห็นอนาคตที่ดีกว่าสำหรับผู้เชื่อเสมอเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้คนมุ่งมั่น หน้าที่สำคัญของศรัทธาประการหนึ่งคือการกำหนดบรรทัดฐานด้านพฤติกรรมและระดับคุณค่าของชีวิตทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นภัสวรรณ สุภาทิพย์ (2553) เรื่องไสยศาสตร์ในนิทานพื้นบ้านจังหวัดชลบุรี: ความเชื่อที่ยังปรากฏอยู่ เป็นสิ่งที่ได้รับอิทธิพลและสืบทอดกันมาตั้งแต่สมัยโบราณ ความเชื่อทั้งหมดผู้คนจะยกย่องให้เป็นเรื่องของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เช่น ผีหรือเทพเจ้าเมื่อผู้คนยอมรับนับถือและศรัทธามาก ๆ เครื่องรางของขลังที่ตนเองนับถือศรัทธา เป็นต้น ความเชื่อทางไสยศาสตร์จึงเป็นความเชื่อต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายที่มีรูปแบบต่าง ๆ กัน ดังนั้นเช่นเดียวกันกับความเชื่อของผ้าย่นต์จีนโดยเพื่อให้เกิดความสบายใจและชื่นชมในความศรัทธา

คติความเชื่อเรื่องผ้าย่นต์จีนของคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดชลบุรี เป็นการบูรณาการทางวัฒนธรรมมาเป็นเวลาหลายร้อยปีของการพัฒนา บทสัมภาษณ์จากผู้วิจัยความเชื่อทางศาสนา วัฒนธรรม และการศึกษาของคนไทยเชื้อสายจีนรุ่นใหม่ได้รับผลกระทบจากสภาพแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมในท้องถิ่น โลกาภิวัตน์ ปัจจัยต่าง ๆ เช่น ความทันสมัยและการขยายตัวของเมือง มีผลกระทบเพิ่มมากขึ้นต่อกระบวนการขัดเกลาทางสังคมทางศาสนา ข้อมูลและความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่รุ่นใหม่ได้รับยังทำให้เกิดความแตกต่างในด้านความเข้าใจและการยอมรับความเชื่อทาง



ศาสนาตามประเพณี ส่งผลให้ความเชื่อเรื่องผ้ายันต์เงินในคนไทยเชื้อสายจีนรุ่นใหม่เบี่ยงเบนไปจากคนรุ่นเก่า แต่ก็ยังเป็นค่อย ๆ เปลี่ยนไปตามรุ่นพ่อแม่ของความเชื่อทางวัฒนธรรมของบรรพบุรุษ นี่ก็เป็นการผสมผสานของวัฒนธรรมอีกแบบหนึ่ง อนึ่งด้วยการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง วัฒนธรรมของความเชื่อเรื่องผ้ายันต์ก็เริ่มกลายเป็นดิจิทัลเช่นกัน การแปลงเป็นดิจิทัลนำเสนอผ้ายันต์ต่อสาธารณชนอย่างเป็นรูปแบบ ศาสนาส่วนใหญ่ยอมรับว่าอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่สุดจะสะดวกที่สุดที่จะใช้เผยแพร่คำสอน โดยเฉพาะในสถานที่ที่ไม่สามารถเข้าถึงได้ ผู้นับถือศาสนาบางคนถึงกับเชื่อว่าพิธีกรรมทางศาสนาสามารถจัดกลางแจ้งได้ทางอินเทอร์เน็ต หรือสามารถเผยแพร่ผ่านการถ่ายทอดสดทางอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางได้ วิถีชีวิตใหม่ที่สร้างขึ้นโดยเทคโนโลยีนี้ได้แทรกซึมเข้าไปในชีวิตส่วนตัวและความเชื่อทางศาสนากับความเชื่อเรื่องผ้ายันต์เงินในจังหวัดชลบุรี สามารถทำให้คนไทยเชื้อสายจีนรุ่นใหม่รู้สึกถึงความสำคัญของประเพณี วัฒนธรรม และศาสนาของตนเอง และส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่น สร้างผลกระทบเชิงบวกในด้านต่าง ๆ เช่น การเมือง เศรษฐกิจ วัฒนธรรม สังคม การท่องเที่ยว เป็นต้น เนื่องจากคนไทยเชื้อสายจีนมีตำแหน่งที่สำคัญของจังหวัดชลบุรี ยังสะท้อนจากด้านข้างอีกด้วยคือวัฒนธรรมคติความเชื่อเรื่องผ้ายันต์เงินที่เป็นหนึ่งในสะพานมิตรภาพที่ก่อตั้งขึ้นระหว่างจีนและไทย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ขณะนี้มีวิธีการขายผ้ายันต์เงินบนอินเทอร์เน็ต เช่น ในเว็บไซต์ช้อปปิ้ง แต่สามารถผสมผสานข้อดีที่มีอยู่ของเครือข่ายขนาดใหญ่ ใช้การค้าขายสินค้ารูปแบบใหม่ที่แสดงสินค้าและขายของบนแพลตฟอร์มอินเทอร์เน็ต ให้คำแนะนำการถ่ายทอดสดและเขียนผ้ายันต์เงินการถ่ายทอดสดเพื่อมีการขายผ้ายันต์ให้ผู้ที่ต้องการเชิงผ้ายันต์ จึงขยายการขายและสนองวัตถุประสงค์ในการเผยแพร่วัฒนธรรม ไม่เพียงกระตุ้นเศรษฐกิจ แต่ยังส่งเสริมการพัฒนาวัฒนธรรมของผ้ายันต์เงินของคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดชลบุรีอีกด้วย

2. ในพื้นที่ที่ศึกษาครั้งนี้ได้พบผ้ายันต์เงินของผู้ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ประเภทผ้ายันต์เงินค่อนข้างเพียงอย่างเดียว ส่วนมากเป็นผ้ายันต์เงินเพื่อการคุ้มครองให้แคล้วคลาดปลอดภัย ควรจะเพิ่มค่านิยมของวัฒนธรรมผ้ายันต์เงินบนพื้นฐานที่มีอยู่ เพิ่มช่วยเหลือผู้คนเข้าใจและสนใจประเภทของผ้ายันต์เงินมากขึ้น ทำให้วัฒนธรรมมีความหลากหลายในทางคติความเชื่อเรื่องผ้ายันต์เงินของคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดชลบุรี



3. ควรได้รับการเผยแพร่อย่างโดยตรงเพื่อแยกออกประเภทดีหรือไม่ดีของฝ้ายันต์จีน และให้
ผู้คนสามารถแยกการใช้ฝ้ายันต์จีนแต่ละชนิด เพื่อป้องกันการเชิงฝ้ายันต์จีนในทางที่ผิดเลยนำไปสู่การ
เป็นโมฆะและทำให้ผู้คนมีข้อสงสัยในความเชื่อเรื่องฝ้ายันต์จีน

4. ควรให้ความสนใจนโยบายการเปิดห้องปฏิบัติการทางวัฒนธรรมฝ้ายันต์จีน นักท่องเที่ยว
หรือผู้คนที่อาศัยในพื้นที่ทั่วไปสามารถร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ตามเอกลักษณ์วัฒนธรรม ทำให้เป็น
วัฒนธรรมที่มีชีวิต ที่มีลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรวิจัยเกี่ยวกับเครื่องรางของขลังอื่นของจีน

เอกสารอ้างอิง

ณัฐธัญ มณีรัตน์.(2007).การศึกษาวิเคราะห์ระบบยันต์ในภาคกลางของประเทศไทย

นภัสวรรณ สุภาทิพย์. (2553). ไสยศาสตร์ในนิทานพื้นบ้านจังหวัดชลบุรี: ความเชื่อที่ยังปรากฏอยู่.

นรินาม. (2561). กำเนิดและวิวัฒนาการของฝ้ายันต์จีนศาสนาเต๋า. 道教符咒的起源与

演变. ค้นเมื่อวันที่ 2 มกราคม 2566, จาก <https://www.lingfu.cc/article-1456-1.html>

พระครูวิชิตธรรม.(2559).การศึกษาวิเคราะห์แนวคิดไสยศาสตร์เป็นสื่อเข้าถึงพุทธธรรม.

พระพิชญ์พล สุวณฺณรุโป รูปทอง. (2019). ความเชื่อเรื่องยันต์ในล้านนาจากมุมมอง
พระพุทธศาสนา.

ภารดี มหาจันทร์. (2555). การตั้งถิ่นฐานและพัฒนาการของภาคตะวันออกเฉียงใต้ประเทศไทยตาม
แบบสมัยใหม่ถึง ปัจจุบัน. สาขาวิชาไทยศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา.

Liu qin. (2566). การศึกษาเปรียบเทียบยันต์ไทยในประเทศไทยกับยันต์ฮั่นในสาธารณรัฐประชาชน
จีน. หลักสูตรศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต. สาขาการสื่อสารภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง.

Qingya li. (2561). ชาวไทยเชื้อสายจีนแต่จิวชลบุรี: วิถีและพลง.สาขาวิชาไทยศึกษา.
มหาวิทยาลัยบูรพา. มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.

Yin Saijiao. (2560). ความเชื่อเรื่องปีซงของชาวไทยเชื้อสายจีนในเขตเทศบาลเมืองแสนสุข
จังหวัดชลบุรี.

รายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์

อรปริบา-พงมโนนศรี. (16 สิงหาคม 2565). สัมภาษณ์

ญาติ-เหลืออดนอม. (17 สิงหาคม 2565). สัมภาษณ์



การสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนบน Google Site วิชาคณิตศาสตร์และสถิติ
เพื่องานอาชีพของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ชั้นปีที่ 2 สาขาการบัญชี

Creation and Development of Teaching Materials on Google Site for
Mathematics and Statistics for the Careers of Students in the Higher
Vocational Certificate (Vocational Certificate)

Level 2nd Year, Accounting Major

แพรวา เกษรสกุล¹

¹ หมดสมรรถนะแกนกลาง วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีรัมย์, E-mail: kuprae@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนบน Google Site และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาการบัญชี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีรัมย์ จำนวน 9 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนบน Google Site วิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาการบัญชี วิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 9.40 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 13.77 โดยค่าเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากค่าเฉลี่ยก่อนเรียนผลต่างอยู่ที่ 4.37 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 2) ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน โดยใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Site วิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ เป็นรายข้อและโดยภาพรวม พบว่านักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน โดยใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Site โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4.36 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อความเหมาะสมของข้อมูลภายในเว็บไซต์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60 และการจัดรูปแบบในเว็บไซต์ง่ายต่อการอ่านและการใช้งาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.47



คำสำคัญ: สื่อการสอน Google Site

Abstract

This research aims to develop teaching media on Google. Site and compare academic achievement before studying and after studying. and to study the satisfaction of 2nd year Higher Vocational Certificate (Vocational Certificate) students in the accounting field. The sample group used in this research included 9 second-year Higher Vocational Certificate (Vocational Certificate) students at Wimon Sriyan Technological College by selecting a purposive sample group. The tools used to collect data include academic achievement tests and a questionnaire on student satisfaction with teaching media on Google Site in mathematics and statistics for careers. Statistics used in data analysis include basic statistics, percentage, arithmetic mean and standard deviation (SD).

The research results found that: 1) Second year Higher Vocational Certificate (Vocational Certificate) students in Accounting, Mathematics and Statistics for Careers. Have academic achievement before studying has an average score of 9.40 and after studying has an average score of 13.77, with the mean after studying increasing from the mean before studying, the difference being 4.37, a significant difference at the .05 level. 2) The results of the analysis of student satisfaction towards learning using teaching materials on Google Site Mathematics and Statistics for Career individually and overall found that students Vocational certificate level (High Vocational Certificate) level 2. Satisfaction with the teaching and learning management. By using teaching materials on Google Site, the overall level of satisfaction was very high with an average of 4.36 when considering each item. It was found that the students were satisfied with the suitability of the information on the website. Overall, it's at the highest level with an average of 4.60 and the formatting on the site is easy to read and use. Overall, it was at a high level with an average of 4.47

Keywords: Google Site application



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) มีบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรมการศึกษาไว้หลายมาตรา เช่น มาตรา 67 รัฐต้องส่งเสริมให้มีการวิจัยและพัฒนาการผลิตและการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา รวมทั้งการติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้เกิดการใช้ที่คุ้มค่าและเหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้ของคนไทย ฯลฯ ทั้งนี้เนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในยุคโลกาภิวัตน์ที่รู้ดหน้าไปอย่างรวดเร็ว ได้แสดงให้เห็นถึงข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสื่อสารภายในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว ทำให้โอกาสในการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนในสภาพการณ์ที่ต่างกัน ลดน้อยลงและเป็นอุปสรรคต่อการจัดการเรียนรู้

จากการสังเกตและสอบถามนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาการบัญชีวิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน พบว่ามีนักเรียนจำนวนมากที่มีการใช้บริการอินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ YouTube, Facebook และ Google โดยมีนักเรียนหลายคนที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการใช้บริการสื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้ เพื่อเข้าไปพบปะพูดคุยกับเพื่อนหรือเล่นเกม ซึ่งอาจส่งผลทำให้ไม่มีเวลาทำการบ้าน หรือทบทวนบทเรียน และเป็นผลให้ผลการเรียนของนักเรียนตกต่ำลงได้ แต่หากนักเรียนสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้งานในเชิงสร้างสรรค์และเกิดประโยชน์ เช่น ใช้ในการปรึกษา สอบถามปัญหาข้อสงสัยกับครูผู้สอนหรือผู้รู้ หรือแนะนำเกี่ยวกับการเรียน แหล่งเรียนรู้ที่ได้ค้นพบมาให้กับเพื่อน หรือใช้เป็นแหล่งในการบันทึกเก็บรวบรวมความรู้ ข้อมูลที่นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน โดยสรุปเป็นใจความหรือเนื้อหาสำคัญไว้ เพื่อใช้เป็นแหล่งทบทวนบทเรียนและเผยแพร่ความรู้ให้เพื่อน หรือผู้ที่สนใจได้เข้ามาศึกษา เครื่องมือเหล่านี้ก็จะเป็เครื่องมือที่มีประโยชน์มากต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเอง และจะช่วยให้นักเรียนสามารถร่วมกันเรียนรู้ร่วมกัน ปรึกษา แก้ปัญหา และหาคำตอบได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังเป็นการใช้งานอินเทอร์เน็ตและนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในทางที่เกิดประโยชน์ต่อการเรียนของตนเอง

การใช้เทคโนโลยีเพื่อลดข้อจำกัดดังกล่าว จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยนำเทคโนโลยี Google Site มาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน รวมถึงระบบการส่งและการจัดเก็บผลงานต่าง ๆ ด้วย Google Drive ทำให้เกิดประโยชน์ และสะดวกรวดเร็วในการใช้งาน

นอกจากนี้สื่อการเรียนการสอนบน Google Site ทำให้นักเรียนทุกคนสามารถเข้าไปเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา และจัดว่าเป็นเครื่องมือที่ช่วยตอบสนองปัญหาต่างๆ ของการเรียนการสอนในห้องเรียนได้อย่างหลากหลายอีกเครื่องมือหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนของไทย ดังนั้นจะเห็นได้ว่า



Google Site สามารถตอบโจทย์การศึกษายุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงได้ชื่อว่าเป็นการสร้างตำนานแห่งโลกการศึกษายุคใหม่ เพราะทำให้รูปแบบการจัดการเรียนการสอน การติดต่อสื่อสาร การมีปฏิสัมพันธ์ แปรเปลี่ยนไปจากอดีตอย่างสิ้นเชิง

ด้วยเหตุผลและปัญหาที่ได้กล่าวไปข้างต้น ผู้จัดทำงานวิจัยในชั้นเรียนจึงมีความคิดที่จะทำวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง “การสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนบน Google Site วิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพของนักเรียนชั้น ปวส. 2 สาขาการบัญชี” โดยใช้นวัตกรรมและสื่อต่างๆ มาสร้างเป็นสื่อการเรียนการสอนบน Google Site เพื่อใช้ในวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพทั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนที่ได้เรียนผ่านสื่อการเรียนรู้นี้ สามารถพัฒนาทักษะความรู้ในเรื่องคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนบน Google Site รายวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ นักเรียนชั้น ปวส. 2 สาขาการบัญชี
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้น ปวส. 2 สาขาการบัญชี รายวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ โดยใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Site
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้น ปวส.2 สาขาการบัญชี รายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ โดยใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Site

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ของนักเรียนชั้น ปวส. 2 สาขาการบัญชี รายวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ โดยใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Site สูงกว่าก่อนเรียน

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความหมายและความสำคัญของ Google Site

ชัยพร ธรรมโยธิน (2556) ได้ให้ความหมายของ Google Site ว่าหมายถึง การบริการที่ต่อยอดมาจาก Google ที่ผู้ใช้สามารถสร้าง Page ของ Google ในแบบที่ตัวเองต้องการได้ เป็นเครื่องมือในการสร้างเว็บไซต์ได้อย่างง่าย สามารถ Add Google Gadgets ได้ และที่สำคัญทำงานบน Web Service การสร้างเว็บไซต์บน Google Site นอกจากที่เราจะได้เว็บไซต์แล้ว Google site ยังให้พื้นที่ในการเก็บเว็บไซต์ไว้บน Google อีกด้วย



อาทิตย์ พลสุรธรณ (2556) ได้ให้ความหมายของ Google Sites ว่าเป็นโปรแกรมออนไลน์ที่ทำให้การสร้างเว็บไซต์ให้ง่ายขึ้นเหมือนกับการแก้ไขเอกสารธรรมดา Google Sites สามารถรวบรวมความหลากหลายของข้อมูลในที่เดียว เช่น รวมวิดีโอ ปฏิทินการนำเสนอ เอกสารหรือสิ่งที่แนบ และข้อความ อำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้งานด้วยกันดู หรือแก้ไขหน้าเว็บ จะเป็นกลุ่มเล็กๆ ทั้งองค์กร หรือทั่วโลก

วรัญญู สุจิรพันธ์พงศ์ (2557) ได้ให้ความหมายของ Google Sites ว่าเป็นบริการอย่างหนึ่งของเว็บไซต์ของ Google ที่ให้บริการสร้างเว็บไซต์ฟรี ซึ่งเราสามารถสร้างเว็บไซต์ได้อย่างง่ายดายโดยผู้ใช้สามารถปรับแต่งลักษณะของเว็บไซต์ได้ตามความต้องการ

จากความหมายดังกล่าว สรุปได้ว่า Google Sites เป็นโปรแกรมออนไลน์ที่ทำให้การสร้างเว็บไซต์ให้ง่ายขึ้น เป็นบริการอย่างหนึ่งที่ให้บริการสร้างเว็บไซต์ฟรี โดยผู้ใช้สามารถปรับแต่งลักษณะของเว็บไซต์ได้ตามความต้องการ สามารถรวบรวมความหลากหลายของข้อมูลไว้ในที่เดียวได้ เช่น วิดีโอ ปฏิทินการนำเสนอเอกสาร หรือสิ่งที่แนบ และข้อความ รวมไปถึงความสามารถในการกำหนดความเป็นส่วนตัวของเว็บไซต์ด้วย

องค์ประกอบของสื่อการสอนบน Google Site

- สร้างเว็บง่าย ใช้เวลาเพียงไม่กี่นาที
- ไม่จำเป็นต้องรู้ภาษาเขียนเว็บไซต์ (HTML)
- มีแบบเทมเพลตสำเร็จรูปให้เลือกมาก คล้ายกับแบบสำเร็จของโปรแกรม PowerPoint
- สามารถแชร์เว็บให้เพื่อนๆ ร่วมสร้างสรรค์งานได้
- ให้บริการฟรี ไม่เสียค่าใช้จ่ายแต่อย่างใด

คุณสมบัติทั่วไป Google Sites

- พื้นที่จัดเก็บ 10 Gb (GB=กิกะไบต์)
- ขนาดไฟล์สูงสุด 10 MB (MB=เมกกะไบต์)

ข้อดีของ Google Site

- การสมัคร Gmail จะสามารถใช้งานส่วนบริการอื่นๆ ของ Google ได้
- สามารถใช้บัญชีไปใช้ร่วมกันได้ ดังนั้นต้องสมัคร Gmail ก่อน จากนั้นจึงไปลงชื่อใช้

บริการ Google Site โดยไปที่ [www.google.com /sites](http://www.google.com/sites)

ข้อด้อยของ Google Site

- ใช้เทมเพลตที่ออกแบบเองไม่ได้
- ไม่สามารถใช้เป็นเว็บฐานข้อมูลได้
- ปรับแต่งได้เท่าที่ Google Site มีให้มา ไม่สามารถปรับแต่งขั้นสูงได้

- การเขียนหรือบันทึกข้อมูลเว็บ ทำได้เฉพาะเมื่อต่ออินเทอร์เน็ต (ออนไลน์) เท่านั้น

การใช้งาน Google Site

1. ไปที่เว็บ <https://sites.google.com> กรอกที่อยู่อีเมลและรหัสผ่านลงไป เมื่อกรอกเรียบร้อยแล้วเลือกกล่องชื่อเข้าใช้งาน ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การลงชื่อใช้งาน

2. เลือก “สร้าง” เพื่อทำการสร้างเว็บไซต์ ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 การสร้างเว็บไซต์

3. เลือกธีมเพลตหรือรูปแบบเว็บไซต์ของคุณ แนะนำให้เลือกแม่แบบที่ว่างเปล่า เนื่องจากในส่วนนี้เราจะไม่สามารถมาปรับแต่งแก้ไขตามใจชอบได้ ส่วนที่เราสามารถแก้ไขได้คือ ส่วนที่ระบบกำหนดมาให้

4. ตั้งชื่อเว็บไซต์ เมื่อเรากรอกชื่อเว็บไซต์ลงไปชื่อเว็บไซต์ที่กรอกจะเป็นตำแหน่งที่อยู่ URL ของเว็บไซต์ด้วย แต่ถ้าไม่พอใจ สามารถแก้ไขหรือปรับเปลี่ยนได้

5. การเลือกธีม สามารถเลือกธีมที่ต้องการได้ตามใจ เพราะเราสามารถมาแก้ไขส่วนนี้ได้
ตัวเลือกเพิ่มเติม คือ รายละเอียดเกี่ยวกับเว็บไซต์ ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 การเลือกธีม

6. กรอกข้อความที่เห็นในภาพลงไปช่องว่าง เพื่อเป็นการตรวจสอบว่าคุณเป็นมนุษย์จริง ๆ
ไม่ใช่โปรแกรมหรือบอท ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 การกรอกข้อความเพื่อตรวจสอบ

7. เมื่อกรอกรายละเอียดข้างต้นลงไปแล้ว สามารถเลือกสร้างเว็บเพจได้เลย

การนับจำนวนผู้ที่เข้าชมเว็บไซต์

การนับจำนวนผู้ที่เข้าชมเว็บไซต์ มี 3 แบบ คือ

1. ตัวสีแดง 3 บรรทัด ใช้แค่จำนวน (วางไว้ที่แถบด้านข้าง) ตัวสีแดง เข้าเว็บ

<http://www.myersonline.com/>



2. ตัวสีขาว 16 บรรทัด ตัวนี้มีข้อดีในการใช้นับเพื่อเป็นสถิติช่วยให้เว็บปรากฏใน google.com ได้ (วางไว้ที่แถบด้านข้าง) เข้าเว็บ http://www.fastusersonline.com/service_seostats_index

3. ตัว Visitors มีข้อดีทำให้รู้ว่าที่ไหนเข้าเว็บเราบ้าง (ต้องวางไว้ทุกหน้าที่เว็บที่ทำ) ตัว visitors เข้าเว็บ <http://www.flagcounter.com/index.html>

ทำเครื่องหมายถูกที่ Show Country Codes และ Show Pageview Count ถ้าต้องการใช้ ตัวใดให้คลิกขวา และเข้าไปสมัครใช้แล้ว copy โค้ด HTML นำมาวางไว้ ซึ่งการวางในข้อ 1-2 จะใช้วางในแก้ไขแถบด้านข้าง โดยการเพิ่มรายการแถบด้านข้างแบบข้อความ แล้วกดเลือก HTML นำโค้ดที่ copy มาไปวางไว้ ก็จะขึ้นเป็นรูปแบบในเว็บนี้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สิริพร พูลเกิด (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการสร้างเว็บเพจ โดยใช้บทเรียนออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้น ปวส. 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสงขลา ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนระดับชั้น ปวช. 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการสร้างเว็บเพจ โดยผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการสุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง ได้กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนระดับชั้น ปวส. 2/3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 31 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบปรนัยที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการด้วยตนเอง ข้อมูลที่ได้นำมาทำการวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ ในการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย สกวนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนวิชาการสร้างเว็บเพจ หน่วยการสร้างแบบฟอร์ม โดยใช้บทเรียนออนไลน์มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เยาวเรศ จันทร์อินทร์ (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้สื่อการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาทรัพยากรท่องเที่ยวภาคใต้ ของนักศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขางานการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคโนโลยีโปลิเทคนิคลานนา เชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนของนักศึกษาสาขางานการท่องเที่ยว มีคะแนนเฉลี่ย 26.16 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 37.76 เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยพบว่าแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ด้านความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสื่อการเรียนการสอน รายวิชาทรัพยากรท่องเที่ยวภาคใต้โดยภาพรวมนักศึกษาพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยพึงพอใจมากที่สุดในเรื่องแบบทดสอบเรียงตามลำดับเนื้อหาที่เรียน รองลงมาคือกิจกรรมในการเรียนการสอนสนุกสนาน และแบบทดสอบเรียงลำดับจากแบบฝึกง่ายไปหายาก



สุนันทา ภักดีไทย (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง รายงานการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ รายวิชา พลังงานและสิ่งแวดล้อม รหัสวิชา 2001-1003 สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาสาขาวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง จำนวน 11 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาเทศบาลเมืองนาสาร สังกัดเทศบาลเมืองนาสาร กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ รายวิชาพลังงานและสิ่งแวดล้อม (E1/E2) มี ประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้คือ 80/80 โดยมีประสิทธิภาพ 87.14/89.09 ดัชนี ประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ มีค่าเท่ากับ 0.7798 แสดงว่านักศึกษามีความก้าวหน้าทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 77.98 นักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนออนไลน์ มีคะแนนเฉลี่ยจากการ ทดสอบหลังเรียน ($m=35.64$, $s=1.29$) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ย จากการทดสอบก่อนเรียน ($m=20.18$, $S=2.18$) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนโดย ใช้บทเรียน ในภาพรวมทุกด้าน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.39 หมายถึง ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อ การเรียนโดยใช้บทเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านบทเรียน ออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52

อัปสร แสงทิพย์ (2558) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้ สื่อออนไลน์ผสมผสานกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning : CBL) วิชาภาษาอังกฤษฟัง-พูด 2 การสร้างและการหาประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์ เรื่อง At the Airport : Where are you coming from? วิชาภาษาอังกฤษฟัง-พูด 2 ระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ ปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีการจัดการเพชรเกษม ปีการศึกษา 2558 ผลการวิจัยพบว่า มีความเหมาะสม ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC) อยู่ระหว่าง 0.60–1.00 และ จากการนำสื่อออนไลน์ไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2/1 สาขาวิชาการ บัญชี จำนวน 51 คน พบว่าสื่อออนไลน์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.20/87.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ กำหนด 80/80 นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 5.55 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 8.49 และเมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพบว่านักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 6.30



กรอบแนวคิดในการวิจัย

สื่อการสอนบน
Google Site

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการสอนบน Google Site
3. สื่อการเรียนการสอนที่พัฒนาแล้วบน Google Site

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 23 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน จำนวน 9 คน ที่มีปัญหาทางการเรียนมากที่สุด

เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล ได้แก่

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยสื่อการเรียนการสอนบน Google Site วิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ
2. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนบน Google Site วิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ)

การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Site
การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 จำนวน 1 แบบทดสอบ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้
ขั้นที่ 1 ศึกษาหลักสูตร คำอธิบายรายวิชา วิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพเพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ และขอบข่ายเนื้อหา
ขั้นที่ 2 ศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบ โดยการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ Google Sites



ขั้นที่ 3 สร้างแบบทดสอบใน Google Form และนำไปไว้ในส่วนของหัวข้อเมนูการทำแบบ ทดสอบในบทเรียนออนไลน์ Google Sites

ขั้นที่ 4 นำแบบทดสอบที่สร้างเสร็จแล้วไปนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและกิจกรรม

2. ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีขั้นตอนสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาคำอธิบายรายวิชา และจุดประสงค์การเรียนรู้

2.2 กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบ โดยยึดตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อกำหนดข้อสอบ และกำหนดขั้นตอนในการวัดผล

2.3 สร้างแบบทดสอบตามที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์ข้อสอบ โดให้สอดคล้องกับเนื้อหาย่อยและจุดประสงค์การเรียนรู้แต่ละบทเรียน สร้างข้อสอบเป็นแบบเก็บคะแนนด้านทักษะพิสัย

2.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องมือวัดผล จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้อง ซึ่งมีรายนามต่อไปนี้ 1) อ.ปณิตดา พิริยชนานันท์ ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีย่าน 2) อ.วิลาวัณย์ ลีลารัตน์ ผู้ช่วยผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีย่าน 3) อ.วิภาวี จันทะกิจ ผู้เชี่ยวชาญสาขาคณิตศาสตร์-วิทยาศาสตร์

โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง คือ

เห็นว่าสอดคล้อง ให้คะแนน +1

ไม่แน่ใจ ให้คะแนน 0

เห็นว่าไม่สอดคล้อง ให้คะแนน -1

นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้วเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

2.5 นำแบบทดสอบไปปรับปรุงแก้ไข ต่อจากนั้นพิมพ์แบบทดสอบฉบับจริง

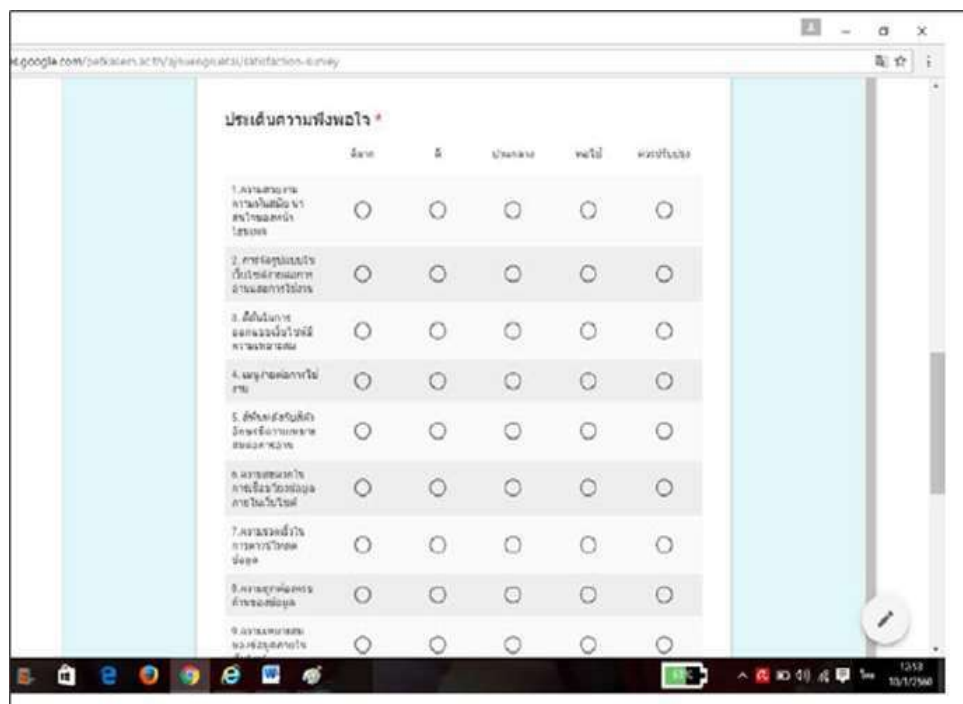
2.6 นำแบบทดสอบฉบับจริงไปใช้

3. แบบสอบถามความพึงพอใจการใช้งานสื่อการเรียนการสอนระบบระบบออนไลน์ Google Sites มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

3.1 ศึกษาทฤษฎีการสร้างแบบสอบถามที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบบสอบถามแบบเปิด

3.2 สร้างแบบสอบถามด้วยกูเกิลแอปพลิเคชันที่มีชื่อว่า กูเกิลฟอร์ม (Google Forms)

3.3 นำแบบสอบถามไปแทรกในสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ Google site



ภาพที่ 2 แบบสอบถาม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียนผ่านสื่อออนไลน์ และผู้ศึกษาลงมือเก็บบันทึกคะแนนด้วยตนเอง จากนั้นดำเนินการเรียนการสอนด้วยระบบออนไลน์ Google Site
2. ทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบออนไลน์ชุดเดียวกับก่อนเรียน
3. ดำเนินการสอนในชั้นเรียน วิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพโดยใช้วิธีการสอนปกติ ผู้วิจัยใช้เวลาในการสอน 18 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 60 นาที
4. ให้นักเรียนทำประเมินความพึงพอใจการใช้งานสื่อการเรียนการสอนระบบออนไลน์
5. Google Site ผ่านระบบออนไลน์
6. ข้อมูลพื้นฐานหลังจากทำแบบทดสอบและทำแบบประเมินความพึงพอใจแล้ว จะถูก
7. ประมวลผลคะแนนอัตโนมัติและบันทึกไว้ใน Google Sheets

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)



ผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและ หลังเรียนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Sites และการเปรียบเทียบคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ ได้ผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วย สื่อการเรียนการสอนระบบออนไลน์ Google Site

รายการ (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	กลุ่มทดลอง N	ค่าเฉลี่ย \bar{X}	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD
คะแนนก่อนเรียน	9	9.40	1.52
คะแนนหลังเรียน	9	13.77	2.08

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยหลังเรียนผ่านระบบออนไลน์เพิ่มขึ้นจากค่าเฉลี่ยก่อนเรียนแบบปกติผลต่าง 4.37 โดยหลังเรียนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.77 ก่อนเรียนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.40 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเพิ่มขึ้นจากค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนเรียนผลต่างก่อนเรียน 0.56 โดยหลังเรียนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.08 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนเรียนเท่ากับ 1.52

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพโดยใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Site

คะแนนทดสอบ	n	mean	SD	t	Sig.
ก่อนเรียน	9	9.40	1.52	13.66*	0.00
หลังเรียน	9	13.77	2.08		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากค่าเฉลี่ยก่อนเรียนผลต่าง อยู่ที่ 4.37 โดยหลังเรียนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.77 ก่อนเรียนค่าเฉลี่ย เท่ากับ 9.40 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนเรียน 1.52 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียนเท่ากับ 2.08 ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05



ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร
วิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 ที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนบน Google Site

ข้อที่	หัวข้อความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปลผล
1	ความสวยงาม ความทันสมัย น่าสนใจของหน้า โฮมเพจ	4.30	0.79	มาก
2	การจัดรูปแบบในเว็บไซต์ง่ายต่อการอ่านและการ ใช้งาน	4.47	0.57	มาก
3	สีสันในการอ่านเว็บไซต์มีความเหมาะสม	4.23	0.77	มาก
4	เมนูง่ายต่อการใช้งาน	4.33	0.80	มาก
5	สีพื้นหลังกับสีอักษร มีความเหมาะสมต่อการอ่าน	4.37	0.81	มาก
6	ความสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลเว็บไซต์	4.40	0.81	มาก
7	ความรวดเร็วในการดาวน์โหลดข้อมูล	4.33	0.71	มาก
8	ความถูกต้องครบถ้วนของข้อมูล	4.23	0.94	มาก
9	ความเหมาะสมของข้อมูลภายในเว็บไซต์	4.60	0.56	มากที่สุด
10	โดยภาพรวมมีความพอใจในคุณภาพของเนื้อหา ระดับใด	4.37	0.81	มาก
	รวม	4.36	0.11	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจความเหมาะสมของข้อมูลภายในเว็บไซต์
ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, $SD = 0.11$) นักศึกษามีความพึงพอใจการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์
Google Site ในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.36$, $SD = 0.11$) หากพิจารณาเป็นราย
ข้อพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจความเหมาะสมของข้อมูลภายในเว็บไซต์มากที่สุด ณ ระดับความ
พึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, $SD = 0.56$)

สรุปผลการวิจัย

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ โดยค่าเฉลี่ย
หลังเรียนเพิ่มขึ้นจากค่าเฉลี่ยก่อนเรียนผลต่างอยู่ที่ 4.37 โดยหลังเรียนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.77 ก่อน
เรียนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.40 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนเรียน 1.75 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลัง
เรียนเท่ากับ 2.08 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Site ทำให้



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และจากการสำรวจความพึงพอใจในการใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Site พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Site ในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.36$, $SD = 0.11$)

อภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่า การใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Site วิชาคณิตศาสตร์และสถิติ เพื่องานอาชีพของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน มีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังจากการใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Site สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยให้นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้เนื้อหาในบทเรียนและทำแบบทดสอบเป็นไปตามการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนในสื่อการเรียนการสอนบน Google Sites โดยให้นักเรียนศึกษาเรียนรู้ได้โดยตนเอง ผู้เรียนที่แสวงหาความรู้ด้วยตนเองเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งกว่าการเรียนโดยได้รับการถ่ายทอดจากผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย สิริพร พูลเกิด (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการสร้างเว็บเพจ โดยใช้บทเรียนออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนวิชาการสร้างเว็บเพจ หน่วยการสร้างแบบฟอร์ม โดยใช้บทเรียนออนไลน์มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องกับงานวิจัย เยาวเรศ จันทรอินทร์ (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้สื่อการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนด้านความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสื่อการเรียนการสอน ภาพรวมนักศึกษาพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยพึงพอใจมากที่สุดในเรื่องแบบทดสอบเรียงตามลำดับเนื้อหาที่เรียน รองลงมาคือกิจกรรมในการเรียนการสอนสนุกสนาน และแบบทดสอบเรียงลำดับจากแบบฝึกง่ายไปหายาก และสอดคล้องกับงานวิจัย สุนันทา ภักดีไทย (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง รายงานการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ รายวิชา พลังงานและสิ่งแวดล้อม ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์สูงกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้คือ 80/80 โดยมีประสิทธิภาพ 87.14/89.09 ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนออนไลน์ มีค่าเท่ากับ 0.7798 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 77.98 นักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนออนไลน์ มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน ($m = 35.64$, $s = 1.29$) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ย จากการทดสอบก่อนเรียน ($m = 20.18$, $s = 2.18$) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Site ในภาพรวมทุกด้าน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.39 หมายถึง ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนบน



Google Site อยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านบทเรียนบน Google Site มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 และยังสอดคล้องกับงานวิจัย อัสพร แสงทิพย์ (2558) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อออนไลน์ผสมผสานกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน การสร้างและการหาประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์ พบว่ามีความเหมาะสม และจากการนำสื่อออนไลน์ ไปทดลองใช้กับนักเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น และเมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Sites สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น และการจัดกิจกรรมการเรียนด้วยวิธีนี้ ยังทำให้นักเรียนมีความสะดวกในการศึกษาค้นคว้าการเรียนรู้ จากแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนเพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

สื่อการเรียนการสอนบน Google Site ครูผู้สอนสามารถนำมาใช้ได้ง่ายและสะดวก เพราะสามารถนำมาสร้างข้อสอบออนไลน์ที่มีการเก็บข้อมูลโดยอัตโนมัติ สามารถแทรกสื่อการเรียนการสอนได้มากกว่า 1 อย่าง ลดภาระงานในด้านของเอกสารของการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ วิเคราะห์ผลข้อสอบและแบบสอบถามเป็นเปอร์เซ็นต์ได้ ซึ่งสามารถนำมาใช้ในงานวิจัยได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ก่อนที่จะสอนด้วยการใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Sites ครูผู้สอนต้องเข้าใจวิธีการอย่างถ่องแท้ ศึกษาฝึกฝนการสร้าง Google Sites และต้องเตรียมการให้เป็นระบบ มีขั้นตอน เพื่อป้องกันข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นได้
2. ควรมีการใช้สื่อการเรียนการสอนบน Google Site ไปปรับใช้กับเนื้อหาสาระวิชาที่มีความคล้ายคลึงกัน และเอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้
3. สื่อการเรียนการสอนบน Google Site ครูผู้สอนสามารถนำมาใช้ได้ง่ายและสะดวก เพราะสามารถนำมาสร้างข้อสอบออนไลน์ที่มีการเก็บข้อมูลโดยอัตโนมัติ สามารถแทรกสื่อการเรียนการสอนได้มากกว่า 1 อย่าง ลดภาระงานในด้านของเอกสารของการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ วิเคราะห์ผลข้อสอบและแบบสอบถามเป็นเปอร์เซ็นต์ได้ ซึ่งสามารถนำมาใช้ในงานวิจัยได้



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). กรมวิชาการ. **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- คารม บัวผัน. (2560). **ศึกษาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยใช้กิจกรรม Kahoot เป็นฐาน**. ค้นเมื่อวัน
วันที่ 16 มิถุนายน 2566, จาก <http://hu-polsci.blogspot.com/2018/04/kahoot.html>
- ชัยพร ธรรมโยธิน (2556). **การเรียนบทเรียนออนไลน์**. ค้นเมื่อวันที่ 16 มิถุนายน 2566, จาก
<https://sites.google.com/site/chaipon4256/khwamru-keiyw-kab-kar-kheiy-n-bth-beuxng-tn>
- ทิตนา แคมณี. (2550). **รูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลาย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธิดารัตน์ เลิศวิทยากุล. (2560). **การประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน**. ค้นเมื่อวันที่
16 มิถุนายน 2566, จาก [http://www.casjournal.cas.ac.th/admin/filedocuments/
1515726877-ED034.pdf](http://www.casjournal.cas.ac.th/admin/filedocuments/1515726877-ED034.pdf)
- นพดล กองศิลป์. (2561). **การศึกษาผลการใช้หลักสูตรบูรณาการสร้างสรรค์ผลงานบนแท็บเล็ตโดย
ใช้เพิ่มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ผ่านสื่อสังคมระดับประถมศึกษา**. ค้นเมื่อวันที่ 16
มิถุนายน 2566, จาก <https://tci-thaijo.org/index.php/swurd/article/view/140735>
- นพอนนท์ ชาครจิรเกียรติ. (2558). **การใช้เกมแบบทดสอบเพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจในการสอบวิชา
พื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ระหว่างการใช้โปรแกรม Kahoot! กับการสอบปกติ
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2**. ค้นเมื่อวันที่ 16 มิถุนายน 2566, จาก
http://www.wanich.ac.th/download/research/research58/re_58_6.pdf
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2542). **การวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อวางแผนส่งเสริมสุขภาพในโรงเรียนของ
ประเทศไทย**. ค้นเมื่อวันที่ 16 มิถุนายน 2566, จาก [http://www.yala.ac.th/noonoh/
center/4804009020/%.pdf](http://www.yala.ac.th/noonoh/center/4804009020/%.pdf)
- เผชิญ กิจระการ. (2546). **“ดัชนีประสิทธิผล,”** ใน เอกสารประกอบการสอน. หน้า 1 – 6.
มหาสารคาม:ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- มิสนรลักษณ์ ปัทมะทัตต์. (2560). **การใช้สื่อการสอน Kahoot เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 รายวิชา Fundamental English**. ค้นเมื่อวันที่ 16
มิถุนายน 2566, จาก [http://swis.act.ac.th/html_edu/act/temp_emp_research/
2813.pdf](http://swis.act.ac.th/html_edu/act/temp_emp_research/2813.pdf)



- รุจามา เพชรเจริญ และ วรสิทธิ์ เจริญศิลป์. (2560). **ศึกษาข้อมูลเรื่องการประเมินการใช้ Kahoot Program ในการจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายการสอนทางไกล.** ค้นเมื่อวันที่ 16 มิถุนายน 2566, จาก <https://tci-thaijo.org/index.php/edupsru/article/view/98356>
- วรัญญู สุจิรวพันธ์พงศ์ และ ภัทรพล กิรติสิน. (2559). **Mobile Application คืออะไร.** ค้นเมื่อวันที่ 16 ตุลาคม 2564, จาก <https://www.dmit.co.th>
- สมพร กุลนันทน์. (2560). **การใช้สื่อการสอนโปรแกรม Kahoot Application ในการวัดและประเมินผล.** ค้นเมื่อวันที่ 16 มิถุนายน 2566, จาก http://203.159.164.66/~eme66/includes/standard61/filestd61/pl658_2:1:7-2018-10-16_144606-1.pdf
- สิริพร พูลเกิด. (2556). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการสร้างเว็บเพจ โดยใช้บทเรียนออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้น ปวส. 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ.** กรุงเทพฯ: วิทยาลัยวิทยาลัยอาชีวศึกษาสงขลา.
- สุนันทา ภัคดีไทย. (2558). **รายงานการพัฒนาบทเรียนออนไลน์รายวิชาพลังงานและสิ่งแวดล้อม รหัสวิชา 2001-1003 สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวส.) ชั้นปีที่ 2.** วิทยาลัยอาชีวศึกษาเทศบาลเมืองนาสาร สังกัดเทศบาลเมืองนาสาร กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น.
- อัปสร แสงทิพย์. (2558). **การพัฒนารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อออนไลน์ผสมผสานกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning: CBL) วิชาภาษาอังกฤษฟัง-พูด 2.** กรุงเทพฯ: วิทยาลัยเทคโนโลยีการจัดการเพชรเกษม.
- อาทิตย์ พลสุวรรณ. (2559). **Google Sites คืออะไร.** ค้นเมื่อวันที่ 28 เมษายน 2563, จาก <https://sites.google.com/site/>



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการสอน Visual Studio เรื่อง
ส่วนประกอบของคอนโทรลของนักศึกษาระดับ ปวช.3 ปีการศึกษา 2566

วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน

Learning Achievements Development Using Visual Studio Teaching
Materials Reviewing the Components of the Control of Vocational
Students 3, Academic Years 2023 Wimol Sriyan College of Technology

วรวัฒน์ คำอ่อน¹

¹สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมลศรียาน, E-mail: punkrvd123@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์1) เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการสอน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล ของนักศึกษา ระดับชั้น ปวช.3 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยเทคโนโลยี วิมล ศรียาน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้สื่อการสอน Visual Studio เรื่องส่วนประกอบของคอนโทรล ของนักศึกษา ระดับชั้น ปวช.3 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัย เทคโนโลยีวิมล ศรียาน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษา ระดับชั้น ปวช.3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรี ยาน ปีการศึกษา 2566 จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อการสอน Visual studio และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.86 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน และสถิติทดสอบที

ผลการวิจัย พบว่า 1) ประสิทธิภาพของสื่อการสอน Visual studio เรื่องส่วนประกอบของ คอนโทรล ของนักศึกษา ระดับชั้น ปวช.3 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน มี ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 โดยคะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียนเท่ากับ 82.50 และคะแนน หลังเรียนเท่ากับ 81.70 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้สื่อการสอน Visual studio หลังเรียน สูงกว่า ก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 4.76 ค่าเฉลี่ยหลังเรียน 6.36 และมี ค่า t เท่ากับ 12.319 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: สื่อการสอน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, Visual studio



Abstract

The objectives of this research are 1) To find the effectiveness of Visual Studio teaching media on control components for students in Vocational Certificate level 3, academic year 2023, Wimon Sriyan Technological College. 2) To compare academic achievement before and after studying. Using Visual Studio teaching media on control components for students at Vocational Certificate level 3, academic year 2023, Wimol Sriyan Technological College. The sample group includes students at Vocational Certificate level 3. Wimol Sriyan Technological College, academic year 2023, number of 35 people, which was obtained from simple sampling. The tools used in the research were Visual Studio teaching media and academic achievement tests. The reliability value is 0.86. The researcher collected the data by himself. Data were analyzed using mean statistics, standard deviation and t-test statistics

The results of the research found that 1) the efficiency of the Visual Studio teaching media on control components for students in Vocational Certificate Level 3, academic year 2023, Wimol Sriyan Technological College, was effective according to the set criteria of 80/80 by the practice scores during class. was equal to 82.50 and the post-study score was 81.70. 2) Compare academic achievement before and after studying. Using Visual Studio teaching media after class is higher than before class. The mean before study was 4.76, the mean after study was 6.36 and had a t value of 12.319 with statistical significance at the .05 level.

Keywords: teaching material, achievement, Visual studio

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาตรา 64 รัฐต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการผลิตและพัฒนาแบบเรียน ตำรา หนังสือทางวิชาการ สื่อสิ่งพิมพ์อื่น วัสดุอุปกรณ์และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาอื่น โดยเร่งรัดพัฒนาขีดความสามารถในการผลิต จัดให้มีเงินสนับสนุนการผลิตและมีการให้แรงจูงใจแก่ผู้ผลิตและพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ทั้งนี้โดยเปิดให้มีการแข่งขันโดยเสรีอย่างเป็นธรรม และมาตรา 65 ให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้ผลิต และผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้มีความรู้



ความสามารถ และทักษะในการผลิต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพ และประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545: 23-24)

จากการสังเกตของผู้สอน พบว่า ผู้เรียนวิชาพื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีรัมย์ ขาดความเข้าใจ ในหัวข้อของส่วนแสดงผลด้วยคอนโทรล ซึ่งเป็นเนื้อหาทางทฤษฎีที่ผู้เรียนต้องทบทวนความเข้าใจจึงส่งผลให้ผู้เรียนที่มาเรียนไม่ทัน เข้าห้องเรียนสาย ขาดเรียนบ่อย เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหัวข้อดังกล่าวไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

ดังนั้น ผู้สอนจึงจัดทำ วิจัยในชั้นเรียนวิชาพื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีรัมย์ เรื่อง การออกแบบส่วนแสดงผลด้วยคอนโทรล เพื่อนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอน ทบทวนความรู้เดิม โดยผู้เรียนสามารถยืมสื่อการเรียนการสอน บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาพื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การออกแบบส่วนแสดงผลด้วยคอนโทรล ได้จากห้องสมุดของวิทยาลัยและผู้สอนหรือศึกษาในเว็บไซต์ของวิทยาลัยเทคโนโลยีวิมลศรีรัมย์ <http://www.wtc.ac.th> ซึ่งเป็นการอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนที่เรียนไม่ทัน ไม่เข้าใจ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง หรือสอบถามผู้สอนได้ และบุคคลภายนอกผู้ที่สนใจสามารถเข้ามาเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพของผู้เรียนให้มีประสิทธิผลเพิ่มมากขึ้น

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญที่จะให้ความรู้ความเข้าใจในเรื่อง การออกแบบส่วนแสดงผลด้วยคอนโทรล โดยนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาผลิต สื่อการเรียนการสอนที่มีชื่อว่า การพัฒนาการเรียนการสอน โดยใช้สื่อการสอน Visual Studio เรื่องส่วนประกอบของคอนโทรลของนักศึกษา ระดับชั้น ปวช.3 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีรัมย์ ส่งผลให้นักศึกษา มีความรู้ความเข้าใจ สามารถพัฒนาตนเองให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น พัฒนาสังคมประเทศชาติ ให้มีความเจริญก้าวหน้าสืบต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการสอน Visual Studio เรื่องส่วนประกอบของคอนโทรลของนักศึกษา ระดับชั้น ปวช.3 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีรัมย์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้สื่อการสอน Visual Studio เรื่องส่วนประกอบของคอนโทรล ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช.3 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีรัมย์



สมมุติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้สื่อการสอน Visual Studio เรื่องส่วนประกอบของคอนโทรล ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช.3 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน สูงกว่าก่อนเรียน

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

นุธ (Knuth, 2000: V) ประมาจารย์ด้านการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่รู้จักกันดีทั่วโลก ได้กล่าวไว้ในหนังสือศิลปะของการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (The Art of Computer Programming) ว่าการเขียนโปรแกรมมีลักษณะเป็นประสบการณ์สร้างสรรค์ความงามอย่างหนึ่งเหมือนกับการแต่งโคลงหรือแต่งเพลงไม่เพียงแต่เป็นงานเชิงวิทยาศาสตร์หรือเศรษฐกิจเท่านั้น ดังนั้นผู้ที่จะเป็นนักเขียนโปรแกรมจึงต้องได้รับการฝึกฝนทักษะหลายอย่าง

ความหมายของ Visual Studio

Visual Studio. (2016) กล่าวว่า Visual Studio คือ โปรแกรมตัวหนึ่งที่เป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาซอฟต์แวร์และระบบต่าง ๆ ซึ่งสามารถติดต่อสื่อสารพูดคุยกับคอมพิวเตอร์ได้ในระดับหนึ่งแล้ว แต่ยังไม่สามารถพัฒนาเป็นระบบเองได้ เหมาะสมสำหรับภาษา VB และ VB.NET เนื่องจากไมโครซอฟต์ได้พัฒนาโปรแกรมและภาษาขึ้นมาควบคู่กันเพื่อให้ใช้งานได้ซึ่งกันและกัน ซึ่งนักโปรแกรมเมอร์จะนำเครื่องมือมาใช้ในการพัฒนาต่อยอดให้เกิดเป็นระบบต่าง ๆ หรือเป็นเว็บไซต์ และแอปพลิเคชันต่าง ๆ

คุณสมบัติของ Visual Studio

Edureka (2020) กล่าวว่า Visual Studio มีคุณสมบัติขั้นสูงที่สุดที่นักพัฒนาล่าสุดกำลังมองหาคุณสมบัติที่สำคัญที่สุดบางประการได้อธิบายไว้ดังต่อไปนี้

• ตัวแก้ไขโค้ด

Visual Studio มีโปรแกรมแก้ไขโค้ดที่ดีที่สุดที่คลาสิกซึ่งรองรับฟังก์ชันที่หลากหลาย ช่วยให้บู๊ทมาร์กในโค้ดรวมการนำทางอย่างรวดเร็ว นอกเหนือจากข้อความปกติแล้ว VS ยังมีการค้นหาที่เพิ่มขึ้น การค้นหา Regex คลิปบอร์ดหลายรายการและรายการงาน ตัวแก้ไขยังสามารถรองรับการปรับโครงสร้างโค้ด การเรียงลำดับพารามิเตอร์ การเปลี่ยนชื่อตัวแปรและวิธีการ การแยกส่วนต่อประสานและฟังก์ชันที่เป็นมิตรกับผู้อื่น ๆ อีกมากมาย



• ดีบั๊กเกอร์

ดีบั๊กเกอร์ที่โดดเด่นของ MS Visual Studio สามารถทำงานได้ทั้งในฐานะเครื่องดีบั๊กเกอร์ระดับเครื่องและดีบั๊กเกอร์ระดับแหล่งที่มา สามารถดีบั๊ก Mapped Code และ Native Code ได้ สามารถรวบรวมภาษาโปรแกรมใด ๆ ที่รองรับ VS. สามารถแนบตัวเองเข้ากับกระบวนการที่กำลังดำเนินอยู่เพื่อดำเนินการตรวจสอบและขั้นตอนการดีบั๊กบนโค้ดได้หากมีซอร์สโค้ด VS สามารถรวม Memory Dumps และ Multi-threading ได้เช่นกัน

• นักออกแบบ

Visual Studio ประกอบด้วยหมายเลขของนักออกแบบภาพเพื่อช่วยในการพัฒนาแอปพลิเคชัน เครื่องมือบางอย่างมีการระบุไว้ด้านล่าง

นักออกแบบ	คำอธิบาย
นักออกแบบ WPF	WPS อนุญาตส่วนต่อประสานผู้ใช้สำหรับ Windows Presentation Foundation
Windows Forms Designer	วออกแบบ Windows Forms สร้างแอปพลิเคชัน GUI โดยใช้ Windows Forms
Class Designer	Class Designer อนุญาตและแก้ไขคลาสรวมถึงสมาชิกและการเข้าถึงโดยใช้การสร้างแบบจำลอง UML
นักออกแบบเว็บไซต์	Visual Studio ยังมีตัวแก้ไขเว็บไซต์และตัวออกแบบที่อนุญาตให้สร้างเว็บไซต์โดยการลากและวางวิดเจ็ต
นักออกแบบการทำแผนที่	ตัวออกแบบการแม็ปถูกใช้โดย LINQ กับ SQL เพื่อออกแบบการแมประหว่างสกีมาข้อมูลและดั่งนั้นคลาสที่ห่อหุ้มข้อมูล
นักออกแบบข้อมูล	ตัวออกแบบข้อมูลใช้เพื่อแก้ไขแผนผังข้อมูลแบบกราฟิก เช่นเดียวกับตารางที่เป็นลายลักษณ์อักษรคีย์หลักและคีย์ต่างประเทศและข้อ จำกัด



• เครื่องมืออื่น ๆ

เครื่องมือ	คำอธิบาย
เปิด Tabs Browser	ตัวแก้ไขคุณสมบัติแก้ไขคุณสมบัติใน GUI ใน VS.
ตัวแก้ไขคุณสมบัติ	มันรวบรวมคุณสมบัติทั้งหมดที่มีสำหรับคลาสอ็อบเจกต์เว็บเพจ
เซิร์ฟเวอร์ Explorer	Server Explorer จัดการการเชื่อมต่อฐานข้อมูลบนคอมพิวเตอร์
เบราวเซอร์วัตถุ	ออบเจกต์เบราวเซอร์ใช้เพื่อเรียกดูเนมสเปซในแอสเซมบลีที่มีการจัดการ
เครื่องมือ	คำอธิบาย
Team Explorer	Team Explorer รวม Axure DevOps เข้ากับ VS IDE
Data Explorer	Data Explorer จัดการฐานข้อมูล MS SQL และอินสแตนซ์
โซลูชัน Explorer	โซลูชัน Explorer จะจัดการและเรียกดูไฟล์ในโซลูชัน

• ความสามารถในการขยาย

Visual Studio อนุญาตให้นักพัฒนาจดส่วนขยายสำหรับ Visual Studio เพื่อขยายความสามารถ ส่วนขยายเหล่านี้ 'เสียบเข้า' Visual Studio และขยายออกไปฟังก์ชันการทำงาน ส่วนขยายมีให้ใช้งานในรูปแบบของมาโคร Add-in และแพ็คเกจ

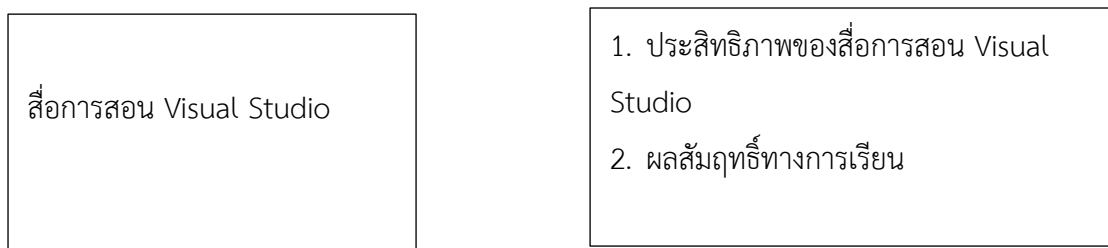
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วันเพ็ญ คงเกษม (2557: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้สื่อการเรียนการสอน Electronic- Book สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวน 39 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์ กรุงเทพมหานคร เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย ได้แก่ (1) สื่อการเรียนการสอน Electronic-book เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์จำนวน 20 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ก่อนและหลังการสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอน Electronic-Book โดยใช้สถิติ t-test for Dependent Sample ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนก่อนได้รับการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอน Electronic-book มีเฉลี่ย 6.15 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.24 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 13.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.65 เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า แตกต่างกันอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



ธีรพงษ์ ดวงทองคำ (2556: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การสร้างและหาประสิทธิภาพ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง วิศวกรรมการออกแบบแม่พิมพ์ฉีด ตมหลักสูตรอุตสาหกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการผลิตเครื่องมือและแม่พิมพ์ พ.ศ. 2555 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล สำหรับใช้ในการเรียนการสอนวิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์พลาสติก 1 รหัส 04-812-313 ประชากร และกลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร วิทยาเขตพระนครเหนือ คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีการผลิตเครื่องมือและแม่พิมพ์ ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2556 จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) 2) แบบประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 3) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่น ค่าความ สอดคล้อง (IOC) ผลการวิจัยพบว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) เรื่อง วิศวกรรมการออกแบบ แม่พิมพ์ฉีดทั้ง 8 บทเรียน มีค่าประสิทธิภาพเฉลี่ยเท่ากับ 1.13 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ (มีค่ามากกว่า 1) แสดงว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน เหมาะ สำหรับใช้ในการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีแม่พิมพ์พลาสติก 1 รหัส 04-812-313 ผลการศึกษา พบว่า 1) สื่อการสอน Visual studio เรื่องส่วนประกอบของคอนโทรล มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ กำหนด 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อการสอน Visual studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช.3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน นักศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับชั้น ปวช.3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ปีการศึกษา 2566 มีทั้งหมด 3 ห้องเรียน จำนวน 100 คน



กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับชั้น ปวช.3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ปีการศึกษา 2566 จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย(วิธีการจับฉลาก)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อการสอน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. สื่อการสอน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล

1.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับสื่อการสอน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล ต่อจากนั้นสร้างสื่อการสอน Visual Studio แล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ภาษา ได้แก่ อาจารย์วิลาวัลย์ ลีลารัตน์ รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ อาจารย์โตม เจริญศิริ หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์และอาจารย์เยาวลักษณ์ อ่วมมีเพียร หัวหน้าศูนย์สารสนเทศ วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ต่อจากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปหาค่าดัชนีวัดความสอดคล้อง (IOC: Index of Item Objective Congruence อ้างถึงใน ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์ และ อัจฉรา ชำนิประศาสน์, 2545: 145) ได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00

1.2 นำสื่อการสอน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรลไปใช้ทดลองใช้กับนักศึกษาระดับชั้น ปวช.3 จำนวน 30 คน

1.3 นำคะแนนระหว่างเรียนกับคะแนนหลังเรียนมาหาประสิทธิภาพของสื่อการสอน ได้ประสิทธิภาพ E_1 เท่ากับ 82.50 E_2 เท่ากับ 81.70 แล้วนำสื่อการสอน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล ไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ศึกษาเอกสารและตำราต่าง ๆ เกี่ยวกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชากลยุทธ์ทางการตลาด จำนวน 10 ข้อ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดจะได้ 0 คะแนน จำนวน 10 ข้อ
3. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ภาษา โดยใช้ดัชนีวัดความสอดคล้อง (IOC: Index of Item Objective Congruence อ้างถึงในลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์ และอัจฉรา ชำนิประศาสน์, 2545: 145) ได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00

4. ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำกลับไปให้ผู้เชี่ยวชาญดูแบบทดสอบที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วอีกครั้งหนึ่งต่อจากนั้นนำแบบทดสอบไปทดลองกับกลุ่มทดลอง



(Try Out) จำนวน 30 คน นำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบชนิดปรนัยมาวิเคราะห์หาความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ ได้ค่าความยากง่ายเท่ากับ .20-.80 และค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ .20 ขึ้นไป จากนั้นนำผลที่ได้ไปหาความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (KR-20) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.86

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน Visual studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล จำนวน 10 ข้อ กับนักศึกษากลุ่มตัวอย่างชั้น ปวช.3 วิทยาลัยเทคโนโลยี วมล ศรียาน ใช้เวลาในการทดสอบ 30 นาที

2. ดำเนินการสอนโดยใช้สื่อการสอน Visual Studio เรื่องส่วนประกอบของคอนโทรล จำนวน 1 ชุด/เรื่อง ระดับชั้น ปวช.3 โดยก่อนเรียน ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบย่อยของสื่อ การสอน แต่ละเรื่องของบทเรียน จากนั้นเรียนด้วยสื่อการสอน Visual Studio เรื่องส่วนประกอบของ คอนโทรล ขณะเรียนด้วยสื่อการสอนภาษา VB ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างตอบคำถามของบทเรียนลงใน กระดาษคำตอบ เมื่อเรียนนวัตกรรมเสร็จผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบย่อยหลังเรียน

3. เมื่อสิ้นสุดการเรียนด้วยสื่อการสอน Visual Studio เรื่องส่วนประกอบของคอนโทรลทั้ง ชุดแล้ว ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนเพื่อดูผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประสิทธิภาพของสื่อการสอน Visual studio เรื่องส่วนประกอบของคอนโทรล โดยใช้ สถิติการหาประสิทธิภาพระหว่างเรียนและหลังเรียน จากสูตร E_1/E_2 ด้วยสถิติร้อยละของค่าเฉลี่ย

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการสอน Visual studio เรื่องส่วนประกอบของ คอนโทรล วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และ t-test dependent ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป



ผลการวิจัย

1. การหาประสิทธิภาพของสื่อการสอน Visual Studio

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของสื่อการสอน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล

คะแนน	คะแนนระหว่างเรียน	คะแนนหลังเรียน	ประสิทธิภาพของ Visual studio
	E1	E2	
คะแนนเต็ม	20	10	
ค่าเฉลี่ย	16.50	8.17	82.50/81.70
ร้อยละของค่าเฉลี่ย	82.50	81.70	

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพ E_1 และ E_2 ของสื่อการสอน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล สำหรับนักศึกษาระดับชั้น ปวช.3 35คน คะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียน เท่ากับ 82.50 และคะแนนหลังเรียน เท่ากับ 81.70 แสดงว่า สื่อการสอน Visual Studio มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้สื่อการสอน Visual Studio เรื่องส่วนประกอบของคอนโทรล

ตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อการสอน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล

การประเมิน	N	\bar{x}	SD	t	p
ก่อนเรียน	35	4.76	1.30	12.319*	.000
หลังเรียน	35	6.36	1.37		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อการสอน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 4.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.30 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 6.36 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.37 เฉลี่ยเพิ่มขึ้น 1.60 และค่า t เท่ากับ 12.319 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



สรุปผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อการสอน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล ของนักศึกษา ระดับชั้น ปวช.3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ผลการวิจัยพบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อการสอน Visual Studio เรื่องส่วนประกอบของคอนโทรลผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน สูงกว่า ก่อนเรียน โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 4.76 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 6.36 ค่า t เท่ากับ 12.319 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพของสื่อการสอน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล ผลการวิจัยพบว่า สื่อการสอน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80 ตรงกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า สื่อ Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล เป็นสื่อที่มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ นักศึกษาสามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ ทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์ นอกจากนี้ Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรลยังสามารถแทรกภาพ ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และสามารถสั่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ รัชยะวีร์ คำชาย (2551: ออนไลน์) ที่ได้กล่าวว่า ย่อมาจากคำว่า VB หมายถึง Visual basic เป็นโปรแกรมสำหรับพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ที่กำลังเป็นที่ นิยมใช้อยู่ในปัจจุบัน โปรแกรม Visual Basic เป็นโปรแกรมที่ได้เปลี่ยนรูปแบบการเขียนโปรแกรมใหม่ โดยมีชุดคำสั่งมาสนับสนุนการทำงาน มีเครื่องมือต่าง ๆ ที่เรียกกันว่า คอนโทรล(Controls) ไว้สำหรับช่วยในการออกแบบโปรแกรม โดยเน้นการออกแบบหน้าจอแบบกราฟฟิก หรือที่เรียกว่า Graphic User Interface (GUI) ทำให้การจัดรูปแบบหน้าจอเป็นไปได้ง่าย และในการเขียนโปรแกรมนั้นจะเขียนแบบ Event - Driven Programming คือ โปรแกรมจะทำงานก็ต่อเมื่อเหตุการณ์ (Event) เกิดขึ้น ตัวอย่างของเหตุการณ์ได้แก่ ผู้ใช้เลื่อนเมาส์ ผู้ใช้กดปุ่มบนคีย์บอร์ด ผู้ใช้กดปุ่มเมาส์ เป็นต้น เครื่องมือ หรือคอนโทรล ต่าง ๆ ที่ Visual Basic ได้เตรียมไว้ให้ ไม่ว่าจะเป็น Form TextBox Label ฯลฯ ถือเป็นวัตถุ (Object ในที่นี้ขอใช้คำว่า ออบเจกต์) นั้นหมายความว่า ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือใด ๆ ใน Visual Basic จะเป็นออบเจกต์ทั้งสิ้น สามารถที่จะควบคุมการทำงาน แก่ไขคุณสมบัติของออบเจกต์นั้นได้โดยตรง ในทุก ๆ ออบเจกต์จะมีคุณสมบัติ (properties) และเมธอด (Methods) ประจำตัว ซึ่งในแต่ละออบเจกต์ อาจจะมีคุณสมบัติและเมธอดที่เหมือน หรือต่างกันได้ ขึ้นอยู่กับชนิดของออบเจกต์และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิธิ สุขประสงค์ (2554: 6) ที่ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการสอนโดยใช้



Visual Studio รายวิชาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แผนกคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีทักษะในการออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น แสดงให้เห็นว่าเกม Visual Studio มีประสิทธิภาพ 83.80/81.95 แสดงว่าการพัฒนาการเรียนการสอน ในรายวิชาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แผนกคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 โดยการใช้ Visual Studio อิเล็กทรอนิกส์นี้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 มีประสิทธิภาพสอดคล้องตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อการสอน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะ นักศึกษาได้เรียนรู้ โดยใช้สื่อการสอน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล สื่อทำให้นักศึกษาเกิดความ ตื่นเต้น ไม่เบื่อหน่ายสามารถสำเนาได้อย่างสะดวกทั้งในรูปเอกสาร แฟล็กไดซ์ แผ่นซีดีรอม ฮาร์ดดิสก์ สามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง ทบทวนบทเรียนได้หากไม่เข้าใจอย่างสะดวกรวดเร็วตามเวลาและสถานที่ ที่นักเรียนต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ บุญเลิศ อรุณพิบูลย์ (2554) อ้างถึงใน <http://portal.in.th/no-daeng/pages/1386> ที่ได้กล่าวว่า ข้อดีของ Visual Studio คือ ช่วยให้การ เรียนมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล มีประสิทธิภาพในแง่ที่ลดเวลา ลดค่าใช้จ่าย สนองความ ต้องการและความสามารถของบุคคล มีประสิทธิผลในแง่ที่ทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมาย มีการ ตอบสนองที่รวดเร็ว มีสีสันภาพเสียง ทำให้เกิดความตื่นเต้น และไม่เบื่อหน่าย สามารถทำสำเนาได้ อย่างสะดวก ทั้งสำเนาในรูปเอกสาร สำเนาลงในแผ่นซีดีรอม สำเนาลงในฮาร์ดดิสก์ การเปิดอ่านมี ระบบการเรียกค้นและการเชื่อมโยง ผู้เรียนหรือผู้อ่านสามารถเลือกเรียนหัวข้อที่สนใจข้อใดก่อนก็ได้ สามารถย้อนกลับไปกลับมาในเอกสารหรือกลับมาเริ่มต้นที่จุดเริ่มต้นใหม่ เพื่อทบทวนบทเรียนหากไม่ เข้า ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ตลอดจนสามารถเลือกเรียนได้ตามเวลาและสถานที่ที่ตนเองสะดวก สามารถแสดงด้วยข้อความ แสดงข้อมูลที่เป็นกราฟิกภาพเคลื่อนไหวและเสียงได้พร้อมกัน ผู้เรียน สามารถบูรณาการการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ เข้าด้วยกันได้ ซึ่งนับว่าเป็นพัฒนาการทางวิชาการ อีกรูปแบบหนึ่งที่สำคัญในปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรเพิ่มเนื้อหาและแบบฝึกหัดในสื่อการสอน Visual Studio ให้มากขึ้น เพื่อให้ นักศึกษา เรียนรู้เนื้อหาและแบบฝึกหัดได้อย่างสมบูรณ์ยิ่งขึ้น



2. ครูผู้สอนควรนำสื่อการสอน Visual Studio ไปประยุกต์ใช้ในวิชาอื่น ๆ ด้วยเนื่องจาก สื่อการสอน Visual Studio สามารถนำไปต่อยอดหรือพัฒนากับวิชาคอมพิวเตอร์รวมถึงวิชาอื่น ๆ ได้

3. ครูผู้สอนควรนำสื่อการสอน Visual Studio ไปใช้พัฒนาการเรียนการสอนในห้องเรียนอื่นที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน และเนื้อหาที่มีอยู่ใน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำวิจัยเกี่ยวกับการวัดประสิทธิผลของการใช้สื่อการสอน Visual Studio และความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการพัฒนาการเรียน การสอนโดยใช้สื่อการสอน Visual Studio เรื่อง ส่วนประกอบของคอนโทรล ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช.3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน

2. ควรทำวิจัยเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอนประเภทอื่น เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542 (ฉบับปรับปรุง) พ.ศ.**

2545. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้า (ร.ส.พ.).

ฉันทะวีร์ คำชาย. (2551). **ความหมายของ Visual basic.** ค้นเมื่อวันที่ 5 ธันวาคม 2565. จาก http://www.srbl.go.th/anuban/e_book/meanebook.html

ธีรพงษ์ ดวงทองคำ. (2556). **การสร้างและหาประสิทธิภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง วิศวกรรม การออกแบบแม่พิมพ์ฉีด ตามหลักสูตรอุตสาหกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี การผลิตเครื่องมือและแม่พิมพ์ พ.ศ. 2555 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล.** ค้นเมื่อวันที่ 5 ธันวาคม 2565, จาก http://repository.rmutp.ac.th/bitstream/handle/123456789/1363/TECH_56_06.pdf.

นิธิ สุขประสงค์. (2554). **การพัฒนาสื่อการสอนโดยใช้ Visual Studio รายวิชาการพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ แผนกคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1.** ค้นเมื่อวันที่ 6 ธันวาคม 2565, จาก <http://www.sbac.ac.th.../8-2012-09-26-02-52-05?..pdf>.

บุญเลิศ อรุณพิบูลย์. (2551). **ข้อดีของ Visual Studio.** ค้นเมื่อวันที่ 5 ธันวาคม 2565, จาก <http://portal.in.th/no-daeng/pages/1386/>.

ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์ และ อัจฉรา ชำนิประศาสน์. (2545). **ระเบียบวิธีวิจัยเบื้องต้น.** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.



- วันเพ็ญ คงเกษม. (2557). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้สื่อการเรียนการสอน Electronic- Book สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. ค้นเมื่อวันที่ 2 มีนาคม 2565, จาก http://www.sjc.ac.th/sjc2014/images/Document_download/research_2557/Techno/IT01.pdf.
- Eureka. (2020). บทช่วยสอน Visual Studio:ทุกสิ่งที่คุณต้องรู้. ค้นเมื่อวันที่ 6 ธันวาคม 2565, จาก <https://th.ichlese.at/visual-studio-tutorial>.
- Knuth, Donald E. (2000). The Art of Computer Programming (Volume 1) Fundamental Algorithms. 3rd ed. Reading Massachusetts: Addison-Wesley.
- Visual Studio. (2016). Visual Studio. ค้นเมื่อวันที่ 6 ธันวาคม 2565, จาก th.wikipedia.org/wiki/ไมโครซอฟท์_วิซวลสตูดิโอ.



**ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ
ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ**

วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน

**Results of Using Computer-Assisted Instruction Lessons about Basic
Knowledge about Creating Web Pages of students in Vocational Level 3
Business Computer Program Wimol Sriyan Technology College**

อโนทัย ภูสีม่วง

สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน , E-mail: p.anothaiz@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้น ปวช.3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ปีการศึกษา 2565 จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ได้แก่บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ โดยมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.89 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที

ผลการวิจัย พบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ที่ต้องไว้ 80/80 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.05 ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 6.77 เฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ 9.28 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.21$ $SD=0.10$)

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ



Abstract

The objectives of this research were to 1) create and find out the effectiveness of a computer-assisted instruction lesson on basic knowledge about creating web pages 2) compare academic achievement before and after the lesson. Using computer-assisted instruction lessons on basic knowledge about creating web pages. 3) Study student satisfaction with computer-assisted instruction lessons on basic knowledge about creating web pages. The sample group used included students in Vocational Certificate Level 3. Wimol Sriyan Technological College, academic year 2022, number of 35 people, which was obtained from group sampling. Tools used include computer-assisted instruction lessons on the basics of creating web pages. Academic achievement test and a questionnaire on student satisfaction with computer-assisted instruction lessons. Basic knowledge about creating web pages Data were analyzed using statistics, mean, standard deviation. and t-test statistics

Keywords: computer assisted instruction lessons, basic knowledge about creating web pages

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติฉบับที่ 9 พ.ศ. 2545-2549 ได้มุ่งเน้นพัฒนาคนให้เป็นผู้มีคุณภาพ คุณลักษณะเป็นผู้ใฝ่การเรียนรู้ รู้จักคิดและวิเคราะห์ ใช้เหตุและผลในเชิงวิทยาศาสตร์ มีความคิดรอบคอบ มีจินตนาการและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การศึกษาจึงเป็นสิ่งจำเป็นต่อการดำรงชีวิต การพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้า โดยการจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพและมีความเหมาะสมกับสภาพความต้องการพัฒนาประเทศอยู่ตลอดเวลา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545: 17)

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นตัวกระตุ้นในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี ทั้งจากความแปลกใหม่ของคอมพิวเตอร์ และความสามารถในการสร้างภาพ และเสียงที่เร้าความสนใจของผู้เรียนให้อยากเรียนตลอดเวลา สามารถให้ข้อมูลย้อนกลับ เมื่อผู้เรียนทำผิดสามารถแก้ไขข้อบกพร่องได้ทันทีซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ทันที สนองต่อการเรียนรู้รายบุคคลเป็นอย่างดี เพราะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสามารถของตนเองโดยไม่ต้องรอหรือเร่งตามเพื่อนผู้เรียนทำให้ไม่เบื่อที่จะเรียน สามารถวัดผลการเรียนได้ผู้เรียนสามารถรู้คะแนนทันทีที่สอบเสร็จ เป็นการลดภาระของ



ผู้สอนด้วย นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถทราบข้อมูลอื่น ๆ เก็บข้อมูลได้มากทำให้ประหยัดพื้นที่เมื่อผู้เรียนต้องการจะเรียนเรื่องอะไรก็สามารถค้นหาและดึงบทเรียนออกมาใช้ได้อย่างรวดเร็ว กิจกรรมต่างๆที่ทำให้ผู้เรียนแต่ละคนเรียนได้ไม่ซ้ำกันได้มีความแม่นยำไม่มีความลำเอียง ไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อยและไม่รู้เบื่อ เมื่อผู้เรียนยังไม่เข้าใจบทเรียนก็สามารถกลับไปทบทวนตรงที่ยังไม่เข้าใจได้ทันที เป็นการสอนที่มีแบบแผน เพราะมีการวางแผนการสร้างบทเรียนทุกขั้นตอน สามารถตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขบทเรียนได้ (ดำรง ธัญญาผล, 2546: 13-15) ส่วนการสร้างเว็บเพจ เป็นเรื่องสำคัญสำหรับการศึกษาวิชาโปรแกรมสำเร็จรูป Adobe Dreamweaver นับเป็นพื้นฐานความรู้ที่นักศึกษาทุกคนต้องทำความเข้าใจ และสามารถสร้างเว็บเพจด้วยตนเองได้ จากการสอบถามและสังเกตของผู้วิจัยพบว่า นักศึกษาขาดความเข้าใจในเรื่อง การสร้างเว็บเพจ ซึ่งจัดว่าเป็นหัวข้อสำคัญที่นักศึกษาต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจ การเรียนการสอนผ่าน บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นับได้ว่าเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ประกอบด้วยภาพ เสียง ซึ่งนักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ นักศึกษาสามารถเปิดอ่านผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบออฟไลน์ และออนไลน์โดยเปิดโอกาส ให้มีการกระจายความรู้ข้อมูลข่าวสารไปสู่ผู้เรียนคนอื่นได้ ดังนั้นการสร้างเว็บเพจบทเรียนด้วย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีคุณภาพจะทำให้ นักศึกษามีความรู้เพิ่มทักษะและประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของบทเรียน ที่จะให้ความรู้ความเข้าใจในเรื่อง การสร้างเว็บเพจ โดยนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาผลิต สื่อการเรียนการสอนที่มีชื่อว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจของนักศึกษาระดับ ปวช.3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ สามารถพัฒนาตนเอง พัฒนาสังคมประเทศชาติ ให้มีความเจริญก้าวหน้าสืบต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน



สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ ของนักเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สูงกว่าก่อนเรียน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

ความหมายของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2541: 7) กล่าวว่าคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หมายถึง สื่อการเรียนการสอนทางคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่ง ซึ่งใช้ความสามารถของคอมพิวเตอร์ในการนำเสนอสื่อประสมอันได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง กราฟิก แผนภูมิ กราฟ ภาพเคลื่อนไหว วีดิทัศน์ เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียนหรือองค์ความรู้ในลักษณะที่ใกล้เคียงกับการสอนจริงในห้องเรียนมากที่สุด โดยที่คอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะนำเสนอเนื้อหาที่ละหน้าจอภาพ ซึ่งเนื้อหาความรู้ในคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะได้รับการถ่ายทอดในลักษณะที่แตกต่างกันออกไปทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติและโครงสร้างของเนื้อหาและตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้ตลอดเวลา

ลักษณะของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ลักษณะของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนได้รับการพัฒนาจากบทเรียนสำเร็จรูปซึ่งเป็นแนวทางในการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีดังนี้ (พรเทพ เมืองแมน, 2544: 34-35)

1. มีการจัดกิจกรรมที่หลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนได้อย่างเหมาะสม
2. นำเสนอในลักษณะสื่อหลายมิติ ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของลักษณะเนื้อหาของบทเรียน
3. เป็นการนำเสนอในลักษณะที่แปลกใหม่เพื่อกระตุ้นและเร้าความสนใจของผู้เรียน
4. มีการแบ่งเนื้อหาบทเรียนออกเป็นรายหน่วยย่อย ๆ และจัดระเบียบเนื้อหาตามลำดับการการเรียนรู้ที่ดี และนำเสนอตามลำดับจากเนื้อหาที่ง่ายไปหาเนื้อหาที่ยาก
5. ช่วยให้ผู้เรียนเรียนดีและเร็วกว่าการเรียนการสอนตามปกติ
6. สามารถประเมินผลความก้าวหน้าของผู้เรียนได้ทันที
7. ช่วยให้ผู้เรียนคิดอย่างมีเหตุผล เพราะต้องคิดหาทางแก้ปัญหาอยู่บ่อย ๆ โดยเฉพาะผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะมาก
8. ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้ โดยการมีแบบทดสอบหลังจากจบบทเรียนและทราบผลการประเมินทันที



การออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นการประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึก
ใกล้เคียงกับการเรียนรู้จากผู้สอน โดยมีการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจากกระบวนการ
ในการเรียนการสอน ดังนี้ (ไพโรจน์ ศรีธรรณากุล, 2539: 18)

1. ศึกษาหลักสูตร ผู้เรียน และเป้าหมายเพื่อจะทราบรายละเอียดเนื้อหาวิชา เวลาสอนปกติ
พื้นฐานความรู้ของผู้เรียน ความพร้อมในด้านอื่น ๆ ของผู้เรียน
 2. การกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม การเขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมจะต้องเขียน
ให้ถี่ถ้วนทุก ๆ วัตถุประสงค์ที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในวิชานั้น
 3. เรียบเรียงวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เขียนคำถามนำเพื่อเป็นแนวทางในการสร้าง
บทเรียนให้สมบูรณ์
 4. วิเคราะห์เนื้อหา จัดทำเป็นแผนภูมิช่วยงาน โดยอาศัยวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมและ
คำถามนำร่องที่จัดเตรียมไว้ นำมาวิเคราะห์เรียบเรียงเนื้อหาวิชา
 5. จัดแบ่งเนื้อหาเป็นส่วนย่อยเนื่องจากการเรียนโดยการใช้คอมพิวเตอร์เป็นการเรียน
รายบุคคล จึงต้องแบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยย่อย เพื่อผู้เรียนจะได้ทำความเข้าใจง่ายไม่สับสน และ
ติดตามเนื้อหาต่อไป
 6. การสร้างข้อความแต่ละกรอบตามเนื้อหาวิชาที่กำหนดไว้ข้อความจะต้องกะทัดรัดเป็น
ประโยคง่ายแก่การเข้าใจ
 7. ป้อนรหัสตามโปรแกรมที่กำหนดไว้
 8. ป้อนบทเรียนเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์การป้อนเข้าไปต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดของ
โปรแกรมนั้น
 9. ตรวจสอบความเรียบร้อยของบทเรียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อตรวจสอบการทำงาน
โปรแกรมและแก้ไขปรับปรุงให้เรียบร้อย
 10. ทำการทดลองบทเรียน เมื่อสร้างเสร็จต้องทำการทดสอบเพื่อดูผลว่าจะได้ตามที่
คาดหมายหรือไม่ ต้องปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง
 11. เมื่อผ่านการทดสอบแล้ว นำไปใช้กับผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายต่อไป
 12. การติดตามผลการเรียน ควรติดตามข้อมูลในการพัฒนา
- เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ**
เนื้อหาเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ มีดังนี้
1. คำศัพท์เกี่ยวกับเว็บเพจ
 2. รูปแบบการออกแบบเว็บไซต์



3. ส่วนประกอบที่ดีของเว็บไซต์

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพศาล หวังพานิช (2536: 89) กล่าวถึง ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการฝึกอบรมหรือการสอบ จึงเป็นการตรวจสอบระดับ ความสามารถของบุคคลว่าเรียนแล้วมีความรู้เท่าใด สามารถวัดได้โดยการใช้แบบทดสอบต่างๆ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กรรณา สมบูรณ์ (2560: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องรายงานผลการพัฒนาบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเซต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเซต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดคือ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเซต สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเซต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า 1). บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเซต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.54/82.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ 2). ค่าเฉลี่ยของคะแนน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เซต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ ระดับ .01 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเซต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42

ชาวเลิศ พลรัตน์ (2557: บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการเขียน โปรแกรมขั้นต้น เรื่องการเขียนโปรแกรม ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย ชลบุรี (โรงเรียนวิทยาศาสตร์ภูมิภาค) มี วัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการเขียน โปรแกรมขั้นต้น เรื่องการเขียนโปรแกรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ มาตรฐาน 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศและการเขียนโปรแกรมขั้นต้น เรื่องการเขียนโปรแกรม ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการเขียนโปรแกรมขั้นต้น เรื่อง การเขียนโปรแกรม โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน การวิจัยครั้งนี้มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปี



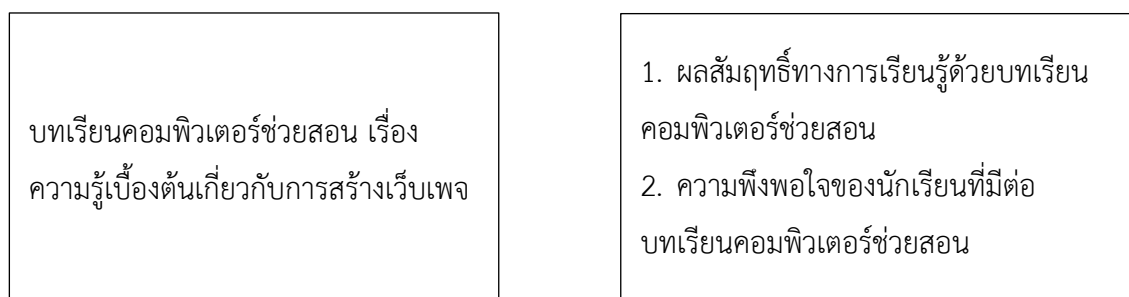
ที่ 4/5 และ 4/6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนจุฬารัตนราชวิทยาลัย ชลบุรี (โรงเรียนวิทยาศาสตร์ภูมิภาค) จำนวน 48 คน ซึ่งได้จากการสุ่มห้องเรียนด้วยวิธีการสุ่มยกชั้น (Cluster sampling) มา 2 ห้องเรียน จำนวน 48 คน ผลการวิจัย พบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการเขียนโปรแกรมขั้นต้น เรื่องการเขียนโปรแกรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 91.00/91.70 ซึ่งบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นนี้ มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการเขียนโปรแกรมขั้นต้น เรื่องการเขียนโปรแกรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการเขียนโปรแกรมขั้นต้น เรื่อง การเขียนโปรแกรม ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการเขียนโปรแกรมขั้นต้น เรื่อง การเขียนโปรแกรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74

ปัญญา โสทธิยาภรณ์ (2557: บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารรหัส ง21103 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหิตลอนุสรณ์ (สันติภาพพัฒนา) อำเภอบ้านด่าน จังหวัดบุรีรัมย์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 18 คน ผลการพัฒนาพบว่า 1. ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร รหัสวิชา ง21103 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่พัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 81.26/81.81 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2. ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร รหัสวิชา ง21103 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ชุดนี้มีค่าเท่ากับ 0.62 3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร รหัสวิชา ง21103



กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน จำนวน 76 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล ได้แก่

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้



1.1 ศึกษาหลักสูตร เอกสาร ตำรา ขอบข่าย เนื้อหาสาระ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ แล้วกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับอธิบายรายวิชาและจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตรและเนื้อหา

1.2 ดำเนินการสร้างสื่อการสอน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ ต่อจากนั้นนำร่างสื่อการสอน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้แก่ 1) ด้านนวัตกรรม 2) ด้านการสอน 3) ด้านการวัดและประเมินผล ด้านนวัตกรรม ได้แก่ อาจารย์โดม เจริญศิริ หัวหน้าภาควิชาคอมพิวเตอร์ ด้านการสอน ได้แก่ อาจารย์มลิวัลย์ ภูมิ่ง และด้านการวัดและประเมินผล ได้แก่ อ.สายใจ ยศประยูร เพื่อขอคำแนะนำมาปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่บกพร่อง

1.3 ดำเนินการสร้างและปรับปรุงสื่อการสอน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ตามคำแนะนำของที่ปรึกษา แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร เนื้อหา กระบวนการ ภาษาและการวัดผลประเมินผลตรวจสอบ เพื่อตรวจสอบคุณภาพและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC: Index of Item Objective Congruence) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา คือ

เห็นว่าสอดคล้อง	ให้คะแนน +1
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนน 0
เห็นว่าไม่สอดคล้อง	ให้คะแนน -1

การวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมสอดคล้องของสื่อการสอนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) คำนวณค่าตามสูตร

นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง แล้วเลือกค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ได้ค่าความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.67-1.00

1.4 หาประสิทธิภาพของสื่อการสอน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ โดยทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมลศรียาน จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะกลุ่ม (Purposive sampling) จากนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน ในอัตราส่วนเท่า ๆ กัน หาค่า E_1 เท่ากับ 78.50 และค่า E_2 เท่ากับ 79.30 เพื่อการแก้ไขปรับปรุงต่อไป จนกระทั่งได้ค่า E_1 และค่า E_2 เท่ากับเกณฑ์ที่กำหนดดังนี้

80 ตัวแรก (E_1) หมายถึง ค่าเฉลี่ยร้อยละ 82.00 (ตามเกณฑ์ที่กำหนด) ของคะแนนที่นักเรียน ทำได้จากแบบทดสอบระหว่างการใช้สื่อการสอน



80 ตัวหลัง (E₂) หมายถึง ค่าเฉลี่ยร้อยละ 83.67 (ตามเกณฑ์ที่กำหนด) ของคะแนนที่นักเรียน ทำได้จากแบบทดสอบหลังการใช้สื่อการสอน

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาหลักการและเทคนิคในการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารการวัดและประเมินผลต่าง ๆ

2.2 สร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งมีลักษณะเป็นปรนัยจำนวน 20 ข้อ กำหนดการให้ค่าคะแนน ตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน

2.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบดูความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objectives Congruence: IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา คือ

เห็นว่าสอดคล้อง	ให้คะแนน +1
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนน 0
เห็นว่าไม่สอดคล้อง	ให้คะแนน -1

การวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมสอดคล้องของแบบทดสอบโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) คำนวณค่าตามสูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

$\sum R$ = ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง แล้วเลือกค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ได้ค่าความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.67-1.00

2.4 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้น ปวช.3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ซึ่งไม่ใช่ นักเรียน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

2.5 นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) เกณฑ์ความยากของข้อสอบกำหนดไว้ระหว่าง 0.20 ถึง 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) เกณฑ์อำนาจจำแนกของข้อสอบกำหนดไว้ 0.20 ขึ้นไป ได้ค่าความยากง่ายเท่ากับ .20-.80 และค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ .20 ขึ้นไป



2.6 นำแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่าย และอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ หากความเชื่อมั่นแบบทดสอบโดยใช้สูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน KR-20 ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ เท่ากับ 0.89

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

3.1 ศึกษาเอกสารทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

3.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ตรวจสอบดูความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objectives Congruence: IOC) แล้วนำไปหาค่าความสอดคล้อง ได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00 โดยปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แนะนำจุดประสงค์ การเรียนการสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการวัดผลประเมินต่อจากนั้นทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ จำนวน 20 ข้อ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้น ปวช.3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ใช้เวลาในการทดสอบ 30 นาที

2. ดำเนินการสอนโดยใช้สื่อการสอน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ จำนวน 1 ชุด/เรื่องระดับชั้น ปวช.3 โดยก่อนเรียน ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบย่อยของสื่อการสอน แต่ละเรื่องของบทเรียน จากนั้นเรียนด้วยสื่อการสอน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ ขณะเรียนด้วยสื่อการสอน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรียนทั้งหมด สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง 4 สัปดาห์ รวม 16 ชั่วโมง ผู้วิจัยให้ กลุ่มตัวอย่าง ตอบคำถามของบทเรียนลงในกระดาษคำตอบ เมื่อเรียนนวัตกรรมเสร็จ ผู้วิจัยให้ กลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบย่อยหลังเรียน

3. เมื่อสิ้นสุดการเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ ทั้งชุดแล้วผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อดูผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

4. ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ



สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ โดยใช้ร้อยละของค่าเฉลี่ย
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ โดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ

คะแนน	คะแนนระหว่างเรียน	คะแนนหลังเรียน	ประสิทธิภาพของ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
	E1	E2	
คะแนนเต็ม	20	10	
ค่าเฉลี่ย	16.40	8.37	82.00/83.67
ร้อยละของค่าเฉลี่ย	82.00	83.67	

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพ E_1 และ E_2 ของสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 คะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียน เท่ากับ 82.00 และคะแนนหลังเรียน เท่ากับ 83.67 แสดงว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและ หลังเรียนด้วย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ

การประเมิน	N	\bar{X}	SD	t	p
ก่อนเรียน	35	6.77	1.57	34.71*	.000
หลังเรียน	35	16.05	0.63		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 6.77 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.57 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 16.05 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63 เฉลี่ยเพิ่มขึ้น 9.28 และค่า t เท่ากับ 34.71 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพึงพอใจ

รายการประเมิน	\bar{X}	SD	การแปลผล
1. การออกแบบหน้าจามีความสวยงาม	4.37	0.54	มาก
2. ความเหมาะสมในการใช้ตัวอักษร	4.62	0.49	มากที่สุด
3. ความเหมาะสมของรูปภาพ สีสีน	4.20	0.40	มาก
4. ความชัดเจนของคำสั่ง	3.85	0.35	มาก
5. ความชัดเจนของเนื้อหา	4.08	0.28	มาก
6. ความชัดเจนของแบบทดสอบ	4.31	0.47	มาก
7. ความยากง่ายของข้อคำถาม	3.82	0.51	มาก
8. ความรู้ความเข้าใจในเนื้อเรื่อง	4.08	0.28	มาก
9. ประโยชน์และคุณค่าของเนื้อเรื่อง	4.31	0.47	มาก
10. นำไปประยุกต์ใช้ได้	4.37	0.59	มาก
ระดับความพึงพอใจโดยรวม	4.21	0.10	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.21$, $SD = 0.10$) เมื่อพิจารณาเป็นรายการพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดคือ ความเหมาะสมในการใช้ตัวอักษรและเมื่อเรียงคะแนนจากมากไปหาน้อยพบว่าความพึงพอใจส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก ได้แก่ นำไปประยุกต์ใช้ได้ การออกแบบหน้าจามีความสวยงาม ความชัดเจนของเนื้อหา ความชัดเจนของแบบทดสอบ ความเหมาะสมของรูปภาพ สีสีน ความรู้ความชัดเจนในเนื้อหา ความเข้าใจในเนื้อเรื่อง ความชัดเจนของคำสั่ง และความยากง่ายของข้อคำถาม



สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียน (E1) เท่ากับ 82.00 และคะแนนหลังเรียน (E2) เท่ากับ 83.67 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 6.77 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 16.05
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.21$, $SD=0.10$)

อภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ ผลการวิจัยพบว่า โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80 ตรงกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ เป็นสื่อที่มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ นักเรียนสามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์ นอกจากนี้ การเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ ยังสามารถแทรกภาพ ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และสามารถสั่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2541: 7) ที่ได้กล่าวว่า คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นสื่อการเรียนการสอนทางคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่งซึ่งสามารถนำเสนอสื่อประสมอันได้แก่ข้อความ ภาพนิ่ง กราฟิก แผนภูมิ กราฟ ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียนหรือองค์ความรู้ในลักษณะที่ใกล้เคียงกับการสอนจริงในห้องเรียนมากที่สุด โดยที่คอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะนำเสนอเนื้อหาที่ละเอียดภาพ ซึ่งเนื้อหาความรู้ในคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะได้รับการถ่ายทอดในลักษณะที่แตกต่างกันออกไปทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติและโครงสร้างของเนื้อหาและตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้ตลอดเวลา โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของปัญญา โสทธิยาภรณ์ (2557: บทคัดย่อ) ที่ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารรหัส ง 21103 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน



วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสาร รหัสวิชา ง21103 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่พัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 81.26/81.81 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนได้เรียนรู้จากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทำให้นักเรียนเกิดความตื่นเต้น ไม่เบื่อหน่ายสามารถสำเนาได้อย่างสะดวก ทั้งในรูปแบบเอกสาร แพลตฟอร์ม แผ่นซีดีรอม ฮาร์ดดิสก์ สามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง ทบทวนบทเรียนได้หากไม่เข้าใจอย่างสะดวกรวดเร็วตามเวลาและสถานที่ที่นักเรียนต้องการ ส่งผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ดำรง ธีธัญญะผล (2546: 13-15) ที่ได้กล่าวว่า คุณค่าและประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นตัวกระตุ้นในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี สนองต่อการเรียนรู้รายบุคคลเป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนไม่เบื่อที่จะเรียนเรียนรู้ตามลำพังและเป็นอิสระ สะดวกทั้งเวลาและสถานที่ ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน เพราะสามารถประสบความสำเร็จในการเรียนได้ด้วยตนเองและผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเต็มที่ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กรุณา สมบูรณ์ (2560: บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง รายงานผลการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเซต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเซต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ที่เป็นเช่นนี้เป็นเพราะนักศึกษาได้ศึกษาจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ มีเนื้อหาที่กระชับรัดกุม เข้าใจง่าย รูปภาพประกอบชัดเจนสวยงาม สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง นำกลับไปศึกษาเองได้เมื่อมีความต้องการจะศึกษา โดยสามารถทบทวนบทเรียนได้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เชาวเลิศ พลรัตน์ (2557: บทคัดย่อ) ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการเขียน โปรแกรมขั้นต้น เรื่องการเขียนโปรแกรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย ชลบุรี (โรงเรียนวิทยาศาสตร์ภูมิภาค) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการเขียนโปรแกรมขั้นต้น เรื่อง การเขียนโปรแกรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรเพิ่มเนื้อหาและแบบฝึกหัดในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ ให้มากขึ้น เพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้เนื้อหาและแบบฝึกหัดได้อย่างสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. ควรเพิ่มภาพเคลื่อนไหว เสียงของครูผู้สอน เพื่อให้สื่อมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรทำวิจัยเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอนเสมือนจริง ร่วมกับวิธีการสอนแบบร่วมมือ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน

เอกสารอ้างอิง

- กรรณา สมบูรณ์. (2560). รายงานผลการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเซตสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. โรงเรียนห้องสอนศึกษา.
- เชาวเลิศ พลรัตน์. (2557). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการเขียนโปรแกรมขั้นต้น เรื่องการเขียนโปรแกรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนจุฬารัตนราชวิทยาลัย ชลบุรี. จังหวัดชลบุรี.
- ดำรง ธัญญผล. (2546). การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาคณิตศาสตร์ (ค 014) เรื่องเวกเตอร์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช บางขุนเทียน. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาคณิตศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2541). หลักการออกแบบและการสร้างคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรม Multimedia Toolbook. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปัญญา โสทธิยาภรณ์. (2557). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. โรงเรียนมหิตลอนุสรณ์ (สันติภาพพัฒนา). อำเภอบ้านด่าน จังหวัดบุรีรัมย์.
- พรเทพ เมืองแมน. (2544). การออกแบบและพัฒนา CAI Multimedia ด้วย Authorware. กรุงเทพฯ: เอช.เอ็น.กรุ๊ป จำกัด.
- ไพโรจน์ ศรีธรรณากุล. (2539). ไมโครคอมพิวเตอร์ประยุกต์ทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- ไพศาล หวังพานิช. (2536). การวัดผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2545-2559. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.



การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนจากการใช้สื่อ
E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล ของนักศึกษาระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565
วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน

Comparison of learning achievement before and after learning from
the use of media. E-book on basic knowledge about digital of student
level Higher Vocational Certificate, Year 2, Semester 2, Academic
Year 2022 Wimol Sriyan Technology College

มลิวัดย์ ภูมิ่ง¹

¹สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมลศรียาน, E-mail: nonglda29255@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียน และหลังเรียนจากการใช้สื่อ E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 22 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อ E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล แบบฝึกปฏิบัติระหว่างเรียน จำนวน 4 ชุด แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจหลังการเรียนจากสื่อ E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ผู้วิจัยเป็นผู้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ E1, E2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test (Dependent)

ผลการวิจัย พบว่า ค่า E1 และ E2 เท่ากับ 82.27 และ 85.45 ซึ่งมากกว่า 80 ที่ตั้งไว้ จึงสรุปได้ว่า สื่อ E-book มีประสิทธิภาพ และการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้ t-test พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อ E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่า SD หลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียน แสดงว่า หลังจากการเรียนโดยใช้สื่อ E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล นักศึกษามีคะแนนสูง กว่าก่อนเรียน

คำสำคัญ: active learning, ผลสัมฤทธิ์, วิธีสอน



Abstract

The objective was to compare learning achievement before studying and after learning from using E-book media on basic knowledge about digital second year Higher Vocational Certificate students, Semester 2, Academic Year 2022, Wimol Sriyan Technological College, the sample size was 22 people. The research tool was an E-book on basic knowledge about digital. Practice during class Amount of 4 sets, a test to measure knowledge and understanding after learning from the E-book media on the subject of basic digital knowledge and pre-study and post-study achievement tests The researcher is the person who collects the data himself. Data were analyzed using E1, E2 statistics, mean, SD and t-test (Dependent).

The results showed that the E1 and E2 values were 82.27 and 85.45, which was more than 80 that had been set. Thus, it could be concluded that E-book media was effective. And comparing the learning achievement by using t-test, it was found that the students who learned by using E-book media on basic knowledge about digital. have higher learning achievement after learning than before learning It is statistically significant at the 0.05 level and the SD value after studying is higher than before studying, indicating that after studying using the E-book media on basic knowledge about digital, students have high scores than before studying

Keywords: active learning, achievement, teaching methods

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้แนวคิดในการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการศึกษา ได้เป็นที่ยอมรับมาก สำหรับประเทศไทย รัฐบาลมีนโยบายในการดำเนินการจัดหาคอมพิวเตอร์ มาใช้เพื่อการเรียนการสอนทั้งหน่วยงานและสถาบันการศึกษาของรัฐ

สังคมยุคปัจจุบันเป็นสังคมที่อยู่ในโลกแห่งการเรียนรู้ วิทยาการ เทคโนโลยี และการสื่อสารเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การจัดการศึกษาจึงจำเป็นต้องนำเอาเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาใช้เพื่อเตรียมคนให้พร้อมที่จะดำรงชีวิตอยู่ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างราบรื่นและมีความสุข ด้วยเหตุนี้กระทรวงศึกษาธิการ จึงได้กำหนดหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544



ผู้ศึกษาจึงได้คิดเลื่อนวัตรกรรม คอมพิวเตอร์ช่วยสอน ขึ้นมาเพื่อ เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการจัดการอาชีพ เป็นวิชาที่ศึกษาความหมายและจุดประสงค์ของวิชาเทคโนโลยี ดิจิทัล เพื่อการจัดการอาชีพ ความหมายของดิจิทัล ประเภทของสื่อดิจิทัล องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล อุปกรณ์ดิจิทัล จริยธรรมในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งถ้านักศึกษาได้ศึกษาเนื้อหาเหล่านี้ทั้งหมดจะทำให้ นักศึกษามีความรู้ในการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตประจำวันด้วย การเรียนโดยใช้สื่อ E-book สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่าง ๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่าง ๆ ตลอดจนมี ปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ นอกจากนี้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และสามารถสั่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้ อีกประการ หนึ่งที่สำคัญก็คือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะ ไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป เมื่อนักเรียนได้เรียนแล้วจะรู้สึกไม่เครียดกับการเรียนมีความสุขกับการเรียน มากยิ่งขึ้น

จากการสังเกต ของผู้สอนพบว่า นักศึกษายังใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่เป็นไปตามขั้นตอน คอมพิวเตอร์ มีข้อดีและข้อเสียในการใช้งาน โดยเฉพาะวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลง อยู่ตลอดเวลา เป็นเรื่องที่ซับซ้อน เข้าใจได้ยาก เพื่อให้นักศึกษามีความสนใจในการเรียนและการใช้ คอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องหาวิธีแก้ไขปัญหาดังกล่าว นั่น คือการนำสื่อการสอน มาประยุกต์และปรับให้เหมาะสมกับการสอนเพื่อให้นักศึกษาสนใจการเรียนและการใช้คอมพิวเตอร์ได้ ถูกต้อง ผู้สอนจึงจัดทำสื่อการเรียนการสอนขึ้น คือ E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ออนเรียนและหลังเรียนใช้สื่อ E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการสอน E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล ให้มี ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

สมมติฐานการวิจัย

1. สื่อการสอน E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80



2. ผลสัมฤทธิ์ นักศึกษา ที่เรียนโดยใช้สื่อ E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

ความหมายของ E-book

E-book หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คำนี้อาจจะเป็นคำใหม่ ในความรู้สึกของหลาย ๆ คน แต่อีกไม่นานจะเป็นที่รู้จักในหมู่นักอ่านทั้งหลาย โดยเฉพาะในวงการห้องสมุดซึ่งในอนาคตจะมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบให้เป็นห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ ห้องสมุดดิจิทัลและห้องสมุดเสมือนเทคโนโลยีนี้ก็คงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการนำมาให้บริการกับผู้ใช้ ถึงแม้ว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นกับรูปแบบของหนังสือก็ไม่จำเป็นว่าเราต้องโยนหนังสือทิ้งไปแล้วหันมาใช้เทคโนโลยีที่กำลังเกิดขึ้นแทนที่ เพราะเราก็ไม่ทราบว่าจะเมื่อไหร่เทคโนโลยีนี้จะเป็นที่นิยมและยอมรับอย่างแพร่หลาย และถึงแม้ว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะเป็นเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ในวงการหนังสือ แต่หนังสือก็ยังมีคุณค่าต่อมนุษย์ในหลายด้าน ดังนี้ค่ายกย่องเกี่ยวกับหนังสือจาก Tony Cawkell ว่าหนังสือจะยังคงมีการจัดพิมพ์อีกหลายปี และมีความจริงว่าการได้พบหน้ากันระหว่างหนังสือกับผู้อ่านจะมีความสัมพันธ์กับมนุษย์มากกว่าการใช้เครื่องจักร ซึ่งจะมีค่าที่เกี่ยวข้องกัน 2 ค่า คือการถ่ายโอนข้อมูล และพฤติกรรมของมนุษย์ หากมองโดยผ่าน ๆ จะพบว่า การอ่านหนังสือ การสแกนหัวข้อข่าว การประเมินคุณค่ารูปภาพหรือภาพวาด เป็นการหาความบันเทิงที่มีความสุขจากแผ่นกระดาษ และยังจะสามารถจะเขียนข้อความอื่น ๆ ลงไปได้อีก สามารถนำติดตัวได้ อ่านบนเครื่องบิน รถไฟ ในห้องน้ำก็ได้ และมองดูสวยเมื่ออยู่บนชั้น ให้เป็นของขวัญกับคนที่รักได้

ได้มีผู้ให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ไว้หลายความหมาย ได้แก่ เป็นคำเฉพาะที่ใช้สำหรับผลิตภัณฑ์ที่เป็นสิ่งพิมพ์ด้านอิเล็กทรอนิกส์และมัลติมีเดีย โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลิตภัณฑ์ที่เป็นแผ่นจากข้อมูลเสียง (optical disc) เช่น ซีดีรอม และซีดีไอ และเป็นซอฟต์แวร์(ในรูปของดิสก์ขนาด 8 ซม.) เป็นคำที่ใช้ในการอธิบายตัวอักษรที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับหนังสือ อยู่ในรูปแบบดิจิทัล โดยแสดงให้เห็นบนจอคอมพิวเตอร์ เป็นหนังสือถูกนำมาจัดพิมพ์ในรูปแบบดิจิทัล ไม่บังคับการพิมพ์และการเข้าเล่ม แผ่นซีดีรอมสามารถจัดเก็บข้อมูลได้จำนวนมากในรูปแบบของตัวอักษรทั้งลักษณะภาพ ดิจิตอล ภาพแอนิเมชัน วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง คำพูด เสียงอื่น ๆ ที่ประกอบตัวอักษรเหล่านั้น มูลค่าของการจำลองลงบนแผ่นจากข้อมูลเสียง (optical disc) เพียงแค่เป็นเศษส่วนของการจัดพิมพ์และการห่อหนังสือในขณะที่มีความจำเป็นที่จะต้องมีการ์ดแวร์ในการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และขณะนี้มีราคาหลายระดับลักษณะของซอฟต์แวร์ที่เพิ่มเป็นแบบไฮเปอร์มีเดีย



(Hypermedia) สามารถแสดงผลของการค้นหาตัวอักษรได้เชื่อมต่อกับไฮเปอร์เท็กซ์ มีคำแนะนำที่สามารถอธิบายศัพท์เป็นระบบออนไลน์ และอาจมีหมายเหตุตรงขอบ เป็นต้น

ความรู้เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล

เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology: IT) หรือเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technologies: ICTs) ก็คือ เทคโนโลยีสองด้าน หลัก ๆ ที่ประกอบด้วยเทคโนโลยีระบบคอมพิวเตอร์ และ เทคโนโลยีสื่อสารโทรคมนาคมที่ผนวกเข้าด้วยกัน เพื่อใช้ในกระบวนการจัดหา จัดเก็บ สร้าง และเผยแพร่สารสนเทศในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเสียง ภาพ ภาพเคลื่อนไหว ข้อความหรือตัวอักษร และตัวเลข เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ความถูกต้อง ความแม่นยำ และความรวดเร็วให้ทันต่อการนำไปใช้ประโยชน์

เทคโนโลยีสารสนเทศ คือ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการจัดเก็บประมวลผล และเผยแพร่สารสนเทศ ซึ่งรวมแล้วก็คือ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีการสื่อสารโทรคมนาคม หรือ Computer and Communications ที่นิยมเรียกกันย่อ ๆ ว่า C & C อย่างไรก็ตาม มีแนวโน้มที่จะนับเทคโนโลยีอื่น ๆ ที่เป็นองค์ประกอบของ C & C และเกี่ยวเนื่องเข้ามาเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศด้วย เช่นเทคโนโลยีไมโครอิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยีระบบอัตโนมัติ เทคโนโลยีการพิมพ์ เทคโนโลยีสำนักอัตโนมัติ เทคโนโลยีการศึกษา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โดเมน (Doman. 2001: 74) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ E – Book จะมีอุปกรณ์ที่ใช้อ่านข้อความอิเล็กทรอนิกส์หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นขั้นตอนหนึ่งในการพัฒนาเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่ผลิตขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำลายเพื่อการใช้หนังสือร่วมกันโดยผ่านการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต โดยเป็นอุปกรณ์พื้นฐานของไมโครโปรเซสเซอร์โดยในงานวิจัยได้กล่าวถึงประวัติของข้อความอิเล็กทรอนิกส์แบบสั้น ๆ และคำแนะนำเกี่ยวกับตลาดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งความสะดวก และชัดเจนในการใช้เป็นปัญหาที่พบในการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

Striphas (2002: 348) ได้สำรวจความเชื่อมโยงของพัฒนาการของหนังสือ เกี่ยวกับโครงสร้างอุปกรณ์ทางเทคนิคของหนังสือ จากหนังสือในรูปแบบมาสู่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยหนังสือมีการคมนาคมทางโทรศัพท์ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งจากผลการวิจัย ทำให้ทราบถึงการเชื่อมโยงของพัฒนาการของหนังสือจากอดีตที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน

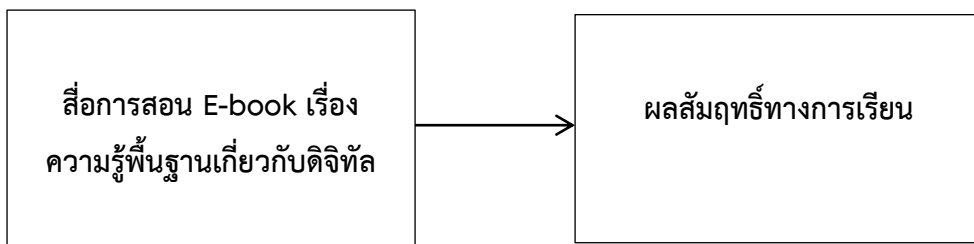
Grigg (2005: 90) ได้ศึกษาผลของการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAL) ในทางทัศนกรรม ในการจัดฟันสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งได้ทดลองว่ากับนักศึกษากลุ่มตัวอย่างจำนวน 48 คน โดยได้ทำการทดลอง 2 รูปแบบ คือ การใช้ E-Book และกรณีการศึกษาจากระเบียงจริง ผลการวิจัย



พบว่า นักศึกษาส่วนมากได้รับความรู้และมีการโต้ตอบกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ซึ่งจะใช้เป็นแนวทางในการออกแบบพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมาใช้สำหรับทางทันตกรรม

Hage (2006: 97) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยี E- Book ซึ่งจะเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่อยู่ในรูปของเอกสารดิจิทัลในการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นจะต้องใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ ซึ่งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีการเติบโตอย่างช้าๆและผู้วิจัยได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างประสิทธิภาพของระดับการใช้งานกับอายุมีความแตกต่างกันทางสถิติและประสิทธิภาพของระดับการใช้งานกับเพศไม่มีความแตกต่างทางสถิติ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 จำนวน 96 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 จำนวน 22 คน

ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายได้แก่

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ สื่อการสอน E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล

ตัวแปรตาม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย เดือน ตุลาคม 2564 – กุมภาพันธ์ 2566

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อการสอน E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการทดลองครั้งนี้ ทำการทดลองกับกลุ่มนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2



1. แจกจุดประสงค์การเรียนรู้ให้กับนักศึกษา และทดสอบก่อนเรียน
2. แนะนำสื่อการเรียนการสอนให้ผู้เรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ผู้เรียนใช้ศึกษานอกเวลาเรียน
3. มอบหมายงานให้ผู้เรียน เรียน E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล
4. ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนแล้วนำมาส่งในห้องเรียน
5. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังการใช้สื่อ E-book
6. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน
7. นำคะแนนมาเปรียบเทียบก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้สื่อการเรียนการสอน E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล

สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าเฉลี่ย ค่า E1 และ E2 เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อ E-book โดยค่า E1 และ E2 เท่ากับ 80 และ 80

ความหมาย หมายถึง ของ $E1/E2$ (การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม WWW.Kroobannok.com/8099)

E1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ (กระบวนการในที่นี้ คือ กระบวนการ การจัดการเรียน การสอนระหว่างเรียนทั้งหมด โดยคิดจากคะแนนหลังเรียนของแต่ละหน่วย บท ของแต่ละเรื่อง) เช่น ตัวเลข 80 หมายถึง ผู้เรียนทั้งหมดได้ทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ซึ่งหาได้จากสูตร ผลรวมของคะแนน หารด้วย จำนวนผู้เรียนทั้งหมด คูณด้วย 100 แล้วหารด้วย ผลรวมของคะแนนเต็มของแบบทดสอบทุกชุด ก็จะได้ E1

E2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (ผลลัพธ์ในที่นี้หมายถึง หลังจากผู้เรียน เรียนจบ กระบวนการ โดยคิดคะแนนจากหลังเรียน ได้มาจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์นั่นเอง) เช่น ตัวเลข 80 หมายถึง ผู้เรียนทั้งหมดได้ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 หาได้จากสูตร ผลรวมของคะแนน หารด้วย จำนวนผู้เรียนทั้งหมด คูณด้วย 100 แล้วหารด้วย ผลรวมของคะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน ก็จะได้ E2

2. หาค่าความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียนภายในกลุ่มตัวอย่างเดียวกัน โดยใช้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ค่าสถิติ t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัย



1. การหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนการสอน โดยใช้สื่อการสอน E-book
ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนการสอน โดยใช้สื่อการสอน E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล

คะแนน	คะแนนระหว่างเรียน	คะแนนหลังเรียน	ประสิทธิภาพของ E-book
	E ₁	E ₂	
คะแนนเต็ม	60	20	
ค่าเฉลี่ย	49.36	10.82	82.27/85.45
ร้อยละของค่าเฉลี่ย	82.27	85.45	

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพ E₁ และ E₂ ของสื่อการสอน E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล สำหรับนักศึกษา ระดับชั้น ปวส. 2 คะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียน เท่ากับ 82.27 และคะแนนหลังเรียน เท่ากับ 85.45 แสดงว่า สื่อการสอน E -book มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ด้วยการพัฒนาการเรียน การสอนโดยใช้สื่อการสอน E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล
ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยสื่อการสอน E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล

คะแนน	N	\bar{X}	SD	t	Sig
ก่อนเรียน	22	3.55	0.912	7.014*	0.000
หลังเรียน	22	10.81	4.777		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยของ คะแนนหลังการเรียนเท่ากับ 10.81 ค่าเฉลี่ยก่อนการเรียนเท่ากับ 3.55 ค่า SD ก่อนเรียนต่ำกว่าหลังเรียน และมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมี ค่า t เท่ากับ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 จึงเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ นั่นคือ นักศึกษาที่เรียนโดยใช้สื่อ E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



สรุปผลการวิจัย

1. ค่า E1 และ E2 เท่ากับ 80.45 และ 83.04 มากกว่า 80 จึงสรุปได้ว่า สื่อ E-book มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้ t-test (Dependent) พบว่า นักศึกษาที่เรียนโดยใช้สื่อ E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และค่า SD หลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียน แสดงว่า หลังจากการเรียนโดยใช้สื่อ E-book ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล นักศึกษามีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน

อภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพของสื่อการสอน E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล มีคะแนนระหว่างเรียนเท่ากับ 82.27 และคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 85.45 ซึ่งมากกว่า 80/80 แสดงว่าสื่อการสอน E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่เป็นเช่นนี้เป็นเพราะ ภายในสื่อการสอนประกอบไปด้วยเนื้อหารายละเอียดวิธีการคิด ภาพประกอบและแบบฝึกหัด จึงทำให้นักศึกษามีความสนใจเรียนเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถนำกลับไปทบทวน หรือเรียนรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัจฉา นิตยพงศ์ชัย (2552 : บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) วิชาเศรษฐศาสตร์จุลภาค สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาการจัดการห้อง GMG45451N มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 34 คน ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ วิชาเศรษฐศาสตร์จุลภาค สำหรับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ เท่ากับ 84.46/83.30 แสดงว่าหนังสือที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียน และหลังการใช้สื่อ E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 โดยการใช้ t-test พบว่า นักศึกษาที่เรียนโดยใช้สื่อ E-book หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่า SD หลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียน แสดงว่าหลังจากเรียนโดยใช้สื่อ E-book นักศึกษามีคะแนนสูงขึ้น การที่ได้ผลการศึกษาเช่นนี้ อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ E-book ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ เป็นไปตามสมมติฐานการศึกษา ทั้งนี้อาจเป็นผลเนื่องมาจากสาเหตุหลายประการ ดังนี้



ประการที่หนึ่ง การเรียนโดยใช้สื่อ E-book ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้แบบใหม่ที่มีประสิทธิภาพสำหรับนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จึงทำให้นักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนด้วยสื่อชนิดนี้ อีกทั้งโดยใช้สื่อ E-book ใช้แทนคำบรรยายทำให้นักเรียนไม่เสียเวลาและเบื่อหน่ายการอ่านเนื้อหาเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความผ่อนคลายสามารถจดจำเนื้อหาได้ดีกว่า

ประการสุดท้าย นักศึกษาที่เรียนโดยใช้สื่อ E-book มีการตรวจสอบความรู้อยู่เสมอจากการทำแบบทดสอบท้ายกิจกรรม ซึ่งจัดเป็นแบบทดสอบย่อย เพื่อหาข้อบกพร่องของตนเองและเรียนรู้ที่จะแก้ไขข้อบกพร่องนั้น ช่วยให้นักศึกษาสามารถทบทวนความรู้เดิมก่อนไปเรียนเนื้อหา

ด้วยเหตุผลดังกล่าว เป็นการสนับสนุนสมมติฐาน ที่ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษาหลังเรียนโดยใช้สื่อ E-book เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สูงขึ้นกว่าอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของนายพิเชษฐ เพียรเจริญ (2546 :67) ได้ทำการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง สื่อการสอน โดยได้ทดลองกับนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี จำนวน 55 คน ผลการวิจัยพบว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง สื่อการสอน มีประสิทธิภาพ 82.0/82.5 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง สื่อการสอน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ในการใช้สื่อ E-book ควรเลือกเนื้อหา ที่ไม่ยากหรือมีเนื้อหามากเกินไป และควรเป็นเนื้อหาที่นักเรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้เพื่อสร้างกำลังใจและปลูกฝังนิสัยรักการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองให้เกิดแก่นักเรียน

2. ควรแทรกข้อคิดเห็น ด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ ให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากสื่อการสอน E-book กับสื่อการสอนแบบอื่น ๆ

2. ควรทำวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน E-book ในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการจัดการอาชีพ เรื่องอื่น ๆ ของนักศึกษา ระดับชั้น ปวส. 2 เพิ่มเติมต่อไป



เอกสารอ้างอิง

ชนิษฐา ทুমมากรณ์. การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน รายวิชาคณิตศาสตร์. ค้นเมื่อวันที่ 20
พฤศจิกายน 2565, จาก <http://www.saraeor.org>

_____. โปรแกรม Flip album. ค้นเมื่อวันที่ 26 พฤศจิกายน 2565, จาก
WWW.Kroobannok.com/8099.

ความหมายหมายของ E1/E2. ค้นเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2565, จาก WWW.Kroobannok.com/8099.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2555). ระบบสื่อการสอน. คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์. ค้นเมื่อวันที่ 15 มกราคม 2565, จาก
<http://www.kruthong.net/Desktop%20Author/munu.html>



**การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน
วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ชั้นปีที่ 2 สาขาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน**
**Developing Academic Achievement Using Practice Exercises in After-
School Supplementary Teaching Single Accounting and Reconciliation
of Students at the Vocational Certificate level 2nd year, Accounting
Major, Wimol Sriyan Technological College**

เยาวลักษณ์ อินทร์ศรี¹

¹สาขาวิชาการบัญชี, วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน, E-mail: pompom.ins@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด 2) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช. ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้น ปวช.2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง เป็นนักเรียนที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบฝึกปฏิบัติ การคำนวณต้นทุนสินค้าคงเหลือ และการบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าคงเหลือ จำนวน 3 ชุด แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด จำนวน 20 ข้อ มีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 ผู้วิจัยเป็นผู้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ร้อยละ ของคะแนนความก้าวหน้า และ ทดสอบสถิติค่าทีแบบไม่อิสระต่อกัน

ผลการวิจัย พบว่า 1) ประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติ วิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น พบว่าแบบฝึกปฏิบัติมีประสิทธิภาพ $E_1=84.60$ $E_2=86.87$ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน โดยคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 10.91 คะแนนหลังเรียนเท่ากับ 17.37 มีค่า t เท่ากับ 14.214 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: แบบฝึกปฏิบัติ, สอนเสริมหลังเลิกเรียน, วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด



Abstract

This research time the objectives are to 1) find the effectiveness of the practice exercises. in supplementary teaching after school Individual Accounting and Reconciliation 2) Developing academic achievement Solo Accounting and Reconciliation of Vocational Diploma students, 2nd year, 2nd semester, academic year 2022, Wimol Sriyan Technological College by using a practice exercise. in supplementary teaching after school the sample group was Vocational Level 2 students in Accounting. Wimol Sriyan Technological College of, 24 students were obtained by purposive selection. Students who do not pass the exam the tools used in the research were practice exercises. Calculation of cost of inventories and record of inventories in the amount of 3 sets. Achievement test. Academic Single Accounting and Reconciliation, amount 20 items, It has a reliability value of 0.89 the researcher collected the data by himself. Data was analyzed using statistics. Percentage of progress scores and independentt-test statistics.

The results showed that: 1) Efficiency of practice exercises basic cost accounting It was found that the practice exercises were effective $E1=84.60$ $E2=86.87$ which met the 80/80 criterion. 2) Improve academic achievement using practice exercises In supplementary teaching after school, it was found that after school scores were higher than before school scores. The pre-learning score was 10.91, the post-learning score was 17.37, and the t-value was 14.214 with statistical significance at the .05 level.

Keywords: developing academic achievement using practice exercises, tutoring after school, single accounting and reconciliation

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยมาตรา 24 การจัดกระบวนการเรียนรู้



ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการดังต่อไปนี้ 1) จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล 2) ฝึกทักษะ กระบวนการความคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา 3) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง (กระทรวงศึกษา 2545: 10-11) ซึ่งการใช้แบบฝึกปฏิบัติ มีประโยชน์และมีความสำคัญต่อผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ลึกซึ้งขึ้น นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองอย่างเต็มความสามารถของแต่ละบุคคลก่อให้เกิดความชำนาญในการแก้ไขปัญหาอีกทั้งเป็นเครื่องมือประเมินผลการเรียน และการสอนของครู (วิไลลักษณ์ มีทิต, 2551: 48) ซึ่งแบบฝึกมีความสำคัญจัดได้ว่าเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองอย่างเต็มความสามารถของแต่ละบุคคล (สมศรี อภัยม, 2553: 22)

การเรียนการสอนในปัจจุบันด้านการบัญชีมีการพัฒนามากขึ้นตามลักษณะของวิชาชีพบัญชี คือ ด้านการทำบัญชี ด้านการสอบบัญชี ด้านการบัญชีบริหาร ด้านการบัญชีภาษีอากร ด้านวางระบบบัญชี ด้านการศึกษาและเทคโนโลยีการบัญชี และบริการเกี่ยวกับการบัญชีด้านอื่นตามที่กำหนดโดยกฎกระทรวง ปัญหาที่พบคือการเรียนการสอนจะต้องมีการปรับปรุงให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงตามวิชาชีพต่างๆ ที่ไม่เน้นเฉพาะด้านการทำบัญชีเพียงอย่างเดียว โดยเฉพาะด้านการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด ซึ่งได้แยกเป็นแขนงหนึ่งในวิชาชีพบัญชี จึงต้องให้ความสำคัญมากยิ่งขึ้นทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติที่ต้องเน้นมากขึ้นในการเรียนการสอน จากการสังเกตของครูผู้สอนพบว่า นักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่อง การคำนวณยอดซื้อสินค้ากรณีชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่าย เนื่องจากมีขั้นตอนการคำนวณซับซ้อนหลายขั้นตอน จึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ฝ่ายวัดผลประเมินผล, 2564)

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ตระหนักถึงความจำเป็นที่ต้องมีการพัฒนาการเรียนการสอน โดยให้มีการทบทวนหลังเลิกเรียน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด และสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาชีพเดี่ยวและการกระทบยอด เรื่อง การคำนวณยอดซื้อสินค้ากรณีชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่าย ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำวิจัยเรื่อง การใช้แบบฝึกทักษะในการสอนเสริม วิชาชีพเดี่ยวและการกระทบยอด ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน เพื่อให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระหายอด ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระหายอดของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนที่เรียนเสริม โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระหายอดคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

แนวคิดเกี่ยวกับแบบฝึก

แบบฝึกเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการ ในเรื่องที่เรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เข้าใจ มากยิ่งขึ้น ซึ่งความหมายของแบบฝึกเป็นสิ่งที่สำคัญต่อผู้วิจัย ดังนั้นเพื่อให้เข้าใจความหมาย แบบฝึก นักการศึกษาได้ให้ความหมายของแบบฝึก ไว้ดังนี้

วิไลวรรณ ธาณี (2550: 40) ได้ให้ความหมายของแบบฝึกว่า หมายถึง สื่อการสอน ประเภทหนึ่งที่ครูสร้างขึ้นเพื่อเป็นสิ่งเร้า สำหรับให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ด้วยความสนใจและเพื่อเป็นการฝึกฝนหรือทบทวนความรู้ที่เรียนไปแล้ว ให้ผู้เรียนเกิดความจำ ความชำนาญ มีทักษะเพิ่มขึ้น และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2552: 147) ได้กล่าวถึงแบบฝึกไว้ว่า แบบฝึกหรือแบบฝึกหัดหรือแบบฝึกเสริมทักษะ เป็นสื่อการเรียนประเภทหนึ่งสำหรับให้นักเรียน ได้ฝึกปฏิบัติ เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะเพิ่มขึ้น ส่วนใหญ่จะมีแบบฝึกหัด อยู่ท้ายบทเรียน ในบางแบบฝึกจะมีลักษณะเป็นแบบฝึกปฏิบัติ

ราชบัณฑิตยสถาน (2555: 64) ได้ให้ความหมายของแบบฝึกว่า หมายถึง แบบฝึกหัดหรือชุดการสอนที่เป็นแบบฝึกที่ใช้เป็นตัวอย่าง ปัญหาหรือคำสั่งที่ตั้งขึ้นให้นักเรียนฝึกตอบ

กล่าวโดยสรุป ความหมายของแบบฝึกข้างต้น หมายถึง เครื่องมือที่ครูผู้สอนสร้างขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกทักษะให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น โดยผู้เรียนจะต้องลงมือทำด้วยตัวเอง และทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง



หลักการสร้างแบบฝึก

วิลเลียมส์ มีทิส (2551: 48) กล่าวว่า ในการสร้างแบบฝึกนั้นผู้สร้างต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลแบบฝึกที่สร้างต้องมีหลายๆ รูปแบบ สร้างจากง่ายไปหายากมีความถูกต้องห้ามผิดพลาดในแบบฝึกที่สร้างมีการสอดแทรกทักษะวิชาอื่นเข้าไปด้วย ควรจัดทำแบบฝึกไว้ล่วงหน้าเพราะแบบฝึกควรทำหลังจากผู้เรียนได้เรียนบทเรียนในเรื่องนั้น ๆ จบลงทันที

สมศรี อภัย (2553: 22) กล่าวว่า ประโยชน์ของแบบฝึกทักษะไว้ว่าเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองอย่างเต็มความสามารถของแต่ละบุคคลก่อให้เกิดความชำนาญในการแก้ไขปัญหาอีกทั้งเป็นเครื่องมือประเมินผลการเรียน และการสอนของครู

กล่าวโดยสรุป หลักการสร้างแบบฝึก ผู้สร้างต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลแบบฝึกที่สร้างต้องมีหลายรูปแบบ สร้างจากง่ายไปหายาก เพื่อให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองอย่างเต็มความสามารถของแต่ละบุคคล

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ได้มีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

สิริสรณ์ สิทธิรินทร์ (2554: 18) กล่าวว่า ความหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จทางการเรียนของบุคคลที่วัดได้จากกระบวนการทดสอบหรือกระบวนการที่ไม่ต้องอาศัยของการทดสอบด้วยวิธีการอย่างหลากหลาย เช่น การตรวจผลงานของผู้เรียนการสังเกตพฤติกรรม เป็นต้น

สุพัตรา เกษมเรืองกิจ (2551: 32) กล่าวว่า ความหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหาและทักษะทางวิชาการ รวมทั้ง สมรรถภาพทางสมองด้านต่าง ๆ ที่ได้จากการอบรมสั่งสอนและวัดได้โดยอาศัยเครื่องมือและวิธีการที่ หลากหลาย

จากความหมายข้างต้น อาจสรุปได้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จ ความสามารถของบุคคลด้านต่างๆ ทั้งด้านความรู้ ทักษะและกระบวนการ ความเห็นต่างๆ ที่เกิดขึ้น หลังจากผ่านกระบวนการเรียนการสอน การฝึกอบรมมาแล้ว รวมทั้งสมรรถภาพทางสมองด้านต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการค้นคว้า

วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด

ในบางกิจการจะชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่าย หรือรับรองตัวแลกเงินแทนการชำระหนี้ด้วยเงินสด แต่บางกิจการชำระหนี้ด้วยเงินสดและตัวเงินจ่ายทั้งสองอย่าง ถ้ามีการชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่ายการคำนวณยอดซื้อสินค้าจะต้องนำรายการเกี่ยวกับตัวเงินจ่ายมาคำนวณด้วย ซึ่งจะวิเคราะห์จากบัญชีตัวเงินจ่าย บัญชีตัวเงินจ่าย



จ่ายตามตัวเงินจ่าย	XX	ยอดยกมา (ตัวเงินายต้นงวด)	XX
ยอดยกไป (ตัวเงินจ่ายปลายงวด)	XX	ชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่าย *	?
		(ออกตัวเงินจ่าย) ?	
	XX		XX

ยอดชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่าย จะนำไปคำนวณหายอดซื้อสินค้าทั้งสิ้น
บัญชีเจ้าหนี้การค้า

จ่ายชำระหนี้เจ้าหนี้	XX	ยอดยกมา (เจ้าหนี้การค้าต้นงวด)	XX
ชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่าย *	XX	ซื้อสินค้าเงินเชื่อ	XX
ส่งคืนสินค้า	XX		
ส่วนลดรับ	XX		
ยอดยกไป(เจ้าหนี้การค้าปลายงวด)	XX		
	XX		XX

การคำนวณยอดซื้อสินค้า (กรณีคำนวณยอดชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่าย)

ซื้อสินค้า XX

ซื้อสินค้าเป็นเงินเชื่อ

จ่ายชำระหนี้เจ้าหนี้	XX
ชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่าย *	XX
ส่งคืนสินค้า	XX
ส่วนลดรับ	XX
เจ้าหนี้การค้าปลายงวด	XX
รวม	XX
หัก เจ้าหนี้การค้าต้นงวด	XX

ซื้อสินค้าเป็นเงินเชื่อ XX

ซื้อสินค้าทั้งสิ้น XX

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

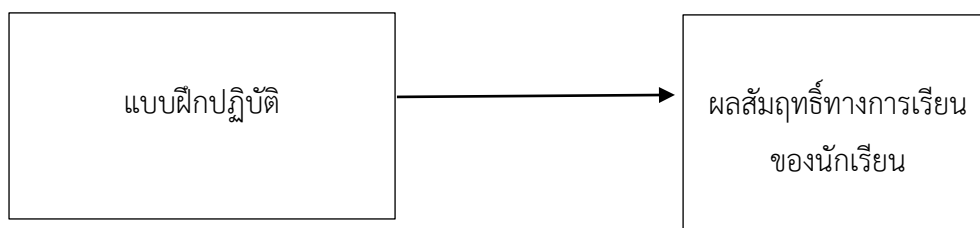
จิตภา มะลิเสื่อ (2560: บทคัดย่อ) การสร้างและพัฒนาชุดฝึกเสริมทักษะคณิตศาสตร์เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2560 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ชุดฝึกเสริมทักษะคณิตศาสตร์ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกเสริมทักษะคณิตศาสตร์เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในเรื่องนี้ เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่กำลังเรียนในภาค



เรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 วิทยาลัยสารพัดช่างสระบุรี อำเภอเมืองสระบุรี จังหวัดสระบุรี สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 1) ชุดฝึกเสริมทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 จำนวน 8 ชุด 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกเสริมทักษะคณิตศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีผลการศึกษาพบว่า 1) ประสิทธิภาพของชุดฝึกเสริมทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ที่ผู้รายงานสร้างขึ้น 8 ชุด มีประสิทธิภาพ ดังนี้ 83.75/82.35, 83.90/82.94, 83.77/80.29, 83.87/81.47, 82.30/81.76, 83.09/82.94, 83.53/81.47 และ 81.32/80.59 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกเสริมทักษะคณิตศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกเสริมทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน และร้อยละ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 อยู่ในระดับมาก

อัคคพน อนันต์ (2563: บทคัดย่อ) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ลำดับเรขาคณิต โดยใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศิริวิหาร(สมเด็จพระวันรัต อุบลรัตน์) การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน เรื่อง ลำดับเรขาคณิต โดยใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศิริวิหาร(สมเด็จพระวันรัต อุบลรัตน์) กับเกณฑ์ร้อยละ 50 ของคะแนนเต็ม โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศิริวิหาร (สมเด็จพระวันรัต อุบลรัตน์) ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2563จำนวน 12 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่ผู้วิจัยดำเนินการสอน ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง โดยใช้ แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง ลำดับเรขาคณิต ใช้เวลา 6 คาบ คาบละ 60 นาทีจากนั้นผู้วิจัยได้ทำการ ทดสอบหลังเรียนกับนักเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ลำดับ เรขาคณิต จำนวน 12 คน ซึ่งใช้เวลา 1 คาบ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 12 คน หลังจากรับการสอนโดยใช้แบบ ฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง ลำดับเรขาคณิต มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 50 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด โดยมีจำนวนมากกว่า ร้อยละ 60 ของนักเรียนที่เป็น กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็น ไปตามสมมติฐาน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน จำนวน 45 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง ที่เป็นนักเรียนที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ ด้วยคะแนนต่ำกว่า 10 คะแนน จาก 20 คะแนน ในวิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบฝึกปฏิบัติ เรื่อง การคำนวณยอดซื้อสินค้า กรณีชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่าย จำนวน 3 ชุด
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการคำนวณยอดซื้อสินค้ากรณีชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่าย วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด

การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพ

1. แบบฝึกปฏิบัติ เรื่อง การคำนวณยอดซื้อสินค้า กรณีชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่าย มีวิธีสร้างเครื่องมือ ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารและตำราต่างๆ ที่เกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้เรื่องการคำนวณยอดซื้อสินค้ากรณีชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่าย

1.2 สร้างแบบฝึกปฏิบัติ เรื่อง การคำนวณยอดซื้อสินค้า กรณีชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่าย จำนวน 3 ชุด ต่อจากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพและความเที่ยงตรงของเนื้อหา นำไปหาค่าดัชนีวัดความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีวัดความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00

1.3 นำแบบฝึกปฏิบัติไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้น ปวช.2 ที่เคยเรียนวิชาบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด และไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง



จากนักเรียนกลุ่มเก่ง 2 คน นักเรียนกลุ่มปานกลาง 3 คน นักเรียนกลุ่มอ่อน 5 คน แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาหาประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติโดยเก็บคะแนนระหว่างเรียนกับคะแนนหลังเรียน ใช้สูตร E_1/E_2 ได้ประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติ ทั้งฉบับเท่ากับ 82.40/84.00 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีเดี่ยว และการกระทยอด

2.1 ศึกษาเอกสารและตำราต่าง ๆ

2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีเดี่ยว และการกระทยอด ลักษณะเป็นปรนัย แบบเลือกตอบ จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิด ให้ 0 คะแนน

2.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ข้อคำถาม การวัดผลประเมินผล จากนั้นนำไปปรับปรุงแล้วนำไปหาค่าดัชนีวัดความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีวัดความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับ ปวช.2 จำนวน 10 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำคะแนนที่ได้ไปหาค่าความยากง่าย (P) ซึ่งกำหนดไว้ระหว่าง 0.20 ถึง 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ซึ่งกำหนดไว้ 0.20 ขึ้นไป แล้วนำไปหาค่าความเชื่อมั่น ตามสูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (KR-20) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.89

2.5 ได้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับสมบูรณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้สอนแนะนำจุดประสงค์ การเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล และข้อตกลงของการเรียนโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน

2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. ดำเนินการสอนโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน ในวันจันทร์ วันพุธ พฤหัสบดี และ วันศุกร์ หลังเลิกเรียนตั้งแต่เวลา 14.00 น.-16.00 น.

สัปดาห์ที่ 1 ผู้สอนสอนเนื้อหาเรื่องการคำนวณหายอดซื้อสินค้ากรณีชำระด้วยบัญชีตัวเงินจ่าย ต่อจากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกปฏิบัติ ชุดที่ 1 เรื่องการคำนวณยอดซื้อสินค้ากรณีชำระด้วยตัวเงินจ่าย และบัญชีเจ้าหนี้ ทำในวันจันทร์ วันพุธ วันพฤหัสบดี และวันศุกร์ ซ้ำๆ กัน ตรวจสอบผลการจัดการคำนวณยอดซื้อสินค้ากรณีชำระด้วยตัวเงินจ่าย และบัญชีเจ้าหนี้ เฉลยและให้ข้อเสนอแนะในแต่ละวัน และเก็บข้อมูลการทำแบบฝึกหัดด้วยการให้คะแนน 20 คะแนน



สัปดาห์ที่ 2 ผู้สอนสอนเนื้อหาเรื่องการคำนวณยอดซื้อสินค้ากรณีชำระด้วยตัวเงินจ่าย และบัญชีเจ้าหนี้ ต่อจากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกปฏิบัติ ชุดที่ 2 เรื่องการคำนวณยอดซื้อสินค้า กรณีชำระด้วยตัวเงินจ่าย และบัญชีเจ้าหนี้ ทำในวันจันทร์ วันพุธ วันพฤหัสบดี และวันศุกร์ ซ้ำๆ กัน ตรวจสอบผลการคำนวณยอดซื้อสินค้า กรณีชำระด้วยตัวเงินจ่าย และบัญชีเจ้าหนี้ เฉลยและให้ข้อเสนอแนะในแต่ละวัน และเก็บข้อมูลการทำแบบฝึกหัดด้วยการให้คะแนน 20 คะแนน

สัปดาห์ที่ 3 ให้นักเรียนทำแบบฝึกปฏิบัติชุดที่ 3 เรื่องแบบฝึกปฏิบัติในการคำนวณยอดซื้อสินค้าทั้งสิ้น กรณีคำนวณชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่ายแล้ว และกรณีไม่คำนวณยอดชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่าย โดยนำแบบฝึกปฏิบัติชุดที่ 1 และชุดที่ 2 มารวมกัน ทำซ้ำๆ กันในวันจันทร์ วันพุธ วันพฤหัสบดี และวันศุกร์ ซ้ำ ๆ กัน ตรวจสอบผลการจัดทำแบบฝึกปฏิบัติทั้งสองชุด เฉลยและให้ข้อเสนอแนะในแต่ละวัน และเก็บข้อมูลการทำแบบฝึกหัดด้วยการให้คะแนน 10 คะแนน

สัปดาห์ที่ 4 ผู้สอนทบทวนบทเรียน ในวันจันทร์ เรื่อง การคำนวณยอดซื้อสินค้าทั้งสิ้น กรณีคำนวณชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่ายแล้ว และกรณีไม่คำนวณยอดชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่าย แล้วให้ตอบคำถามเป็นรายบุคคล วันพุธ ทบทวนบทเรียน เรื่อง การคำนวณยอดซื้อสินค้าทั้งสิ้น กรณีคำนวณชำระหนี้ด้วยตัวเงินจ่ายแล้ว แล้วให้ตอบคำถามเป็นรายบุคคล เพื่อวัดความก้าวหน้าของนักเรียน วันพฤหัสบดี ให้นักเรียนทำแบบฝึกปฏิบัติอีกครั้ง โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติชุดที่ 3 แล้วให้คำแนะนำ วันศุกร์ ทำการทดสอบนักเรียนหลังเรียนโดยใช้ข้อสอบชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียน แล้วแจ้งผลการเรียนกับ นักเรียน ที่เรียนเรื่องการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ด้วยในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน จากนั้นกล่าวชมเชย นักเรียนกล่าวขอบคุณ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติ จากสูตร E_1/E_2 โดยใช้สถิติร้อยละและค่าเฉลี่ย
2. วิเคราะห์หาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สถิติร้อยละของความก้าวหน้า และการคำนวณค่า t-test แบบdependent ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป



ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติ วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด

คะแนน	ระหว่างเรียน	หลังเรียน	ประสิทธิภาพของ แบบฝึกปฏิบัติ
	E_1	E_2	
คะแนนเต็ม	50	20	
ค่าเฉลี่ย	41.20	16.80	82.40/84.00
ร้อยละของค่าเฉลี่ย	82.40	84.00	

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพ E_1 และ E_2 ของแบบฝึกปฏิบัติ วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด คะแนนแบบฝึกระหว่างเรียน เท่ากับ 82.40 และคะแนนหลังเรียน เท่ากับ 84.00 แสดงว่าแบบฝึกปฏิบัติ วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 2 ร้อยละของคะแนนความก้าวหน้าของนักศึกษาที่ได้จากการทำแบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (X1)	คะแนนหลังเรียน (X2)	คะแนน ความก้าวหน้า	ร้อยละของคะแนน ความก้าวหน้า (เต็ม 20)
1	8	16	+8	40
2	7	16	+9	45
3	9	17	+8	40
4	11	18	+7	35
5	8	18	+10	50
6	10	19	+9	45
7	12	19	+7	35
8	11	17	+6	30
9	13	16	+3	15
10	9	16	+7	35
11	10	18	+8	40
12	12	17	+7	35



ตารางที่ 2 ร้อยละของคะแนนความก้าวหน้าของนักศึกษาที่ได้จากการทำแบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (X1)	คะแนนหลังเรียน (X2)	คะแนน ความก้าวหน้า	ร้อยละของคะแนน ความก้าวหน้า (เต็ม 20)
13	14	19	+5	25
14	13	17	+7	35
15	15	16	+1	5
16	12	18	+6	30
17	9	18	+9	45
18	10	17	+9	45
19	11	17	+6	30
20	13	16	+3	15
21	12	18	+6	30
22	9	16	+7	35
23	10	19	+9	45
24	14	19	+5	25
รวม	262	417	162	810
ค่าเฉลี่ย				33.75

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคนตั้งแต่ 6-9 คะแนน และมีคะแนนร้อยละของความก้าวหน้า ตั้งแต่ 30-45 คะแนนโดยมีค่าเฉลี่ย 33.75 คะแนน

ตารางที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน

ประเมิน	N	\bar{X}	SD.	t	sig
ก่อนเรียน	24	10.91	2.12	14.214*	.000
หลังเรียน	24	17.37	1.13		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 10.91 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 17.37 พัฒนาการเพิ่มขึ้น 6.46 และค่า t เท่ากับ 14.214 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติ วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทยอด พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยมีค่าเท่ากับ 82.40/84.00
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน โดยมีคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้น 6.46 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติ วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทยอด พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้วิจัยได้ออกแบบฝึกปฏิบัติโดยใช้ครูผู้สอนด้วยกัน ช่วยกันออกแบบฝึกปฏิบัติ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ แก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำไปทดลองใช้ ปรากฏว่า ครั้งที่ 1-2 ยังไม่ผ่านเกณฑ์ มาผ่านเกณฑ์ในครั้งที่ 3 ซึ่งแบบฝึกปฏิบัติที่ใช้มีลักษณะครอบคลุมกิจกรรม เนื้อหา ที่นักเรียนพึงจะได้รับในการเรียนวิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทยอด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วิลลิส (2551: 48) ที่ได้กล่าวว่า ในการสร้างแบบฝึกนั้นผู้สร้างต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลแบบฝึกที่สร้างต้องมีหลายๆ รูปแบบ สร้างจากง่ายไปหายาก มีความถูกต้องห้ามผิดพลาดในแบบฝึกที่สร้างมีการสอดแทรกทักษะวิชาอื่นเข้าไปด้วย ควรจัดทำแบบฝึกไว้ล่วงหน้าเพราะแบบฝึกควรทำหลังจากผู้เรียนได้เรียนบทเรียนในเรื่องนั้นๆ จบลงทันที และสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิตาภา มะลิเสื่อ (2560: บทคัดย่อ) การสร้างและพัฒนาชุดฝึกเสริมทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2560 ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของชุดฝึกเสริมทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ที่ผู้รายงานสร้างขึ้น 8 ชุด มีประสิทธิภาพดังนี้ 83.75/82.35, 83.90/82.94, 83.77/80.29, 83.87/81.47, 82.30/81.76, 83.09/82.94, 83.53/81.47 และ 81.32/80.59



2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระหายอด โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน พบว่านักเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น โดยมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่เป็นเช่นนี้เป็นเพราะ นักเรียนมีน้อยที่เรียนจึงได้รับการสอนอย่างใกล้ชิด ได้ทำแบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน ทำซ้ำหลายๆหน เมื่อทำผิดก็ได้รับคำแนะนำให้ทำอย่างถูกต้อง นอกจากนี้นักเรียนยังมีเวลาในการทำแบบฝึกนาน ไม่ต้องเร่งรีบหรือแข่งกับเวลา จึงส่งผลให้นักเรียนมีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของธอร์นไคด์ ที่ได้กล่าวว่า กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) หมายถึงการที่ผู้เรียนได้ฝึกหัดหรือกระทำซ้ำๆบ่อยๆ ย่อมจะทำให้เกิดความสมบูรณ์ถูกต้อง ซึ่งกฎนี้เป็นการเน้นความมั่นคงระหว่างการเชื่อมโยงและการตอบสนองที่ถูกต้องย่อมนำมาซึ่งความสมบูรณ์และสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิตภา มะลิเสื่อ (2560: บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การสร้างและพัฒนาชุดฝึกเสริมทักษะคณิตศาสตร์เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2560 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 และสอดคล้องกับ งานวิจัยของ นายอัคคพน อนันต์ (2563: บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ลำดับเรขาคณิต โดยใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศิริวิหาร(สมเด็จพระวันรัต อุปลัมภ์) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 12 คน หลังได้รับการสอนโดยใช้แบบ ฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง ลำดับเรขาคณิต มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด โดยมีจำนวนมากกว่าร้อยละ 60 ของนักเรียนที่เป็น กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรเพิ่มชุดแบบฝึกปฏิบัติให้มากกว่านี้ เนื่องจากผลการวิจัยทำให้ทราบถึงความสำคัญในการใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน จะช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
2. ควรนำไปใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีอื่นๆ ซึ่งผลการศึกษาที่ได้จะนำไปสู่การพัฒนาในการใช้แบบฝึกปฏิบัติให้เป็นมาตรฐานต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกปฏิบัติ วิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระหายอด ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน



2. ควรทำการศึกษา ความพึงพอใจในการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติในการสอนเสริมหลังเรียนวิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระหายอด ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน เพื่อนำผลความพึงพอใจของผู้เรียนมาพัฒนาปรับปรุงแบบฝึกปฏิบัติในการสอนเสริมต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2545 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- จิตาภา มะลิเสื่อ. (2560). การสร้างและพัฒนาชุดฝึกเสริมทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2560. ค้นเมื่อ 5 ธันวาคม 2565. จาก https://docs.google.com/document/d/1fMe8AOPAfIBtjrPRNNXpMnm7W_GhyeVw5vGk8hls/edit.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2555). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2555. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- วิไลลักษณ์ มีทิศ. (2551). การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการคิดคำนวณด้านการคูณของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ พิธีกรรมเล่ม1. กรุงเทพฯ: สกสค. ลาดพร้าว.
- วิไลวรรณ ธานี. (2550). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม.(หลักสูตรและการสอน). อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- สมศรี อภัย. (2553). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบจำนวนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะ. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). แนวทางการจัดการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สิริสรณ์ สิ้นฉรินทร์. (2554). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และแรงจูงใจในการแลกเปลี่ยนความรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.



- สุพัตรา เกษมเรืองกิจ. (2551). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง นพบุรีศรีนครพงศ. การค้นคว้าแบบอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อัศพน อนันต์. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ลำดับเรขาคณิต โดยใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศิริวิหาร (สมเด็จพระวันรัต อุ ป ถ ม ภ). ค้นเมื่อ วันที่ 5 ธันวาคม 2565. จาก https://kiree.ac.th/super/Modules/adviser/fi_File_upload/23010002/323/3231615994853.pdf.



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อม
เพื่อการทำงาน ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรม
การเรียนรู้แบบ SQ4R

The Development of Achievement Outcome and Attitude towards
Studying Preparatory English for Work of 3rd Year Vocational Certificate
Learners by Organizing SQ4R Learning Activities

ธัชพงษ์ สิบวงศ์¹

¹สมรรถนะแกนกลาง,วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน, E-mail: thachphng0000@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียน และ 2) ศึกษาเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน เขตอุตสาหกรรม จำนวน 1 ห้อง ทั้งหมด 28 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R วิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ 0.24 ถึง 0.68 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.84 (3) แบบวัดเจตคติต่อการเรียน มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ตั้งแต่ 0.33-0.67 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.87 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบทีแบบไม่มีอิสระต่อกัน

ผลการศึกษาปรากฏ ดังนี้ 1) ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ผู้เรียนมีเจตคติต่อการเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} =4.01, SD=0.34)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, เจตคติต่อการเรียน, กิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R



Abstract

The objectives of this research were to 1) Compare academic achievement between before and after studying and 2) study attitudes towards studying English to prepare for work. who received SQ4R learning activities. The sample group used in this study included 3rd year vocational certificate students at Wimol Sriyan Technological College, Dusit District, 1 room, a total of 28 people, obtained by the method Group randomization the tools used in the research include: (1) SQ4R learning activity plan English subject to prepare for work (2) Academic achievement test It has a discriminant power value (B) ranging from 0.24 to 0.68 and a confidence value for the whole version equal to 0.84. (3) Attitude towards learning measure. The discriminant power for each item ranged from 0.33-0.67 and the reliability for the entire version was 0.87. Statistics used in data analysis included percentages, means, and standard deviations. and independent t-test statistics.

The results of the study were as follows: 1) Vocational Certificate Level 3 students who received SQ4R learning activities had a significant increase in academic achievement after studying at the .01 level. 2) Students Overall attitude towards learning was at a high level (\bar{X} =4.01, SD=0.34).

Keywords: achievement, attitude towards, learning SQ4R learning activities

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แนวทางในการแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะแต่ละด้านภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้บรรลุผล ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับพื้นฐาน ความสนใจ และธรรมชาติของผู้เรียน วิทยาลัยจึงมีความสนใจที่จะเรียนรู้ผ่านการคิดและปฏิบัติด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย สอดคล้องสภาพบริบทในชีวิตจริง ซึ่งผู้สอนจำเป็นต้องเลือกวิธีการจัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นให้มีการเรียนรู้ทุกทักษะที่เหมาะสมกับวัย จึงจะช่วยให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียน และต้องการใช้ทักษะทางภาษาทุกด้าน ได้เรียนรู้ด้วยความรู้สึกเต็มใจและเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จดังกล่าว และเป็นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพอีกทางเลือก ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการใช้คำถาม และค้นหาคำตอบหรือความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน ผ่านการมองเห็น การได้ยิน การพูด และ



การเขียนที่นับว่าเป็นจุดแข็งของกระบวนการเรียนรู้ ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ที่เสริมสร้างให้ผู้เรียนใช้หน่วยความจำระยะยาว และมีองค์ประกอบของกระบวนการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นสำรวจ (Survey) ผู้สอนให้ผู้เรียนสำรวจเรื่องราวที่ได้อ่านอย่างคร่าวๆ เพื่อหาจุดสำคัญของเรื่อง ขั้นตั้งคำถาม (Question) เป็นกิจกรรมการตั้งคำถามเกี่ยวกับบทเรียนหรือเรื่องที่อ่าน โดยให้ผู้เรียนฝึกตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็นตามกรอบข้อความสำคัญ ผ่านกิจกรรมการพูดและการเขียน ขั้นการอ่าน (Read) เป็นการอ่านข้อความในบทเรียน พยายามอ่านซ้ำให้เข้าใจอย่างละเอียด และขณะเดียวกันก็ค้นหาคำตอบของคำถามที่ได้ตั้งไว้ขั้นทบทวนคำตอบ (Review) เป็นการสำรวจหรือตรวจสอบว่าสิ่งที่ได้รู้เพิ่มเติมจากการอ่านมีอะไรบ้าง พยายามปรับย่อให้กระชับเพื่อเพิ่มการจดจำ หรือสร้างความคงอยู่ของความรู้ที่ได้จากการอ่านด้วยการบันทึกประเด็นสำคัญในบทเรียนสั้นๆ โดยใช้ข้อความภาษาของตนเองเพื่อให้เข้าใจและสามารถจดจำคำตอบนั้นได้ง่ายขึ้น ขั้นสรุปใจความสำคัญ (Recite) เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนตอบคำถามด้วยวาจาหรือการพูดสรุปใจความสำคัญเนื้อเรื่องที่อ่าน ด้วยภาษาของตนเองโดยเน้นสาระสำคัญ และบันทึกข้อความเนื้อหาคำสำคัญประกอบ ขั้นปรับข้อความใหม่ (Restate) เป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้พูดและทบทวนด้วยถ้อยคำภาษาของตนเอง เพื่อเขียนสรุปความหมายและความรู้ในบทเรียนอีกครั้งหนึ่งในขั้นสุดท้าย ทั้งนี้ อาจกล่าวได้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้ตามแบบ SQ4R เป็นวิธีการเรียนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนวิเคราะห์ วิเคราะห์บทอ่านและทบทวนสร้างความรู้เข้าใจในเนื้อหาบทเรียน ผ่านการแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่ผู้เรียนมีความเห็นสอดคล้อง หรือไม่สอดคล้อง เพื่อทบทวนเรื่องที่อ่านและตรวจสอบความเข้าใจโดยบทบาทของผู้เรียน (ยุวดี โปธายะ. 2546: 18)

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงสนใจนำการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะภาษา ทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนในส่วนที่เกี่ยวข้องให้ประสบความสำเร็จ และเป็นข้อเสนอแนะสำหรับการค้นคว้าวิจัยด้านการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียน และ หลังเรียน และศึกษาเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R



2. เพื่อศึกษาเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ของ
ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R

สมมติฐานการวิจัย

ผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา
ภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน หลังเรียน สูงกว่า ก่อนเรียน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2545: 287-291) ได้นำเสนอวิธีการเรียนรู้แบบ SQ4R ไว้ว่าหมายถึง
เทคนิคการเรียนรู้อย่างคร่ำวๆ เพื่อสำรวจหาข้อมูลที่สำคัญของเรื่อง ลักษณะของวิธีการสอนแบบ
SQ4R เป็นการอ่านอย่างคร่ำวๆ เพื่อให้ได้คำตอบที่ตั้งไว้ ดังนั้นลักษณะการสอนจะเน้นให้ผู้เรียนได้
ศึกษาด้วยตนเอง แต่ความชำนาญขึ้นอยู่กับการฝึกฝนและขึ้นอยู่กับความรู้เดิมของผู้เรียน ดังนั้น
ผู้สอนจะต้องตระหนักถึงความรู้เดิมของผู้เรียนหรือจะต้องปูพื้นฐานเดิมให้กับผู้เรียนก่อนที่จะถึง
บทเรียนนั้น อีกอย่างที่ผู้สอนควรคำนึงถึงคือต้องเข้าใจว่าการอ่านเป็นการอ่านเพื่อเนื้อหาสาระ
มิใช่สนใจที่ตัวภาษาในกรณีสอนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ชั้นสูง ผู้สอนต้องให้ความสนใจการวัดความรู้ต้องดูว่าผู้เรียนมีความรู้มากเท่าใด เรื่อง โครงสร้างหรือ
การใช้ภาษา ผู้สอนไม่ต้องใช้เวลากับการเรียนรู้โครงสร้างมากนัก แต่จะให้ความสนใจกับเรื่องการ
ตีความและการวิเคราะห์ข้อความให้ผู้เรียนรู้จักค่า ความหมายของศัพท์ เพื่อเตรียมความพร้อมที่
จะไปใช้ชีวิตส่วนใหญ่สถานศึกษา และเพื่อเตรียมตัวที่จะมุ่งการศึกษาต่อระดับสูง

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R

Robinson. FP. (1970) ได้กล่าวถึงเทคนิคการเรียนรู้แบบ SQ4R ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน
คือ

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นที่จัดให้บรรยากาศรู้สึกสบาย ไม่เคร่งเครียดเสนอสิ่งเร้าเพื่อให้
ผู้เรียนพร้อมที่จะเรียนบทเรียนใหม่ การเสนอเนื้อหาใหม่สำหรับการอ่านผู้สอนกำหนดให้
ผู้เรียนเตรียมมาเองหรือผู้สอนจะเป็นผู้จัดเตรียมก็ได้ เพราะการเรียนรู้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้อ่านได้
นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เพราะฉะนั้นสื่อที่นำมาใช้เป็นของจริง

2. ขั้นการเรียนรู้ ซึ่งกระทำการเรียนรู้ตามระบบวิธีการเรียนรู้แบบ SQ4R มี 6 ขั้นตอน คือ

2.1 ขั้นสำรวจ ผู้สอนให้ผู้เรียนสำรวจเรื่องราวที่ได้อ่านอย่างคร่ำวๆ เพื่อหาจุดสำคัญของ
เรื่อง การอ่านขั้นนี้ไม่ควรใช้เวลานานเกินไป



2.2 ขั้นตั้งคำถาม ผู้สอนควรตั้งคำถามเกี่ยวกับบทอ่านกับผู้เรียน เพื่อฝึกการตอบคำถาม คำถามจะช่วยให้ผู้อ่านมีความอยากรู้อยากเห็น และทำให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องได้เร็ว

2.3 ขั้นอ่าน การอ่านข้อความในบทหรือตอนนั้นๆ ขึ้นอย่างละเอียด และในขณะที่เดียวกัน ค้นหาคำตอบสำหรับคำถามที่ได้ตั้งไว้ เป็นการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญโดยแท้จริงและตอบคำถาม

2.4 ขั้นบอกคำตอบอีกครั้ง เมื่อได้คำตอบแล้ว ให้ผู้เรียนจดบันทึกข้อมูลต่างๆ ที่ได้อ่าน จากขั้นตอนที่ 3 โดยใช้ภาษาของตนเอง เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น และสามารถจำคำตอบนั้นได้ โดย คำตอบนั้นต้องคงความหมายเดิมของเรื่องเอาไว้

2.5 ขั้นเขียนสรุปใจความสำคัญ ให้ผู้เรียนเขียนสรุปใจความสำคัญ ซึ่งประกอบด้วย ใจความหลักและใจความรอง โดยพยายามใช้ภาษาของตนเอง ถ้ายังไม่แน่ใจบทหรือตอนใดให้กลับไป อ่านซ้ำใหม่

2.6 ขั้นทบทวน ให้ผู้เรียน วิเคราะห์ วิจารณ บทอ่านที่ผู้เรียนได้อ่านแล้วแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่ผู้เรียนมีความคิดเห็นสอดคล้องหรือความคิดเห็นไม่สอดคล้องเป็นการทบทวน เรื่องที่อ่านทั้งหมด ในขั้นตอนนี้เป็นการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนว่าจดจำหรือเข้าใจเรื่องราว ทั้งหมดได้มากน้อยแค่ไหน หากส่วนไหนที่ยังจดจำไม่ได้ก็กลับไปอ่านซ้ำและทบทวน ซึ่งจะช่วยให้ผู้ เรียนเข้าใจแนวคิดที่ชัดเจนและมีความคงทนในการจดจำอีกด้วย

3. ขั้นสรุปและประเมินผล เมื่อจบขั้นตอนการเรียนรู้แบบ SQ4R แล้ว ผู้สอนจะต้องมีการ วัดผลและประเมินผลว่าผู้เรียนได้ความรู้ตามจุดประสงค์หรือไม่ เป็นการประเมินความสามารถ เพื่อนำผลการพัฒนาผู้เรียนและช่วยผู้เรียนอ่อนโดยอธิบายเพิ่มเติมให้ทำแบบฝึกมากขึ้น หรือสำหรับ ผู้เรียนดีก็อาจจะให้แบบฝึกเพื่อเสริมให้มีทักษะเพิ่มขึ้นอีกก็ได้

ประโยชน์ของการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบ SQ4R

รัชกร ประสิทธิ์เตสัง (2564) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค SQ4R เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ช่วยพัฒนาประสิทธิภาพในการอ่าน เนื่องจากเป็น รูปแบบการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่ชัดเจนและเป็นระบบ จึงมีส่วนช่วยให้นักเรียนสามารถ ทำความเข้าใจเนื้อหาที่อ่านได้ง่ายโดยนักเรียนอาศัยคำถามที่ตั้งขึ้นเป็นแนวทางในการอ่านซึ่งช่วยให้มี จุดประสงค์ในการอ่านและเป้าหมายในการอ่านที่ชัดเจนไม่หลงประเด็น นอกจากนี้แล้วการจัดการ เรียนรู้แบบ SQ4R ยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงของนักเรียน ไม่ว่าจะเป็นการคิดวิเคราะห์ การคิด สังเคราะห์ หรือ การคิดที่อาศัยทักษะการคิดที่ซับซ้อนอื่น ๆ และยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความ กระตือรือร้นในการเรียนและกล้าแสดงความคิดเห็นอีก



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2529: 29) ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะรวมถึงความรู้ความสามารถของบุคคล อันเป็นผลมาจากการเรียนรู้ หรือประมวล ประสบการณ์ทั้งปวงที่บุคคลได้รับจากการเรียนรู้ ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้าน ต่าง ๆ ซึ่งสามารถตรวจสอบได้จากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เจตคติต่อการเรียน

เฉลา ประเสริฐสังข์ (2542: 256) ได้ให้ความหมายของเจตคติ หมายถึง สภาพจิตใจของ บุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าต่างๆ ในลักษณะที่ยอมรับหรือปฏิเสธสิ่งนั้น แล้วส่งผลให้บุคคลมีแนวโน้มที่จะ ตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้นตามสภาพจิตใจหรือความรู้สึกนั้น ๆ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

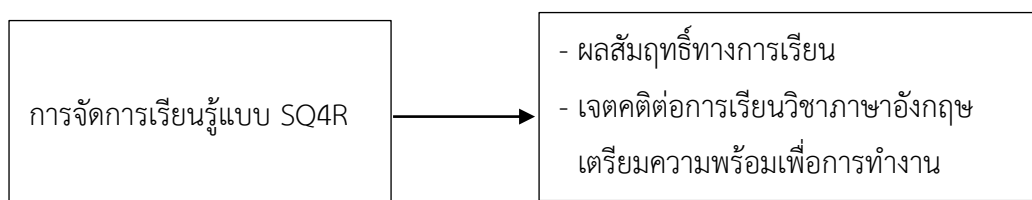
ลักขณา ชำนิธูระการ (2560: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านจับ ใจความสำคัญโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะร่วมกับเทคนิคการสอนแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 วัดดูประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านจับใจความ สำคัญโดยใช้แบบฝึกร่วมกับเทคนิคการสอนแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกเสริมทักษะการอ่าน จับใจความสำคัญร่วมกับเทคนิคการสอนแบบ SQ4R ผลการศึกษาพบว่า 1) แบบฝึกเสริมทักษะการ อ่านจับใจความสำคัญโดยใช้แบบฝึกร่วมกับเทคนิคการสอนแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 2 มีประสิทธิภาพ 92.58/89.83 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนด้วยแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้แบบฝึกร่วมกับเทคนิคการสอนแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จุรีภรณ์ มะเลโลहित (2560: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการใช้วิธีการสอนแบบ SQ4R เพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนิสิตที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะ ภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยทักษิณการวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การ อ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนิสิตชั้นปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอน แบบ SQ4R และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยทักษิณ ที่มีต่อการ จัดการเรียนการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้วิธีการสอนแบบ SQ4R กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตชั้นปีที่ 1 จำนวน 30 คน กลุ่มตัวอย่างได้จากการเลือกแบบเจาะจงที่ได้ลงทะเบียน รายวิชา หลักการอ่าน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจโดยใช้วิธีการสอนแบบ SQ4R ของนิสิตชั้นปีที่ 1 มีการพัฒนาขึ้นหลังจากได้รับการสอน



โดยใช้วิธีการสอนแบบ SQ4R และ 2) ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีสอนแบบ SQ4R โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร ได้แก่ ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ทั้งหมด 10 ห้องเรียน จำนวน 274 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 28 คน โดยได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R รายวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ทั้งหมดจำนวน 6 แผน รวม 12 ชั่วโมง ได้แก่ แผนที่ 1 Welcoming clients แผนที่ 2 Making an arrangement แผนที่ 3 Telephone conversation แผนที่ 4 Buying selling
2. แผนที่ 5 Demonstration แผนที่ 6 Presentation
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน จำนวน 30 ข้อ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก
4. แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าชนิด 5 ระดับ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R มีการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้
 - 1.1 ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศการพูดภาษาอังกฤษ ทฤษฎีการเรียนรู้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และรูปแบบการเรียนรู้แบบ SQ4R



1.2 เลือก Unit/Topic สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ซึ่งพิจารณาจากคู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.3 ศึกษาเนื้อหาที่จะใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการทาการศึกษาค้นคว้าที่ สอดคล้องกับหน่วย (Unit) และหัวข้อ (Topic) แล้วทำการวิเคราะห์เป็นหน่วยย่อยๆ เพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ได้

1.4 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับเกมทางภาษาจากหนังสือ เอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ คู่มือการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 เพื่อนำมาปรับให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3

1.5 สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R รายวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ตามเนื้อหาบทเรียน ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ สาระสำคัญ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หรือจุดประสงค์การเรียนรู้ปลายทาง และนำทาง มีขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้

1.5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความพร้อม และความสนใจรวมทั้งตรวจสอบความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้อง เพื่อกระตุ้นเร้าให้ผู้เรียนพร้อมที่จะเรียนบทเรียนใหม่ การเสนอเนื้อหาใหม่สำหรับการอ่านผู้สอน อาจกำหนดให้ผู้เรียนเสนอประเด็นที่สนใจหรือผู้สอนจะจัดเตรียมก็ได้ เพราะการเรียนรู้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้อ่านได้นำไปใช้ในชีวิตจริง

1.5.2 ขั้นกิจกรรม มี 6 ขั้นตอน คือ

1) ขั้นสำรวจ (Survey) ผู้สอนให้ผู้เรียนสำรวจเรื่องราวที่ได้อ่านอย่างคร่าวๆ เพื่อหาจุดสำคัญของเรื่อง การอ่านขั้นนี้ไม่ควรใช้เวลานานเกินไป

2) ขั้นตั้งคำถาม (Question) ผู้สอนควรตั้งคำถามเกี่ยวกับบทอ่านกับผู้เรียน เพื่อฝึกการตอบคำถาม คำถามจะช่วยให้ผู้อ่านมีความอยากรู้อยากเห็น และทำให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องได้เร็ว

3) ขั้นอ่าน (Read) การอ่านข้อความในบทหรือตอนนั้นๆ ซ้ำอย่างละเอียดและในขณะที่เดียวกันก็ค้นหาคำตอบสำหรับคำถามที่ได้ตั้งไว้ ในขั้นนี้เป็นการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญโดยแท้จริง และตอบคำถามที่ตั้งไว้

4) ขั้นบอกคำตอบอีกครั้ง (Record) เมื่อได้คำตอบแล้ว ให้ผู้เรียนจดบันทึกข้อมูลต่างๆ ที่ได้อ่านจากขั้นตอนที่ 3 โดยใช้ภาษาของตนเองเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นและสามารถจำคำตอบนั้นได้ โดยคำตอบนั้นต้องคงความหมายเดิมของเรื่องเอาไว้



5) ขึ้นเขียนสรุปใจความสำคัญ (Recite) ให้ผู้เรียนเขียนสรุปใจความสำคัญ ซึ่งประกอบด้วยใจความหลักและใจความรอง โดยพยายามใช้ภาษาของตนเอง ถ้ายังไม่แน่ใจ บทใดหรือตอนใดให้กลับไปอ่านซ้ำใหม่

6) ขึ้นทบทวน (Reflect) ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ วิจารณ์ บทอ่านที่ผู้เรียนได้อ่าน แล้วแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่ผู้เรียนมีความคิดเห็นสอดคล้องหรือความคิดเห็นไม่สอดคล้องเป็นการทบทวนเรื่องทั้งหมัด ในขั้นตอนนี้เป็นการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนว่าจดจำหรือเข้าใจเรื่องราวทั้งหมดได้มากน้อยแค่ไหน หากส่วนไหนที่ยังจดจำไม่ได้ก็กลับไปอ่านซ้ำและทบทวน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดที่ชัดเจนและมีความคงทนในการจดจำอีกด้วย

1.5.3 ขึ้นสรุปและประเมินผล เมื่อจบขั้นตอนการสอนแบบ SQ4R แล้ว ผู้สอนจะต้องมีการวัดผลและประเมินผลว่าผู้เรียนได้ความรู้ตามจุดประสงค์หรือไม่ เป็นการประเมินความสามารถเพื่อนำผลมาพัฒนาผู้เรียนและช่วยผู้เรียนอ่อน โดยอธิบายเพิ่มเติมให้ทำแบบฝึกมากขึ้นหรือสำหรับผู้เรียนดีก็อาจจะให้แบบฝึกเพื่อเสริมให้มีทักษะเพิ่มขึ้นอีกก็ได้

1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R รายวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงานผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 เสนออาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบ ความถูกต้อง ความครอบคลุมของเนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เพื่อแก้ไขและให้ข้อเสนอแนะ

1.7 แก้ไขปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R รายวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ

1.8 จัดทำแบบประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินคุณภาพและความเหมาะสม ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) โดยมีเกณฑ์ระดับคุณภาพและความเหมาะสม ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545: 10) ระดับความเหมาะสม ระดับคะแนนเฉลี่ย มากที่สุด 4.51-5.00 มาก 3.51-4.50 ปานกลาง 2.51-3.50 น้อย 1.51-2.50 น้อยที่สุด 1.00-1.50 โดยใช้เกณฑ์ความเหมาะสมรายข้อที่มีค่าเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป จึงจะถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ได้

1.9 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R รายวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงานประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 พร้อมแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) เสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสมบูรณ์และความถูกต้องของเนื้อหา ความสอดคล้อง ความครอบคลุม และประเมิน



คุณภาพและความเหมาะสมของแผน ซึ่งผลการประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายแผน มีค่าเฉลี่ยด้าน คุณภาพและความเหมาะสมอยู่ระหว่าง 4.34-4.52

1.10 จัดพิมพ์แผนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ฉบับจริง เพื่อนำไปทดลองใช้กับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน จำนวน 29 คน และนำผลการทดลองใช้มาปรับปรุงแก้ไขในประเด็นที่ยังไม่สมบูรณ์ ก่อนนำไปใช้จริงกับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ศึกษาหลักการวัดและประเมินผลในสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เอกสารสำหรับการวัดและประเมินผลเกี่ยวกับการสร้างเครื่องมือวัดผลประเมินผลด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีขั้นตอนการจัดทำ ดังนี้

2.1 ศึกษาวิธีการแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากเอกสารการวัดและประเมินผล ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2.2 นำแนวทางและหลักการมาจัดสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน จำนวน 45 ข้อ แต่ต้องการใช้จริง 30 ข้อ โดยสร้างเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ดังนี้.

2.3 นำเสนอแบบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม ความชัดเจน และครอบคลุมตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้

2.4 แก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา ในประเด็นคำถามและตัวเลือกบางข้อให้มีความเหมาะสมชัดเจน และมีความยากพอเหมาะกับผู้เรียนยิ่งขึ้น

2.5 นำแบบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่า ข้อสอบข้อนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้จริง

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่า ข้อสอบข้อนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้จริง

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่า ข้อสอบข้อนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้จริง



หลังจากผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแล้ว จำนวน 3 คน นำผลการประเมิน ความเที่ยงตรงของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย แล้วเลือกแบบทดสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 ปรากฏว่าแบบทดสอบมีค่า IOC รายข้อ ตั้งแต่ 0.67-1.00 ผ่านเกณฑ์คัดเลือกทุกข้อ

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดลอง เพื่อหาประสิทธิภาพกับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน จำนวน 29 คน นำกระดาษคำตอบมาตรวจให้คะแนนข้อที่ตอบถูก ข้อละ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบหรือตอบเกิน 1 คำตอบ ในข้อเดียวกันให้คะแนนข้อนั้นเป็น 0

2.7 หาคุณภาพของข้อสอบโดยการหาค่าอำนาจจำแนก ตามวิธีการของ Brennan (บุญชม ศรีสะอาด และคณะ, 2550: 76-77) คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกผ่านเกณฑ์ไว้ 30 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ 0.24 ถึง 0.68

2.8 นำแบบทดสอบที่ผ่านการหาคุณภาพแล้ว จำนวน 30 ข้อ มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ 0.84

2.9 นำแบบทดสอบที่คัดเลือกและปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องอย่างถูกต้องเหมาะสมเรียบร้อยแล้วมาจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน เป็นแบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงานของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ซึ่งวัดเจตคติ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ความรู้สึก และด้านแนวโน้มของพฤติกรรม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำแนกตามระดับความคิดเห็นเป็น 5 ระดับ จำนวน 25 ข้อ ต้องการใช้จริง 20 ข้อ มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบสอบถามและสร้างเครื่องมือแบบมาตราส่วนประมาณค่าจากหนังสือการวิจัยเบื้องต้น (บุญชม ศรีสะอาด, 2535: 63-70)

3.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ต้องการวัด โดยพิจารณาว่าจะวัดเจตคติที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ในด้าน ความรู้สึก ความสนใจ ความชอบ ไม่ชอบ ความวิตกกังวล มโนคติเกี่ยวกับตนเองและความซาบซึ้ง

3.3 กำหนดรูปแบบของคำถาม ข้อความที่จะถามและข้อความที่เกี่ยวกับความรู้สึกของผู้ตอบเป็นไปในทางบวกและลบ เป็นข้อความที่สั้นกระชับ ชัดเจน และเข้าใจง่าย คำถามเชิงนิมิตานจะตรวจให้คะแนนคำตอบด้านบวกเป็นค่าสูงด้านลบเป็นค่าต่ำ และคำถามเชิงนิเสธจะตรวจให้คะแนนคำตอบด้านบวกเป็นค่าต่ำ ด้านลบเป็นค่าสูง ตามเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ เห็นด้วยอย่างยิ่ง ให้ 5



คะแนน เห็นด้วย ให้ 4 คะแนน ไม่แน่ใจ ให้ 3 คะแนน ไม่เห็นด้วย ให้ 2 คะแนน ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ให้ 1 คะแนน

3.4 เขียนแบบวัดเจตคติที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงานของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 โดยจัดทำเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 อันดับ จำนวน 25 ข้อ ต้องการใช้จริง 20 ข้อ

3.5 นำแบบวัดเจตคติที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของข้อคำถามในด้านเนื้อหา การใช้ภาษาและความสอดคล้องกับพฤติกรรมชีวิตเจตคติของผู้เรียน จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบวัดเจตคติแต่ละข้อกับพฤติกรรมชีวิตเจตคติของผู้เรียนต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ได้ค่า IOC ตั้งแต่ 0.67 ถึง 1.00 เป็นแบบทดสอบที่อยู่ในเกณฑ์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่ใช้ได้ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.7 นำแบบวัดที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับผู้เรียน วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 28 คน เพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ

3.8 นำข้อมูลคะแนนของแบบวัดเจตคติที่ได้จากการทดลอง มาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ด้วยวิธีการหาสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่าย และคัดเลือกข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกผ่านเกณฑ์ไว้จำนวน 20 ข้อ พบว่ามีค่าอำนาจจำแนกรายข้อที่คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมของแบบวัด มีค่าตั้งแต่ 0.33-0.67 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับโดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ของครอนบาค (Cronbach) มีค่าเท่ากับ 0.87

3.9 จัดพิมพ์แบบวัดเจตคติของผู้เรียนต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ฉบับจริงจำนวน 20 ข้อ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จำนวน 30 ข้อ

2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R เก็บคะแนนระหว่างเรียนจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรายบุคคลและการวัดทักษะการพูดท้ายแผนทุกแผน โดยใช้เกณฑ์การประเมินที่ผู้ศึกษาค้นคว้าได้สร้างขึ้นเป็นแบบ Rubric Score โดยทดลองจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ และใช้แบบวัดเจตคติต่อรายวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน จำนวน 20 ข้อ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป



สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ร้อยละ (Percentage ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ทดสอบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R ด้วย t-test (Dependent Sample)

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลต่างระหว่างคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R

ประเภทของคะแนน	จำนวนผู้เรียน	\bar{x}	SD	t	p
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	28	13.54	2.15	18.55**	.00
คะแนนทดสอบหลังเรียน	28	24.43	1.81		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R วิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน มีคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 2 เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R

รายการประเมิน	\bar{X}	SD	ระดับเจตคติ
ด้านความรู้			
1. ภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่เข้าใจง่ายผู้เรียนสนใจและชอบมาก	4.04	0.84	มาก
2. ความรู้ทางภาษาอังกฤษมีความจำเป็นสำหรับการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	4.04	0.84	มาก
3. ผู้เรียนมักสนใจกิจกรรมภาษาอังกฤษมากกว่ากิจกรรมวิชาอื่น	4.14	0.97	มาก
ด้านความรู้สึก			
4. ผู้เรียนชอบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้สอน	4.11	0.69	มาก
5. ผู้เรียนพอใจที่ได้รับคำชมเชยให้กำลังใจในการเรียนภาษาอังกฤษ	4.21	0.79	มาก
6. ผู้เรียนพอใจในคะแนนจากการประเมินการเรียนภาษาอังกฤษ	4.32	0.77	มาก
7. ผู้เรียนชอบช่วยเหลือเพื่อนในการเรียนภาษาอังกฤษแต่ละครั้ง	4.25	0.65	มาก



ตารางที่ 2 เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ของผู้เรียนระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{X}	SD	ระดับเจตคติ
8. ผู้เรียนชื่นชอบกิจกรรมทบทวนบทเรียนภาษาอังกฤษแต่ละครั้ง เพราะจะทำให้จดจำและเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี	4.25	0.75	มาก
9. ผู้เรียนชอบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ฝึกให้คิดและแสดงความคิดเห็น	4.14	0.71	มาก
10. ผู้เรียนชอบเสนอผลงานภาษาอังกฤษแก่เพื่อนในกลุ่มและในชั้น	4.32	0.61	มาก
11. ผู้เรียนชอบการนำเสนอบทเรียนที่มีข้อมูลชัดเจนและน่าสนใจ	3.96	0.69	ปานกลาง
12. ผู้เรียนชอบความรู้หรือเนื้อหาที่แปลกใหม่และเป็นเรื่องใกล้ตัว	3.71	0.71	ปานกลาง
13. ผู้เรียนชอบที่ได้อธิบายและตอบคำถามเป็นภาษาอังกฤษ	3.79	0.63	ปานกลาง
ด้านแนวโน้มพฤติกรรม			
14. ผู้เรียนไม่อยากร่วมกิจกรรมกลุ่มเมื่อเรียนภาษาอังกฤษ	3.96	0.79	ปานกลาง
15. ผู้เรียนเลิกทำแบบฝึกภาษาอังกฤษทันทีที่ทำไม่ได้	3.79	0.79	ปานกลาง
16. ผู้เรียนนั่งใจลอยและอยากให้หมดเวลาเร็วเมื่อเรียนภาษาอังกฤษ	3.96	0.92	ปานกลาง
17. ผู้เรียนรู้สึกง่วงไม่กระฉับกระเฉงเมื่อเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	3.79	0.92	ปานกลาง
18. วิชาภาษาอังกฤษน่าเบื่อ ยากทำให้ผู้เรียนไม่อยากเรียน	3.68	0.82	ปานกลาง
19. ผู้เรียนชอบหาเฉลยหรือแนวการตอบคำถามแบบฝึกก่อนลงมือทำ	3.75	0.97	ปานกลาง
20. เมื่อผู้สอนถามปัญหาภาษาอังกฤษผู้เรียนไม่มั่นใจในการตอบคำถาม	3.89	0.74	ปานกลาง
โดยรวม	4.01	0.34	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R มีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก และเจตคติรายข้ออยู่ในระดับปานกลางถึงระดับมาก

สรุปผลการวิจัย

1. ผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 13.52 และ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 24.43

2. ผู้เรียนมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.01$, $SD=0.34$)



อภิปรายผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้น เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับการออกแบบกิจกรรมให้มีความสำคัญกับการปฏิบัติเพื่อค้นหาคำตอบจากเรื่องที่อ่าน ผ่านการตั้งคำถามของผู้เรียนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของลักขณา ชำนิธุระการ (2560) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะร่วมกับเทคนิคการสอนแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้แบบฝึกร่วมกับเทคนิคการสอนแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผู้เรียนมีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้เกิดความรู้ ความคิด ประกอบกับได้รับคำแนะนำเพิ่มเติมจากครูและเพื่อน ได้คิด ได้ปฏิบัติ สนทนา ใกล้ชิดกับเพื่อน แลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน จึงทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จุริภรณ์ มะเลโลหิต (2560: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการใช้วิธีการสอนแบบ SQ4R เพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนิสิตที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยทักษิณ ผลการวิจัยพบว่า นิสิตมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R ควรคำนึงถึงเวลาที่ใช้และการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละบุคคล อย่างใกล้ชิดและทั่วถึงในโอกาสที่ได้รับการปฏิบัติในสถานการณ์จริง
2. ผู้สอนควรคำนึงถึงความยืดหยุ่นในการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนรายบุคคลและกลุ่ม โดยสนับสนุนให้ผู้เรียนแต่ละคนได้รับโอกาสและแสดงออกตามศักยภาพความพร้อมที่เหมาะสม
3. ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละบุคคลได้คิด และปฏิบัติในสถานการณ์การเรียนรู้ที่ท้าทายและได้ใช้ความคิด และเชื่อมโยงความรู้ที่เหมาะสมมีคุณค่าสำหรับผู้เรียน รวมทั้งการมอบหมายงานที่มีความหมายให้รับผิดชอบ



ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเปรียบเทียบการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R ที่ผู้วิจัยค้นคว้าพัฒนาขึ้นกับวิธีสอนอื่นๆ ว่าส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติต่อการเรียน
2. ควรศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ และสามารถเขียนสรุปใจความ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีย่าน

เอกสารอ้างอิง

- จूरินทร์ มะเลโลหิต. (2560). ผลการใช้วิธีการสอนแบบ SQ4R เพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจของนิสิตที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยทักษิณ. ค้นเมื่อวันที่ 16 มกราคม 2566, จาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/HUSOTSU/article/view>.
- ฉลา ประเสริฐสังข์. (2542). จิตวิทยาการเรียนการสอน. คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏรำไพพรรณี.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2529). การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์. กรุงเทพฯ: พัฒนาการศึกษา.
- ยุวดี โปธายะ. (2546). การใช้วิธีการสอนแบบ SQ4R เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ และความสามารถในการเขียนสรุปใจความของนักเรียนในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ. ค้นเมื่อวันที่ 12 ธันวาคม 2565, จาก <https://dric.nrct>.
- รัชกร ประสิทธิ์เตสัง. (2564). การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21: รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ4R. ค้นเมื่อ วันที่ 12 ธันวาคม 2565, จาก Pubhtml5.com/kknt/xsxBasic/.
- ลักขณา ชำนิธูรการ. (2560). รายงานผลการวิจัยการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะร่วมกับเทคนิคการสอนแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. กลุ่มสาระภาษาไทย โรงเรียนนวมินทราชูทิศ. สพม.เขต 16 (สงขลา-สตูล).
- สุคนธ์ สีนธนานนท์. (2545). การจัดการกระบวนการเรียนรู้: เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- Robinson, F.P. (1970). *Effective Study*. 4th ed. New York: Harper and Row.



การใช้แบบฝึกปฏิบัติในการสอนเสริมหลังเลิกเรียนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2
สาขางานการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน

The Use of Practical Exercises in Supplementary Teaching after School
to Improve Learning Achievement Academic Accounting, Trading
Business: Adjustment and Closing of Accounts in the General Journal of
Vocational Students, 2nd Year in the Field of Accounting
Wimol Sriyan Technological College

สมหวัง คงชัย¹

¹สาขาวิชาการบัญชี, วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน, E-mail: pom.102506@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติ วิชาการบัญชีธุรกิจ
ซื้อขายสินค้า เรื่องการปรับปรุงและปิดบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป 2) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่องการปรับปรุงและปิดบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป ของนักเรียนระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขางานการบัญชี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัย
เทคโนโลยีวิมล ศรียาน โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียน
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขางานการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน จำนวน 15
คน ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง จากนักเรียนที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
ได้แก่ แบบฝึกปฏิบัติ วิชาการบัญชีสำหรับกิจการซื้อขายสินค้า เรื่องการปรับปรุงและปิดบัญชีในสมุด
รายวันทั่วไป จำนวน 3 ชุด แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการสำหรับบัญชีธุรกิจซื้อขาย
สินค้า มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.87 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติร้อยละและสถิติทดสอบ
ที

ผลการวิจัย พบว่า 1) ประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติ วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่อง
การปรับปรุงและปิดบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป มีคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน (E_1) 81.00 คะแนนหลัง
เรียนมีคะแนนเฉลี่ย (E_2) 85.60 2) นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ เรื่อง การปรับปรุงและปิด
บัญชีในสมุดรายวันทั่วไป มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนเฉลี่ยก่อน
เรียน 8.93 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 16.26 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า, แบบฝึกปฏิบัติ



Abstract

This research purposes to 1) find out the effectiveness of the practice exercises Accounting for merchandise trading business Subject: Adjustment and closing of accounts in the general journal and 2) develop academic achievement Accounting for merchandise trading business Subject: Adjustment and closing of accounts in the general journal of 2nd year Vocational Certificate students in Accounting, Semester 1, Academic Year 2022, Wimol Sriyan Technological College, using practice exercises for supplementary teaching after school. The sample group included 2nd year vocational certificate students in the accounting field. Wimol Sriyan Technological College, 15 people, which were obtained from purposive selection. from students who did not pass the exam the tools used in the research include practice exercises. Accounting for merchandise trading businesses Subject: Improving and closing accounts in the general journal, 3 sets, academic achievement test Academics for accounting for commodity trading businesses the reliability of the test is 0.87. The data were analyzed using percentage statistics and t-test statistics.

The results of the research found that 1) the effectiveness of the practice exercises Accounting for merchandise trading business Subject: Adjustment and closing of accounts in the general journal the average score during study (E_1) was 81.00. the average score after study was (E_2) 85.60. 2) Students who studied using practice exercises on improving and closing accounts in the general journal. Academic achievement after studying was higher than before studying, with the mean score before studying being 8.93 and the mean score after studying 16.26, with statistical significance at the .05 level.

Keywords: Academic Achievement Development, Business Accounting, Practice

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยมาตรา 24 การจัดกระบวนการเรียนรู้



ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการดังต่อไปนี้ 1) จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล 2) ฝึกทักษะ กระบวนการความคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา 3) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา, 2545: 12-14) ซึ่งสถาบันการศึกษาในปัจจุบันจึงเห็นความสำคัญของการนำนวัตกรรมด้านการเรียนการสอนและเทคโนโลยี ทางการศึกษามาใช้ ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ในหมวดที่ 9 กำหนดว่าต้องมีการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา และมีการพัฒนาผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาให้เกิดความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้การติดตามตรวจสอบ และประเมินผลการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ให้เกิดการใช้ที่คุ้มค่าและเหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษา ถึงแม้จะได้มีการใช้สิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ใหม่ๆ หรือคิดหาเทคนิควิธีการแปลกๆ มาใช้เป็นสื่อการสอนกันอย่างมากมายเพียงใดก็ตาม บรรดาสื่อการสอนที่เคยถูกใช้กันมาก่อน เช่น รูปภาพ แผนภูมิ แผนภาพ แผนสถิติ ฯลฯ ก็ยังคงถูกนำมาใช้เป็นเครื่องช่วยในการเรียนรู้อยู่นั่นเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งแบบฝึกปฏิบัติจัดเป็นสื่อที่สำคัญในการฝึกทักษะ สร้างเสริมการเรียนรู้ให้เป็นรูปธรรม ครอบคลุมวัตถุประสงค์ ส่งเสริมการเรียนการสอนอย่างแท้จริง (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา, 2545: 37-39) การใช้แบบฝึกปฏิบัติ มีประโยชน์และมีความสำคัญต่อผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาในบทเรียนและคำศัพท์ต่าง ๆ ได้คงทน ทำให้ผู้เรียนทราบความก้าวหน้าของตนเอง ผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถวัดผลการเรียนที่เรียนแล้ว นอกจากนี้ครูยังทราบข้อบกพร่องของผู้เรียนและนำไปปรับปรุงแก้ไขได้ทันท่วงที (ไพบูลย์ มุลดี, 2546: 52)

การเรียนการสอนในปัจจุบันด้านการบัญชีมีการพัฒนามากขึ้นตามลักษณะของวิชาชีพบัญชี คือ ด้านการทำบัญชี ด้านการสอบบัญชี ด้านการบัญชีบริหาร ด้านการบัญชีภาษีอากร ด้านวางระบบบัญชี ด้านการศึกษาและเทคโนโลยีการบัญชี และบริการเกี่ยวกับการบัญชีด้านอื่นตามที่กำหนดโดยกฎกระทรวง ปัญหาที่พบคือการเรียนการสอนจะต้องมีการปรับปรุงให้ทันสมัย ทันต่อความเปลี่ยนแปลงตามวิชาชีพต่าง ๆ ที่ไม่เน้นเฉพาะด้านการทำบัญชีเพียงอย่างเดียว โดยเฉพาะด้านการบัญชีบริษัท ซึ่งได้แยกเป็นแขนงหนึ่งในวิชาชีพบัญชี จึงต้องให้ความสำคัญมากยิ่งขึ้นทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติที่ต้องเน้นมากขึ้นในการเรียนการสอน ส่งผลให้นักเรียนต้องทำความเข้าใจในเนื้อหา มีความยากในการบันทึกบัญชีเกี่ยวกับการปรับปรุงและปิดบัญชี จึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ตระหนักถึงความจำเป็นที่ต้องมีการพัฒนาการเรียนการสอน โดย มีการทบทวนหลังเลิกเรียน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด และสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ



เรียนในวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า จำกัด ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำวิจัยเรื่อง การใช้แบบฝึกปฏิบัติในการสอนเสริมหลังเลิกเรียนวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่อง รายการปรับปรุงและปิดบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่อง รายการปรับปรุงและปิดบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช. ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่อง รายการปรับปรุงและปิดบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป หลังเรียน สูงกว่า ก่อนเรียน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

ความหมายของแบบฝึกปฏิบัติ

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของแบบฝึกปฏิบัติ ไว้ดังนี้

ลักษณะ อินทจักร (2538: 161) ให้ความหมายแบบฝึกเสริมทักษะว่า หมายถึง แบบฝึกที่ครูสร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

ไพบูลย์ มุลดี (2546: 48) ให้ความหมายของแบบฝึกทักษะว่า เป็นชุดการเรียนรู้ที่ครูจัดทำขึ้นให้ผู้เรียนได้ทบทวนเนื้อหาที่เรียนรู้อันแล้วเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจจะช่วยเพิ่มทักษะความชำนาญ และช่วยฝึกทักษะความคิดให้มากขึ้น ทั้งยังมีประโยชน์ในการลดภาระให้กับครูอีกทั้งพัฒนาความสามารถของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมองเห็นความก้าวหน้าจากผลการเรียนรู้ของตนเองได้

กล่าวโดยสรุปแบบฝึกเสริมทักษะหรือแบบฝึกปฏิบัติหมายถึงงานหรือกิจกรรมที่ครูสร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติตามกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ความรู้ความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง

หลักการสร้างแบบฝึก

การสร้างแบบฝึกให้มีประสิทธิภาพต้องมีหลักการสร้างที่สอดคล้องกับลักษณะที่ดีของแบบฝึกด้วย ซึ่งเกสร รองเดช (2522 : 36-37) ได้เสนอแนะแนวทางไว้ดังนี้



1. สร้างให้เหมาะสมกับวัย ไม่ยากไม่ง่ายจนเกินไป
2. เรียงลำดับแบบฝึกจากง่ายไปหายาก
3. บางแบบฝึกควรมีภาพประกอบเพื่อดึงดูดความสนใจ หรือสร้างความเข้าใจให้กับนักเรียน
4. ควรเป็นแบบฝึกที่ไม่ยาวจนเกินไป

จากแนวคิดข้างต้นสรุปได้ว่าแบบฝึกปฏิบัติหมายถึงงานหรือกิจกรรมที่ครูสร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติตามกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง การสร้างควรให้เหมาะสมกับวัย เนื้อหาสาระ เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก ควรมีรูปประกอบเพื่อสร้างความเข้าใจ และไม่ยาวจนเกินไป

ประโยชน์ของแบบฝึกทักษะ

ไพบูลย์ มุลติ (2546: 52) กล่าวถึง ประโยชน์ของแบบฝึกทักษะไว้ ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น
2. ช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาในบทเรียนและคำศัพท์ต่าง ๆ ได้คงทน
3. ทำให้เกิดความสนุกสนานขณะเรียน
4. ทำให้ผู้เรียนทราบความก้าวหน้าของตนเอง
5. ผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเอง
6. แบบฝึกทักษะสามารถนำมาวัดผลการเรียนที่เรียนแล้ว
7. ช่วยให้ผู้ครูทราบข้อบกพร่องของผู้เรียนและนำไปปรับปรุงแก้ไขได้ทันที่

ทฤษฎีธอร์นไคด์

ทิตินา แชมมณี (2560: 223) ได้กล่าวถึงทฤษฎีธอร์นไคด์ ไว้ดังนี้

1. กฎแห่งการฝึกฝน (Law of Exercise) คือการให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดมาก ๆ จะทำให้เกิดความคล่องและชำนาญ การสร้างแบบฝึก จึงช่วยให้ผู้เรียนทำแบบฝึกที่เสริมจากแบบฝึกในบทเรียน และมีหลายรูปแบบ
2. กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) คือการให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียน จะทำให้เกิดความพอใจในการเรียน
3. กฎแห่งผล (Law of Effect) คือ แบบฝึกต้องมีเนื้อหาที่สนใจของผู้เรียนความยากง่ายที่เหมาะสมกับวัยและสติปัญญา มีสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนพอใจในการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านต่างๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผล ผลสัมฤทธิ์ (Achievement) เป็นผลการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนดไว้ล่วงหน้าอันเกิดจาก



กระบวนการเรียนการสอนในช่วงระยะเวลาใดเวลาหนึ่งที่ผ่านมาให้นักการศึกษาให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

พิมพันธ์ เตชะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข (2548: 125) กล่าวว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530: 97) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่าเป็นคุณลักษณะ รวมถึง ความรู้ ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน หรือคือมวลง ประสพการณ์ทั้งปวงที่บุคคลได้รับจากการเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ของสมรรถภาพทางสมอง

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น อาจสรุปได้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความสามารถ และทักษะทางด้านวิชาการ รวมทั้งสมรรถภาพของสมองด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการค้นคว้า การอบรม การสั่งสอน หรือประสพการณ์ต่าง ๆ

ความหมายของประสิทธิภาพ

กฤษณ์ อุทัยรัตน์ (2545: 350) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง ผลสัมฤทธิ์ที่บรรลุแล้ว โดยการเทียบกับทรัพยากรที่ใช้ไป

สวัสดี กาญจนสุวรรณ (2542: 4) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง การช้ทรัพยากรและเวลาน้อย แต่งานบรรลุเป้าประสงค์และมีคุณภาพ

สรุปได้ว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง ความสามารถในการดำเนินงานด้านต่าง ๆ ให้สำเร็จลุล่วงตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ โดยทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด

สาระสำคัญ วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่อง รายการปรับปรุงและปิดบัญชี

มนัสชัย กীরติผจญ และคณะ (2562) ได้กล่าวถึง รายการปรับปรุงบัญชี (Adjusting Entries) ไว้ดังนี้

รายการปรับปรุงบัญชี หมายถึง รายการที่บันทึกในวันสิ้นงวดบัญชี เพื่อแก้ไขเปลี่ยนแปลงรายได้และค่าใช้จ่ายที่ได้บันทึกไว้ในระหว่างงวดบัญชีให้ ถูกต้องก่อนที่จะนำยอดคงเหลือไปสรุปผลในงบกำไรขาดทุน และในการ แก้ไขเปลี่ยนแปลงรายได้และค่าใช้จ่ายบางรายการ มีผลกระทบต่อสินทรัพย์ และหนี้สินของกิจการ

รายการปรับปรุงบัญชี ได้แก่

1. รายการปรับปรุงบัญชีประเภทรายได้และค่าใช้จ่าย
2. ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย (Accrued Expenses)
3. ค่าใช้จ่ายจ่ายล่วงหน้า (Prepaid Expenses)
4. รายได้ค้างรับ (Accrued Income)
5. รายได้รับล่วงหน้า (Deferred Income)



6. รายการปรับปรุงบัญชีประเภทสินทรัพย์ ได้แก่ ค่าเสื่อมราคาสินทรัพย์ถาวร หนี้สงสัยจะสูญ และ วัสดุสิ้นเปลืองใช้ไป

การปรับปรุงค่าใช้จ่ายค้างจ่าย

ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย (Accrued Expenses) คือค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นแล้วในงวดบัญชีปัจจุบันแต่ยังไม่ได้จ่ายเงิน กิจการจะจ่ายเงินในงวดบัญชีต่อไปถือเป็นหนี้สินของกิจการในงวดบัญชีปัจจุบันจะต้องบันทึกบัญชีโดย

เดบิต ค่าใช้จ่าย (ค่าใช้จ่าย) xx

เครดิต ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย (หนี้สิน) xx

การปรับปรุงบัญชีค่าใช้จ่ายจ่ายล่วงหน้า (Prepaid Expenses)

ค่าใช้จ่ายจ่ายล่วงหน้า คือ ค่าใช้จ่ายที่กิจการจ่ายเงินไปแล้วในงวดบัญชีปัจจุบัน แต่ได้รวมค่าใช้จ่ายของงวดบัญชีหน้าส่วนหนึ่งไว้ด้วย ส่วนที่ใช้ประโยชน์ในปีปัจจุบันเป็นค่าใช้จ่าย อีกจำนวนหนึ่งจะใช้ประโยชน์ในงวดบัญชีปีหน้าเป็นสินทรัพย์ เรียกว่า “ค่าใช้จ่ายจ่ายล่วงหน้า” การบันทึกบัญชีสามารถบันทึกได้ 2 กรณี การปรับปรุงบัญชีรายได้ค้างรับรายได้ค้างรับ (Accrued Income) คือ รายได้ของกิจการที่เกิดขึ้นในงวดบัญชีปัจจุบัน แต่ยังไม่ได้รับเงิน จึงต้องปรับปรุงเป็นรายได้ค้างรับ ถือเป็นสินทรัพย์ในงวดบัญชีปัจจุบัน รายได้รับล่วงหน้า (Deferred Income) รายได้รับล่วงหน้า (Deferred Income) คือ รายได้ที่ได้รับในปีปัจจุบัน แต่มีบางส่วนเป็นรายได้ของปีหน้า จำนวนที่เกิดขึ้นตามส่วนในปีปัจจุบันถือเป็นรายได้ ส่วนอีกจำนวนหนึ่งจะเกิดขึ้นในปีหน้าถือเป็นหนี้สินหมุนเวียนของกิจการ เรียกว่า “รายได้รับล่วงหน้า” การบันทึกบัญชีสามารถบันทึกได้ 2 กรณี

1. ถ้ากิจการบันทึกไว้เป็น รายได้รับล่วงหน้า ต้องปรับปรุงให้เป็นรายได้
2. ถ้ากิจการบันทึกไว้เป็น รายได้ ต้องปรับปรุงให้เป็นรายรับล่วงหน้า

การปรับปรุงค่าเสื่อมราคา (Depreciation) ค่าเสื่อมราคา (Depreciation) หมายถึง การกระจายต้นทุนของสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนที่มีตัวตน (Tangible Fixed Assets) ยกเว้นที่ดิน หลังจากหักราคาซาก (Salvage Value) (ถ้ามี) ออกไปตามอายุ การใช้สินทรัพย์นั้นถือเป็นค่าใช้จ่ายของกิจการจะไปปรากฏในงบกำไรขาดทุน ส่วนมูลค่าสินทรัพย์ ถาวรที่ลดลงจะเข้าบัญชีค่าเสื่อมราคาสะสม (Accumulated Depreciation) ซึ่งเป็นบัญชีปรับมูลค่า (Valuation Account) ของสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนให้เป็นราคาตามบัญชี (Book Value) จะนำไปแสดงการหักจากสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนในงบแสดงฐานะการเงินหนี้สงสัยจะสูญ (Doubtful debts) หมายถึง จำนวนเงินที่คาดว่าจะเก็บเงินจากลูกหนี้ไม่ได้เป็นบัญชีประเภทค่าใช้จ่ายจะแสดงในงบกำไรขาดทุนค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ (Allowance for Doubtful Account) หมายถึง จำนวนเงินที่กันไว้สำหรับลูกหนี้ที่คาดว่าจะเรียกเก็บไม่ได้ เป็นบัญชีปรับมูลค่าสินทรัพย์ จะแสดงหักจากบัญชี ลูกหนี้ในงบแสดงฐานะการเงินหนี้สูญ (Bad debt)



หมายถึง ลูกหนี้การค้าของกิจการที่ได้ติดตามทวงถามจนถึงที่สุดแล้วแต่ไม่ได้รับชำระหนี้ จึงตัดจำหน่ายออกจากบัญชีถือเป็นค่าใช้จ่ายของกิจการ การประมาณการหนี้สงสัยจะสูญ

1) การประมาณหนี้สงสัยจะสูญจากยอดขายเชื่อ เป็นการประมาณหนี้สงสัยจะสูญโดยคำนวณจากอัตราร้อยละของยอดขายเชื่อประจำปี การประมาณการวิธีนี้ไม่ต้องคำนึงถึงหนี้สงสัยจะสูญในปีก่อน

2) การประมาณค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญจากยอดลูกหนี้ ณ วันสิ้นปี เป็นวิธีการประมาณหนี้สงสัยจะสูญโดยคำนวณจากยอดลูกหนี้ ณ วันสิ้นงวด ดังนั้นยอดบัญชีค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญ ณ วันสิ้นปีจึงต้องมีจำนวนเท่ากับอัตราร้อยละของลูกหนี้ ณ วันสิ้นปี ดังนั้นการประมาณหนี้สงสัยจะสูญตามวิธีนี้จึงต้องคำนึงถึงบัญชีค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญที่มียอดยกมาจากปีก่อน ๆ ด้วย

วัสดุสิ้นเปลืองใช้ไป (Supplies Used Expenses) หมายถึง วัสดุสิ้นเปลือง หรือวัสดุสำนักงาน เป็นสินทรัพย์หมุนเวียนของกิจการ เช่น กระดาษ ดินสอ ปากกา ผ้าหมึกพิมพ์ติด ฯลฯ เป็นบัญชีประเภทสินทรัพย์ เมื่อกิจการนำวัสดุไปใช้ จะปรับปรุงบัญชีเป็นค่าใช้จ่ายของกิจการ เป็นบัญชีวัสดุสิ้นเปลืองใช้ไป หรือวัสดุสำนักงานใช้ไปเดบิต วัสดุสำนักงานหรือวัสดุสิ้นเปลืองใช้ไป เครดิต วัสดุสำนักงานหรือวัสดุสิ้นเปลืองปรับปรุงวัสดุใช้ไป

การปิดบัญชีเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการจัดทำบัญชีในวันสิ้นงวดเพื่อปิดบัญชีรายได้และค่าใช้จ่ายสรุปผลการดำเนินงานของกิจการตลอดจนสามารถทราบฐานะการเงินที่ทำให้ส่วนของเจ้าของเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอย่างไร เมื่อปิดบัญชีแล้วกิจการสามารถจัดทำทดลองหลังปิดบัญชีเพื่อใช้พิสูจน์ความถูกต้องของการบันทึกรายการทางบัญชีอีกครั้งก่อนที่จะจัดทำงบแสดงฐานะการเงิน ณ วันสิ้นงวดบัญชีและเพื่อนำยอดคงเหลือของบัญชีที่แสดงในงบแสดงฐานะการเงิน ณ วันสิ้นงวดบัญชีไปบันทึกรายการเปิดบัญชีเมื่อเริ่มต้นงวดบัญชีใหม่

การปิดบัญชี (Closing Entries) เมื่อถึงวันสิ้นงวดบัญชีกิจการต้องทำการโอนยอดในบัญชีรายได้และค่าใช้จ่ายต่างๆ ไปยังบัญชีกำไรขาดทุน เพื่อหาว่าในช่วงการดำเนินงานที่ผ่านมากิจการมีผลกำไรหรือขาดทุน โดยจะบันทึกลงในสมุดรายวันทั่วไปแล้วจึงผ่านรายการไปบัญชีแยกประเภทที่เกี่ยวข้อง

การปิดบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

ขั้นตอนที่ 1 ปิดบัญชีสินค้าคงเหลือต้นปี ชื้อสินค้า ค่าขนส่งเข้า ทางด้านเครดิต แล้วโอนเข้าไปที่บัญชี ต้นทุนสินค้าที่ขายด้านเดบิต **ขั้นตอนที่ 2** ปิดบัญชีส่งคืนสินค้า ส่วนลดรับไปเข้าบัญชีต้นทุนสินค้าที่ขายแล้วบันทึกสินค้าคงเหลือปลายปี **ขั้นตอนที่ 3** ปิดบัญชีขายสินค้าและรายได้อื่น ๆ ที่บันทึกทางด้านเดบิต โอนไปบัญชีกำไรขาดทุนด้านเครดิต **ขั้นตอนที่ 4** ปิดบัญชีต้นทุนสินค้าที่ขายและค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ไปเข้าบัญชีกำไรขาดทุนโดยปิดบัญชีค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ที่มียอดทางด้านเดบิต ไปบันทึกปิดบัญชีทางด้านเครดิต แล้วโอนยอดไปเข้าบัญชีกำไรขาด ทุนทางด้านเดบิต **ขั้นตอนที่ 5** ปิดบัญชี



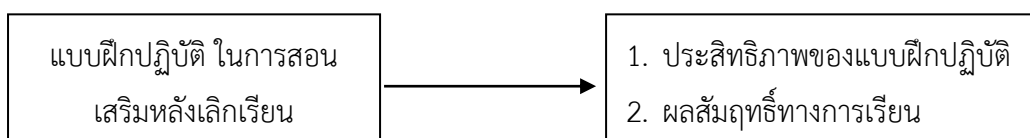
กำไรขาดทุนเข้าบัญชีทุน (ถ้ากิจการมีกำไรสุทธิทุนจะเพิ่มทางด้านเครดิตแต่ถ้าหาก ขาดทุนสุทธิ ทุนจะลดลงทางด้านเดบิต **ขั้นตอนที่ 6** ปิดบัญชีถอนใช้ส่วนตัวเข้าบัญชีทุน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นุริมาน สือรี (2562: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเลขยกกำลัง โดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีจุดประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ เรื่องเลขยกกำลัง สำหรับระดับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์เท่ากับ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่องเลขยกกำลัง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่องเลขยกกำลัง มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80.84/80.11 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเลขยกกำลัง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุกัญญา สุขสุดช (2563: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ฟังก์ชันตรีโกณมิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แบบฝึกทักษะ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะ เรื่องฟังก์ชันตรีโกณมิติ 2) เพื่อศึกษาผลของการทำแบบฝึกทักษะ เรื่องฟังก์ชันตรีโกณมิติ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องฟังก์ชันตรีโกณมิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แบบฝึกทักษะ พบว่า การใช้แบบฝึกทักษะ สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดีขึ้น และผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังการใช้แบบฝึกทักษะสูงกว่าก่อนการใช้แบบฝึกทักษะ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้น ปวช.2 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน

จำนวน 53 คน



กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้น ปวช.2 สาขางานการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง นักเรียนที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ ได้คะแนน 8 คะแนน จากคะแนนเต็ม 25 คะแนน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบฝึกปฏิบัติวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่องรายการปรับปรุงและปิดบัญชีจำนวน 3 ชุด

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่องการปรับปรุงและปิดบัญชี เป็นข้อสอบแบบปรนัยแบบเลือกตอบ จำนวน 25 ข้อ

การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แบบฝึกปฏิบัติวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่องรายการปรับปรุงและปิดบัญชี มีวิธีสร้างเครื่องมือ ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารและตำราต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับแบบฝึกปฏิบัติ

1.2 สร้างแบบฝึกปฏิบัติการบันทึกบัญชีและการคำนวณเกี่ยวกับรายการปรับปรุงและปิดบัญชี มีทั้งหมด 3 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 เป็นแบบฝึกปฏิบัติรายการปรับปรุง 7 รายการและ บันทึกรายการในสมุดรายวันทั่วไป

ชุดที่ 2 เป็นแบบฝึกปฏิบัติรายการปิดบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

ชุดที่ 3 เป็นแบบฝึกปฏิบัติรายการปรับปรุงและปิดบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

1.3 นำแบบฝึกปฏิบัติไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบคุณภาพและความเที่ยงตรงของเนื้อหา นำไปหาค่าดัชนีวัดความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีวัดความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 -1.00

1.4 นำแบบฝึกปฏิบัติไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นปวช.2 ที่เรียนวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่องรายการปรับปรุงและปิดบัญชี และไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง จากนักเรียนกลุ่มเก่ง 5 คน นักเรียนกลุ่มปานกลาง 5 คน แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาหาประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติโดยเก็บคะแนนระหว่างเรียนกับคะแนนหลังเรียน ใช้สูตร E_1/E_2 ได้ประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติ ทั้งฉบับเท่ากับ 81.00/85.60 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้าเรื่องรายการปรับปรุงและปิดบัญชี

2.1 ศึกษาเอกสารและตำราต่างๆ เกี่ยวกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่อง การปรับปรุงและปิดบัญชี ลักษณะเป็นปรนัย แบบเลือกตอบ จำนวน 25 ข้อ 25 คะแนน ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิด ให้ 0 คะแนน

2.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้อง ของเนื้อหา ข้อคำถาม การวัดผลประเมินผล จากนั้นนำไปปรับปรุงแล้วนำไปหาค่าดัชนีวัดความ สอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีวัดความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้กับ นักเรียนระดับปวช.2 จำนวน 10 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำคะแนนที่ได้ไปหาค่าความยากง่าย (P) ซึ่งกำหนดไว้ระหว่าง 0.20 ถึง 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ซึ่งกำหนดไว้ 0.20 ขึ้นไป แล้วนำไปหาค่า ความเชื่อมั่น ตามสูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (KR-20) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.87

2.5 ได้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับสมบูรณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้สอนแนะนำจุดประสงค์ การเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล และข้อตกลงของการ เรียนโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. ดำเนินการสอนโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วันในวันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี หลังเลิกเรียน ตั้งแต่เวลา 14.00 น.- 16.00น.

สัปดาห์ที่ 1 ผู้สอนสอนเนื้อหาเรื่องรายการปรับปรุง 7 รายการและบันทึกรายการลงใน สมุดรายวันทั่วไป ต่อจากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกปฏิบัติ ชุดที่ 1 เรื่องรายการปรับปรุง ทำในวัน จันทร์ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี ซ้ำ ๆ กัน ตรวจสอบผลการจัดทำบัญชีการปรับปรุงและบันทึกใน รายวันทั่วไป เฉลยและให้ข้อเสนอแนะในแต่ละวัน

สัปดาห์ที่ 2 ผู้สอนสอนเนื้อหาเรื่องการบันทึกรายการปิดบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป ต่อจากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกปฏิบัติ ชุดที่ 2 เรื่องการบันทึกรายการปิดบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป ทำในวันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี ซ้ำ ๆ กัน ตรวจสอบผลการบันทึกรายการปิดบัญชีใน สมุดรายวันทั่วไป เฉลยและให้ข้อเสนอแนะในแต่ละวัน

สัปดาห์ที่ 3 ให้นักเรียนทำแบบฝึกปฏิบัติชุดที่ 3 เรื่องแบบฝึกปฏิบัติในการจัดทำบัญชี รายการปรับปรุงและปิดบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป ในวันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี ซ้ำ ๆ กัน ตรวจสอบผลการจัดทำบัญชีรายการปรับปรุงและปิดบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป เฉลยและให้ ข้อเสนอแนะในแต่ละวัน



สัปดาห์ที่ 4 ผู้สอนทบทวนบทเรียน ในวันจันทร์ เรื่อง การปรับปรุง แล้วให้ตอบคำถาม เป็นรายบุคคล วันอังคารทบทวนบทเรียน เรื่อง การบันทึกรายการปรับปรุงในสมุดรายวันทั่วไป แล้วให้ตอบคำถามเป็นรายบุคคล เพื่อวัดความก้าวหน้าของนักเรียน วันพุธให้นักเรียนทำแบบฝึกปฏิบัติอีกครั้ง โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติชุดที่ 3 แล้วให้คำแนะนำ วันศุกร์ ทำการทดสอบนักเรียนหลังเรียนโดยใช้ข้อสอบชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียน

4. แจ้งผลการเรียนกับ นักเรียน ที่เรียนการบัญชีสำหรับกิจการซื้อขายสินค้าโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน จากนั้นกล่าวชมเชย นักเรียนกล่าวขอบคุณ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติ จากสูตร E_1/E_2 ใช้สถิติร้อยละของค่าเฉลี่ย
2. วิเคราะห์หาคะแนนความก้าวหน้าของนักเรียน ใช้สถิติร้อยละของคะแนนความก้าวหน้า และค่าเฉลี่ยโดยรวม
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการคำนวณหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐาน ด้วยสถิติ t-test แบบdependent จากโปรแกรมสำเร็จรูป

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติ วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่อง รายการปรับปรุง และปิดบัญชี

คะแนน	ระหว่างเรียน	หลังเรียน	ประสิทธิภาพของ แบบฝึกปฏิบัติ
	E1	E2	
คะแนนเต็ม	30	25	
ค่าเฉลี่ย	24.30	21.40	81.00/85.60
ร้อยละของค่าเฉลี่ย	81.00	85.60	

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพ E_1 และ E_2 ของแบบฝึกปฏิบัติ วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่อง รายการปรับปรุงและปิดบัญชี คะแนนแบบฝึกระหว่างเรียน เท่ากับ 81.00 และคะแนนหลังเรียน เท่ากับ 85.60 แสดงว่าแบบฝึกปฏิบัติ วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้าเรื่อง รายการปรับปรุงและปิดบัญชี มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80



ตารางที่ 2 ร้อยละของคะแนนความก้าวหน้าของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบฝึกปฏิบัติ วิชาการ
บัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่อง การปรับปรุงและปิดบัญชีในสมุดรายวันทั่วไป

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (X1)	คะแนนหลังเรียน (X2)	คะแนน ความก้าวหน้า	ร้อยละของคะแนน ความก้าวหน้า
1	8	14	6	24
2	10	16	6	24
3	8	15	7	28
4	10	17	7	28
5	10	15	5	20
6	9	16	7	28
7	9	18	8	32
8	8	17	9	36
9	9	15	6	21
10	7	16	9	36
11	8	16	8	32
12	8	16	8	32
13	9	17	8	32
14	10	18	8	32
15	11	18	7	28
รวม	134	244	110	433
ค่าเฉลี่ย				28.87

จากตารางที่ 2 พบว่านักศึกษาที่เรียนโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน ได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคนตั้งแต่ 5-9 คะแนน และมีคะแนนร้อยละของความก้าวหน้า ตั้งแต่ 20 - 36 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ย 28.87 คะแนน

ตารางที่ 3 พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน

ประเมิน	N	\bar{X}	SD	t	sig
ก่อนเรียน	15	8.93	1.09	25.19*	.000
หลังเรียน	15	16.26	1.22		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



จากตารางที่ 3 พบว่า นักศึกษาที่เรียนโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน มีพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 8.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.09 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 16.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.22 เฉลี่ยเพิ่มขึ้น 15.04 และค่า t เท่ากับ 25.19 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติวิชาการบัญชีกิจการซื้อขายสินค้า เรื่องการปรับปรุงและปิดบัญชี พบว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 8.93 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 16.26

อภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติ วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่องการปรับปรุงและปิดบัญชีพบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้วิจัยได้ออกแบบฝึกปฏิบัติโดยใช้ครูผู้สอนด้วยกันช่วยกันออกแบบฝึกปฏิบัติ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ แก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำไปทดลองใช้ ปรากฏว่า ครั้งที่ 1-2 ยังไม่ผ่านเกณฑ์ มาผ่านเกณฑ์ในครั้งที่ 3 ซึ่งแบบฝึกปฏิบัติที่ใช้มีลักษณะครอบคลุมกิจกรรม เนื้อหา ที่นักเรียนพึงจะได้รับในการเรียนวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่องการปรับปรุงและปิดบัญชี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ไพบุลย์ มุลติ (2546: 48) ที่กล่าวว่า แบบฝึกทักษะว่า เป็นชุดการเรียนรู้ที่ครูจัดทำขึ้น ให้ผู้เรียนได้ทบทวนเนื้อหาที่เรียนรู้อีกแล้วเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจจะช่วยให้เพิ่มทักษะความชำนาญ และช่วยฝึกทักษะความคิดให้มากขึ้น ทั้งยังมีประโยชน์ในการลดภาระให้กับครูอีกทั้งพัฒนาความสามารถของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมองเห็นความก้าวหน้าจากผลการเรียนรู้ของตนเองได้และสอดคล้องกับงานวิจัยของนุริมาน สีอริ (2562: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเลขยกกำลัง โดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง เลขยกกำลัง มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80.84/80.11

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่อง การปรับปรุงและปิดบัญชี โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน พบว่านักเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น โดยมีคะแนนหลังเรียน สูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่เป็นเช่นนี้เป็นเพราะมีนักเรียนจำนวนน้อยที่เรียนจึงได้รับการสอนอย่างใกล้ชิด ได้ทำแบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลัง



เลิกเรียน ทำซ้ำหลาย ๆ หน เมื่อทำผิดก็ได้รับ คำแนะนำให้ทำอย่างถูกต้อง นอกจากนี้ นักเรียนยังมี เวลาในการทำแบบฝึกหัด ไม่ต้องเร่งรีบหรือแข่งกับเวลา จึงส่งผลให้นักเรียนมีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของธอร์นไคด์ ที่ได้กล่าวว่า กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) หมายถึงการที่ผู้เรียนได้ฝึกหัดหรือกระทำซ้ำๆ บ่อยๆ ย่อมจะทำให้เกิดความสำเร็จถูกต้อง ซึ่งกฎนี้เป็นการเน้นความมั่นคงระหว่างการเรียนรู้และการตอบสนองที่ถูกต้องย่อมนำมาซึ่งความ สมบูรณ์และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุกัญญา สุขสุดเดช (2563: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ฟังก์ชันตรีโกณมิติ ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แบบฝึกทักษะ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องฟังก์ชันตรีโกณมิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แบบฝึกทักษะ พบว่า การใช้แบบฝึก ทักษะ สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดีขึ้น และผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย คะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังการใช้แบบฝึกทักษะสูงกว่าก่อนการใช้แบบฝึกทักษะ อย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรเพิ่มชุดแบบฝึกปฏิบัติให้มากกว่านี้ เนื่องจากผลการวิจัยทำให้ทราบถึงความสำคัญใน การใช้แบบฝึกปฏิบัติ ในการสอนเสริมหลังเลิกเรียน จะช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
2. ขอบเขตด้านเนื้อหาในการศึกษาวิจัยนี้ทำเฉพาะในการศึกษาการใช้แบบฝึกปฏิบัติเพื่อ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชา การบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่อง การปรับปรุงและปิดบัญชี สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ดังนั้นจึงควรนำไปใช้กับนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีอื่นๆ ซึ่งผลการศึกษาที่ได้จะนำไปสู่การพัฒนาในการใช้แบบฝึกปฏิบัติให้ เป็นมาตรฐานต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกปฏิบัติ วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ของ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ในหน่วยการเรียนอื่น
2. ควรทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ความพึงพอใจในการใช้แบบฝึกปฏิบัติของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน

เอกสารอ้างอิง

กฤษฎ์ อุทัยรัตน์. (2545). **ถูกคุณภาพ ภาค 2**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ส.เอเชียเพรส.



- เกษร รองเดช. (2522). การสร้างแบบฝึกเพื่อสอนซ่อมเสริมการอ่านออกเสียง พยัญชนะ ง ฟ ฝ คว
ขว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนทวีวัฒนา. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทิตินา แคมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นุรีมาน สือรี. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เลขยกกำลัง โดยใช้แบบฝึกทักษะ
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ค้นเมื่อวันที่ 23 ตุลาคม 2566 จาก
https://Docs.google.com/forms/d/1higy3QOMW01xb8nVgxhlcHXV9_DFGcAR4ScZ0/edit.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530). การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบ
ทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข. (2548). การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.
กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แบนเนจเม้นท์.
- ไพบูลย์ มุลดี. (2546). การพัฒนาแผนการเรียนรู้และแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตาม
มาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- มนัสชัย กิรติผจญ. (2562). การบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า. กรุงเทพฯ: เอ็มพันธ์.
- ลักขณา อินทะจักร. (2538). เอกสารการสอนประกอบการสอนวิชาการศึกษา 163 ประสบการณ์
ทางวิชาชีพครู 1. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สวัสดี กาญจนสุวรรณ. (2542). หลักการบริหารการศึกษา. สงขลา : คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏ
สงขลา.
- สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษา
แห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค
- สุกัญญา สุขสุเดช. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องฟังก์ชัน
ตรีโกณมิติ. ค้นเมื่อวันที่ 23 ตุลาคม 2566 จาก dmj.ac.th/download56/วิจัย/วิจัย%20ภาคเรียนที่%201%202563/24-31%2064.pdf.



นวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศผ่านการศึกษาวรรณศิลป์
วรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาในนิราศวัดร่องขุน

Innovation for Enhancing Reading Skills for Foreign Students through
the Study of Literature and Language Culture in Nirat Wat Rong Khun

เบญจมาภรณ์ สุริยวงษ์¹

¹โปรแกรมวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย,

E-mail: benjamaporn.sur@crru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาวิเคราะห์วรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาที่ปรากฏ
ในนิราศวัดร่องขุน 2) เพื่อสร้างนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยสำหรับนักศึกษา
ชาวต่างประเทศ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาชาวต่างประเทศหลังการใช้นวัตกรรมเสริม
ทักษะการอ่าน ประชากรตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักศึกษาจีนระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงรายจำนวน 17 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 เครื่องมือที่ใช้ในการ
เก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบวิเคราะห์ภาษา แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์
ได้แก่ ค่าเฉลี่ยร้อยละและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) วรรณกรรมนิราศวัดร่องขุนมีความเด่นในด้านการใช้ภาษาวรรณศิลป์
ได้แก่ การใช้เสียงวรรณศิลป์ คำกัณฑ์ยคำวรรณศิลป์ และความหมายวรรณศิลป์ในการประพันธ์
นอกจากนี้ยังพบวัฒนธรรมทางภาษา ได้แก่ วัฒนธรรมรูปธรรม ประกอบด้วย อาหาร สิ่งปลูกสร้าง
และพุทธศิลป์ และวัฒนธรรมนามธรรม ประกอบด้วยค่านิยมและความเชื่อ 2) เมื่อนำผลการวิเคราะห์
ความรู้ที่ได้มาสร้างนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศได้
นวัตกรรม 3 ชุดกิจกรรม ได้แก่ ชุดเรียนรู้ที่ 1 รู้จักวัดร่องขุนผ่านวรรณกรรม (เพื่อส่งเสริมการอ่านจับ
ใจความ) ชุดเรียนรู้ที่ 2 วรรณศิลป์ที่ปรากฏในนิราศวัดร่องขุน (เพื่อส่งเสริมการอ่านวิเคราะห์) และ
ชุดเรียนรู้ที่ 3 วัฒนธรรมทางภาษาที่ปรากฏในนิราศวัดร่องขุน (เพื่อส่งเสริมการอ่านสรุปความ) และ
3) ผลการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมพบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.78/83.04 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์
ที่กำหนด และผลการประเมินความพึงพอใจต่อนวัตกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93

คำสำคัญ: นวัตกรรมเสริมทักษะการอ่าน ,วรรณศิลป์, วัฒนธรรมทางภาษา, นิราศวัดร่องขุน,
นักศึกษาชาวต่างประเทศ



Abstract

The objectives of this study are to 1) analytical study the art language and language culture appeared in Nirat Wat Rong Kuhn, 2) to conduct innovation for enhancing reading skills of foreign students and 3) to study satisfaction on using the innovation. Population used in this study were 17 Chinese students studying in the fourth year of graduate level of Rajabhat Chiang Rai University, 1st Semester, Academic year of 2023. The tools used for data collecting is language analysis satisfaction questionnaires. Statistics used to analyze the data were mean and standard deviation.

The research result found that 1) Nirat Wat Rong Kuhn stood out on the art of language; the use of onomatopoeia, the art of words choice and the meanings, and it is also found that there is culture in language; concrete culture like food, buildings, Buddhism arts and abstract culture like values and beliefs. 2) The result used to conduct 3 sets of innovation for enhancing reading skills; the 1st learning set: Learning Wat Rong Kuhn through a literature, the 2nd learning set: the art language appeared in Nirat Wat Rong Kuhn (promoting analytical reading skill) and the 3rd set: cultural language appeared in Nirat Wat Rong Kuhn (promoting reading comprehension). 3) The result of assessing the innovation efficiency reveals that the efficiency equals to 80.78/83.04 which is higher than the expectancy and the satisfaction towards the innovation is in high level with a mean score of 3.93.

Keywords: Innovations for Enhancing Reading Skills, Foreign Student, Literature, Language Culture, Nirat Wat Rong Khun

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กวีนิพนธ์เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ถูกสร้างขึ้นมาตั้งแต่สมัยอดีตกาล โดยอาศัยความละเอียดอ่อนทางความคิดและความสามารถทางวรรณศิลป์ของกวี ในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความงดงามทางภาษา และคุณค่าของงานประพันธ์ แสดงให้เห็นถึงขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตของผู้คน กวีนิพนธ์จึงเปรียบเสมือนเอกลักษณ์ของแต่ละชนชาติดังที่กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ (2551: 148) กล่าวว่า วรรณคดีกวีนิพนธ์นั้น นอกจากจะมีความงามในด้านภาษาและมีความไพเราะเมื่ออ่าน



ออกเสียงแล้ว ยังมีคุณค่าอื่น ๆ อีกมากมาย เป็นต้นว่า การให้ความเพลิดเพลิน ให้คติชีวิต ให้ความรู้ทั้งในอดีตและปัจจุบัน ซึ่งความรู้ที่เราไม่สามารถสัมผัสได้ด้วยตนเอง แต่วรรณกรรมจะเป็นเครื่องเปิดหู เปิดตา เปิดจิตใจของผู้อ่านให้กว้างขึ้น ผลงานวรรณกรรมสำคัญนั้นอุดมด้วยสุนทรียภาพอันเป็นความงามและเป็นคุณค่าทางศิลปะ ที่แสดงให้เห็นอารยธรรมอันสูงส่งของคนในชาติ

นิราศถือเป็นกวีนิพนธ์รูปแบบหนึ่งของไทย ซึ่งเป็นที่นิยมกันมาตั้งแต่สมัยโบราณเป็นเวลาหลายร้อยปี รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2516: 1) ได้ศึกษานิราศคำโคลง: การวิเคราะห์และเปรียบเทียบกับนิราศชนิดอื่น กล่าวว่า การแต่งนิราศเริ่มปรากฏมาตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนต้น สันนิษฐานกันว่า นิราศเรื่องแรกคงจะแต่งขึ้นในราวสมัยพระบรมไตรโลกนาถ หรือหลังจากนั้นไม่นานนัก การแต่งนิราศแม้จะไม่แพร่หลายอย่างการแต่งบทละคร แต่ก็ได้รับความนิยมโดยสม่ำเสมอทั้งจากพระมหากษัตริย์ เจ้านายเชื้อพระวงศ์ ตลอดจนผู้สนใจทั่วไป เอกลักษณะเฉพาะของนิราศคือ การพรรณนาการเดินทาง การพรรณนาถึงธรรมชาติและวิถีชีวิตทั่วไป เมื่อกวีพบเห็นสิ่งใด เช่น สถานที่ ธรรมชาติ ผู้คน วัฒนธรรมทางภาษา เป็นต้น

นิราศวัดร่องขุ่น เป็นวรรณกรรมที่ประพันธ์โดย ขนิษฐา ทองโปร่ง ตีพิมพ์เมื่อ พ.ศ.2563 จัดเป็นวรรณกรรมประเภทนิราศสมัยใหม่ ที่มีความไพเราะและเรียบง่ายตามแบบฉบับของสุนทรภู่ ผู้ประพันธ์ใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายบรรยายความรู้สึก ขณะเดียวกันก็เล่าถึงสภาพของเส้นทางที่กำลังเดินทาง โดยมักจะเปรียบเทียบชีวิตและโชคชะตาของตนกับธรรมชาติรอบข้างที่ตนได้เดินทางผ่าน โดยใช้ลักษณะคำประพันธ์ไทยที่หลากหลาย ทั้งโคลง ฉันท์ กาพย์ กลอนและสอหดแทรกกลบท ทำให้นิราศวัดร่องขุ่นนี้มีความน่าสนใจ ผู้ประพันธ์ยังคงสืบสานวรรณศิลป์ไทยในรูปแบบดั้งเดิม โดยยังคงความเป็นฉันทลักษณ์ในการประพันธ์ให้ถูกต้องมากที่สุด นอกจากนี้ยังมีคุณค่าทางภาษาวรรณศิลป์ ในเรื่องของการเล่นเสียงสัมผัสได้แก่ การเล่นเสียงสัมผัสสระ สัมผัสพยัญชนะ และสัมผัสวรรณยุกต์ มีการเล่นคำที่ทำให้เกิดความไพเราะ โดยเลือกใช้คำที่ทำให้จินตภาพด้วยกวีโวหาร ทำให้ผู้อ่านได้เข้าใจถึงความคิดและความรู้สึกของกวี นอกจากนี้ผู้ประพันธ์ ยังได้สอดแทรกวัฒนธรรมต่าง ๆ ทั้งเรื่องการค้ารงชีวิต คติความเชื่อ ศิลปกรรมที่ปรากฏในนิราศวัดร่องขุ่น ซึ่งถือได้ว่าเป็นวัดที่มีชื่อเสียงในจังหวัดเชียงรายทำให้นิราศวัดร่องขุ่นมีความน่าสนใจอย่างยิ่ง

การเลือกใช้วรรณกรรมเป็นสื่อในการสร้างนวัตกรรมจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนชาวต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านทักษะการอ่าน เพราะทักษะการอ่านนับเป็นทักษะหนึ่งที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียน สอดคล้องกับการศึกษาปัญหาการใช้ภาษาไทยของนักศึกษาต่างชาติ : กรณีศึกษานักศึกษาจีนมหาวิทยาลัยกรุงเทพของ นิภา กุฬพงษ์ศักดิ์ (2555) พบว่านักศึกษาจีนมีปัญหาเกี่ยวกับทักษะการอ่านเป็นอันดับสองรองลงมาจากทักษะการเขียน จึงควรมีการพัฒนาทักษะการอ่านของผู้เรียนให้ดีขึ้น เมื่อนำผลการวิเคราะห์วรรณศิลป์และวัฒนธรรมทางภาษา มาสร้างเป็นนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่าน นอกจากจะได้รับการสอนแบบสอดแทรกวัฒนธรรม ยังช่วยให้ผู้เรียนได้รับความ



สนุกสนานจากการเรียนรู้ผ่านเนื้อหาวรรณกรรม อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวัฒนธรรมไทย เพราะเมื่อผู้เรียน เรียนรู้วัฒนธรรมไทยในขณะที่เรียนภาษาแล้ว ย่อมเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม ระหว่างวัฒนธรรมไทยกับวัฒนธรรมของชาติตน ซึ่งส่งผลให้ผู้สอนและผู้เรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อกัน ดังที่ นวลทิพย์ เพิ่มเกสร (2547: 268-278) ได้กล่าวว่า ในการเรียนการสอนภาษาไทยนั้น หากผู้สอนสอดแทรก วัฒนธรรมไว้ด้วยย่อมก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนหลายประการด้วยกัน กล่าวคือ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถ สื่อสารได้ถูกต้องเพราะเมื่อผู้เรียนเข้าใจวัฒนธรรมไทย เช่น เข้าใจวัฒนธรรมทางภาษา ความเชื่อ ทัศนคติ ค่านิยมของคนไทยแล้ว ก็จะเข้าใจวิธีคิด การกระทำ ตลอดจนคำพูดที่ใช้ในการสื่อสารของคนไทยด้วย และถ้ามีนวัตกรรมที่ดีก็เป็นการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยของผู้เรียนชาวต่างประเทศให้เข้าใจ ภาษาไทยได้มากขึ้น ดังที่อรุณช ลิมตศิริ (2551:175) กล่าวถึงการสร้างนวัตกรรมชุดการสอน สรุปได้ว่าการสร้างนวัตกรรมชุดการสอนช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนมีความมั่นใจในการดำเนินการเรียนการสอน ช่วยให้ผู้เรียนได้ตามความสามารถความถนัดและความสนใจตามเวลาและโอกาสที่เอื้ออำนวยแก่ผู้เรียน

ดังนั้นในการเลือกใช้อรรถคดีเพื่อศึกษาวิเคราะห์วรรณศิลป์กับวัฒนธรรมจึงเป็นส่วนหนึ่งในการผลิตนวัตกรรม เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านสำหรับผู้เรียนชาวต่างประเทศได้ ด้วยเหตุนี้ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิเคราะห์วรรณกรรมท้องถิ่นในจังหวัดเชียงราย เพื่อสร้างนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านแก่นักศึกษาชาวต่างประเทศผ่านการศึกษาวรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาในนิราศวัดร่อง ชุนขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาวรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาที่ปรากฏในนิราศวัดร่องชุน
2. เพื่อสร้างนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาชาวต่างประเทศหลังการใช้นวัตกรรมเสริมทักษะการอ่าน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาวรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาในนิราศวัดร่องชุน เพื่อสร้างนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านแก่นักศึกษาชาวต่างประเทศ ผู้วิจัยศึกษาถึงแนวคิดและทฤษฎี แบ่งได้ดังนี้

แนวคิดที่เกี่ยวกับนิราศ

นิราศเป็นงานเขียนหรือบทประพันธ์ที่กล่าวถึงการรำครวญในการพลัดพรากจากหญิงอันเป็นที่รัก ลักษณะการแต่งนิราศนี้ไม่มีหลักฐานยืนยันแน่ชัดว่า เป็นแบบฉบับของไทยเชื่อกันว่าอาจจะได้แนวการแต่งมาจากวรรณคดีสันสกฤต ทูตกาวยะของอินเดียนั้นนิราศว่า นิราศคงเกิดมีขึ้นใน



กรุงศรีอยุธยา ดังที่สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ (2518: 72) ทรงกล่าวไว้ว่า มูลเหตุที่เกิดหนังสือชนิดนี้ขึ้นสันนิษฐานว่า สมัยก่อนการเดินทางเรือเป็นสิ่งสำคัญมาก ข้าราชการที่ออกไปเก็บภาษีอากรต่างหัวเมืองที่มีระยะไกลจึงต้องเดินทางเรือหลายวันได้แต่นั่ง ๆ นอน ๆ ผู้สันทัดทางวรรณคดีจึงคิดแต่งนิราศตามธรรมเนียมนักปราชญ์สมัยนั้น หนังสือนิราศจึงแต่งเป็นทำนองนี้ทั้งสิ้น

ลักษณะเด่นของนิราศประกอบไปด้วยส่วนสำคัญ 3 ประการ คือ ประการที่หนึ่งการเดินทางจากถิ่นที่อยู่ ในนิราศกวีได้บันทึกเส้นทางเหตุการณ์สิ่งที่พบเห็น ความตื่นตาตื่นใจและความประทับใจเอาไว้เป็นลายลักษณ์อักษร ประการที่สองการพรรณนาเส้นทางและสิ่งที่พบเห็น ตั้งแต่เริ่มเดินทางตลอดจนเหตุการณ์สิ้นสุดลง โดยการนำเอาธรรมชาติที่พบเห็นมาเชื่อมโยงเข้ากับอารมณ์ความรู้สึกจินตนาการและทัศนะของกวี และประการสุดท้ายคือการรำพึงรำพันถึงคนรัก ถือเป็นหัวใจสำคัญของการแต่งนิราศ เพราะการพรรณนาการเดินทาง สถานที่และสิ่งที่พบเห็น ถึงจะแต่งดีเพียงใดก็คงแห้งแล้งไม่มีชีวิตชีวา การคร่ำครวญถึงหญิงคนรัก ถือเป็นศูนย์กลางของความคิด เมื่อกล่าวถึงนางอันเป็นที่รัก กวีย่อมเลือกสรรถ้อยคำที่อ่อนหวาน นุ่มนวล อ่อนโยนและอ่อนไหวง่าย ความรู้สึกถึงนางในนิราศนั้นอาจจะเป็นภรรยา คู่รัก หรือคนที่กวีหมายปอง หรือแม้แต่กวีสมมติขึ้นก็ได้

แนวคิดที่เกี่ยวกับวรรณศิลป์ในวรรณคดีไทย

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 (2546: 744) ให้คำจำกัดความวรรณศิลป์ หมายถึง ศิลปะในการแต่งหนังสือ ศิลปะทางวรรณกรรม เช่น นักวรรณศิลป์ วรรณกรรมที่ถึงขั้นเป็นวรรณคดี หนังสือที่ได้รับยกย่องว่าแต่งดี เป็นต้น

ลักษณะของภาษาวรรณศิลป์ สุจิตรา จงสถิตวัฒนา (2549) ได้กล่าวถึง ลักษณะอันเป็นสากลของภาษาวรรณศิลป์ คือ การใช้ภาษาเพื่อมุ่งสื่อ “อารมณ์” และ “ความรู้สึก” อันเป็นลักษณะของภาษาวรรณคดีของทุกชาติ กลวิธีของการสร้างอารมณ์ความรู้สึกนั้น เกิดจากการพรรณนารายละเอียดอย่างประณีตพิสดาร หรือการใช้สัญลักษณ์กล่าวแทนความคิด ความรู้สึก หรือความหมายที่ไม่สามารถอธิบายอย่างประณีตลึกซึ้งได้จากการใช้ภาษาปกติ กลวิธีเชิงวรรณศิลป์เหล่านี้มีปรากฏในวรรณคดีของทุกชาติทุกภาษา วรรณศิลป์จึงเป็นศิลปะในการใช้ภาษา ดังนั้นเพื่อจะวิเคราะห์ลักษณะและประเภทของวรรณศิลป์ จึงขอวิเคราะห์ตามระบบของภาษา คือ ในระดับของคำ และระดับของความในระดับคำ

แนวคิดที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมที่ปรากฏในวรรณคดีไทย

“วัฒนธรรม” มีความหมายตรงกับ “culture” หมายถึง ความเจริญงอกงามหรือความเจริญในทางวิชาความรู้ เช่น วิทยาศาสตร์ ศิลปวิทยา วรรณคดี ศาสนา ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณี



และจรรยาบรรณ เป็นสิ่งที่ทำความเจริญงอกงามให้แก่หมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมในการแต่งกาย รวมทั้งวิถีชีวิตของหมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมพื้นบ้าน วัฒนธรรมชาวเขา เป็นต้น

โดยทั่วไป วัฒนธรรมจำแนกได้ 2 ประเภท คือ วัฒนธรรมรูปธรรม และวัฒนธรรมนามธรรม อธิบายได้ดังต่อไปนี้ (วรวรรณ ศรียาภัย, 2565: 206)

วัฒนธรรมรูปธรรม เกี่ยวข้องกับความกินดีมีสุข ความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต เช่น สิ่งจำเป็นเบื้องต้นในชีวิต 4 ประการ หรือปัจจัย 4 ได้แก่ อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค รวมทั้งสิ่งอื่นๆ เช่น เครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ ตลอดจนอาวุธยุทโธปกรณ์ซึ่งใช้ป้องกันตัว วัฒนธรรมทางวัตถุเป็นสิ่งจับต้องได้ มีลักษณะเป็นรูปธรรม บางครั้งเรียกรูปลักษณะ

วัฒนธรรมนามธรรมว่าด้วยสิ่งที่ทำให้ปัญญาและจิตใจเจริญงอกงาม ไม่ว่าจะเป็นการศึกษา วิชาความรู้เพื่อส่งเสริมให้เกิดปัญญา พุทธศาสนา ศิลปะและวรรณคดี กฎหมาย และประเพณี ล้วนทำให้จิตใจงอกงามหรือสบายใจ มีลักษณะเป็นนามธรรม ไม่มีรูปร่างที่จับต้องได้ แต่สัมผัสได้ด้วยความรู้สึคนึกคิด บางครั้งเรียกจิตลักษณะ

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมการสอน (Instructional Innovation)

“นวัตกรรมทางการศึกษา” หมายถึง สิ่งประดิษฐ์หรือวิธีการใหม่ ๆ หรือปรับปรุงของเก่าให้เหมาะสมโดยมีการทดลองหรือพัฒนาจนเป็นที่ น่าเชื่อถือได้ว่าจะมีผลดีในทางปฏิบัติสามารถนำไปใช้ในระบอบได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สมเดช สีแสง และคณะ, 2543) สอดคล้องกับที่ อัจฉรา ประเสริฐสุนเทภสุดา จิตรตระกูลและ จอย ทองกล่อมศรี (2560) อธิบายว่า นวัตกรรมทางการศึกษา คือ การสร้างสื่อใหม่ที่ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ความ เข้าใจในบทเรียนได้ง่าย เห็นได้จริงในการใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อให้ได้ประโยชน์ในการเรียนสูงสุด เป็นได้ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ลักษณะของนวัตกรรมทางการศึกษาที่ดี ควรช่วยเสริมแรงจูงใจในการเรียน ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและเข้าใจบทเรียนได้เร็วและ จดจำได้ หากเป็นสื่อออนไลน์จะสามารถเข้าถึงผู้เรียนในยุคปัจจุบันได้ดีกว่าสื่อที่เป็นสิ่งของ



กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย นวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศผ่าน
การศึกษาวิเคราะห์วรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาในนิราศวัดร่องชุ่น มีดังต่อไปนี้

กรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย

การศึกษาวรรณศิลป์ที่ปรากฏในนิราศวัดร่องชุ่น
ศึกษาวรรณศิลป์ได้แก่ การสรรคำ การเล่นเสียงคำ การใช้โวหารภาพพจน์
และรูปแบบการประพันธ์ ที่ปรากฏในนิราศวัดร่องชุ่น



การศึกษาวรรณกรรมทางภาษาที่ปรากฏในนิราศวัดร่องชุ่น
การศึกษาวรรณกรรมทางภาษาที่ปรากฏ ได้แก่ การดำรงชีวิต คติความเชื่อ
ศิลปกรรม ที่ปรากฏในนิราศวัดร่องชุ่น



สร้างนวัตกรรมเสริมการอ่านเรื่องวรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาที่ปรากฏในนิราศวัดร่องชุ่น 3 ชุด
กิจกรรม ได้แก่ ชุดเรียนรู้ที่ 1 รู้จักวัดร่องชุ่นผ่านวรรณกรรม (เพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความ)
ชุดเรียนรู้ที่ 2 วรรณศิลป์ที่ปรากฏในนิราศวัดร่องชุ่น (เพื่อส่งเสริมการอ่านวิเคราะห์) และชุดเรียนรู้ที่
3 วัฒนธรรมทางภาษาที่ปรากฏในนิราศวัดร่องชุ่น (เพื่อส่งเสริมการอ่านสรุปความ)



ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนหลังจากการใช้นวัตกรรม

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ในการสร้างนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศผ่านการศึกษา
วิเคราะห์วรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาในนิราศวัดร่องชุ่น ผู้วิจัยได้ดำเนินตามลำดับขั้นตอนและ
วิธีการดำเนินการ ดังนี้

ประชากรตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาจีนระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1
ปีการศึกษา 2566 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จำนวน 17 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบวิเคราะห์วรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาที่ปรากฏในนิราศวัดร่องขุน
2. นวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ เรื่อง วรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาในนิราศวัดร่องขุนจำนวน 3 ชุด
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลัง เรียนจำนวน 20 ข้อ
4. แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศจำนวน 20 ข้อ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือและหาประสิทธิภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือและหาประสิทธิภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ออกแบบตามมาตรฐาน ADDIE Model 5 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นวิเคราะห์ (Analysis)

- 1) วิเคราะห์เนื้อหาของหลักสูตรภาษาและวัฒนธรรมไทยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความสำคัญ การอ่านวิเคราะห์ และการอ่านสรุปความ
- 2) วิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยได้รวบรวมเนื้อหาจากเอกสารประกอบการเรียน หนังสือ ตำรา งานวิจัย และเว็บไซต์ โดยศึกษาเนื้อหาให้ครอบคลุม
- 3) วิเคราะห์ปัญหาเรื่องการอ่านของนักศึกษาจีนที่เรียนภาษาไทย และหาข้อมูลของวรรณกรรมจากชุมชนเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่าน

1.2 ขั้นตอนออกแบบ (Design)

- 1) ออกแบบชุดนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ หน่วยการเรียนรู้จำนวน 3 ชุดกิจกรรม คู่มือการใช้ ชุดกิจกรรมการอ่าน คำชี้แจงสำหรับผู้สอน คำชี้แจงสำหรับผู้เรียน กิจกรรมการเรียนการสอน แบบทดสอบ เฉลยแบบทดสอบ

นวัตกรรมเสริมทักษะการอ่าน เรื่อง วรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาในนิราศวัดร่องขุนมีลักษณะเป็นสื่อนวัตกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อสะดวกในการใช้งานสำหรับนักศึกษาจีนที่เรียนออนไลน์ ชุดสื่อนวัตกรรมยังได้มีการแปลข้อความในเรื่องบางส่วนจากภาษาไทยเป็นภาษาจีน เพื่อให้ผู้เรียนชาวต่างประเทศได้เข้าใจความหมายของเนื้อหามากขึ้น

- 2) กำหนดเนื้อหาภายในชุดกิจกรรม ประกอบด้วย 3 ชุดกิจกรรม ได้แก่ ชุดเรียนรู้ที่ 1 รู้จักวัดร่องขุนผ่านวรรณกรรม (เพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความ) ชุดเรียนรู้ที่ 2 วรรณศิลป์ที่ปรากฏในนิราศวัดร่องขุน (เพื่อส่งเสริมการอ่านวิเคราะห์) และชุดเรียนรู้ที่ 3 วัฒนธรรมทางภาษาที่ปรากฏในนิราศวัดร่องขุน (เพื่อส่งเสริมการอ่านสรุปความ)



3) กำหนดโครงสร้างชุดนวัตกรรมการเสริมทักษะการอ่าน

4) ออกแบบชุดนวัตกรรมการเสริมทักษะการอ่าน โดยเลือกใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน รวมทั้งครอบคลุมเนื้อหา จุดประสงค์ ตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ โดยศึกษาจากเอกสาร บทความ เว็บไซต์การศึกษา และสื่อสังคมออนไลน์ที่มีความน่าเชื่อถือ

1.3 ขั้นพัฒนา (Development)

1) สร้างชุดนวัตกรรมการเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ เรื่องวรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาในนิราศวัดร่องขุน โดยมีการแปลเนื้อหาบางส่วนจากภาษาไทยเป็นภาษาจีน เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจมากยิ่งขึ้น และเสนอที่ปรึกษาตรวจสอบและให้ผู้เชี่ยวชาญ ประเมินคุณภาพและเสนอแนะแนวทางการปรับปรุงแก้ไข แล้วนำชุดนวัตกรรมการไปทดลอง เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 จำนวน 2 ครั้ง

2) สร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย 4 ตัวเลือก มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว จำนวน 20 ข้อ แล้วนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Objective Congruence) ที่คำนวณได้มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป นำไปใช้ในการทดลอง และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3) สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของการใช้ชุดนวัตกรรมการเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามวิธี Likert (ลัวน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538: 183-185) โดยใช้มาตราส่วนประมาณ 5 ระดับ และกำหนดค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจของผู้เรียนชาวต่างชาติที่มีต่อชุดการสอน ตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป

1.4 ขั้นการทดลองใช้ (Implementation) นำชุดนวัตกรรมการเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

1.5 ขั้นประเมินผล (Evaluation)

1) ประเมินผลคุณภาพชุดนวัตกรรมการเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

2) ประเมินผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนจากชุดนวัตกรรมการเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ

3) ประเมินผลความพึงพอใจจากแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดนวัตกรรมการเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน



วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. กำหนดแบบแผนการวิจัย โดยการนำผลการศึกษาวิเคราะห์วรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาในนิราศวัดร่องขุน สร้างชุดนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ 3 ชุดกิจกรรม ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน
2. กำหนดจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 3 หน่วยการเรียนรู้
3. ดำเนินการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบทดสอบแบบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ทั้งหมด 20 ข้อ 20 คะแนน
4. ดำเนินการทดลองโดยให้กลุ่มเป้าหมายศึกษาชุดนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ เรื่อง วรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาในนิราศวัดร่องขุน มีการอธิบายวิธีการใช้งานของชุดนวัตกรรมและการประเมินความพร้อมของผู้เรียน
5. ดำเนินการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ทั้งหมด 20 ข้อ 20 คะแนน
6. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่าน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล การพัฒนาชุดนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร E1/E2
2. วิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล สถิติในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (μ) ร้อยละ (percentage) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

ผลการวิจัย

จากกระบวนการวิเคราะห์และสร้างนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศผ่านการศึกษาวเคราะห์วรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาในนิราศวัดร่องขุน ได้ผลการศึกษาดังนี้

1. ผลการศึกษาวเคราะห์วรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาในนิราศวัดร่องขุน แบ่งผลวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ผลการศึกษาวเคราะห์วรรณศิลป์และวัฒนธรรมทางภาษาที่ปรากฏ ดังนี้



1.1 ผลการศึกษาวิเคราะห์วรรณศิลป์ในนิราศวัดร่องขุน พบกลวิธีสำคัญทางภาษาที่เห็นได้อย่างชัดเจนมี 3 ระดับ คือ เสียงวรรณศิลป์ ถ้อยคำวรรณศิลป์ และ ความหมายวรรณศิลป์ อธิบายได้ดังนี้

1) เสียงวรรณศิลป์เสียงในภาษาวรรณศิลป์จะอยู่ในคำ เสียงในคำจะมีอานภาพหรือคุณสมบัติทำให้คำสาดพลังวรรณศิลป์ การเล่นเสียงสัมผัสเป็นวิธีการสร้างความงามทางเสียงที่ผู้ประพันธ์ส่วนใหญ่นิยมใช้ เพื่อให้เกิดความไพเราะในด้านเสียงให้กระทบอารมณ์จากการวิเคราะห์วรรณกรรมนิราศวัดร่องขุนพบการเล่นเสียงสัมผัส ซึ่งเกิดขึ้นจากลีลาแห่งเสียง ทั้ง 3 ชนิดได้แก่ เสียงพยัญชนะ เสียงสระ และเสียงวรรณยุกต์

2) ถ้อยคำวรรณศิลป์ การใช้คำกับถ้อยคำวรรณศิลป์ มีลักษณะเฉพาะและสำคัญแสดงถึงวัฒนธรรมภาษาวรรณศิลป์ของผู้ประพันธ์ จากการวิเคราะห์วรรณกรรมนิราศวัดร่องขุน พบการใช้คำกับถ้อยคำวรรณศิลป์ที่มีลักษณะเฉพาะและสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ คำซ้ำ คำพ้อง และคำตาย

3) ความหมายวรรณศิลป์ เกิดจากศิลปะการนำคำและถ้อยคำร้อยเรียงเข้าด้วยกันให้มีความหมายสื่อความรู้สึกนึกคิดของผู้ประพันธ์หรือผู้ส่งสาร อย่างสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์วรรณกรรมนิราศวัดร่องขุน พบว่าผู้ประพันธ์ใช้กลวิธีในการเรียงร้อยความหมายวรรณศิลป์ 4 กลวิธี ได้แก่ โวหาร ภาพพจน์ รสวรรณคดี และลีลาภาษา

1.2 ผลการศึกษาวิเคราะห์วัฒนธรรมทางภาษาที่ปรากฏในนิราศวัดร่องขุนจากการศึกษาวิเคราะห์นิราศวัดร่องขุนพบภาพสะท้อนวัฒนธรรมที่ปรากฏ 2 ประการ ได้แก่ วัฒนธรรมรูปธรรมที่ปรากฏในนิราศวัดร่องขุน และ วัฒนธรรมนามธรรมปรากฏในนิราศวัดร่องขุนอธิบายได้ดังนี้

1) วัฒนธรรมรูปธรรม เกี่ยวข้องกับความกินดีมีสุข ความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต วัฒนธรรมรูปธรรมที่ปรากฏในนิราศวัดร่องขุน 3 ประเภท ได้แก่ อาหาร สิ่งปลูกสร้าง และพุทธศิลป์

2) วัฒนธรรมนามธรรม คือ สิ่งที่ไม่มีตัวตน จับต้องไม่ได้เป็นนามธรรมส่วนใหญ่จะเป็นลักษณะพฤติกรรม และแนวคิด อุดมการณ์ของมนุษย์ จากการศึกษาวรรณกรรมนามธรรมที่ปรากฏในนิราศวัดร่องขุน แบ่งออกเป็น 2 ประเภทได้แก่ ค่านิยมและความเชื่อ

2. ผลการสร้างนวัตกรรมการเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศแบ่งผลการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ดังต่อไปนี้

2.1 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ ตามเกณฑ์มาตรฐาน E_1/E_2



ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ หาประสิทธิภาพของของนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษา
ชาวต่างประเทศ ตามเกณฑ์มาตรฐาน E_1/E_2 คือ 80/80

ชุดที่	เรื่อง	E_1	E_2
1	รู้จักตัวร้องผ่านวรรณกรรม (เพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความ)	81.18	83.24
2	วรรณศิลป์ที่ปรากฏในนิราศตัวร้อง (เพื่อส่งเสริมการอ่านวิเคราะห์)	80.39	82.06
3	วัฒนธรรมทางภาษาที่ปรากฏในนิราศตัวร้อง (เพื่อส่งเสริมการอ่านสรุปความ)	80.78	83.82
รวมเฉลี่ยชุดการสอน		80.78	83.04

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ หาประสิทธิภาพของของนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ ตามเกณฑ์มาตรฐาน E_1/E_2 ปรากฏว่า นวัตกรรมทั้งหมด 3 ชุด มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 โดยมีประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) เท่ากับ และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 80.92/83.04 แสดงให้เห็นนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านนี้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาชาวต่างประเทศหลังการใช้นวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักศึกษาชาวต่างประเทศหลังการใช้นวัตกรรมเสริม
ทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ

ข้อ	รายการ	\bar{X}	SD	การแปลผล
ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้				
1.	ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียน	3.82	0.64	มาก
2.	ผู้เรียนมั่นใจในการเรียนและการทำกิจกรรม	3.94	0.56	มาก
3.	ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานและสนใจในการเรียน	3.82	0.64	มาก
ด้านการจัดกิจกรรมเรียนรู้				
4.	ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการอ่านมากขึ้น	3.82	0.81	มาก
5.	ผู้เรียนได้ใช้สื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจในการเรียน	4.06	0.83	มาก
6.	ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมฝึกทักษะการอ่าน	3.82	0.39	มาก
7.	ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ตรงตามจุดประสงค์	4.18	0.64	มากที่สุด



ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาชาวต่างประเทศหลังการใช้นวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ (ต่อ)

ข้อ	รายการ	\bar{X}	SD	การแปลผล
ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียน				
8.	ผู้เรียนฝึกทักษะตามกลวิธีการเรียนรู้ภาษาได้ดีขึ้น	3.82	0.39	มาก
9.	ผู้เรียนมีวินัย มีความรับผิดชอบต่อการเรียน	4.06	0.90	มาก
10	ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้ไปใช้ในการเรียนรู้ภาษาไทยนอกห้องเรียน	3.94	0.43	มาก
รวม		3.93	0.62	มาก

จากตารางที่ 2 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาชาวต่างประเทศหลังการใช้ นวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศผ่านการศึกษาวรรณศิลป์กับ วัฒนธรรมทางภาษาในนิราศวัดร่องขุ่น ปรากฏว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมเสริมทักษะการ อ่านค่าเฉลี่ย 3.93 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการสร้างนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ พบว่า 1) วรรณกรรมนิราศวัดร่องขุ่นมีความเด่นในด้านการใช้ภาษาวรรณศิลป์ ได้แก่ การใช้เสียงวรรณศิลป์ คำกับถ้อยคำวรรณศิลป์ และความหมายวรรณศิลป์ในการประพันธ์ นอกจากนี้ยังพบวัฒนธรรมทาง ภาษา ได้แก่ วัฒนธรรมรูปธรรม ประกอบด้วย อาหาร สิ่งปลูกสร้าง และพุทธศิลป์ และวัฒนธรรม นามธรรม ประกอบด้วยค่านิยมและความเชื่อ 2) เมื่อนำผลการวิเคราะห์ความรู้ที่ได้มาสร้างนวัตกรรม เสริมทักษะการอ่านภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศได้นวัตกรรม 3 ชุดกิจกรรม ได้แก่ ชุด เรียนรู้ที่ 1 รู้จักวัดร่องขุ่นผ่านวรรณกรรม (เพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความ) ชุดเรียนรู้ที่ 2 วรรณศิลป์ ที่ปรากฏในนิราศวัดร่องขุ่น (เพื่อส่งเสริมการอ่านวิเคราะห์) และชุดเรียนรู้ที่ 3 วัฒนธรรมทางภาษาที่ ปรากฏในนิราศวัดร่องขุ่น (เพื่อส่งเสริมการอ่านสรุปความ) และ 3) ผลการหาประสิทธิภาพของ นวัตกรรมพบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.90/83.01 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และผลการประเมิน ความพึงพอใจต่อนวัตกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93



ภาพที่ 1 ตัวอย่างนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่าวรรณกรรมเรื่องนิราศวัดร่องขุน ประพันธ์โดยคุณ ชนิษฐา ทองโปร่ง นับว่าเป็นวรรณกรรมเรื่องหนึ่งที่มีเนื้อหาน่าสนใจมีจุดมุ่งหมายเพื่อบันทึกการเดินทางไปวัดร่องขุนและความศรัทธาที่มีต่ออาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ศิลปินแห่งชาติและผู้สร้างวัดร่องขุน ผู้ประพันธ์ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย บรรยายความรู้สึก เล่าเรื่องการเดินทาง แสดงทัศนคติผ่านสิ่งรอบข้างที่ได้พบเจอถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของนิราศสั้นๆ โดยการบันทึกการเดินทางเป็นลักษณะคำประพันธ์ไทยที่หลากหลาย ทั้ง โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน และสอหดแทรกกลบทไว้ ทำให้นิราศวัดร่องขุนเรื่องนี้มีลูกเล่นทางภาษาที่น่าติดตาม แสดงถึงความรัก ความตั้งใจ ความเพียรพยายามและอัจฉริยภาพของผู้ประพันธ์ในการเลือกใช้คำดีเด่นในด้านต่างๆ แสดงออกถึงคุณค่าทางภาษาวรรณศิลป์ ซึ่งเหมาะกับการใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอน โดยเฉพาะอย่าง

ในการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศนั้น นอกจากการสอนสะกด อ่าน ออกเสียง และไวยากรณ์ไทยแล้ว ยังต้องสอดแทรกเนื้อหาการเรียนการสอนในบริบทไทยศึกษา เช่น วัฒนธรรม ศาสนา สังคม เพื่อให้ผู้เรียนชาวต่างประเทศเข้าใจทั้งภาษาและวัฒนธรรม ควบคู่ไปกับการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษา สามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง สามารถสื่อสารกับเจ้าของภาษาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ ดังที่ นวลทิพย์ เพิ่มเกสร (2547: 268 – 278) ได้กล่าวว่าในการเรียนการสอนภาษาไทยนั้น หากผู้สอนสอดแทรกวัฒนธรรมไว้ด้วยย่อมก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนหลายประการด้วยกัน กล่าวคือ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้ถูกต้องเพราะเมื่อผู้เรียนเข้าใจวัฒนธรรมไทย เช่น เข้าใจขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อ ทัศนคติค่านิยมของคนไทยแล้ว ก็จะเข้าใจวิถีชีวิต การกระทำตลอดจนคำพูดที่ใช้ในการสื่อสารของคนไทยด้วยนอกจากนี้การสอนแบบสอดแทรกวัฒนธรรมจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานจากการเรียน



อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวัฒนธรรมไทย เพราะเมื่อผู้เรียน เรียนรู้วัฒนธรรมไทยในขณะที่เรียนภาษาแล้ว เขาย่อมเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม ระหว่างวัฒนธรรมไทยกับวัฒนธรรมของชาติตน

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า การสร้างนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยแก่นักศึกษาชาวต่างประเทศ นอกจากจะส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยในด้านการจับใจความการอ่านวิเคราะห์ และการอ่านสรุปความแล้ว การสร้างนวัตกรรมจากข้อมูลวรรณกรรมในท้องถิ่นทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่อยากจะศึกษาเพิ่มขึ้น และยังสามารถศึกษาข้อมูลจากสถานที่จริงที่อยู่ในท้องถิ่นได้ สอดคล้องกับ ศรีวิไล พลมณี (2545: 188) ได้กล่าวว่า หลักการสอนภาษาที่สองนั้นต้องสอนจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวออกไปหาสิ่งที่อยู่ไกลตัว ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยได้นำนิราศวัดร่องขุน มาสร้างนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยแก่นักศึกษาชาวต่างประเทศ เนื่องจากการวัดร่องขุนเป็นสถานที่สำคัญของจังหวัดเชียงราย สามารถดึงดูดให้ผู้เรียนเกิดความประทับใจ สนใจในการเรียนรู้มากขึ้น และยังสามารถรับรู้เกี่ยวกับวรรณศิลป์และวัฒนธรรมที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาได้อีกด้วย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า นวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยแก่นักศึกษาชาวต่างประเทศมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์และผู้เรียนมีความพึงพอใจมาก ทำให้นวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยแก่นักศึกษาชาวต่างประเทศ เป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญในการช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะนวัตกรรมเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และผลการวิจัยสรุปได้ว่าเมื่อได้เรียนสอดคล้องกับ วราพร บุญมี (2564) ได้เสนอบทความวิชาการเรื่อง สื่อการสอนกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนจะต้องคิดค้นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ใน 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. การใช้นวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศผ่านการศึกษาวิเคราะห์วรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาในนิราศวัดร่องขุน เหมาะสำหรับผู้เรียนชาวต่างประเทศที่มีพื้นฐานทางภาษาไทยแล้ว

2. ก่อนเรียนนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศผ่านการศึกษาวิเคราะห์วรรณศิลป์กับวัฒนธรรมทางภาษาในนิราศวัดร่องขุน ผู้สอนควรอธิบายศัพท์ให้ผู้เรียนก่อนที่จะศึกษาเนื้อเรื่อง และ ทำแบบฝึกหัด เนื่องจากมีเนื้อหาบางส่วนที่ยกตัวอย่างบทประพันธ์อาจทำให้นักศึกษาชาวต่างประเทศอาจจะไม่เข้าใจเนื้อทั้งหมด



3. ผู้สอนสามารถบูรณาการเรียนการสอนที่หลากหลายกับการใช้นวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ ตัวอย่างเช่น การพานักศึกษาชาวต่างประเทศไปทัศนศึกษาวัดร่องขุนตามรอยนิราศวัดร่องขุน เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเพื่อสร้างนวัตกรรมเสริมทักษะการอ่านสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศในเนื้อหาเรื่องอื่นๆ เช่น วรรณคดี วรรณกรรม สารคดี เรื่องสั้น นิทาน
2. ควรมีการวิจัยเพื่อสร้างเพื่อนวัตกรรม เพื่อส่งเสริมทักษะของผู้เรียนชาวต่างประเทศในด้านอื่น ๆ เช่น การส่งเสริมทักษะด้านการฟัง ด้านการพูด เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ, คุณหญิง. (2551). *บทละครเรื่องอิเหนาพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย เพชรเม็ดงามในวรรณคดี*. วารสารราชบัณฑิตยสถานปี 33: 1 (มกราคม-มีนาคม, 2551). 373-386.
- ดำรงราชานุภาพ, กรมพระยาสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ. (2557). *ชีวิตและงานของสุนทรภู่*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แสงดาว.
- นวลทิพย์ เพิ่มเกสร. (2547). *การสอนภาษาไทยและวัฒนธรรมไทยแก่ชาวต่างประเทศ*. วรรณทัศน์. 4(12) พฤษภาคม. 268-278.
- นิภา กู้พงษ์ศักดิ์. (2555). *ปัญหาการใช้ภาษาไทยของนักศึกษาต่างชาติ : กรณีศึกษานักศึกษาจีน มหาวิทยาลัยกรุงเทพ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.
- รินฤทัย สัจจพันธุ์. (2516). *นิราศคำโคลง: การวิเคราะห์และเปรียบเทียบกับนิราศชนิดอื่น*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). *หลักการวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ : ศึกษาพร.
- วรวรรณ ศรียาภัย. (2565). *ภาษาในบริบทสังคมและวัฒนธรรมสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ : เดอะบุคส์พลัส.
- วราพร บุญมี. (2560). *สื่อการสอนกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น.ปีที่ 7 ฉบับที่ 9 เดือนกันยายน 2564.



- ศรีวิไล พลมณี. (2545). **พื้นฐานการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ**. กรุงเทพฯ : ศูนย์ไทยศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ. (2518). **ชีวิตและงานของสุทรภู่**. พิมพ์ครั้งที่ 10 . พระนคร : เสริมวิทย์บรรณาการ.
- สมเดช สีแสง และคณะ. (2543). **คู่มือปฏิบัติราชการและเตรียมสอบผู้บริหารการศึกษา**. ชัยนาท : เรียนดี.
- สุจิตรา จงสถิตย์วัฒนา. (2549). **เจิมจันทร์กังสดาล: ภาษาวรรณศิลป์ในวรรณคดีไทย**. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสาวลักษณ์ ญาณสมบัติ. (2545). **การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นวัตกรรมการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ**. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อรนุช ลิมตศิริ. (2551). **นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการเรียนการสอน**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อัจศรา ประเสริฐสิน, เทพสุตา จิตรระกุล และ จอย ทองกลมศรี. **การศึกษาแนวทางการจัดการนวัตกรรมทางการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนและการทาวิจัยของครู, วารสารบรรณศาสตร์ มศว. ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2560: 78-89.**



การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ โดยใช้
กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน ของนักศึกษา ระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัย
เทคโนโลยีวิมล ศรีયાาน

Comparison of Academic Achievement in the subject of professional
Thai Language Skills Using teaching Activities Using the Peer-to-Peer
Process for 2nd Year Higher Vocational Certificate Students in the Digital
Business Technology field. Wimol Sriyan Technological College

ไพเราะ วังแก้ว¹

¹หมวดสมรรถนะแกนกลาง วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีયાาน, E-mail: pairaw2503@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนและ
หลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน วิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ
สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีયાาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตร
วิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีયાาน ปีการศึกษา
2565 จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาจากการการคัดเลือกแบบเจาะจง นักศึกษาที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์
เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน
และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้
สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที

ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่า ก่อนเรียน โดย
ค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 31.40 ค่าเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 14.40 และค่า t-test เท่ากับ 25.68 อย่าง
มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: วิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ, กระบวนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน



Abstract

This research the objective was to compare the academic achievement of students before and after studying. Using teaching activities using the peer-to-peer process. Professional Thai language skills course for students 2nd year higher vocational Certificate level, Digital Business Technology major. Wimol Sriyan Technological College. The sample group used was 2nd year Higher Vocational Certificate students in the Digital Business Technology major. Wimol Sriyan Technological College, academic year 2022, number of 15 people, which came from purposive selection. Students who do not pass the examination tools used include learning management plans. Using teaching activities using the peer-to-peer process. and academic achievement tests the reliability value was 0.87. Data were analyzed using statistics, mean, and standard deviation. and t-test statistics.

The research results found that Students have higher academic achievement after studying than before studying. The mean after studying was 31.40, the mean before studying was 14.40, and the t-test value was 25.68 with statistical significance at the .05 level.

Keywords: Thai Language Skills, teaching process like a friend helping a friend

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศในทุก ๆ ด้าน ทั้งในสภาพสังคม เศรษฐกิจและการเมือง ขณะเดียวกันการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคโลกาภิวัตน์ ไม่ว่าจะเป็นความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีทางด้านวิทยาศาสตร์และนวัตกรรม ยุคการเรียนรู้ไร้พรมแดน การศึกษาได้เข้ามามีบทบาทในการพัฒนาให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ต่าง ๆ ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยพัฒนาให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ สติปัญญา ความรู้ คุณธรรม มีจริยธรรม และมีวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาไปตามธรรมชาติและปฏิบัติเต็มตามศักยภาพ (กรมวิชาการ, 2554: 53) ซึ่งสถานศึกษาของรัฐ หรือเอกชน ต่างก็มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าโดยเฉพาะทางด้านวิชาชีพ ซึ่งเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญ ดังจะเห็นได้จากคณะกรรมการการอุดมศึกษาที่ให้ความสำคัญกับการฝึกทักษะวิชาชีพโดยให้ความร่วมมือระหว่างสถานศึกษาต่าง ๆ กับสถาน



ประกอบการ อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพตามมาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ต้องสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติภายใต้การสนับสนุนทรัพยากรตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อผลิตกำลังคนที่มีคุณภาพให้มีศักยภาพในการพัฒนาประเทศ (กัญญา เอี่ยมพญาและคณะ, 2564)

เนื่องด้วยผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้ทำการสอนวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ ในภาควิชาที่ 2/2565 จากการสำรวจในชั้นเรียนพบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ในเรื่องการเขียนรายงานเชิงวิชาการค่อนข้างต่ำ ดังนั้น เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพในภาคเรียนนี้ให้มีสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนดีขึ้น จึงจำเป็นต้องมีการแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาผู้เรียน ผู้วิจัยจึงสนใจและทำการวิจัยในชั้นเรียน โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบ เพื่อนช่วยเพื่อนในวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ เพื่อแก้ปัญหากระบวนการคิดในเรื่องการเขียนรายงานเชิงวิชาการ และเพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีมรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกันมีการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกันซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ประพนอม ดอนแก้ว (2550) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน หมายถึง วิธีการสอนวิธีหนึ่ง ที่สืบทอดเจตนารมณ์ของปรัชญาการศึกษาที่ว่า learning by doing ตามแนวทฤษฎีของ John Dewey โดยเน้นการให้นักศึกษามีการรวมกลุ่มเพื่อการทำงานร่วมกันหรือการปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนการสอน อาจกล่าวได้ว่าการสอนแบบเพื่อนช่วยสอนนั้นเป็นการส่งเสริมระบอบประชาธิปไตย และยังมีให้ผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์อยู่ในเกณฑ์ต่ำได้รับประโยชน์จากเพื่อน นักศึกษาที่เก่งกว่าหรือมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนอยู่ในเกณฑ์สูง

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน วิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.2 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2565 เพื่อให้ให้นักศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน วิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน



แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดในการวิจัย

ความหมายของการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

ประนอม ดอนแก้ว (2550) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน หมายถึง วิธีการสอนวิธีหนึ่ง que สืบทอดเจตนาธรรมณ์ของปรัชญาการศึกษาที่ว่า learning by doing ตามแนวทฤษฎีของ John Dewey โดยเน้นการให้นักศึกษามีการรวมกลุ่มเพื่อการทำงานร่วมกันหรือการปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนการสอน อาจกล่าวได้ว่าการสอนแบบเพื่อนช่วยสอนนั้นเป็นการส่งเสริมระบอบประชาธิปไตย และยังมีให้ผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์อยู่ในเกณฑ์ต่ำได้รับประโยชน์จากเพื่อน นักศึกษาที่เก่งกว่าหรือมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนอยู่ในเกณฑ์สูง

ประเภทของเพื่อนช่วยเพื่อน

พิจิตรา ธงพานิช (2561) ได้กล่าวถึงประเภทของ “เพื่อนช่วยเพื่อน” มี 3 ประเภท คือ

การสอนแบบ “เพื่อนช่วยเพื่อน”

กิจกรรมอย่างหนึ่งที่จัดให้ผู้เรียนได้ช่วยเหลือเกื้อกูลกันอยู่เสมอ คือ เพื่อนช่วยเพื่อนในลักษณะ เก่งช่วยอ่อน ซึ่งเป็นวิธีการที่ผู้เรียนให้ความสนใจมาก คนเก่งจะจัดกระบวนการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมความสามารถของผู้เรียน โดยเฉพาะวิชาการด้านคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิด วางแผน ปฏิบัติ และประเมินผล ให้ผู้เรียนมีโอกาสได้เรียนรู้ ได้พิจารณา และค้นพบความรู้ความสามารถของตนเองให้ผู้เรียนมองเห็นภาพลักษณะแห่งตน ตัวตนในอุดมคติ และการเห็นคุณค่าตนเอง ต่อความสำเร็จในการเรียน สิ่งเหล่านี้จะช่วยหล่อหลอมให้ผู้เรียน รักและมีความพร้อมที่จะเรียน มีความสุขในการเรียนรู้ และร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง

การให้คำปรึกษาแบบ “เพื่อนช่วยเพื่อน”

การให้คำปรึกษาแบบ “เพื่อนช่วยเพื่อน” หมายถึง การให้ความช่วยเหลือทางด้านจิตใจ และเป็นรากฐานสำคัญในการสนับสนุนผู้รับคำปรึกษาให้ดำเนินชีวิตอย่างอิสระ โดยปฏิสัมพันธ์ที่จะ “ให้” และ “รับ” ความช่วยเหลือเท่าเทียมกันอย่างเพื่อน ได้มาฟังความรู้สึกและเล่าเรื่องราวของตนเอง เพื่อสนับสนุนซึ่งกันและกัน เพื่อเสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง มีความเข้มแข็ง สามารถดำรงชีวิตได้อย่างอิสระ

กลวิธีการเรียนรู้แบบ “เพื่อนช่วยเพื่อน”

กลวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นคู่หรือกลุ่มย่อยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้สอนและผู้เรียน เพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับบทเรียน ครูผู้สอนมีบทบาทหน้าที่เป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน



สรุปได้ว่า ผู้วิจัยใช้แนวคิดประเภทที่ 1 การสอนแบบ “เพื่อนช่วยเพื่อน” จัดให้ผู้เรียนได้ช่วยเหลือเกื้อกูลกันอยู่เสมอ คือ เพื่อนช่วยเพื่อนในลักษณะ เก่งช่วยอ่อน ซึ่งเป็นวิธีการที่ผู้เรียนให้ความสนใจมาก

องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน

อภิรักษ์ อรกุล (2543) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการจัดกิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน ประกอบด้วย ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 2. ขั้นสาธิตหรือยกตัวอย่าง 3. ขั้นฝึกหัด 4. ขั้นสรุปและตรวจสอบ 5. ขั้นฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546) ได้กล่าวถึงการจัดกิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน ประกอบด้วย 5 ขั้น ดังนี้ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 2. ขั้นสอน 3. ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม 4. ขั้นตรวจสอบผลงาน 5. ขั้นสรุปบทเรียน และประเมินผลการทำงานกลุ่ม

สรุปได้ว่า ผู้วิจัยใช้แนวคิดของอาภรณ์ ใจเที่ยง ในการจัดกิจกรรมการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ประกอบไปด้วย 1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 2. ขั้นสอน 3. ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม 4. ขั้นตรวจสอบผลงาน 5. ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม

ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคค์

ทิตินา แคมมณี (2557: 51) ได้กล่าวถึงกฎการเรียนรู้ของธอร์นไคค์ สรุปไว้ดังนี้

1. กฎแห่งการฝึกฝน (Law of Exercise) คือการให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดมาก ๆ จะทำให้เกิดความคล่องและชำนาญ การสร้างแบบฝึก จึงช่วยให้ผู้เรียนทำแบบฝึกที่เสริมจากแบบฝึกในบทเรียน และมีหลายรูปแบบ

2. กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) คือการให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียน จะทำให้เกิดความพอใจในการเรียน

3. กฎแห่งผล (Law of Effect) คือ แบบฝึกต้องมีเนื้อหาที่สนใจของผู้เรียนความยากง่ายที่เหมาะสมกับวัยและสติปัญญา มีสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนพอใจในการเรียน

4. กฎแห่งการใช้ (Law of Use and Disuse) การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ความมั่นคงของการเรียนรู้จะเกิดขึ้น หากได้มีการนำไปใช้บ่อยๆ หากไม่มีการนำไปใช้อาจมีการลืมเกิดขึ้นได้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ปราณี กองจินดา (2549) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตามลักษณะของวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน



จุดประสงค์ของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ภัทรา นิคมานนท์ (2543) ได้กล่าวว่า ในการจัดการเรียนการสอนจะเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมใน 3 ด้าน คือ พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) จิตพิสัย (Affective Domain) และทักษะพิสัย (Psycho-Motor Domain) ซึ่งแต่ละด้านมีรายละเอียด ดังนี้

1. พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย เป็นพฤติกรรมด้านความสามารถทางสติปัญญาของบุคคล จำแนกได้ดังนี้

1.1 ความรู้ความจำ (Knowledge) คือความสามารถในการระลึกได้ถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เคยมีประสบการณ์มาก่อนจะโดยวิธีใดก็ตาม ซึ่งพฤติกรรมด้านนี้ยังจำแนกออกเป็น 3 ลักษณะใหญ่ คือ ความรู้เฉพาะเรื่อง ความรู้ในวิธีดำเนินการและความรู้รวบยอดในเรื่อง

1.2 ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นผลจากการเอาความรู้จากประสบการณ์ในชั้นความรู้ ความจำมาผสมผสานจนกลายเป็นสมรรถภาพสมองชนิดใหม่ ซึ่งความเข้าใจมี 3 ลักษณะ คือ การแปลความ การตีความ และการขยายความ

1.3 การนำไปใช้ (Application) เป็นความสามารถนำความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนมาแล้วไปแก้ปัญหาที่แปลกใหม่ หรือสถานการณ์ใหม่ที่ไม่เคยพบมาก่อน แต่อาจใกล้เคียงหรือคล้ายคลึงกับเรื่องที่เคยพบเห็นมาก่อนก็ได้

2. พฤติกรรมด้านจิตพิสัย เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดทางจิตใจ อารมณ์และคุณธรรมของบุคคล สามารถจำแนกเป็น 5 ระดับ คือ

2.1 การรับรู้ (Receiving of Attending) มีการตอบสนอง 3 ลักษณะ คือ การยอมรับ การตั้งใจที่จะรับรู้ และ การเลือกสิ่งเร้าที่ต้องการรับรู้

2.2 การตอบสนอง (Responding) เป็นพฤติกรรมที่ต่อเนื่องจากความตั้งใจที่จะรับรู้โดยไม่เพียงแต่จะตั้งใจรับรู้เท่านั้น แต่มีความปรารถนาหรือปฏิกิริยาที่จะโต้ตอบต่อสิ่งเร้านั้นอย่างเต็มใจ และเกิดความพึงพอใจจากการตอบสนอง พฤติกรรมขั้นนี้จำแนกเป็น 3 ลักษณะ คือการยินยอมที่จะตอบสนอง ความเต็มใจที่จะตอบสนอง และ ความพอใจในการตอบสนอง

2.3 การสร้างคุณค่า (Valuing) เป็นขั้นที่บุคคลมองเห็นคุณค่าของการตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือประสบการณ์ที่ได้ ขั้นนี้มีพฤติกรรมการแสดง 3 ลักษณะ ได้แก่ การยอมรับในคุณค่าการนิยมชมชอบในคุณค่า และการสร้างคุณค่า

2.4 การจัดระบบคุณค่า (Organization) หลังจากที่บุคคลได้สร้างค่านิยมของตนขึ้นมาแล้ว ก็พยายามนำค่านิยมนั้นมาจัดระบบให้เกิดเป็นระบบระเบียบขึ้น ลักษณะการจัดระบบคุณค่ามี 2 ลักษณะ คือ การสร้างความคิดรวบยอดของคุณค่าและการจัดระบบของคุณค่า



2.5 การสร้างลักษณะนิสัย (Characterization by a Value Complex) เป็นการจัดระบบคุณค่าที่มีอยู่ในตัวเข้าเป็นระบบที่ถาวร ซึ่งจะทำหน้าที่ควบคุมพฤติกรรมการแสดงของบุคคลไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ใด ๆ ก็แสดงพฤติกรรมตามค่านิยมที่ยึดถือตลอดไป การสร้างลักษณะนิสัยมี 2 ลักษณะ คือ การสร้างลักษณะนิสัยชั่วคราวและการสร้างลักษณะนิสัยถาวร

3. พฤติกรรมด้านทักษะพิสัย เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับความสามารถเชิงปฏิบัติการ พฤติกรรมการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย จำแนกเป็น 7 ระดับ คือ

3.1 การรับรู้ (Perception) เป็นขั้นที่แสดงอาการรับรู้ที่จะเคลื่อนไหว โดยอาศัยประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ หู ตา จมูก ลิ้น และสัมผัสทางกาย แม้จะมีสิ่งเร้าเข้ามากระตุ้น โดยผ่านทางประสาทสัมผัสพร้อม ๆ กัน ก็อาจเลือกที่จะรับรู้ มีการแปลความหมายสิ่งเร้าเพื่อตอบสนอง

3.2 การเตรียมพร้อม (Set) เป็นสภาพของบุคคลที่พร้อมจะแสดงพฤติกรรมออกมาสภาพความพร้อม มี 3 ด้าน คือ ความพร้อมด้านร่างกาย ด้านสมอง และด้านอารมณ์

3.3 การตอบสนองตามแนวทางที่กำหนดให้ (Guided Response) เป็นการแสดงออกในลักษณะของการเลียนแบบและการลองผิดลองถูก

3.4 ความสามารถด้านกลไก (Mechanism) เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้กระทำตามที่เรียนมาและพัฒนาขึ้นมาจนมีผลสัมฤทธิ์ สามารถสร้างเทคนิควิธีสำหรับตนเองขึ้นมาเพื่อปฏิบัติต่อไป

3.5 การตอบสนองที่ซับซ้อน (Complex Overt Response) เป็นความสามารถในการปฏิบัติในสิ่งที่ยุ่ยากซับซ้อนมากขึ้นและสามารถกระทำได้อย่างมั่นใจ ไม่ลังเลและทำได้ดีจนเป็นอัตโนมัติ

ดังนั้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงมีความสำคัญมากสำหรับนักศึกษา ครูจึงจำเป็นต้องสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เพราะแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ถือว่าเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับครูที่ใช้ในการตรวจสอบพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอันเนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอนของครูว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถหรือมีสัมฤทธิ์ผลในแต่ละรายวิชามากน้อยเพียงใดผลการ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

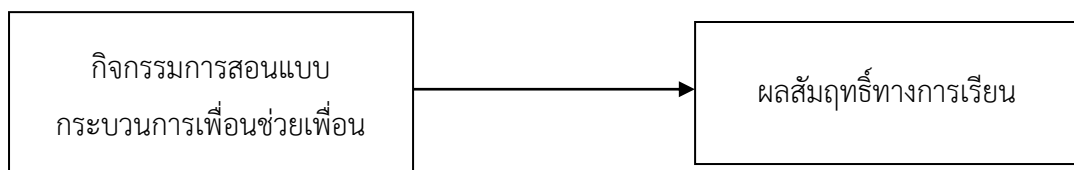
วัชรพร ศรีรักษ์ (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติที่มีต่อวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องพลังงานทดแทน เพื่อการคมนาคม โดยใช้เทคนิคกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ของนักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เทคนิคกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนกับการเรียนโดยวิธีไตรตรง ทำการวิจัยกับประชากร คือ นักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ของโรงเรียนยอแซฟอุปถัมภ์อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม มีนักศึกษา 2 ห้องเรียน คือ นักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 จำนวน 28 คน



เป็นกลุ่มควบคุม นักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 จำนวน 32 คนเป็นกลุ่มทดลอง รวมทั้งหมดจำนวน 60 คน แล้วทำการสุ่มนักศึกษาเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ใช้วิธีการสุ่มแบบอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์แบบสอบตามวัดเจตคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์แผนการสอนนักศึกษาที่เรียนโดยใช้เทคนิคกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนและแผนการสอน นักศึกษาที่เรียนโดยวิธีปกติการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ t-test ผลการวิจัยปรากฏว่า นักศึกษากลุ่มทดลองมีเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์แตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือ นักศึกษากลุ่มทดลองมีเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์สูงกว่านักศึกษากลุ่มควบคุม

นิตยา สิงห์พันธ์ (2563: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อแก้ปัญหาระดับผลการเรียนต่ำ รายวิชาการบัญชีร่วมค้าและระบบใบสำคัญ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการบัญชีร่วมค้าและระบบใบสำคัญ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 ห้อง ทธ. 2/11 จำนวน 35 คน และ ทธ. 2/14 จำนวน 5 คน สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล รวม 40 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 ห้อง ทธ. 2/11 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง กับนักศึกษาที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ การวัดและประเมิน โดยสอบได้คะแนนน้อยกว่า 20 คะแนน จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ มีดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน

1.1 ศึกษาเอกสาร และตำราต่างๆ เกี่ยวกับรายละเอียดการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน

1.2 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน วิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ จำนวน 3 กิจกรรมลงในแผนการจัดการเรียนรู้ ต่อจากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของและความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์ปณิตดา พิริยขนานันท์ ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน อาจารย์วิลาวัลย์ ลีลารัตน์ รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ และอาจารย์แพรวา เกษรสกุล หัวหน้าหมวดสมรรถนะแกนกลาง แล้วนำไปคะแนนที่ได้ไปหาค่าดัชนีวัดความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีวัดความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ

2.1 ศึกษาเอกสาร ตำราต่างๆ เกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ต่อจากนั้นสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ มีลักษณะเป็นปรนัย แบบให้เลือกตอบ จำนวน 40 ข้อ 40 คะแนน ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

2.2 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของข้อคำถาม เนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ความชัดเจน ความถูกต้องของภาษาที่ใช้และหาค่าดัชนีวัดความสอดคล้อง ได้ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00

2.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับชั้นปวส.2 จำนวน 10 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่มีความรู้และผ่านการเรียนวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพมาก่อน แล้วนำคะแนนที่ได้ ไปหาค่าความยากง่าย ได้เท่ากับ 0.23-0.80 และค่าอำนาจจำแนก มีค่าเท่ากับ 0.24 - 0.68 แล้วนำไปหาค่าความเชื่อมั่น ตามสูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (KR20) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.87

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยทำการเก็บข้อมูลจากนักศึกษา ห้อง ทธ/11 จำนวน 15 คน ซึ่งเป็นนักศึกษา ระดับชั้น ปวส.2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยเริ่มจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน จากนั้นทำการสอนโดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วย



เพื่อน จำนวน 1 แผน 3 กิจกรรม จำนวน 3 สัปดาห์ ๆ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 9 ชั่วโมง และทำการทดสอบหลังเรียน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการจัดกระทำข้อมูล โดยนำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนนแล้วไปดำเนินการลงรหัสและทำการบันทึกลงในสื่อที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป มาช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อค่าทางสถิติต่อไป

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน โดยเสนอผลในรูปแบบของข้อความ หรือตาราง หรือกราฟแปลผลข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และสถิติทดสอบที (t-test)

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียน จำนวน 3 ครั้ง

ครั้งที่	\bar{X}	SD
1	7.93	0.96
2	8.93	0.80
3	9.60	0.71

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระหว่างเรียนจำนวน 3 ครั้ง มีคะแนนสูงขึ้นเป็นลำดับทั้ง 3 ครั้งโดยครั้งที่ 1 $\bar{X}=7.93$, $SD=0.96$ ครั้งที่ 2 $\bar{X}=8.93$, $SD=0.80$ และ ครั้งที่ 3 $\bar{X}=9.60$, $SD=0.71$ และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานลดลงตามลำดับด้วย นั้นแสดงว่านักศึกษาที่มีความเข้าใจ ทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้องเพิ่มขึ้น

ตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน

คะแนนสอบ	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	t	Sig.
ก่อนเรียน	14.40	2.19	25.68*	.000
หลังเรียน	31.40	2.72		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 14.40 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 31.40 เฉลี่ยเพิ่มขึ้น 17.00 และจากการทดสอบด้วยสถิติ t-test มีค่า t-test เท่ากับ 25.68

แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน ในรายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

สรุปผลการวิจัย

คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 14.40 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 31.40 และจากการทดสอบด้วยสถิติ t-test แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน ในวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

อภิปรายผล

ผลการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อนพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ที่เป็นทั้งนี้เนื่องจาก กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน ทำให้นักศึกษามีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันระหว่างเด็กที่เรียนอ่อนกับเด็กที่เรียนดี เช่น ให้เด็กที่เรียนดีมาช่วยเด็กเรียนอ่อนทำได้โดยสอนการบ้าน อธิบายเนื้อหาที่ไม่เข้าใจให้กัน ซึ่งจะส่งผลทำให้ผลการเรียนของเด็กทั้งสองกลุ่มนี้ดีขึ้นมากกว่าก่อนที่จะใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของนิตยา สิงหพันธ์ (2563: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อแก้ปัญหาระดับผลการเรียนต่ำ รายวิชาการบัญชีรวมค่าและระบบใบสำคัญ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการบัญชีรวมค่าและระบบใบสำคัญ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ควรส่งเสริมการใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อนไปใช้ในการเรียนในรายวิชาทั่ว ๆ ไป เพราะการสอนในลักษณะนี้ จะทำให้นักศึกษาได้ศึกษาเนื้อหาด้วยตนเอง มีลักษณะผ่อนคลาย เป็นกันเองพร้อมรับการเรียนรู้ นักศึกษามีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และจะทำให้ นักศึกษาเรียนอ่อนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และมีความสนใจเรียนยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำวิจัยเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.2 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีย่าน

2. ควรทำวิจัยเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอนประเภทอื่น เช่น สื่อเสมือนจริง และศึกษา ตัวแปรอื่น เช่น ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีย่าน

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2554). การรณรงค์เพื่อส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน. กรุงเทพฯ: ศูนย์สภานาถพริ้ว.
- กัญญา เอี่ยมพญา และ คณะ. (2564). วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ที่ 9 ปีที่ 8 ฉบับที่ 1 (มกราคม-เมษายน 2564).
- ทิตินา แชมมณี. (2557). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 18. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิตยา สิงห์พันธ์. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อแก้ปัญหาในระดับผลการเรียนต่ำ รายวิชาการบัญชีรวมค่าและระบบใบสำคัญ. ค้นเมื่อวันที่ 24 ธันวาคม 2565, จาก <http://songkhlave.ac.th/rs/index.php/2563/171-2563>.
- ประนอม ดอนแก้ว. (2550). การใช้กลวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนเพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวทางกายในการเล่นวอลเลย์บอลของนักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเวียง-13 มอกวิทยา. การค้นคว้าแบบอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ปราณี กองจินดา. (2549). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และทักษะการคิดเลขในใจของนักศึกษาที่ได้รับการสอนตามรูปแบบซิปปาโดยใช้แบบฝึกหัดที่เน้นทักษะ



- การคิดเลขในใจกับนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้คู่มือครู.** วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- พิจิตรา ธงพานิช. (2561) **การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน.** สาขาหลักสูตรและนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยนครพนม.
- ภัทรา นิคมานนท์. (2543). **การประเมินผลการเรียน.** กรุงเทพฯ: ทิพย์วิสุทธิ.
- วัชรพร ศรีรักษ์. (2559). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติที่มีต่อวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องพลังงานทดแทนเพื่อการคมนาคม โดยใช้เทคนิคกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ของนักศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.**
- อภิวัน อรกุล. (2543). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์วิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยวิธีการสอนแบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนและวิธีการสอนแบบปกติ.** วิทยานิพนธ์ กศ.ม (การประถมศึกษา) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2546). **หลักการสอน.** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา หลักเศรษฐศาสตร์ เรื่องอุปสงค์และอุปทาน
โดยใช้แบบฝึกทักษะของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส.1
Achievement Economics on Supply and Demand using Exercises
of Students at the Higher Vocational Certificate Level, Vocational
Certificate 1

สุรามาศ ทิพย์อุทัย¹

¹การตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีയാണ്, E-mail: jitthaler@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของแบบฝึก รายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ เรื่องอุปสงค์และอุปทาน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ เรื่องอุปสงค์และอุปทาน โดยใช้แบบฝึกของนักศึกษาระดับชั้น ปวส. 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีയാണ് ปีการศึกษา 2565 ก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักศึกษาระดับ ปวส. 1 ห้อง ทธ.1/12 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีാണ് ปีการศึกษา 2565 จำนวน 14 คน ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง นักศึกษาที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์การวัดและประเมินผล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบฝึกเรื่องอุปสงค์อุปทาน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.79 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติคะแนนร้อยละของความก้าวหน้า ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบทีแบบไม่อิสระต่อกัน

ผลการวิจัย พบว่า 1) ประสิทธิภาพของแบบฝึก รายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ เรื่องอุปสงค์และอุปทาน ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส. 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีാണ് ปีการศึกษา 2565 มีประสิทธิภาพ คะแนนระหว่างเรียน (E_1) เท่ากับ 81.07 คะแนนหลังเรียน (E_2) เท่ากับ 82.86 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา หลักเศรษฐศาสตร์ เรื่องอุปสงค์และอุปทาน ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส. 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีാണ് ปีการศึกษา 2565 ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง อุปสงค์และอุปทาน คะแนนค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 6.79 หลังเรียนเท่ากับ 9.79 พัฒนาเพิ่มขึ้น 3.00 แสดงว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, วิชาหลักเศรษฐศาสตร์, แบบฝึก



Abstract

This research the objectives were to 1) Find the effectiveness of the exercises. Economics core subjects Demand and supply 2) To compare academic achievement Core economics subject supply and demand Using the exercises of students in Vocational Certificate level 1, Wimol Sriyan Technological College. Academic year 2022, before studying and after studying. Sample groups include: Vocational Certificate 1 students, Room Th.1/12, Wimol Sriyan Technological College, Academic Year 2022, totaling 14 people, which came from purposive selection. Students who do not pass the examination and evaluation criteria Research tools It is an exercise on supply and demand and an academic achievement test. the confidence value was 0.79. Data were analyzed using percentage progress statistics, mean, and standard deviation. and independent t-test statistics.

The results of the research found that: 1). The effectiveness of the exercises Economics core subjects Demand and supply of students at the Vocational Certificate level 1 Wimol Sriyan Technological College, academic year 2022, is effective. Score during study (E_1) was equal to 81.07. Score after study (E_2) was equal to 82.86, which is in accordance with the specified criteria of 80/80. 2). To compare academic achievement in the subject Principles of Economics. Demand and supply of students in Vocational Certificate 1 level, Wimol Sriyan Technological College, academic year 2022, before studying and after studying, regarding supply and demand the average score before study was 6.79, after study was 9.79, an improvement of 3.00, showing that the students had academic achievement. Studying after studying is higher than before studying. Statistically significant at the .05 level.

Keywords: achievement, economics, exercises

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้



ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยมาตรา 24 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการดังต่อไปนี้ 1) จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล 2) ฝึกทักษะ กระบวนการความคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา 3) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกการปฏิบัติให้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. 2545: 12-14) ซึ่งในการเรียนการสอนถ้าได้ใช้แบบฝึกมีประโยชน์และมี ความสำคัญต่อผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาในบทเรียนและ คำศัพท์ต่าง ๆ ได้คงทน ทำให้ผู้เรียนทราบความก้าวหน้าของตนเอง ผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้ได้ ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถวัดผลการเรียนที่เรียนแล้ว นอกจากนี้ครูยังทราบข้อบกพร่องของผู้เรียน และนำไปปรับปรุงแก้ไขได้ทันทวนที (ไพบูลย์ มุลดี, 2546: 52)

จากสภาพการเรียนการสอนในปัจจุบันนี้ศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส. 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน นักศึกษายังขาดความรู้ ความเข้าใจ ในรายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ เรื่องอุปสงค์และอุปทาน จึงทำให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ตระหนักถึงความจำเป็นที่ต้องมีการพัฒนาการเรียนการสอน ของนักศึกษา ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ เรื่อง อุปสงค์และอุปทาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส.1 วิทยาลัยเทคโนโลยี วิมล ศรียาน ปีการศึกษา 2565 โดยใช้แบบฝึก เพื่อแก้ปัญหานักศึกษาไม่เข้าใจเรื่องอุปสงค์และ อุปทาน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึก รายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ เรื่องอุปสงค์ และอุปทาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส.1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ปีการศึกษา 2565

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ เรื่องอุปสงค์ และ อุปทาน โดยใช้แบบฝึกของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส. 1 วิทยาลัยเทคโนโลยี วิมล ศรียาน ปีการศึกษา 2565 ก่อนเรียนและหลังเรียน



สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ปีการศึกษา 2565 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ เรื่อง อุปสงค์และอุปทาน โดยใช้แบบฝึกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

แบบฝึก

ความหมายของแบบฝึก

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2535: 16) ให้ความหมายแบบฝึกเสริมทักษะว่า หมายถึง สิ่งที่นักเรียนต้องใช้ควบคู่กับการเรียน ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบฝึกที่ครอบคลุมกิจกรรมที่นักเรียนพึงกระทำ อาจกำหนดแยกเป็นแต่ละหน่วย หรืออาจรวมเล่มก็ได้

ลักษณะ อินทจักร (2538: 161) ให้ความหมายแบบฝึกเสริมทักษะว่า หมายถึง แบบฝึกที่ครูสร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

กล่าวโดยสรุปแบบฝึกเสริมทักษะหรือแบบฝึกปฏิบัติหมายถึงงานหรือกิจกรรมที่ครูสร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติตามกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง

หลักการสร้างแบบฝึก

การสร้างแบบฝึกให้มีประสิทธิภาพต้องมีหลักการสร้างที่สอดคล้องกับลักษณะที่ดีของแบบฝึกด้วย ซึ่ง เกสร รอดเดช (2522: 36-37) ได้เสนอแนะแนวทางไว้ดังนี้

1. สร้างให้เหมาะสมกับวัย ไม่ยากไม่ง่ายจนเกินไป
2. เรียงลำดับแบบฝึกจากง่ายไปหายาก
3. บางแบบฝึกควรมีภาพประกอบเพื่อดึงดูดความสนใจ หรือ สร้างความเข้าใจให้กับนักเรียน
4. ควรเป็นแบบฝึกที่ไม่ยาวจนเกินไป

จากแนวคิดข้างต้นสรุปได้ว่าแบบฝึกปฏิบัติหมายถึงงานหรือกิจกรรมที่ครูสร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติตามกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง การสร้างควรให้เหมาะสมกับวัย เนื้อหาสาระ เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก ควรมีรูปประกอบเพื่อสร้างความเข้าใจ และไม่ยาวจนเกินไป



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ได้มีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

บุญชม ศรีสะอาด (2537) ได้ให้ความหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นจากการค้นคว้า การอบรม การฝึกอบรม หรือประสบการณ์ต่าง ๆ รวมทั้ง ความรู้สึก ค่านิยม จริยธรรมต่าง ๆ ที่เป็นผลมาจากการฝึกสอน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่าเป็นคุณลักษณะ รวมถึง ความรู้ ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน หรือคือมวลประสบการณ์ ทั้งปวงที่บุคคลได้รับจากการเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ของสมรรถภาพทางสมอง

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น อาจสรุปได้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความสามารถ และทักษะทางด้านวิชาการ รวมทั้งสมรรถภาพของสมองด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการค้นคว้า การอบรม การสั่งสอน หรือประสบการณ์ต่าง ๆ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

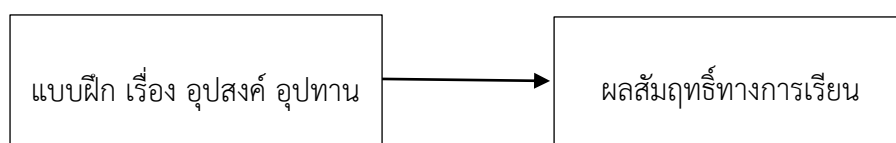
นุริมาน สือรี (2562: บทความย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเลขยกกำลัง โดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีจุดประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ เรื่องเลขยกกำลัง สำหรับระดับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์เท่ากับ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่องเลขยกกำลัง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่องเลขยกกำลัง มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80.84/80.11 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเลขยกกำลัง สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

รุจิรา สายสุข (2560: บทความย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางคณิตศาสตร์ โดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่องค่ากลางของข้อมูลของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโพธิสารพิทยากร มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อสร้างแบบฝึก ทักษะ เรื่อง ค่ากลางของข้อมูล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางคณิตศาสตร์ โดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่องค่ากลางของข้อมูล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง ค่ากลางของข้อมูล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/8 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนโพธิสารพิทยากร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จำนวนนักเรียน 42 คน ซึ่งได้มา



โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ (1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ โดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง ค่ากลางของข้อมูล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.67–1.00 มีค่าความยาก ตั้งแต่ 0.76–0.88 มีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.24–0.38 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.74 (2) แบบฝึกทักษะเรื่อง ค่ากลางของข้อมูล ประกอบด้วย ใบความรู้และแบบฝึกทักษะจำนวน 3 ชุด (3) แผนการจัดการเรียนรู้วิชา คณิตศาสตร์โดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง ค่ากลางของข้อมูล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 แผน ซึ่งประกอบด้วย แบบฝึกทักษะ เรื่อง ค่ากลางของข้อมูลชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 ชุด และ แบบทดสอบ จำนวน 3 ฉบับ (4) แบบวัดความพึงพอใจในการใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง ค่ากลางของข้อมูล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1. ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง ค่ากลางของข้อมูล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.62 /78.21 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง ค่ากลางของข้อมูล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะ เรื่อง ค่ากลางของข้อมูลโดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.78

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส.1 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน จำนวน 123 คน จำนวน 5 ห้อง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส. 1 ห้อง ทธ.1/12ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน จำนวน 14 คน ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจงนักศึกษาที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์การวัดและประเมินผล ด้วยคะแนนน้อยกว่า 5 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบฝึก เรื่องอุปสงค์ อุปทาน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น

การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แบบฝึก เรื่องอุปสงค์ อุปทาน มีวิธีสร้างเครื่องมือ ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารและตำราต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับแบบฝึกปฏิบัติ
1.2 สร้างแบบฝึก เรื่องอุปสงค์ อุปทาน จำนวน 5 ชุด
1.3 นำแบบฝึก เรื่องอุปสงค์ อุปทาน ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบคุณภาพและความเที่ยงตรงของเนื้อหา นำไปหาค่าดัชนีวัดความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีวัดความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00

1.4 นำแบบฝึก เรื่องอุปสงค์ อุปทาน ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้น ปวช.2 ที่เคยเรียน รายวิชาเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น และไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง จากนักเรียนกลุ่มเก่ง 5 คน นักเรียนกลุ่มอ่อน 5 คน แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาหาประสิทธิภาพของแบบฝึก เรื่องอุปสงค์ อุปทาน โดยเก็บคะแนนระหว่างเรียน กับคะแนนหลังเรียน ใช้สูตร E_1/E_2 ได้ประสิทธิภาพของแบบฝึก เรื่องอุปสงค์ อุปทาน ทั้งฉบับเท่ากับ 81.07/85.86 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น

2.1 ศึกษาเอกสารและตำราต่างๆ เกี่ยวกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น เรื่องอุปสงค์ อุปทาน ลักษณะเป็นปรนัย แบบเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

2.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ข้อคำถาม การวัดผลประเมินผล จากนั้นนำไปปรับปรุงแล้วนำไปหาค่าดัชนีวัดความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีวัดความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับปวช.3 จำนวน 10 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำคะแนนที่ได้ไปหาค่าความยากง่าย (P) ซึ่งกำหนดไว้ระหว่าง 0.20 ถึง 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ซึ่งกำหนดไว้ 0.20 ขึ้นไป แล้วนำไปหาค่าความเชื่อมั่น ตามสูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (KR-20) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.79

2.5 ได้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับสมบูรณ์



วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้สอนแนะนำจุดประสงค์ การเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล และข้อตกลงของการเรียนโดยใช้แบบฝึก เรื่องอุปสงค์ และอุปทาน
2. ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. ดำเนินการสอนโดยใช้แบบฝึก เรื่อง อุปสงค์ และอุปทาน นอกเวลาเรียน ในวันจันทร์ กับวันศุกร์ เวลา 14.00-15.00 น. จำนวน 4 สัปดาห์

สัปดาห์ที่ 1 ผู้สอนสอนเนื้อหาเรื่อง ความหมายของอุปสงค์ และอุปทาน ต่อจากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึก ชุดที่ 1 เรื่อง ความหมายของอุปสงค์ และอุปทาน พร้อม ทำในวันจันทร์ กับวันศุกร์ ซ้ำ ๆ กัน จำนวน 1 ชุด เฉลยและให้ข้อเสนอแนะในแต่ละวัน

สัปดาห์ที่ 2 ผู้สอนสอนเนื้อหาเรื่อง ความหมายของอุปสงค์ และอุปทานและกฎ ต่อจากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึก ชุดที่ 2 เรื่องกฎของอุปสงค์ และอุปทาน ทำในวันจันทร์ กับวันศุกร์ ซ้ำ ๆ กัน จำนวน 1 ชุด เฉลยและให้ข้อเสนอแนะในแต่ละวัน

สัปดาห์ที่ 3 ให้นักเรียนทำแบบฝึก ชุดที่ 3 เรื่อง กราฟอุปสงค์ และอุปทาน ทำในวันจันทร์ กับ วันศุกร์ ซ้ำ ๆ กัน จำนวน 1 ชุด ตรวจสอบผลการจัดทำแบบฝึกการเขียนกราฟอุปสงค์และอุปทาน เฉลยและให้ข้อเสนอแนะในแต่ละวัน

สัปดาห์ที่ 4 ผู้สอนทบทวนบทเรียน ในวันจันทร์ เรื่อง อุปสงค์ และอุปทาน แล้วให้ตอบคำถามเป็นรายบุคคล เพื่อวัดความก้าวหน้าของนักศึกษาและในวันศุกร์ ทำการทดสอบนักศึกษาหลังเรียนโดยใช้ข้อสอบชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียน

4. แจงผลการเรียนกับนักศึกษา ที่เรียนเรื่อง อุปสงค์ และอุปทาน โดยใช้แบบฝึก จากนั้นกล่าวชมเชย นักศึกษากล่าวขอบคุณ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแบบฝึกปฏิบัติ จากสูตร E_1/E_2
2. วิเคราะห์หาคะแนนความก้าวหน้าของนักศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละของคะแนนความก้าวหน้า
3. วิเคราะห์หาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการคำนวณหาค่า t-test แบบdependent ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป



ผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแบบฝึก เรื่องอุปสงค์ และอุปทาน

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของแบบฝึก เรื่องอุปสงค์ และอุปทาน

คะแนน	ระหว่างเรียน	หลังเรียน	ประสิทธิภาพของ แบบฝึก
	E_1	E_2	
คะแนนเต็ม	60	10	
ค่าเฉลี่ย	48.64	9.78	81.07/82.86
ร้อยละของค่าเฉลี่ย	81.07	82.86	

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพ E_1 และ E_2 ของแบบฝึก เรื่องอุปสงค์ และอุปทาน รายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ คะแนนแบบฝึกระหว่างเรียน เท่ากับ 81.07 และคะแนนหลังเรียน เท่ากับ 82.86 แสดงว่าแบบฝึก เรื่องอุปสงค์ และอุปทาน รายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แบบฝึกเรื่อง อุปสงค์ และอุปทาน

ตารางที่ 2 ร้อยละของคะแนนความก้าวหน้าของนักศึกษา ที่เรียนโดยใช้แบบฝึก เรื่องอุปสงค์ และอุปทาน

คนที่	คะแนนก่อนเรียน 10 คะแนน	คะแนนหลังเรียน 10 คะแนน	คะแนน ความก้าวหน้า	ร้อยละของคะแนน ความก้าวหน้า
1	5	10	+5	50
2	5	10	+5	50
3	5	10	+5	50
4	6	10	+4	40
5	8	10	+2	20
6	8	9	+1	10
7	8	9	+1	10
8	7	10	+3	30
9	6	10	+4	40
10	7	10	+3	30
11	8	10	+2	20



ตารางที่ 2 ร้อยละของคะแนนความก้าวหน้าของนักศึกษา ที่เรียนโดยใช้แบบฝึก เรื่องอุปสงค์ และอุปทาน

คนที่	คะแนนก่อนเรียน 10 คะแนน	คะแนนหลังเรียน 10 คะแนน	คะแนน ความก้าวหน้า	ร้อยละของคะแนน ความก้าวหน้า
12	8	10	+2	20
13	5	9	+4	40
14	9	10	+1	10
รวม	120	137	42	420
ค่าเฉลี่ย				30.00

จากตารางที่ 2 พบว่านักศึกษาได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคนตั้งแต่ 1-5 คะแนน และมีคะแนนร้อยละของความก้าวหน้า ตั้งแต่ 10-50 คะแนนโดยมีค่าเฉลี่ย 30 คะแนน

ตารางที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึก เรื่องอุปสงค์ และอุปทาน

ประเมิน	N	\bar{X}	SD	t	sig
ก่อนเรียน	14	6.79	1.42	7.39*	.000
หลังเรียน	14	9.79	0.43		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า นักศึกษาที่เรียนโดยใช้แบบฝึก เรื่องอุปสงค์ และอุปทาน มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 6.79 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.42 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 9.79 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .43 เฉลี่ยเพิ่มขึ้น 3.00 และค่า t เท่ากับ 7.39 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแบบฝึก เรื่องอุปสงค์ และอุปทาน รายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ พบว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยมีคะแนนแบบฝึกระหว่างเรียน เท่ากับ 81.07 คะแนนสอบ หลังเรียน เท่ากับ 82.86



2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แบบฝึก เรื่องอุปสงค์ และอุปทาน พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีพัฒนาการเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 3.00 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 6.79 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 9.79

อภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพของแบบฝึก เรื่องอุปสงค์ และอุปทาน พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้วิจัยได้ออกแบบฝึก โดยใช้ครูผู้สอนด้วยกันช่วยกันออกแบบฝึก แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ แก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำไปทดลองใช้ ซึ่งแบบฝึกที่ใช้มีลักษณะครอบคลุมกิจกรรม เนื้อหา ที่นักเรียนพึงจะได้รับในการเรียนรายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ นูร์มาน สือรี (2562: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเลขยกกำลัง โดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง เลขยกกำลัง มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80.84/80.11

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ โดยใช้แบบฝึก เรื่องอุปสงค์ และอุปทาน พบว่านักศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น โดยมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่เป็นเช่นนี้เป็นเพราะ นักศึกษามีน้อยที่เรียนจึงได้รับการสอนอย่างใกล้ชิด ได้ทำแบบฝึก ทำซ้ำหลายๆหน เมื่อทำผิดก็ได้รับ คำแนะนำให้ทำอย่างถูกต้อง นอกจากนี้นักศึกษายังมีเวลาในการทำแบบฝึกนาน ไม่ต้องเร่งรีบหรือแข่งกับเวลา จึงส่งผลให้นักศึกษามีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของธอร์นไคด์ ที่ได้กล่าวว่ กฎแห่งการฝึกหัด(Law of Exercise) หมายถึงการที่ผู้เรียนได้ฝึกหัดหรือกระทำซ้ำๆบ่อยๆ ย่อมจะทำให้เกิดความสมบูรณ์ถูกต้อง ซึ่งกฎนี้เป็นการเน้นความมั่นคงระหว่างการเชื่อมโยงและการตอบสนองที่ถูกต้องย่อมนำมาซึ่งความสมบูรณ์และสอดคล้องกับงานวิจัยของ รุจิรา สายสุข (2560: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางคณิตศาสตร์ โดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่องค่ากลางของข้อมูล ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่6โรงเรียนโพธิสารพิทยากร ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง ค่ากลางของข้อมูล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรเพิ่มชุดแบบฝึกให้มากกว่านี้ เนื่องจากผลการวิจัยทำให้ทราบถึงความสำคัญในการใช้แบบฝึก จะช่วยให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
2. ควรจัดทำแบบฝึก รายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ ในเรื่องอื่นๆ เช่น รายรับการผลิต เป็นต้น
3. ขอบเขตด้านเนื้อหาในการศึกษาวิจัยนี้ทำเฉพาะในการศึกษาการใช้แบบฝึกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส. 1 ดังนั้นจึงควรนำไปใช้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีอื่นๆ ซึ่งผลการศึกษาที่ได้จะนำไปสู่การพัฒนาในการใช้แบบฝึกให้เป็นมาตรฐานต่อไป

ข้อเสนอแนะเพื่อวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบฝึก รายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส.1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีย่าน
2. ควรทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ความพึงพอใจในการใช้แบบฝึก เรื่องอุปสงค์ และอุปทาน รายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

เอกสารอ้างอิง

- เกสร รองเดช. (2522). การสร้างแบบฝึกเพื่อสอนซ่อมเสริมการอ่านออกเสียง พยัญชนะ ง ฟ ผ คว ขว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในจังหวัดนครศรีธรรมราช. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2535). เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารงานศึกษา เล่มที่ 1,2 นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- นุริมาน สือรี. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เลขยกกำลัง โดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ค้นเมื่อวันที่ 23 ตุลาคม 2566 จาก https://Docs.google.com/forms/d/1higy3QOMW01xb8nVgxhlcHXV9_DFGcAR4ScZ0/edit
- บุญชม ศรีสะอาด. (2537). พัฒนาการสอน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2530). การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนรินทรวิโรฒ ประสานมิตร.



- ไพบูลย์ มูลดี. (2546). การพัฒนาแผนการเรียนรู้และแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตาม
มาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (สาขาหลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- รุจิรา สายสุข. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางคณิตศาสตร์โดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง ค่ากลาง
ของข้อมูลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโพธิสารพิทยากร. วิจัยในชั้นเรียน.
โรงเรียนโพธิสารพิทยากร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต1.
- ลักษณ์ อินทะจักร. (2538). เอกสารการสอนประกอบการสอนวิชาการศึกษา 163 ประสบการณ์
ทางวิชาชีพครู 1. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษา
แห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ: พรักหวานกราฟฟิค.



ผลการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ เรื่อง ระบบนิเวศ
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน
ปีการศึกษา 2565

The Results of Learning Management Using the 5-step Learning Cycle
Via Games on the Topic of Ecosystems on Academic Achievement and
Process Skills Science of Students, Grade 1, Wimol Sriyan Technological
College Academic Year 2022

สมฤทัย ชาเหล่า¹

¹หมวดสมรรถนะแกนกลาง, วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน, somruthaichalao531@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบซึ่งมี เรื่อง ระบบนิเวศ 2) เปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของ นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 26 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศ และแบบทดสอบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที่

ผลการวิจัย พบว่า(1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบสูงกว่า ก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์



Abstract

The purposes of this research were 1) to compare learning achievement in science subjects. of the first year vocational certificate students between before and after receiving a 5-step learning cycle learning management by using an accompanying game on the subject of ecosystems; and 2) comparing the science process skills of The 1st year vocational certificate students, between before and after, were organized in a 5-step learning cycle method using an accompanying game. The sample They are 26 vocational certificate students, first year, second semester, academic year 2022, drawn by group random sampling. The research tools were the 5-step learning cycle learning management plan, using an accompanying game. achievement test and a test of scientific process skills. Statistics used in data analysis were mean, standard deviation, and standard deviation and t-test.

The research results found that 1) The learning achievement in science subjects of the first year vocational certificate students after receiving the 5-step learning cycle learning management system using games was higher than before. statistically significant at the .05 level and 2) the science process skills of the students at the .05 level. The 1st year vocational certificate after receiving a 5-step learning cycle learning management system using higher levels of assembly games than before. Learning was statistically significant at the .05 level.

Keywords: achievement, management of learning in a 5-step learning cycle using a game and scientific process skills

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องกับมนุษย์ เนื่องจากเป็นเครื่องมือช่วยให้มนุษย์สะดวกสบาย มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น แต่ความเจริญก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอาจทำให้เกิดผลเสียได้มากมายถ้ามนุษย์รู้ไม่เท่าทัน ดังนั้นทุกคนจึงจำเป็นต้องได้รับ การพัฒนาให้รู้ วิทยาศาสตร์ เพื่อที่จะมีความเข้าใจธรรมชาติและเทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างขึ้น และรู้จักนำวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีไปใช้อย่างสร้างสรรค์ มีคุณธรรม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)



การเรียนรู้วิทยาศาสตร์เป็นพื้นฐานการศึกษาที่สำคัญของพลเมืองของประเทศ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ วิทยาศาสตร์ ที่เน้นให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการแสวงหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ซึ่งเป็นทักษะสำคัญ ในการสร้างองค์ความรู้และเป็นพื้นฐานในการพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยี การพัฒนา ความสามารถในการแสวงหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ผู้เรียนมีส่วนร่วมการเรียนรู้ทุกขั้นตอนมีการทำกิจกรรมด้วยการลงมือปฏิบัติจริงเหมาะสมกับระดับชั้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 1) ครูจึงเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ และจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และมี ความสุขในการเรียนวิทยาศาสตร์เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตร

การจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของวิทยาศาสตร์จะช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ พัฒนาความคิด พัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ พร้อมกับการเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ไปพร้อมกับการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาด้วย ทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์ หมายถึง ความสามารถที่เกิดจากการปฏิบัติ และฝึกฝนความคิดอย่างมีระบบ ในการเสาะแสวงหาความรู้ หรือแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ (ยุพา วีระไวทยะ และ ปรีชา นพคุณ, 2544: 88) ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้และแก้ปัญหา เป็นทักษะทางปัญญาหรือทักษะการคิดที่ต้องพัฒนาให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ยืด หลักการดังกล่าววิธีหนึ่ง ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5E ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นให้ผู้เรียนใช้วิธีการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่ต้องอาศัยทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์ในการค้นพบความรู้ เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งแต่ละบุคคลใช้กระบวนการคิด ทางสมอง ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้โดยแสวงหาสืบเสาะหาความรู้และใช้ความรู้ซึ่งให้ผู้เรียนค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนได้ฝึกการสังเกต เกิดความสงสัย และพยายามหาข้อสรุป ในที่สุดจะเกิด ความคิดรวบยอดและทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะศึกษาหาความรู้โดยวิธีการเช่นเดียวกับ การทำงานของนักวิทยาศาสตร์ซึ่งได้แก่ การสังเกต การจัดประเภท การวัด การอธิบาย การอ้างอิง รวมทั้งการสังเคราะห์ความรู้ (Sund et al.,1976: 53-55 อ้างถึงใน ชยานันต์ จันดี, 2556: 5) ในการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น นั้นผู้เรียนยังได้เรียนรู้ตามความสนใจของตนเอง อย่างเต็มที่ สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระแต่ยังคงอยู่ภายใต้ขอบเขตของเรื่องที่ศึกษา สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือคำตอบที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ของตนเองกับ ความคิดหรือคำตอบของผู้อื่นที่แตกต่างจากตัวเองได้ เป็นการส่งเสริมทักษะกระบวนการกลุ่ม ตลอดจนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และในสถานการณ์อื่น ๆ การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดได้อย่างเต็มที่ 3 รู้จักใช้เหตุผลมาวิเคราะห์



บทเรียน ผู้เรียนสามารถคิดอย่างเป็นระบบมีขั้นตอนในการคิดอันจะส่งผล ต่อผู้เรียนในการพัฒนาตัวเองเพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่น ๆ

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ ช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจในการเรียนมากขึ้น เพราะเกมจะช่วยให้ผู้เรียนสนใจ เรียน และทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข ผู้เรียนในระดับประถมศึกษาเป็นวัยที่กำลังสนุกสนาน กับการเล่น ชอบการแข่งขัน เกมจึงจัดเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่สามารถใช้ประกอบการเรียนการสอนได้ อย่างมีประสิทธิภาพ (พันธ์ ทองชุมนุม, 2544) เมื่อนำเกมมาประกอบกับการจัดการเรียนรู้วิชา วิทยาศาสตร์ จึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีเนื่องจากเกมประกอบบทเรียนช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจเรียน

จากลักษณะและความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น และ การใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ดังที่กล่าวมาแล้วนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาการจัดการ เรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้นโดยใช้เกมประกอบว่าจะส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนวิทยาศาสตร์ และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียานหรือไม่ เพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ไม่สนใจ เรียนวิชาวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 โดยศึกษากับบทเรียน เรื่อง ระบบนิเวศ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้ เกมประกอบ เรื่อง ระบบนิเวศ
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้ เกมประกอบ

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ที่เรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้ เกม ประกอบ เรื่อง ระบบนิเวศ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ที่เรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้นโดยใช้ เกม ประกอบ เรื่อง ระบบนิเวศ มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน



แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น

การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น เป็นการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้แบบหนึ่ง มีการเรียกชื่อแตกต่างกัน เป็นวงจรการเรียนรู้ 5 ขั้น วัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ การสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5Es) และอื่น ๆ การศึกษาครั้งนี้ ใช้คำว่า วัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องใน หัวข้อ ความเป็นมาของรูปแบบการสืบเสาะหาความรู้ แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานของรูปแบบวงจรการเรียนรู้ 5 ขั้น ลักษณะสำคัญของรูปแบบวงจรการเรียนรู้ 5 ขั้น บทบาทของผู้สอนและผู้เรียนในการ เรียนการสอนโดยใช้รูปแบบวงจรการเรียนรู้ 5 ขั้น ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ความเป็นมาของรูปแบบการสืบเสาะหาความรู้

วัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้พัฒนาขึ้นมาจากแนวคิดของ Herbart, Dewet and Heiss, Oboun and Hoffman (Biological Science Curriculum Study: BSCS, 2006) โดยการพัฒนาวัฏจักรการสืบเสาะในระยะแรก Atkin and Karplus (1960, cited in BSCS 2006) เป็นผู้พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในโครงการพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตร์ (Science Curriculum Improvement Study Program: SCIS) ประกอบด้วยวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ 3 ขั้นตอน คือ 1. ขั้นสำรวจ (Exploration) 2. ขั้นสร้าง (Invention) และ 3. ขั้นค้นพบ (Discovery)

Barman (1989 cited in Abruscato, 1982) ได้ปรับปรุงพัฒนาวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้เป็น 4 ขั้นตอน คือ 1. ขั้นสำรวจ (Exploration Phase) 2. ขั้นแนะนำโมโนทัศน์ (Concept Introduction Phase) 3. ขั้นประยุกต์ใช้โมโนทัศน์ (Concept Application Phase) และ 4. ขั้นประเมินผล และอภิปราย (Evaluation and Discussion Phase) Martin and other (1994) ได้ทำการพัฒนาวัฏจักร การสืบเสาะหาความรู้ของ Barman มี 4 ขั้นตอน คือ 1. ขั้นสำรวจ (Exploration Phase) 2. ขั้นอธิบาย (Explanation Phase) 3. ขั้นขยายโมโนทัศน์ (Expansion Phase) และ 4. ขั้นประเมินผล (Evaluation Phase)

2. ลักษณะสำคัญของรูปแบบวงจรการเรียนรู้ 5 ขั้น

รูปแบบวงจรการเรียนรู้ 5 ขั้นมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการสร้างความรู้(Constructivism) ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่บนพื้นฐานของความรู้หรือประสบการณ์เดิม สามารถใช้เป็นแนวทางจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ทุกวัย นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวไว้ถึงผลของการใช้รูปแบบวงจร การเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ในการพัฒนาผู้เรียน ซึ่งสรุปเป็นลักษณะสำคัญของรูปแบบวงจรการเรียนรู้ 5 ขั้น ได้ดังนี้



ฉวีวรรณ กินวงศ์ (2527: 502) กล่าวถึงรูปแบบวงจรการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนไว้ว่า เป็นวิธีการโต้ถามหรือตั้งคำถามเพื่อที่จะได้คำตอบตามความต้องการ โดยใช้เทคนิคกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อที่จะช่วยให้บุคคลได้ค้นพบความจริงต่าง ๆ ด้วยตนเอง

ภพ เลหาพิบูลย์ (2537: 119) กล่าวว่ารูปแบบวงจรการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนเป็น การสอนที่เน้นกระบวนการแสวงหาความรู้ที่จะช่วยให้นักเรียนได้ค้นพบความจริงต่าง ๆ ด้วยตนเอง ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้เนื้อหาวิชา โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ต่าง ๆ

กรมวิชาการ (2540: 19) กล่าวว่ารูปแบบวงจรการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เป็นวิธีสอน ที่เน้นการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการทางความคิด หาเหตุผลจนทำให้ค้นพบ ความรู้หรือแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเอง โดยผู้สอนตั้งคำถามประเภทกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ ความคิดหาวิธีการแก้ปัญหาได้เองและสามารถนำการแก้ปัญหานั้นมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

3. แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานของรูปแบบวงจรการเรียนรู้ 5 ขั้น

รูปแบบวงจรการเรียนรู้ 5 ขั้น เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสร้าง ความรู้ด้วยตนเอง มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการสร้างความรู้ ซึ่งกล่าวได้ว่า เป็นกระบวนการที่ผู้เรียน จะต้องสืบค้น แสวงหา สืบค้น ตรวจสอบและค้นคว้าด้วยวิธีการต่าง ๆ จนทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ และเกิดการรับรู้ความรู้นั้นอย่างมีความหมาย จึงจะสามารถสร้างเป็นองค์ความรู้ของผู้เรียนเองและ เก็บเป็นข้อมูลไว้ในสมองได้อย่างยาวนาน สามารถนำมาใช้ได้เมื่อมีสถานการณ์ใด ๆ มาเผชิญหน้า (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2550) โดยทฤษฎีการสร้างความรู้นี้มีรากฐานสำคัญมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget's Theory of Cognitive Development) อธิบายว่า มนุษย์ทุกคนมีลักษณะพื้นฐานที่ติดตัวมาแต่กำเนิด 2 ลักษณะ คือการจัดระบบโครงสร้างทางความคิด และการปรับโครงสร้างทางความคิด โดยการจัดระบบโครงสร้างทางความคิดเป็นกระบวนการจัดรวบรวมความรู้และกระบวนการต่าง ๆ เข้าสู่โครงสร้างทางความคิดอย่างเป็นระบบระเบียบและต่อเนื่อง ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาตราบเท่าที่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม โดยโครงสร้างทางความคิด เป็นส่วนประกอบพื้นฐานของความคิดที่จัดระบบและเก็บรวบรวมประสบการณ์ และความรู้ในอดีตโดยอาจบรรจุทั้งความรู้และกระบวนการ (Wollfolk, 1995) อ้างถึงใน สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2541: 48) ส่วนการปรับโครงสร้างทางความคิดเป็นกระบวนการ ปรับโครงสร้างทางความคิดเพื่อให้สอดคล้องกับประสบการณ์และความรู้ใหม่ ๆ ที่ได้รับ เพื่อให้เกิดภาวะสมดุล มีกระบวนการพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง 2 กระบวนการ คือ

1. การซึมซับเข้าสู่โครงสร้าง คือ กระบวนการที่ผู้เรียนพยายามทำความเข้าใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งอาจเป็นสถานการณ์หรือวัตถุ โดยเชื่อมโยงเข้ากับความรู้หรือโครงสร้างทางความคิดที่มีอยู่



2. การปรับโครงสร้าง คือ กระบวนการ เปลี่ยนโครงสร้างทางความคิดที่มีอยู่เพื่อตอบสนองต่อสถานการณ์ใหม่ที่เกิดขึ้น กล่าวคือ ถ้าข้อมูล ของสถานการณ์ใหม่ที่เกิดขึ้นไม่สามารถเชื่อมโยงเข้ากับโครงสร้างทางความคิดที่มีอยู่ได้ก็จะเกิดการ ปรับโครงสร้างทางความคิดให้สอดคล้องกับข้อมูลนั้น ๆ (Wollfolk, 1995 อ้างถึงใน สุณีย์ คล้ายนิล, 2521: 14-15) อย่างไรก็ตามทั้งการซึมซับเข้าสู่โครงสร้างและการปรับโครงสร้างจะเกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน โดยเมื่อมีการปรับ และรับข้อมูลเข้าสู่โครงสร้างทางความคิดสติปัญญาของเด็กจะค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนและมีพัฒนาการมากขึ้นตามลำดับ เพียงแต่เชื่อว่า คนทุกคนจะมีพัฒนาเขาปัญหาเป็นลำดับขั้น จากการมีปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์กับสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติและประสบการณ์ที่เกี่ยวกับการคิดเชิงตรรกะและคณิตศาสตร์ รวมทั้งการถ่ายทอดความรู้ทางสังคม วุฒิภาวะ และ กระบวนการพัฒนาความสมดุลของบุคคลนั้น ๆ (ทึชนา แคมมณี, 2545: 90-91)

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน จำนวน 252 คน จำนวน 6 ห้องเรียน ประจำปีการศึกษา 2565

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ประจำปีการศึกษา 2565 จำนวน 26 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้แบบทดสอบเป็นเกณฑ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง เป็นแผนการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ เรื่อง ระบบนิเวศ
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศ และแบบทดสอบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง แผนการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ เรื่องระบบนิเวศ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น ที่ใช้เกมประกอบบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2562 ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้าง แผนการสอนโดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1.1 ศึกษาหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ในกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ชั้นปีที่ 1 เนื้อหา และ จุดประสงค์การเรียนรู้สาระวิทยาศาสตร์ เรื่องระบบนิเวศ หนังสือแบบเรียนวิทยาศาสตร์ชั้นคู่มือการสอนสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

2.1.2 ศึกษารูปแบบการสร้างเกมจากเอกสารและตำราต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง



2.1.3 วางแผนการจัดการเรียนรู้และกำหนดเกมเพื่อประกอบบทเรียนวิชา วิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศ มีวัตถุประสงค์ของการสอนแต่ละขั้นของแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น ดังนี้

1) ขั้นสร้างความสนใจ (Engage) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการกระตุ้นให้นักเรียนสร้างคำถามหรือเกิดความสนใจบนพื้นฐานที่ได้เรียนมาแล้วเชื่อมโยงกับประสบการณ์ การเรียนรู้ในปัจจุบัน ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายหรือแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ

2) ขั้นสำรวจและค้นหา (Explore) เป็นขั้นที่นักเรียนวางแผนเพื่อกำหนดแนวทางการสำรวจตรวจสอบ กำหนดทางเลือก และทำกิจกรรมต่าง ๆ ในการสำรวจค้นหาเนื้อหาและสร้าง แนวคิดที่ได้จากประสบการณ์ของนักเรียนเอง เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลแล้วร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยน ความคิดเห็นในระหว่างที่ท ทำกิจกรรม เพื่อตรวจสอบและเก็บรวบรวมข้อมูลที่ยังไม่ถูกต้อง และยังไม่ สมบูรณ์

3) ขั้นอธิบาย (Explain) เป็นขั้นที่นักเรียนกำหนดความคิดรวบยอดตามความเข้าใจของนักเรียนเองจากความรู้เดิมของนักเรียนที่มีอยู่ประกอบกับประสบการณ์การสำรวจ และ ค้นหาโดยการนำข้อมูลที่ได้อภิปราย แลกผล สรุปผลและนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ

4) ขั้นขยายความรู้ (Elaborate) เป็นการจัดกิจกรรมหรือสถานการณ์ที่มีการนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับสถานการณ์อื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนได้ขยายกรอบความคิดให้กว้าง ยิ่งขึ้นจนนำไปสู่การค้นหาคำอธิบายใหม่ที่น่าสนใจและระดับลึก อาจมีการให้ค้นคว้าเพิ่มเติมใน ประเด็นที่นักเรียนสนใจ

5) ขั้นประเมินผล (Evaluate) เป็นการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน จาก การทำกิจกรรมในขั้นที่ 1-4 ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ว่ามีความรู้อะไรบ้าง มากน้อยเพียงใด การวิจัย ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเกมประกอบการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น เรื่อง ระบบนิเวศ จำนวน 9 เกม เป็นเกมที่นำสาระความรู้ที่เกิดขึ้นในแต่ละบทเรียนมาใช้ เป็นเนื้อหาของเกม เกม ดังกล่าวใช้เสริมการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น ในขั้นตอนที่ 3 ขั้นอธิบายและลง ข้อสรุป และ ขั้นที่ 5 ขั้นประเมิน นอกจากนี้ ในการเล่นเกมนักเรียนได้สังเกต

2.1.4 ดำเนินการสร้างเกมวิทยาศาสตร์ ได้แก่

- 1) เกมทุกวันฉันพบเธอ เรื่อง ประเภทของระบบนิเวศ
- 2) เกมดวงใจระบบนิเวศ เรื่อง ป่าไม้ ทะเลทราย ลำคลอง
- 3) เกมSpot it เรื่อง ภาวะปรสิต ภาวะพึ่งพา ภาวะล่าเหยื่อ
- 4) เกมรหัสลับไขปริศนา เรื่องความสัมพันธ์ของชีวิตในระบบนิเวศ
- 5) เกมจิ๊กซอส์...ฉันเปลี่ยนแปลงได้อย่างไร เรื่อง การถ่ายทอดพลังงานใน

ระบบนิเวศ



- 6) เกมจิ๊กซอส์...ฉันเปลี่ยนแปลงได้อย่างไร เรื่อง การปรับตัวของสิ่งมีชีวิต
- 7) เกมปริศนาถอดรหัสจัดศัพทใหม่ เรื่อง การหมุนเวียนของสารในระบบนิเวศ
- 8) เกมใบ้คำจากภาพ เรื่อง การรักษาคุณภาพของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ
- 9) เกมกระดาน เรื่อง การรักษาคุณภาพของระบบนิเวศวัสดุ

ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1) วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ เรื่อง ระบบนิเวศ อย่างละเอียดกำหนดหน่วย การเรียนรู้ และเนื้อหาย่อยโดยละเอียด

2) ศึกษาหลักการ วิธีการ ทฤษฎี และเทคนิควิธีการสร้างเกมจากเอกสาร ต่างๆและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3) ออกแบบเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาย่อยที่กำหนดไว้

4) นำเกมที่สร้างขึ้นไปทดสอบเบื้องต้นกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาข้อผิดพลาด ผลจากการทดสอบผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงโดยกำหนดจุดประสงค์ของเกมให้ชัดเจน และเหมาะสมกับจุดประสงค์ย่อยที่กำหนดไว้ และกำหนดกติกาในการเล่นเกมที่ชัดเจน เข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัยของนักเรียน

5) นำเกมที่ปรับปรุงและแก้ไขแล้วนำมาทดสอบอีกครั้งกับนักเรียนที่ไม่ใช่ กลุ่มทดลอง เพื่อหาข้อผิดพลาด ผลพบว่า เกมไม่มีข้อผิดพลาด

2.1.5 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ เรื่อง ระบบนิเวศ จำนวน 9 แผน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องประเภทของระบบนิเวศ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องป่าไม้ ทะเลทราย ลำคลอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ภาวะปรสิต ภาวะพึ่งพา ภาวะล่าเหยื่อ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องความสัมพันธ์ของชีวิตในระบบนิเวศ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องการถ่ายทอดพลังงานในระบบนิเวศ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 การปรับตัวของสิ่งมีชีวิต

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่องการหมุนเวียนของสารในระบบนิเวศ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่องการรักษาคุณภาพของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ

แผนจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่องการรักษาคุณภาพของระบบนิเวศวัสดุ

แต่ละแผนมีโครงสร้างดังนี้

1) ลำดับแผนที่ใช้สอน

2) เรื่องที่ใช้สอน



- 3) เวลาที่ใช้สอน
- 4) สาระสำคัญ
- 5) มาตรฐานการเรียนรู้
- 6) ตัวชี้วัดนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1
- 7) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 8) สาระการเรียนรู้
- 9) ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
- 10) กระบวนการจัดการเรียนรู้
 - (1) ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement)
 - (2) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration)
 - (3) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)
 - (4) ขั้นขยายความรู้ (Elaboration)
 - (5) ขั้นประเมินผล (Evaluation)
- 11) สื่อการเรียนการสอน
- 12) การวัดและประเมินผล
- 13) ใบความรู้
- 14) ใบงาน
- 15) เกมที่ใช้ประกอบบทเรียน
 - (1) ชื่อเกม
 - (2) จุดประสงค์
 - (3) จำนวนผู้เล่น
 - (4) เวลาที่ใช้
 - (5) อุปกรณ์การเล่น
 - (6) วิธีการเล่น

2.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบเรื่อง ระบบนิเวศ ไปขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิทยาศาสตร์พิจารณาความเหมาะสมถูกต้องของเนื้อหา เวลาที่ใช้สอน ตลอดจนด้านภาษา

2.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบเรื่อง ระบบนิเวศ มาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ



2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศ จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก เพื่อใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เวลาในการทำ 20 นาที เกณฑ์การให้คะแนน ถ้าตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและให้คำแนะนำเพื่อปรับปรุงแก้ไขแล้วจึงให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีความชำนาญ การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จัดทำตารางวิเคราะห์เนื้อหาและพฤติกรรม สร้างแบบทดสอบ ปรนัย 4 ตัวเลือก นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องเพื่อปรับปรุงแก้ไข

ทดสอบครั้งที่ 1 เพื่อหาคุณภาพรายข้อคัดเลือกและปรับปรุง

ทดสอบครั้งที่ 2 เพื่อหาคุณภาพชุดข้อสอบ

2.2.2 นำแบบทดสอบไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์และเนื้อหาและ พฤติกรรมการเรียนรู้ระดับต่าง ๆ กับข้อสอบแต่ละข้อในแบบทดสอบ

2.2.3 บันทึกผลการพิจารณาถึงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนในแต่ละข้อ หา คะแนนรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเป็นรายข้อ โดยใช้สูตร IOC (สมนึก ภัททิยธนี, 2546: 220)

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยก่อนทดลองแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (One-Group Pretest Posttest Design) มีการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

1. ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศ และ แบบทดสอบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร การเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อ และ แบบทดสอบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์จำนวน 20 ข้อ

2. ดำเนินการสอนในเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศ ด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ จำนวน 9 แผน ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ จำนวน 18 ชั่วโมง ซึ่งเป็นชั่วโมงเรียนในภาคเรียนที่ 2 ในช่วงวันที่ 1 พฤศจิกายน 2565 ถึง 16 กุมภาพันธ์ 2566

3. ทดสอบนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนและ แบบทดสอบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ฉบับเดิมของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังจาก เสร็จสิ้น การจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ เรื่อง ระบบ



นิเวศระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน 18 ชั่วโมง ซึ่งเป็นชั่วโมงเรียน
วิทยาศาสตร์ในภาคเรียนที่ 2

สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

จากข้อมูลคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และทักษะกระบวนการทาง
วิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการทางสถิติเพื่อหาค่าเฉลี่ย
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลัง
เรียน โดยการทดสอบค่าทีแบบสัมพันธ์กัน (t-test for dependent samples)

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียน จำนวน 3 ครั้งของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร
วิชาชีพ ชั้นปีที่ 1

ครั้งที่	\bar{X}	SD
1	7.77	1.14
2	8.08	0.93
3	8.54	0.91

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระหว่างเรียนจำนวน 3 ครั้ง มีคะแนนสูงขึ้น
เป็นลำดับทั้ง 3 ครั้งโดยครั้งที่ 1 $\bar{X}=7.77$, $SD=1.14$ ครั้งที่ 2 $\bar{X}=8.08$, $SD=0.93$ และครั้งที่ 3
 $\bar{X}=8.54$, $SD=0.91$ และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานลดลงตามลำดับด้วย นั่นแสดงว่านักศึกษาที่มีความ
เข้าใจ ทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้องเพิ่มขึ้น

ตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิทยาศาสตร์และทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์ของ
นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1

คะแนนสอบ	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	t	Sig.
ก่อนเรียน	28.46	5.32	-18.48	.000
หลังเรียน	46.54	4.64		

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 28.46 และ
คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 46.54 และจากการทดสอบด้วยสถิติ t-test



แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น วิทยาศาสตร์ และทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์ เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ เรื่อง ระบบนิเวศ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

2. คะแนนการทดสอบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังเรียนโดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ เรื่อง ระบบนิเวศ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 69

อภิปรายผล

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับ ประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ เรื่อง ระบบนิเวศ จากผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ เรื่อง ระบบนิเวศ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย ทั้งนี้ อาจเป็นผลเนื่องมาจาก ผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น ซึ่งมุ่งเน้นให้ ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วย ตนเอง เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายและนักเรียนได้เผชิญกับปัญหา การค้นคว้าข้อมูลที หลากหลายทำให้เกิดกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ที่ต่อเนื่องกันไปเรื่อย ๆ ซึ่ง เป็นการเรียนรู้แบบวัฏจักร การเรียนรู้ 5 ขั้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นเนื่องจาก เป็นกระบวนการที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญให้โอกาสผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและลงความเห็นร่วมกับ สมาชิกในห้องเรียนเพื่อ ขยายความรู้ที่ได้เรียนอย่างเต็มที่ ดังนั้น รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบวัฏ จักรการเรียนรู้ 5 ขั้นจึงมี ส่วนสำคัญที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ทั้งนี้ การใช้เกมประกอบในการ จัดการเรียนรู้เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ทำ กิจกรรมด้วยตนเองเป็นหลัก ทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำบทเรียนได้ดีขึ้นและทำให้บรรยากาศใน ห้องเรียนสนุกสนานและ ไม่น่าเบื่อ จึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผู้เรียน ได้เรียนรู้ผ่านการเล่นเกมที่เหมาะสมกับธรรมชาติของเด็กโดยช่วยส่งเสริมทักษะต่าง ๆ เช่น ส่งเสริม การสังเกต ส่งเสริมให้เป็น คนยอมรับการแพ้ ทำตามกติกา ส่งเสริมให้เกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลาย



คล้ายจากกิจกรรมอื่น ทำให้ ไร่เรียงแจ่มใส ส่งเสริมให้ค้นคว้าด้วยตนเองจากวิธีการเล่น ส่งเสริมทักษะที่ใช้ประสาทสัมผัส คือ ทักษะ การฟัง การดู การจับสัมผัส เกมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้กระทำได้สำรวจค้นคว้า จึงเป็นประสบการณ์ ตรงที่นักเรียนเต็มใจรับด้วยความสนุก ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด (บุบผา เรืองรอง, ม.ป.ป.: ออนไลน์) ซึ่งแตกต่างจากการสอนโดยปกติที่นักเรียนเคยเรียนซึ่งบางครั้งทำให้ นักเรียนเบื่อหน่าย แต่การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ ดึงดูดความ สนใจของนักเรียน ทำให้การเรียนรู้ดีขึ้นเพราะ (1) จากการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดเวลาซึ่งนักเรียนได้ฝึกคิด ฝึกสังเกตและเรียนรู้ด้วย ตนเอง (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2550: 5-8) (2) นักเรียนสามารถเกิด การเรียนรู้ เข้าใจ และจดจำบทเรียนได้ง่าย พัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วเกิดความสนใจจาก การเล่นเกม (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2551: 129) (3) เกมช่วยให้ผู้เล่นได้ค้นพบสิ่งแปลกใหม่ 70 ฝึกทักษะต่าง ๆ ฝึกการคิด เพิ่มประสบการณ์เรียนรู้ สนุกสนานทำให้การเรียนไม่น่าเบื่อซึ่งจะสามารถ พัฒนานักเรียนให้มีทักษะด้านต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น (พันธ์ ทองชุมนุม, 2547: 228-229) ด้วยเหตุผลดังกล่าวทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์หลังเรียน แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วารุณี ไชยรงค์ (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เรื่องระบบต่อมไร้ท่อ ด้วยการจัดการเรียนรู้สืบเสาะแบบ 5E และเกม วิทยาศาสตร์ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ขวัญพัฒนา ไกรศรีทุม (2559) ผลการจัดการ เรียนรู้ด้วยเกมวิทยาศาสตร์ เรื่องแรงและการเคลื่อนที่ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านผาซ่อนโชคชัย จังหวัดหนองบัวลำภู ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้เกมประกอบบทเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากนี้ ผลการเปรียบเทียบคะแนนความก้าวหน้าของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างนักเรียนกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน ปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มอ่อนมีค่าเฉลี่ยคะแนนความ ก้าวหน้าของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มปานกลาง และกลุ่มเก่ง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ ช่วยเร้าความสนใจให้นักเรียนกลุ่มอ่อนตั้งใจเรียน และเกมที่ใช้ประกอบช่วยทบทวนความรู้ความเข้าใจในขั้นตอนการเรียนรู้ต่าง ๆ จึงทำให้คะแนนความก้าวหน้าของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มอื่น

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้



5 ชั้น โดยใช้เกมประกอบ ระบบนิเวศ จากผลการวิจัยพบว่า คะแนนการทดสอบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ชั้น โดยใช้เกมประกอบ เรื่องระบบนิเวศ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ชั้น นักเรียนได้เรียนรู้และฝึก ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในขั้นตอนต่าง ๆ ได้แก่ ขั้นสร้างความสนใจ ผู้สอนจัดสถานการณ์ ให้นักเรียนสังเกตเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ขั้นสำรวจและค้นหา นักเรียนมีโอกาสฝึกทักษะ ทางวิทยาศาสตร์ เช่น การสังเกต การตั้งสมมติฐาน การกำหนดตัวแปร การลงความเห็นจากข้อมูล ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป นักเรียนได้ฝึกทักษะการลงความเห็นจากข้อมูล (สุทธิดา จำรัส, 2556: 8-9) จึงส่งผลให้คะแนนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ที่ครอบคลุมทักษะการสังเกต ทักษะ การจำแนกประเภท และทักษะการลงความเห็นข้อมูล หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้ เกมที่ใช้ ประกอบการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ชั้น เป็นเกมที่นักเรียนได้ลงมือทำด้วยตนเองทุกบทเรียน มีส่วนในการฝึกทักษะการสังเกต การจำแนกประเภท และการลงความเห็นจากข้อมูล ซึ่งสอดคล้อง กับผลการศึกษาของ สิริวรรณ ไจกระเสน (2554) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้เกมวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองบัว จังหวัดลำพูน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมวิทยาศาสตร์มีคะแนนทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากนี้ ผลการเปรียบเทียบคะแนนความก้าวหน้าของทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์ระหว่างนักเรียนกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน ปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มอ่อนมีค่าเฉลี่ยคะแนนความก้าวหน้าของทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงกว่านักเรียนกลุ่มปานกลาง และกลุ่มเก่ง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ชั้น โดยใช้เกมประกอบ ช่วยสร้างความสนใจให้นักเรียนกลุ่มอ่อนตั้งใจเรียน และเกมที่ใช้ประกอบเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึก ทักษะการสังเกต การจำแนกประเภท และการลงความเห็นจากข้อมูล และเกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ที่สร้างความสนใจนักเรียนกลุ่มอ่อนมากกว่ากลุ่มอื่นและนักเรียนกลุ่มนี้เรียนอย่างมีความสุข จึงทำให้ คะแนนความก้าวหน้าของทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงกว่ากลุ่มอื่น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ชั้น โดยใช้ เกมประกอบ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงขึ้น จึงควร ส่งเสริมให้มีการ



สอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบบทเรียน ในวิชา
วิทยาศาสตร์และวิชาอื่น ๆ

2. จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีระดับความสามารถในการเรียนอ่อน มีคะแนน
ความก้าวหน้าของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์
สูงกว่านักเรียนกลุ่มที่มีระดับความสามารถในการเรียนระดับปานกลางและระดับเก่ง จึงควรนำวิธีการ
จัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ ใช้ในการสอนซ่อมเสริมหรือให้
นักเรียนได้เล่นเกมนอกเวลาเพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาในเรื่องที่เรียนเพิ่มขึ้น

3. จากผลการวิจัยควรนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดย
ใช้เกมประกอบ ต่อผู้อำนวยการโรงเรียน ฝ่ายวิชาการโรงเรียน และครูผู้สอนวิชา วิทยาศาสตร์ เพื่อใช้
เป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาในการปรับปรุงหลักสูตรของโรงเรียนและ จัดการเรียนรู้อาจารย์
วิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจกับการเล่นเกมเป็นอย่างมาก ควรทำการวิจัย
เกี่ยวกับผลของการใช้เกมที่มีต่อจิตวิทยาศาสตร์ และเจตคติต่อวิทยาศาสตร์

2. ควรทำวิจัยพัฒนาเกมให้เหมาะสมกับอายุเพื่อใช้สำหรับนักเรียนระดับชั้น ต่าง ๆ ให้
หลากหลายเพิ่มขึ้น

3. ควรทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความคงทนของการเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร
การเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ

4. ควรมีการศึกษากิจการการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ ในการ
จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในระดับชั้นอื่น ๆ เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ใช้นักเรียนระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยกิจกรรมที่จัดขึ้นมีการออกแบบกิจกรรม
บางส่วนให้นักเรียนหากเป็นนักเรียนระดับชั้นที่สูงกว่ากลุ่มตัวอย่างอาจจะต้องปรับกิจกรรมให้
นักเรียนมีส่วนร่วม ในการออกแบบกิจกรรมให้มากยิ่งขึ้น

5. ควรมีการศึกษากิจการใช้เกมประกอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ นอกเหนือจาก
การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น เช่น การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็น ฐานโดยใช้
เกมประกอบ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมประกอบ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.**

กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.



- กัญญา ลินทรัตนศิริกุล. (2560). **เครื่องมือวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ**. ใน ประมวลสาระชุด
วิชาการวิจัยหลักสูตรและการเรียนการสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 7). นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัย-
ธรรมาธิราช.
- กฤษณี เพ็ชรทวีพรเดช และคณะ. (2552). **สุดยอดวิธีสอนวิทยาศาสตร์นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของ
ครูยุคใหม่**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ขวัญพัฒน์ ไกรศรีทุม. (2559). **ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมวิทยาศาสตร์ เรื่องแรงและการเคลื่อนที่
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนบ้านผาซ่อนโชคชัย จังหวัดหนองบัวลำภู**. การศึกษาค้นคว้าอิสระ ปริญญาศึกษา
ศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ฉันท ชาติทอง. (2551). **การออกแบบการสอนแบบบูรณาการ**. นครปฐม: เพชรเกษมการพิมพ์.
- จินตนา ช่วยด้วง. (2547). **การใช้เทคนิคการสอนแบบ 4MAT ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ
เจตคติต่อ วิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. ปริญญาโททางการศึกษา
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เจษฎ์สุดา หนูทอง. (2546). **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่อวิชาคณิตศาสตร์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามคู่มือครู
ที่ได้รับการเสริมแรง**. ปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ฉวีวรรณ กิณาวงค์. (2527). **วิทยาศาสตร์สำหรับครูประถมศึกษา**. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยศรีนครินทร
วิโรฒพิษณุโลก.
- ชยานันต์ จันดี. (2556). **การพัฒนาการผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน
วัดหนองแวม (สหราษฎร์บูรณะ) ที่จัดการเรียนการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้แบบ 5E**.
วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชัยพร รูปน้อย. (2540). **การจัดนันทนาการสำหรับกิจกรรมยุวกาชาด**. เอกสารประกอบการอบรม
ศูนย์พลศึกษาและกีฬา. เพชรบุรี: ศูนย์พลศึกษาและกีฬาจังหวัดเพชรบุรี.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). **นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์
อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.
- ดวงจันทร์ แก้วกพาน. (2552). **การใช้เกมส์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของ
นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนโนนสะอาดพิทยาสรรค์ จังหวัดอุดรธานี**. วิทยานิพนธ์
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ทศนา แวมมณี. (2545). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.



- บำรุง ไตรรัตน์. (2540). **วิธีสอนภาษาอังกฤษในภาษาต่างประเทศ**. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2546). **การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุบผา เรืองรอง. (ม.ป.ป.). **เกมการศึกษา**. ค้นเมื่อวันที่ 17 มกราคม 2566, จาก <http://taamkru.com/th/เกมการศึกษา>.
- ปราณี ทองค. (2547). **เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชย์.
- ผ่องศรี กองสิงห์. (2551). **รายงานการพัฒนาเกมวิทยาศาสตร์ที่ใช้เสริมในการจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องสารและสมบัติของสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสามัคคีวิทยาคม จังหวัดเชียงราย**. (เอกสารอัดสำเนา).
- พรเพ็ญ หลักคำ. (2535). **การพัฒนาเจตคติทางวิทยาศาสตร์เจตคติต่อวิทยาศาสตร์และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยของเล่นและเกมทางวิทยาศาสตร์**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). **วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พันธ์ ทองชุมนุม. (2544). **การสอนวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา**. ปัตตานี: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- พิชิต ฤทธิ์จรรยา. (2545). **หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เฮ้าส์ ออฟ เคอร์มิสท์.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2530). **ความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีสอนเวลาที่ใช้ในการเรียนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพศาล หวังพานิช. (2526). **การวัดผลการศึกษา**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชย์.



การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน
วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต เรื่อง แรงและการเคลื่อนที่
โดยใช้เทคนิคการสอนแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) ของ
นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน
Comparison of Achievements before and after Learning
Science Subject for Life Skill Development on Force and Movement
by Using the Teaching Technique of A 5-Step Knowledge-Seeking
Process (5e) of Students at The First Year Vocational Certificate Level,
Wimol Sriyan Technological College

วิภาวี จันทะกิจ¹

¹ หมดสมรรถนะแกนกลาง วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน, E-mail: snoopy_25223@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต เรื่อง แรง และพลังงาน โดยใช้เทคนิคการสอนโดยใช้แบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย ด้วยการจับสลากห้อง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต เรื่อง แรง และพลังงาน สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที

ผลการวิจัย พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 43.33 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 80.00 และจากการทดสอบด้วยสถิติ t-test เท่ากับ -20.76 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต, กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E)



Abstract

This research has the objective to compare learning achievements before and after learning science subjects to develop life skills on force and energy by using a teaching technique using a 5-step knowledge-seeking process (5E). The samples used in this research were Thirty-five students in first year vocational certificate, Wimol Sriyan Technological College were drawn by simple random sampling. with room lottery the research tools were a learning management plan using a 5-step knowledge-seeking process (5E), a science learning achievement test for developing life skills on strength and energy. The statistics used in the research were mean, part. standard deviation and t-test.

The results showed that the mean score of learning achievement before learning was 43.33 and the mean score of learning achievement after learning was 80.00 and from the t-test was -20.76. Step (5E) after learning was higher than before learning at the statistically significant level of .05.

Keywords: achievement, Science subjects to develop life skills inquiry, process Knowledge (5E)

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เป็นผลที่เกิดจากการปฏิรูปการศึกษาของชาติ โดยเฉพาะการปฏิรูปการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ที่จะทำให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ทุกขั้นตอน เกิดการพัฒนาทางสมอง ให้มีการคิดวิเคราะห์ และได้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการพัฒนาสติปัญญาอย่างเต็มศักยภาพ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จัดการศึกษาโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการโดยการจัดสถานการณ์การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การทำงาน การฝึกปฏิบัติงานสู่อาชีพ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามความถนัดเหมาะสมและสอดคล้องกับสาขาวิชาชีพ และตามความต้องการของสถานประกอบการ รวมทั้งมีคุณธรรม จริยธรรม และเจตคติที่ดีต่ออาชีพ สามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ปัจจุบันวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยีให้จึงต้องสอดคล้องกับความก้าวหน้าซึ่งเป็นสิ่งจำเป็น



สำหรับการเตรียมความพร้อมพลเมืองในอนาคตของชาติสำหรับการประกอบอาชีพและดำรงชีวิตในสังคมโลกแห่งศตวรรษที่ 21 วิทยาศาสตร์ถือเป็นเรื่องที่สำคัญมาก เพราะในการดำรงชีวิตของคนเรานั้นจำเป็นที่จะต้องอาศัยความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นใช้ในการประกอบอาชีพ อำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิตและการทำงาน และยังสามารถช่วยพัฒนาพัฒนาบุคคลในหลายด้าน ทั้งด้านความคิด ทักษะในการหาความรู้ และทำให้สามารถแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบได้ จึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ดังนั้นหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 จึงมุ่งเน้นพัฒนาด้านความรู้วิทยาศาสตร์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสืบเสาะหาความรู้ได้พัฒนาขึ้นมาจากกิจกรรมการสอนวิทยาศาสตร์ ชาตรี เกิดธรรม (2545: 36) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้ โดยใช้กระบวนการทางความคิด หาเหตุผล ทำให้ค้นพบความรู้ หรือแนวทางแก้ปัญหาด้วยตนเองกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน (Bybee, 1990; citing Lawson, 1995: 164–164) คือ การสร้างความสนใจ (Engagement) การสำรวจและค้นหา (Exploration) การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) การขยายความรู้ (Elaboration) และการประเมิน (Evaluation) จากลำดับขั้นตอนดังกล่าวผู้เรียน สามารถสร้างความรู้โดยผ่านกระบวนการคิดด้วยตนเอง มีการกำหนดประเด็นปัญหาหรือตั้งสมมติฐานขึ้นตามวิธีการทางวิทยาศาสตร์ แล้วทดลองเพื่อตรวจสอบหรือสืบค้นหาคำตอบตามสมมติฐานนั้น จากการศึกษาจุดเด่นของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต เรื่อง แรงแและการเคลื่อนที่ มาใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีปัญหาทางการเรียนในวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อเป็นตัวช่วยในการกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้นักเรียนมีความร่วมมือในการทำกิจกรรมมากขึ้นการจัดการเรียนรู้เกิดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และช่วยให้นักเรียนค้นหาคำตอบด้วยตนเองนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น เป็นผู้ที่ดีอย่างมีระบบ แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นโดยใช้หลักการของเหตุและผลเป็นบุคคลที่เรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีความสุข ผู้สอนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตจึงได้จัดการเรียนการสอนโดยเทคนิคการสอนโดยใช้แบบสืบเสาะหาความรู้(5E) ปรากฏว่านักเรียนผ่านการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ 60 ของผลการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องใช้เทคนิควิธีการสอนโดยใช้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อใช้พัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น



ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ผู้เรียนระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบ
สืบเสาะหาความรู้ (5E) ซึ่งเป็นแนวทางในพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อให้
นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต เรื่อง แรง
และการเคลื่อนที่ โดยใช้เทคนิควิธีการสอนแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E ของนักเรียน
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
ที่ระดับ .05

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน

รูปแบบการสอนแบบ 5E เป็นกลยุทธ์การสอนที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ได้ด้วย
ตนเอง สร้างทั้งความสนใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ และปูทางให้กับการพัฒนาทักษะโดยใช้การตั้ง
คำถาม (inquiry) เป็นพื้นฐานในการให้ผู้เรียนได้นำประสบการณ์ที่เรียนรู้หรือฝึกฝน มาทดลองปฏิบัติ
หรือแสวงหาคำตอบ เกิดเป็นการเรียนรู้จากความเข้าใจที่ผู้เรียนค่อยๆ สร้างสมขึ้นมา โดยผู้สอนจะ
เป็นผู้ช่วยแนะนำแก้ไขและเสริมต่อในส่วนที่จำเป็น ต่างจากการสอนแบบเดิมที่ใช้การป้อนความรู้จาก
ผู้สอนเป็นหลัก รูปแบบการสอนแบบ 5E เป็นกลยุทธ์การสอนที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ได้
ด้วยตนเอง สร้างทั้งความสนใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ และปูทางให้กับการพัฒนาทักษะโดยใช้การ
ตั้งคำถาม (inquiry) เป็นพื้นฐานในการให้ผู้เรียนได้นำประสบการณ์ที่เรียนรู้หรือฝึกฝน มาทดลอง
ปฏิบัติหรือแสวงหาคำตอบ เกิดเป็นการเรียนรู้จากความเข้าใจที่ผู้เรียนค่อยๆ สร้างสมขึ้นมา โดย
ผู้สอนจะเป็นผู้ช่วยแนะนำแก้ไขและเสริมต่อในส่วนที่จำเป็น ต่างจากการสอนแบบเดิมที่ใช้การป้อน
ความรู้จากผู้สอนเป็นหลัก

สร้างความสนใจในการเรียนรู้ (engagement)

โดยทั่วไปแล้ว ผู้เรียนจะมีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวบางอย่างติดตัวมาบ้างไม่มากก็น้อย
บางเรื่องก็เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะเรียน บางเรื่องก็ไม่เกี่ยวข้อง และที่เกี่ยวข้องก็อาจเป็นความเข้าใจที่



คลาดเคลื่อนหรือมีบางส่วนที่ไม่ถูกต้อง จึงเป็นโอกาสที่ผู้สอนจะได้ค้นหาว่าผู้เรียนรู้อะไรบ้างเกี่ยวกับเรื่องที่จะสอน ขณะเดียวกันก็เป็นโอกาสที่ผู้เรียนจะได้ทบทวนความรู้ความเข้าใจของตนในเรื่องนั้นไปพร้อมกัน ที่สำคัญ ผู้สอนจะต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกสนใจและกระตือรือร้นในเรื่องที่จะเรียน ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายหรือท้อแท้เมื่อทราบว่ามีสิ่งที่น่าสนใจแต่เดิมนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง

หน้าที่ของผู้สอนในลำดับที่หนึ่งของ 5E model คือ

- 1) สร้างความสนใจและความกระตือรือร้นให้กับผู้เรียน
- 2) แจกแจง outline เรื่องที่จะเรียนและอธิบายให้ผู้เรียนทราบว่าพวกเขาจะได้รับประโยชน์อะไรจากการเรียนรู้เรื่องดังกล่าว
- 3) ตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากค้นหาคำตอบ หรือให้ผู้เรียนเรียบเรียงสิ่งที่ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่กำลังจะเรียน แล้วนำมาเล่าให้กันฟัง
- 4) ย้ำเตือนวิธีการเรียนรู้ว่า ผู้เรียนจะต้องนำประสบการณ์เดิมที่มีอยู่และสิ่งที่เรียนรู้ใหม่นี้มาใช้ในการแก้ไขปัญหา
- 5) ผู้สอนใช้เวลาในลำดับที่หนึ่งนี้ในการประเมินความรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบันของผู้เรียนโดยใช้การตั้งคำถามและสนับสนุนให้ผู้เรียนอธิบายความรู้ความเข้าใจของตนออกมา

การค้นหาความรู้ (exploration)

ผู้เรียนจะค้นหาคำตอบให้กับคำถามที่ผู้สอนได้ตั้งเป็นโจทย์ไว้ในลำดับที่หนึ่ง (engagement) โดยอาศัยความรู้เท่าที่มี ผู้เรียนจะป้อนคำถามระหว่างผู้เรียนด้วยกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแสวงหาคำตอบกันภายในกลุ่ม วัตถุประสงค์หลักของการเรียนการสอนในลำดับที่สองนี้ คือ ให้นักเรียนได้เก็บเกี่ยวความรู้และแนวคิดโดยใช้การเรียนรู้จากประสบการณ์ อาจให้ผู้เรียนทำการทดลองทางวิทยาศาสตร์ หาประสบการณ์จากกรณีศึกษา หรือการแสดงบทบาทสมมติ และนำสิ่งที่สังเกตหรือศึกษาได้มาแลกเปลี่ยนกันระหว่างผู้เรียน ผู้สอนควรทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยง (facilitator) ให้คำแนะนำและให้ผู้เรียนได้ค้นหาสิ่งที่ตนสนใจด้วยตนเองให้มากที่สุด

หน้าที่ของผู้สอนในลำดับที่สองของ 5E model คือสนับสนุนให้ผู้เรียน

- 1) นำข้อมูลต่าง ๆ ทั้งจากผู้เรียนด้วยกันและที่ผู้สอนจัดให้ มาอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในลักษณะการสนทนากลุ่ม
- 2) หาหนทางแก้ปัญหาในแบบต่าง ๆ หรือตีกรอบปัญหาให้ชัดเจน
- 3) นำประสบการณ์ของแต่ละคนมาใช้ในการวิเคราะห์ปัญหาเพื่อจะให้เห็นว่า จากประสบการณ์ที่ต่างกัน ให้ผลและแนวคิดที่ต่างกันอย่างไร
- 4) สังเกต อธิบาย บันทึก เปรียบเทียบ แบ่งปันความคิดและประสบการณ์กันระหว่างผู้เรียน



5) อธิบายว่าจากการดำเนินการที่กล่าวมา ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในตัวปัญหาและวิธีการแก้ไขดีขึ้นอย่างน้อยเพียงใด

ผู้สอนควรประเมินด้วยการสังเกตว่าผู้เรียนนำประสบการณ์และข้อมูลที่ได้จากผู้สอนและเพื่อนมาใช้ให้เป็นประโยชน์อย่างไร มีตรรกะในการคิดหรือต่อยอดโดยไม่เกิดการเรียนรู้ หากเป็นกรณีหลัง ผู้สอนจะต้องให้แนวทางในการคิดเป็นการเพิ่มเติม นอกจากนั้น ผู้สอนจะต้องสังเกตบรรยากาศในการเรียนรู้ว่ามีความเครียดหรือบาดหมางเกิดขึ้นในกลุ่มหรือไม่ หากมีการใช้อิทธิพลกลุ่ม (group dynamic) มากเกินไป ควรแยกผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยเพื่อให้มั่นใจว่าผู้เรียนทุกคนมีโอกาสในการแสดงความคิดเห็นของตน

การอธิบายเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง (explanation)

เป็นขั้นที่ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์ด้วยการนำประสบการณ์ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนรวมทั้งข้อสมมุติฐานที่ผู้เรียนและเพื่อนๆ มี มาใช้ประกอบการอธิบาย ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นปัญหาและทางออกของปัญหาด้วยตนเองให้มากที่สุด และให้ความคิดเห็นเสริมเป็นระยะเมื่อผู้เรียนมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันจนอาจบานปลายเป็นความขัดแย้ง หากผู้สอนมีสื่อการสอน เช่น วิดีโอ คอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ หรือสื่ออื่นๆ ที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจและเป็นประสบการณ์การเรียนรู้มาใช้ในขั้นตอนนี้ด้วยก็จะช่วยให้การเรียนการสอนได้ผลดียิ่งขึ้น

หน้าที่ของผู้สอนในลำดับที่สามของ 5E model คือ

- 1) สนับสนุนให้ผู้เรียนอธิบายแนวคิดที่กำลังเรียนรู้โดยใช้ภาษาของผู้เรียนเอง (ไม่ใช่จำมาทั้งหมดแล้วเอามาพูด)
- 2) สนับสนุนให้ผู้เรียนรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้เรียนคนอื่นๆ เป็นผู้ฟังที่ดี ไม่ถือรั้นตั้งต้นอยู่กับความคิดเห็นของตนเอง
- 3) สนับสนุนให้ผู้เรียนปรับแต่งแนวคิดให้ไปในทิศทางที่สมควรเพื่อการปรับความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนไม่ให้เข้ารกเข้าพง
- 4) สนับสนุนให้ผู้เรียนบันทึกสิ่งที่ตนได้เรียนรู้ขณะนั้นเอาไว้
- 5) สนับสนุนให้ผู้เรียนเปรียบเทียบสิ่งที่ตนรู้และเข้าใจในขณะนั้นกับแนวคิดและความรู้ความเข้าใจที่มีแต่ก่อน
- 6) ตั้งคำถามและประเมินคำตอบของผู้เรียนเพื่อประเมินว่าผู้เรียนสามารถนำความรู้ใหม่มาใช้ในการวิเคราะห์แก้ไขปัญหาได้ดีเพียงใด



การขยายความ (elaboration)

มาถึงขั้นนี้ ผู้เรียนน่าจะมีความเข้าใจพื้นฐานที่ดีพอสมควรในเรื่องที่เรียน ผู้สอนจึงควรขยายความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนด้วยการให้ข้อมูลเพิ่มเติมที่ช่วยเสริมเติมความรู้ความเข้าใจนั้นให้หนักแน่นมากที่สุดด้วยการนำสิ่งที่เรียนรู้นั้นไปปรับใช้กับสถานการณ์ที่คล้ายกันซึ่งผู้เรียนมีโอกาสมพบได้ในโลกแห่งความเป็นจริง การใช้ตัวอย่างมาประกอบเข้ากับแนวคิดจะช่วยให้ผู้เรียนมีข้อสมมุติฐานที่เกี่ยวกับตนเองและผู้อื่น (mental model) ที่ชัดเจน สามารถเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ได้ดีขึ้น

หน้าที่ของผู้สอนในลำดับที่สี่ของ 5E model คือ

- 1) สนับสนุนให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ใหม่และประสบการณ์ที่มีมาแต่เดิมในเรื่องที่กำลังเรียนรู้ด้วยการใช้คำถามแบบการค้นหาเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ (scientific inquiry)
- 2) สนับสนุนให้ผู้เรียนเชื่อมโยงแนวคิด แก้ไขปัญหา และนำความรู้ความเข้าใจที่มีไปปรับใช้กับสถานการณ์ใหม่
- 3) สนับสนุนให้ผู้เรียนใช้ศัพท์และคำเฉพาะทางวิทยาศาสตร์กับปัญหาเพื่อความคุ้นเคยและสื่อความหมายที่เป็นสากล แต่การใช้คำพูดและสำนวนยังคงเป็นสำนวนภาษาของตนเอง
- 4) สนับสนุนให้ผู้เรียนหาข้อสรุปที่เป็นเหตุเป็นผลโดยอาศัยข้อมูลหรือกรณีศึกษาที่มีอยู่
- 5) สนับสนุนให้ผู้เรียนสื่อสารแลกเปลี่ยนแนวคิดและข้อสรุประหว่างผู้เรียน
- 6) ทดสอบผู้เรียนในสิ่งที่ได้เรียนรู้เพื่อตรวจสอบความรู้ความเข้าใจในขั้นสุดท้ายและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ความเข้าใจของตนว่าสมบูรณ์ถูกต้องเพียงใด

การประเมินผล (evaluation)

ควรมีการประเมินผลเป็นระยะในทุกๆ ลำดับขั้นตอนที่กล่าวมาเพื่อให้ทราบว่าการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้และไม่มีความเข้าใจผิดใดเกิดขึ้นในระหว่างการเรียนรู้นั้น ในการประเมินผลอาจใช้คำชี้แจง (rubric), แบบตรวจประเมิน (checklist), การสอบถาม (interview), การสังเกต (observation) หรือเครื่องมือการประเมินผลอื่นๆ หากผู้ประเมินมีความสนใจในเรื่องใดเป็นพิเศษก็อาจสอบถามผู้เรียนเป็นการเพิ่มเติมและอาจนำวงจรการเรียนรู้มาใช้เพื่อต่อยอดเรื่องที่ทำให้ความสนใจนั้น

หน้าที่ของผู้สอนในลำดับที่ห้าของ 5E model คือสนับสนุนให้ผู้เรียน

- 1) แสดงความเข้าใจของตนด้วยการตอบคำถามตามหลักเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ และอธิบายว่า ด้วยความเข้าใจนั้นสามารถนำไปปรับใช้เพื่อการหาข้อสรุปของปัญหาและการแก้ไขได้มากน้อยเพียงใด
- 2) แบ่งปันความรู้ความเข้าใจให้ผู้เรียนคนอื่นๆ และให้ผู้เรียนเหล่านั้น แสดงความคิดเห็น



3) ผู้สอนควรตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องเพื่อต่อยอดความรู้ความเข้าใจให้ลึกซึ้งไปเป็นพื้นฐานเพื่อการต่อยอดในโอกาสต่อไป

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บุญชม ศรีสะอาด (2537) ได้ให้ความหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นจากการค้นคว้า การอบรม การฝึกอบรม หรือประสบการณ์ต่าง ๆ รวมทั้ง ความรู้สึก ค่านิยม จริยธรรมต่าง ๆ ที่เป็นผลมาจากการฝึกสอน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่าเป็นคุณลักษณะ รวมถึง ความรู้ ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน หรือคือมวลประสบการณ์ ทั้งปวงที่บุคคลได้รับการเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ของสมรรถภาพทางสมอง

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น อาจสรุปได้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความสามารถ และทักษะทางด้านวิชาการ รวมทั้งสมรรถภาพของสมองด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการค้นคว้า การอบรม การสั่งสอน หรือประสบการณ์ต่าง ๆ

แรง และการเคลื่อนที่

1. การเคลื่อนที่ของวัตถุ

1.1 การเคลื่อนที่ คือ การที่วัตถุย้ายตำแหน่งจากที่เดิมไปอยู่ที่ตำแหน่งใหม่ ปริมาณที่ใช้บอกขนาดของการเคลื่อนที่ของวัตถุ คือ ระยะทางและการกระจัด

ระยะทาง คือ ความยาวที่วัดตามเส้นทางการเคลื่อนที่ของวัตถุ จัดเป็นปริมาณสเกลลาร์

การกระจัด คือ ระยะที่วัดจากจุดตั้งต้นของการเคลื่อนที่ ตรงไปยังตำแหน่งที่วัตถุอยู่ในขณะนั้น โดยไม่สนใจว่าวัตถุจะมีเส้นทางการเคลื่อนที่เป็นอย่างไร จัดเป็นปริมาณเวกเตอร์

การเคลื่อนที่มีหลายลักษณะจำแนกออกได้เป็น การเคลื่อนที่แนวตรง การเคลื่อนที่วิถีโค้ง(Projectile) การเคลื่อนที่เป็นรูปร่างกลม การเคลื่อนที่แบบสั่น(Simple Harmonic Motion)

2. การเคลื่อนที่ในหนึ่งมิติ

2.1 การเคลื่อนที่ในแนวเส้นตรง แบ่งเป็น 2 แบบ คือ

1. การเคลื่อนที่ในแนวเส้นตรงที่ไปทิศทางเดียวกันตลอด เช่น โยนวัตถุขึ้นไปตรง ๆ รถยนต์ กำลังเคลื่อนที่ไปข้างหน้าในแนวเส้นตรง

2. การเคลื่อนที่ในแนวเส้นเส้นตรง แต่มีการเคลื่อนที่กลับทิศทางด้วย เช่น รถแล่นไปข้างหน้าในแนวเส้นตรง เมื่อรถมีการเลี้ยวกลับทิศทาง ทำให้ทิศทางในการเคลื่อนที่ตรงข้ามกัน



2.2 อัตราเร็ว ความเร่ง และความหน่วงในการเคลื่อนที่ของวัตถุ

1. อัตราเร็วในการเคลื่อนที่ของวัตถุ คือระยะทางที่วัตถุเคลื่อนที่ใน 1 หน่วยเวลา
2. ความเร่งในการเคลื่อนที่ หมายถึง ความเร็วที่เพิ่มขึ้นใน 1 หน่วยเวลา เช่น วัตถุตกลงมาจากที่สูงในแนวตั้ง
3. ความหน่วงในการเคลื่อนที่ของวัตถุ หมายถึง ความเร็วที่ลดลงใน 1 หน่วยเวลา เช่น โยนวัตถุขึ้นไปในท้องฟ้า

3. การเคลื่อนที่แบบต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

3.1 การเคลื่อนที่แบบวงกลม หมายถึง การเคลื่อนที่ของวัตถุเป็นวงกลมรอบศูนย์กลางเกิดขึ้นเนื่องจากวัตถุที่กำลังเคลื่อนที่จะเดินทางเป็นเส้นตรงเสมอ แต่ขณะนั้นมีแรงดึงวัตถุเข้าสู่ศูนย์กลางของวงกลม เรียกว่า แรงเข้าสู่ศูนย์กลางการเคลื่อนที่ จึงทำให้วัตถุเคลื่อนที่เป็นวงกลมรอบศูนย์กลาง เช่น การโคจรของดวงจันทร์รอบโลก

3.2 การเคลื่อนที่ของวัตถุในแนวราบ เป็นการเคลื่อนที่ของวัตถุขนานกับพื้นโลก เช่น รถยนต์ที่กำลังแล่นอยู่บนถนน

3.3 การเคลื่อนที่แนววิถีโค้ง เป็นการเคลื่อนที่ผสมระหว่างการเคลื่อนที่ในแนวตั้งและในแนวราบกฎการเคลื่อนที่ของนิวตัน นิวตัน ได้สรุปหลักการเกี่ยวกับการเคลื่อนที่ของวัตถุทั้งที่อยู่ในสภาพอยู่นิ่งและในสภาพเคลื่อนที่ ดังนี้

กฎข้อที่ 1 วัตถุถ้าหากว่ามีสภาพหยุดนิ่งหรือเคลื่อนที่เป็นเส้นตรงด้วยความเร็วคงที่ มันยังคงสภาพเช่นนี้ต่อไปหากไม่มีแรงที่ไม่สมดุลจากภายนอกมากกระทำ

กฎข้อที่ 2 ถ้าหากมีแรงที่ไม่สมดุลจากภายนอกมากกระทำต่อวัตถุ แรงที่ไม่สมดุลนั้น จะเท่ากับอัตราการเปลี่ยนแปลงโมเมนตัมเชิงเส้นของวัตถุ

กฎข้อที่ 3 ทุกแรงกริยาที่กระทำ จะมีแรงปฏิกิริยาที่มีขนาดที่เท่ากันแต่มีทิศทางตรงกันข้ามกระทำตอบเสมอ

4. ตำแหน่ง (Position) ระยะทาง (Distance) และการกระจัด (Displacement)

ตำแหน่ง (Position) ระยะทาง (Distance) และการกระจัด (Displacement) เป็นหัวข้อเล่าเรียนในรายวิชาฟิสิกส์ระดับมัธยมศึกษาภายใต้หัวข้อปริมาณต่างๆของการเคลื่อนที่ ซึ่งทั้ง 3 หัวข้อ ถือว่ามีความสัมพันธ์กัน โดยตำแหน่งจะใช้เป็นจุดอ้างอิงการเคลื่อนที่ ระยะทางจะใช้บ่งบอกความยาวของการเคลื่อนที่โดยไม่สนใจเรื่องทิศทางของการเคลื่อนที่ และการกระจัดจะใช้บ่งบอกความยาวของการเคลื่อนที่โดยให้ความสนใจเฉพาะทิศทางของการเคลื่อนที่แบบเป็นเส้นตรง



ตำแหน่ง (Position)

ตำแหน่ง (Position) หมายถึง จุดอ้างอิง ณ จุดใดจุดหนึ่ง เพื่อใช้เทียบระยะทางหรือความยาวจากจุดนั้น ๆ ไปยังอีกจุดหนึ่งที่ห่างออกไป

การบอกตำแหน่งที่ชัดเจนหรือแน่ชัดจะใช้วิธีการเทียบตำแหน่ง ณ จุดใดจุดหนึ่งกับอีกจุดหนึ่งที่ห่างออกไป โดยตำแหน่งแรกถือว่าเป็นจุดเริ่มต้น และอีกตำแหน่งหนึ่งที่ห่างออกไปถือว่าเป็นจุดสุดท้าย เช่น มีผู้ชายชุดดำยืนอยู่ห่างจากเสาหลอดไฟในระยะทาง 10 เมตร ทั้งนี้ ตำแหน่งสำหรับการเทียบเพื่อให้ทราบระยะทางหรือความยาวอาจมีเท่ากับหรือมากกว่า 2 ตำแหน่ง

ระยะทาง (Distance)

ระยะทาง (Distance) หมายถึง ความยาวที่วัดได้จากจุดเริ่มต้นไปตามทิศทางการเคลื่อนที่ทั้งการเคลื่อนที่แบบเส้นตรง และการเคลื่อนที่แบบไม่เป็นเส้นตรง

ระยะทางเป็นหน่วยของความยาวที่วัดได้ ณ จุดอ้างอิงจุดใดจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ตามตัวอย่างที่กล่าวข้างต้น ผู้ชายชุดดำยืนอยู่ห่างจากเสาหลอดไฟในระยะทาง 10 เมตรนั้น ระยะทางในที่นี้ก็คือ 10 เมตร นั่นเอง สามารถแบ่งระยะทางออกได้เป็น 2 รูปแบบ คือ

1. ระยะทางจากการเคลื่อนที่ไม่เป็นเส้นตรง กล่าวคือ การเดินทางโดยรถยนต์ตามเส้นสีน้ำเงินจากจุด A ณ ศูนย์ประชุณีย์ลำพูนไปยังจุด B ณ อำเภอสันป่าตอง แล้วเดินทางต่อไปจนถึงยังจุด C ณ อำเภอแม่วาง รวมระยะทางทั้งสิ้น 97.3 กิโลเมตร ดังนั้น ระยะทางรูปแบบนี้ ถือเป็นปริมาณสเกลาร์ (Scalar quantity) ซึ่งจะพิจารณาหรือให้ความสำคัญเฉพาะขนาดของระยะทาง ซึ่งจะไม่สนใจในเรื่องของทิศทางการเคลื่อนที่

2. ระยะทางจากการเคลื่อนที่เป็นเส้นตรง กล่าวคือ การเดินทางโดยเครื่องบินตามเส้นสีเหลืองจากจุด A ณ ศูนย์ประชุณีย์ลำพูนไปยังจุด B ณ อำเภอสันป่าตอง เป็นระยะทาง 20 กิโลเมตร แล้วเดินทางต่อตามเส้นสีส้มไปจนถึงยังจุด C ณ อำเภอแม่วาง เป็นระยะทาง 40 กิโลเมตร รวมระยะทางทั้งสิ้น 60 กิโลเมตร ดังนั้น ระยะทางรูปแบบนี้ ถือเป็นปริมาณเวกเตอร์ (Vector quantity) ซึ่งจะพิจารณาหรือให้ความสำคัญทั้งขนาดของระยะทาง และทิศทางการเคลื่อนที่ที่เป็นแนวเส้นตรง หรือ หมายความว่าความเดียวกันกับคำว่า การกระจัดนั่นเอง

การกระจัด (Displacement)

การกระจัด (Displacement) หมายถึง ความยาวที่วัดได้จากจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสุดท้ายตามทิศทางการเคลื่อนที่แบบเส้นตรง

การกระจัดนั้น อาจวัดได้หรือบ่งบอกได้ด้วยการเคลื่อนที่จริงภายใต้การเคลื่อนที่ในแนวเส้นตรง เช่น การเดินทางจากจุด A ไปยังจุด B และ C ด้วยเครื่องบินตามที่กล่าวข้างต้น หรือ เป็นการคำนวณระยะทางโดยใช้ตำแหน่งในแผนที่ประกอบ แล้วลากเส้นเป็นแนวเส้นตรงก็สามารถกระทำ



ได้เช่นกัน ดังนั้น การกระจัดจึงเป็นการวัดความยาวที่คำนึงถึงทิศทางการเคลื่อนที่เฉพาะแบบเส้นตรงเท่านั้น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ระยะทางจากการเคลื่อนที่เป็นเส้นตรง

5. การสร้างรูปแทนปริมาณเวกเตอร์ สัญลักษณ์ที่ใช้แทนปริมาณเวกเตอร์ เราใช้สัญลักษณ์ A , \vec{A} หรือ \vec{A} แทน เวกเตอร์ A และใช้การเขียนภาพลูกศรแทนเวกเตอร์ โดยความยาวของลูกศรแทนขนาดของเวกเตอร์(Magnitude) ทิศทางที่ลูกศรชี้ไปแทนทิศทางของเวกเตอร์ (Direction) หัวลูกศรแทนหัวของเวกเตอร์ และหางของลูกศรแทนหางของเวกเตอร์จะใช้สัญลักษณ์ \vec{A} แทน เวกเตอร์ A และ $|\vec{A}|$ แทนขนาดของเวกเตอร์ A โดยทิศทางที่ลูกศรชี้ไปแทนทิศทางของเวกเตอร์และความยาวของลูกศรแทนขนาดของเวกเตอร์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กชกร คงเพชรดี (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่องโลกและการเปลี่ยนแปลง โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อหาประสิทธิภาพของผลการจัดการเรียนรู้ใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนและเพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียน ที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลง กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 22 คน ผลการวิจัยพบว่า 1. การจัดการเรียนรู้ใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลงที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 72.91/74.09 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 70/70 2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลง พบว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 3. การศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก คิดเป็น ร้อยละ 77

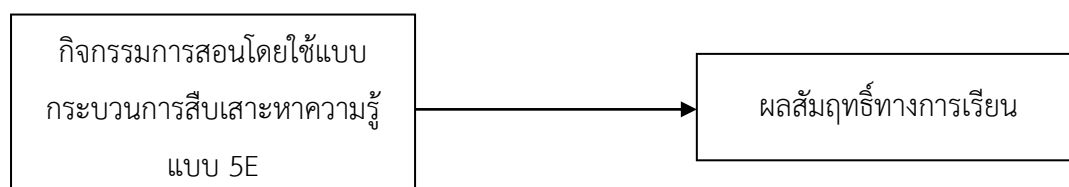
พิชญานา พัฒน์รดากุล (2563) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ที่มุ่งพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และทักษะในศตวรรษที่ 21 เรื่องสารบริสุทธิ์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สารบริสุทธิ์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ (2) เปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ก่อนและหลัง ได้รับการจัดการเรียนรู้ (3) เปรียบเทียบทักษะในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ก่อนและหลังได้รับการ



จัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 จำนวน 40 คน ผลการศึกษาพบว่า 1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สารบริสุทธิ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยชุดกิจกรรมก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังได้รับการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2. ผลการเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เรื่อง สารบริสุทธิ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยชุดกิจกรรมก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ พบว่า ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนหลังได้รับการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3. ผลการเปรียบเทียบทักษะในศตวรรษที่ 21 เรื่อง สารบริสุทธิ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยชุดกิจกรรมก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ พบว่า ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนหลังได้รับการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อสร้างและพัฒนาวิธีการสอนโดยใช้แบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E เพื่อใช้สำหรับการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ให้มีประสิทธิภาพ โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ผู้วิจัยได้กำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประชากรคือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช. 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรม จำนวน 230 คน จำนวนห้องเรียน 6 ห้อง กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 6 สาขาวิชาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรีย่าน จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย ด้วยการจับสลากห้อง



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

2. แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต เรื่อง แรง และการเคลื่อนที่
ขั้นตอนในการการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การสร้างเนื้อหาสรุป ทบทวนเนื้อหา โดยศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร ประมวลการสอนและ
แผนการสอนโดยให้ครอบคลุมเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต และออกแบบวิธีการสอน
โดยใช้กิจกรรมแบบโดยใช้แบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E)

2. การสร้างแบบทดสอบ มีการดำเนินการตามขั้นตอน คือ การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชาตาม
หลักสูตรวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต และสร้างแบบทดสอบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก
โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาวิชาพร้อมก็นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และนำไปทดลองหา
ประสิทธิภาพของการพัฒนาวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมกระบวนการแบบโดยใช้แบบกระบวนการสืบ
เสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) (มีค่าความเชื่อมั่น = 0.89 และมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67)

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แจกนักเรียนถึงวิธีการเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนโดยใช้แบบกระบวนการสืบเสาะหา
ความรู้ 5 ขั้นตอน (5E)

2. นักเรียนทำแบบทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อ
พัฒนาทักษะชีวิต เรื่องแรง และการเคลื่อนที่ 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที

3. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการสอนโดยใช้แบบกระบวนการ
สืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต เรื่องแรง และการเคลื่อนที่
จำนวน 1 แผน

4. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผล
สัมฤทธิ์ทางคุณภาพชุดเดิม แต่สลับข้อกัน เพื่อป้องกันการจดจำคำตอบของนักเรียน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต เรื่องแรง
และการเคลื่อนที่ โดยใช้เทคนิคการสอนโดยใช้แบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E)
วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละของค่าเฉลี่ย ตามเกณฑ์มาตรฐาน E1/E2 เท่ากับ 80/80

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เทคนิค
วิธีการสอนโดยใช้แบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ
ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ t-test แบบ Dependent
Sampler



ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต เรื่องแรงและการเคลื่อนที่ โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E)

แผนการจัดการเรียนรู้	คะแนนก่อนเรียน (E1)	คะแนนหลังเรียน (E2)	ประสิทธิภาพของแผน
คะแนนเต็มค่าเฉลี่ย	13	24	13/24
ร้อยละของค่าเฉลี่ย	43.33	80	43.33/80.00

จากตารางที่ 1 พบว่าคะแนนเต็มค่าเฉลี่ยทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 13 และคะแนนเต็มค่าเฉลี่ยทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 24 และร้อยละของค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน (E1) เท่ากับ 43.33 และร้อยละของค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน (E2) เท่ากับ 80.00 แสดงว่าประสิทธิภาพของแผนคะแนนเต็มค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13/24 และร้อยละของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 43.33/80.00

ตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต เรื่องแรง และการเคลื่อนที่ โดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E)

คะแนนสอบ	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	t	Sig.
ก่อนเรียน	13	1.99	-20.76	.05
หลังเรียน	24	2.13		

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 13 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 24 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนเรียนเท่ากับ 1.99 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียนเท่ากับ 2.13 และจากการทดสอบด้วยสถิติ t-test เท่ากับ -20.76 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน



สรุปผลการวิจัย

คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 43.33 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 80.00 และจากการทดสอบด้วยสถิติ t-test เท่ากับ -20.76 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการโดยใช้แบบจำลองเป็นฐาน ในโดยใช้กิจกรรมการสอนแบบกระบวนการโดยใช้แบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

อภิปรายผล

เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) พบว่านักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) ผู้เรียนได้เรียนโดยผ่านกระบวนการสร้างความรู้ด้วยตนเองทั้งหมด 5 ขั้นตอน ในขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ (Engagement) ผู้เรียนเกิดความสงสัยและ ความสนใจ มีการเชื่อมโยงกับความรู้เดิมกับความรู้ใหม่เพิ่มเติมที่เรียนรู้มาแล้วเป็นตัวกระตุ้นทำให้ผู้เรียนสร้างคำถาม กำหนดประเด็นที่จะศึกษา ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นคว้า (Exploration) นักเรียนดำเนินการสำรวจ ทดลอง ค้นหา และรวบรวมข้อมูลวางแผน กำหนดการสำรวจตรวจสอบ หรือออกแบบการทดลอง และลงมือปฏิบัติ ขั้นที่ 3 การอธิบาย (Explanation) นักเรียนนำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจและค้นหามาวิเคราะห์แปลผล สรุปและอภิปรายพร้อมทั้งนำเสนอผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ขั้นที่ 4 การขยายความรู้ (Elaboration) ครูและผู้เรียนช่วยกันอธิบายและขยายความรู้เพิ่มเติมให้มีความละเอียดมากขึ้น ขั้นที่ 5 การประเมิน (Evaluation) ให้นักเรียนได้ระบุสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ทั้งด้านกระบวนการและผลผลิต เพื่อเป็นการตรวจสอบความถูกต้องของความรู้ น่าจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียน ตลอดจนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) ถือว่าเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ที่ช่วยเตรียมผู้เรียน ให้มีทักษะที่จำเป็น และมีรากฐานมาจากทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงแนวคิดการศึกษาทางด้านวิทยาศาสตร์ (Clement, 2007) ส่งผลให้นักเรียนทำการทดลองได้อย่างมีประสิทธิภาพ (โพธิศักดิ์ โพธิเสน, 2558) และมีแนวคิดวิทยาศาสตร์คลาดเคลื่อนมีจำนวนลดลง (สิทธิศักดิ์ พสุมาตร์, 2558) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กชกร คงเพชรดี (2561) การวิจัยเพื่อหาประสิทธิภาพของผลการจัดการเรียนรู้ใช้กระบวนการสืบ



เสาะหาความรู้ (5E) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน และหลังเรียน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียน ที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลง กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า พบว่า ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนหลังได้รับการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรส่งเสริมการใช้วิธีสอนแบบกระบวนการโดยใช้แบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) ไปใช้ในการเรียนในรายวิชาทั่ว ๆ ไป เพราะเป็นการเรียนการสอนในลักษณะที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ มีลักษณะกระตุ้นความสนใจของนักเรียน มีการแลกเปลี่ยนความรู้ และทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และมีความสนใจเรียนยิ่งขึ้น
2. ครูผู้สอนควรสังเกตปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ และหาวิธีแก้ไขในระหว่างปฏิบัติการสอนอยู่เสมอ เช่น นักเรียนบางส่วนขาดทักษะในการตั้งประเด็นใดปัญหาที่น่าสนใจ ครูสามารถช่วยแก้ไขด้วยการจัดกิจกรรมหรือสถานการณ์เพื่อ กระตุ้น ชี้แนะหรือท้าทายให้นักเรียน ตื่นเต้น สงสัย ใคร่รู้ อยากรู้ อยากเห็น หรือขัดแย้ง เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา การศึกษาค้นคว้า เพื่อมิให้ส่งผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน ตลอดจนนำมาพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำวิจัยเรื่อง ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช. 1
2. ควรทำการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) ที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ในระดับชั้นอื่นที่ มีความเป็นไปได้ เช่น นักศึกษาระดับชั้น ปวช. 2 และปวช. 3
3. ควรทำการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) กับรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่น ๆ



เอกสารอ้างอิง

- กชกร คงเพชรดี. (2561). **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่องโลกและการเปลี่ยนแปลง โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E).** โรงเรียนมัธยมพัชรกิติยาภา 2 จังหวัดกำแพงเพชร. กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ชัยพร จิตรอารี และวิสูตร พิงชื่น. **แรงและการเคลื่อนที่.** วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ, 2562.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น.** พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พจนา ทรัพย์สมาน. **การจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนแสวงหาและค้นพบความรู้ด้วยตนเอง.** กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2530). **การสร้างแบบพัฒนาแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์.** กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- พิชญานา พัฒน์ตากุล. (2563). **การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ที่มุ่งพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และทักษะในศตวรรษที่ 21 เรื่องสารบริสุทธิ์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.** โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 กระทรวงศึกษาธิการ.
- มवलและน้ำหนัก (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <https://www.ipst.ac.th/learning/3026/mass.html> สืบค้นเมื่อวันที่ 24 สิงหาคม 2565
- แรงชนิดต่าง ๆ. ค้นเมื่อวันที่ 24 สิงหาคม 2565, จาก <https://www.scimath.org/lesson-physics/item/7870-2018-02-26-08-33-15>
- แรงเสียดทาน. ค้นเมื่อวันที่ 24 สิงหาคม 2565, จาก <https://panyasociety.com/pages>
- ลักษณะการเคลื่อนที่ของวัตถุ. ค้นเมื่อวันที่ 24 สิงหาคม 2565, จาก http://elsd.ssru.ac.th/pattamaporn_ka/pluginfile.php/19/course/summary
- สิทธิศักดิ์ พสุมาตร. (2558). **การใช้การเรียนรู้แบบจำลองเป็นฐานร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบทำนาย-สังเกต-อธิบาย เพื่อแก้ไขแนวคิดคลาดเคลื่อนทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง พันธะโคเวเลนต์.** วิทยานิพนธ์ ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนวิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยรังสิต.
- Clement, P. (2007). *Introducing the Cell Concept with both Animal and Plant Cells: A Historical and Didactic Approach.* **Science and Education.** 16, 423-440.
- J. Myron Atkin and Robert Karplus. (1962). **ความเป็นมาของ 5E model.**
- Karplus, R., & Thier, H. D. (1967). **A new look at elementary school science: Science curriculum improvement study.** Rand McNally.



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ และความสนใจทางการเรียนวิชาการตลาดเบื้องต้น โดยใช้
เทคนิคการสอนแบบร่วมมือ ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2
วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ

The Development of Achievement and Interest in Studying Basic
Marketing Academics Using Cooperative Teaching Techniques

พจนีย์ สกุลนา¹

¹วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ Sakulnayong2528@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการตลาดเบื้องต้นของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจงโดยสุ่มห้องเรียนมาหนึ่งห้องเรียน เพื่อคัดเลือกเป็นกลุ่มทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการสอนแบบมีร่วมมือ 2) แบบสังเกตพฤติกรรม 3) แผนภูมิการมีร่วมมือ 4) แบบทดสอบวัดความรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลได้วิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ

ผลการวิจัย พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบมีร่วมมือที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญส่งผลให้เกิด ประสิทธิภาพความสำคัญต่อการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ในการเรียนวิชาการตลาดเบื้องต้น โดยการสอนแบบมีร่วมมือ พัฒนาการด้านความรู้ความเข้าใจของ นักศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอน แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีความรู้ความเข้าใจและสามารถทำ ข้อสอบได้คะแนนสูงมากกว่าเดิม ซึ่ง ยัง มิเคยได้รับการจัดแผนการเรียนรู้แบบมีร่วมมือมาก่อนทำให้พฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา เป็นไปตามประสงค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังการสอนแบบมีร่วมมือสูงกว่าก่อน เรียนได้ตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตรคือ 70% ขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่ง เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

คำสำคัญ: ความสนใจทางการเรียน, เทคนิคการสอนแบบร่วมมือ



Abstract

This research objective was to compare the learning and learning achievement in introductory marketing subject. of students at the vocational certificate level The sample group was students. The vocational certificate level in marketing, Tangtrongchit Commercial College of Technology, 30 students were selected by random purposive one classroom to be selected as an experimental group The tools used in this research were 1) Cooperative Lesson Plans 2) Behavior Observation Forms 3) Cooperative Charts 4) A test to measure knowledge, learning achievement before and after learning. Data analysis was analyzed for percentage, mean, standard deviation and t-test.

The results showed that the student-centered cooperative learning management plan resulted in significant efficiency in developing learning behavior and academic achievement of students in introductory marketing subjects. by teaching with cooperation The cognitive development of the students was significantly different at the .05 level. A student-focused approach have the knowledge and understanding to be able to The test score was higher than before, which was still have never been organized with a cooperative learning plan before causing the student's learning behavior It was as desired and the student's learning achievement after the cooperative teaching was higher than before the curriculum standard was 70% or higher, with a statistical significance at the .05 level, which was in accordance with the research assumptions.

Keywords: interest in studying, cooperative teaching techniques

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 มีหลักการว่าผู้เรียนทุกคนมีความรู้ ความสามารถ เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด จึงถือเป็นพันธกิจที่สำคัญที่จะต้องจัดระบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับนโยบายของวิทยาลัย ในปัจจุบันมีสื่อการสอนและเทคโนโลยีมากมายที่เข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอน แต่อย่างไรก็ตามสุดท้ายก็มีเป้าหมายเดียวกันคือ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น



ดังนั้น การจัดกระบวนการเรียนรู้จึงต้องจัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน สิ่งที่เขาได้ไม่ได้เลยคือ การสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญซึ่งการเรียนการสอนนั้น ไม่ว่าจะสอนด้วยวิธีใด ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงให้การเรียนการสอนนั้นเป็น Active Learning

กระบวนการเรียนรู้ แบบ Active Learning เป็นนวัตกรรมการศึกษาที่สถาบันอุดมศึกษาให้ความสำคัญ และให้ความสำคัญ พร้อม ๆ กับนโยบายปฏิรูปการศึกษา ตาม พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่เน้นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยหลักการแล้วทั้ง Active Learning และ Child Center ต่างก็มีพื้นฐานมาจากทฤษฎี Constructivism ที่เน้นความสำคัญของการเรียนรู้ว่าเกิดขึ้นภายในตัวผู้เรียนโดยการรับรู้ความรู้ใหม่จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น จากครู เพื่อนและ สิ่งแวดล้อม โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนนั้น ๆ ด้วยตัวผู้เรียนเองแล้วผสมผสานกับความรู้ เดิมที่มีอยู่ เกิดการสร้างมโนทัศน์ในองค์ความรู้ขึ้น ๆ ขึ้น ผู้เรียนได้มีโอกาสนำความรู้ไปทดลองใช้ฝึกทักษะแล้วนำเสนอต่อกลุ่มเพื่อยืนยันความรู้ที่ถูกต้องกิจกรรมเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่ออาจารย์ ให้ความสนใจ เห็นคุณค่า และนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสถานศึกษาด้วยเหตุผลดังกล่าว สถาบันการศึกษา จึงควรให้ความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพการสอนของอาจารย์ จึงได้สนับสนุน ให้เกิดการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ให้กับนักศึกษาของสถาบัน (เทียน ทองแก้ว, 2559: คำนำ)

การจัดการเรียนการสอนของทางวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการได้ดำเนินงานตามหลักสูตรดังกล่าว โดยในปี พ.ศ. 2560 เมื่อแรกเข้าให้นักเรียนได้เรียนโดยใช้แผนการเรียนในสาขาวิชาพาณิชยกรรมแล้ว จึงให้เลือกสาขาวิชาที่สนใจในชั้นปีที่ 2 ทางวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ มีนโยบายให้นักศึกษาเลือกสาขาตามที่ตนเองถนัดเพราะพื้นฐานของนักศึกษาแต่ละคนไม่เท่ากัน นักศึกษาแต่ละคนมีความชอบในสาขาที่เรียนไม่เท่ากัน

ผู้วิจัยจึงได้ตระหนักถึงความสำคัญเป็นอย่างยิ่งที่ต้องปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนการสอนในให้มีคุณภาพเพื่อให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ โดยจัดให้มีการเรียนการสอนในวิชาการโฆษณา ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับหลักการโฆษณา และการใช้ความเข้าใจในช่วงแรกได้จัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย อธิบาย โดยอาจารย์ผู้สอนเป็นหลักส่งผลให้การเรียนการสอนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่ตื่นเต้น ไม่น่าสนใจ ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ไม่ค่อยดี ไม่บรรลุ ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้เท่าที่ควรส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่ดี ผู้วิจัยจึงต้องมีการปรับ กระบวนการในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเพิ่มมากขึ้น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม และเพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาด้านความรู้ ทักษะทางปัญญา ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการตลาดเบื้องต้นของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น ปวช. 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ จากการสอนแบบร่วมมือ

2. การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจ วิชาการตลาดเบื้องต้นของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น ปวช. 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ

สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์การสอนแบบร่วมมือในการเรียนวิชาการตลาดเบื้องต้น หลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวความคิดในการวิจัย

1. ทฤษฎีการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะ ความรู้ ความสามารถของนักศึกษาอันเกิดจากการเรียนการสอนซึ่งสามารถวัดผลได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

2. เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Learning Together: LT) หมายถึง เป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ให้สมาชิกในกลุ่มได้รับผิตชอบ มีบทบาทหน้าที่ทุกคน เช่น เป็นผู้อ่าน เป็นผู้จดบันทึก เป็นผู้รายงานนำเสนอ ทุกคนช่วยกันทำงาน จนได้ผลงานสำเร็จ ส่งและนำเสนอ นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ ดังนี้ Johnson and Johnson (1991) กล่าวว่า การร่วมมือกันคือ การทำงานร่วมกัน ภายในกิจกรรมที่ทำร่วมกันนี้ แต่ละคนจะแสวงหาผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและเป็นประโยชน์ต่อสมาชิกคนอื่น การเรียนรู้แบบร่วมมือใช้ในการสอนกลุ่มเล็ก ๆ ที่ให้นักเรียนทำงานร่วมกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนสูงสุดแก่ตนเองและกัน และกัน ในสถานการณ์การเรียนรู้แบบร่วมมือจะมีการพึ่งพากันทางบวก (positive interdependence) ในการมุ่งผลสำเร็จของผู้เรียน

Slavi (1987: 4) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ หมายถึง วิธีการสอนอีกแบบหนึ่ง ซึ่งกำหนดให้นักเรียนที่มีความสามารถต่างกัน ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยปกติจะมี 4 คน เป็นนักเรียนที่เรียนเก่ง 1 คน เรียนปานกลาง 2 คน และเรียนอ่อน 1 คน การทดสอบแบ่งเป็น 2 ครั้ง ครั้งแรกหาค่าเฉลี่ยของทั้งกลุ่ม ส่วนครั้งที่ 2 พิจารณา คะแนนทดสอบเป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนต้องเรียน ร่วมกันรับผิดชอบงานของกลุ่มร่วมกัน โดยที่กลุ่มจะประสบ



ความสำเร็จได้ เมื่อสมาชิก ทุกคนได้เรียนรู้ บรรลุตามจุดมุ่งหมายเช่นเดียวกัน นั่นคือการเรียนรู้เป็นกลุ่ม หรือเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2559,น.121) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถต่างกัน ได้ร่วมมือกันทำงานกลุ่มด้วยความตั้งใจและเต็มใจรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ในกลุ่มของตน ทำให้งานของกลุ่มดำเนินไปสู่เป้าหมายของงานได้

จากความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนจัดให้ผู้เรียนแบ่งเป็นกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 4-6 คน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการทำงานร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และร่วมกันรับผิดชอบงานในกลุ่มที่ได้รับมอบหมาย เพื่อให้เกิดเป็นความสำเร็จของกลุ่มกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

ลักษณะของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2559: 121) ได้กล่าวถึง การจัดกิจกรรมแบบร่วมมือไว้ว่ามีลักษณะดังนี้

1. มีการทำงานกลุ่มร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มและระหว่างกลุ่ม
2. สมาชิกในกลุ่มมีจำนวนไม่ควรเกิน 6 คน
3. สมาชิกในกลุ่มมีความสามารถแตกต่างกันเพื่อช่วยเหลือกัน
4. สมาชิกในกลุ่มต่างมีบทบาทรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย เช่น
 - เป็นผู้นำกลุ่ม (Leader)
 - เป็นผู้อธิบาย (Explainer)
 - เป็นผู้จดบันทึก (Recorder)
 - เป็นผู้ตรวจสอบ (Checker)
 - เป็นผู้สังเกตการณ์ (Observer)
 - เป็นผู้ให้กำลังใจ (Encourager) ฯลฯ

สมาชิกในกลุ่มมีความรับผิดชอบร่วมกัน ยึดหลักว่า ความสำเร็จของแต่ละคน คือ ความสำเร็จของกลุ่ม ความสำเร็จของกลุ่ม คือ ความสำเร็จของทุกคน

ขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559: 186) กล่าวว่า ไม่ว่าเทคนิคใดก็ตามจะมีลำดับ ขั้นตอนในการเรียนที่คล้ายกัน คือ ขั้นเตรียม ขั้นสอน ขั้นทำงานกลุ่ม ขั้นตรวจสอบ



1. ชั้นเตรียมการ

ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์ของบทเรียน แนะนำการพัฒนาทักษะในการเรียน ร่วมกันและจัดกลุ่ม แบ่งเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 4-6 คน โดยสมาชิกมีความสามารถ แตกต่างกัน ผู้สอนควรแนะนำเกี่ยวกับระเบียบของกลุ่ม บทบาทหน้าที่ของสมาชิกใน กลุ่ม และการฝึกทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับกลุ่ม

2. ชั้นสอน

2.1 ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน บอกงานที่ต้องการให้ผู้เรียนทำ

2.2 ผู้สอนแนะนำแหล่งข้อมูลสำหรับทำงาน

2.3 ผู้สอนมอบหมายงานที่กลุ่มต้องทำให้ชัดเจน

3. ชั้นทำงานกลุ่ม ในขั้นนี้ ผู้เรียนเรียนรู้ในกลุ่มย่อย โดยที่แต่ละคนมีบทบาทและหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย เป็นขั้นตอนที่สมาชิกในกลุ่มจะได้ร่วมกันรับผิดชอบต่อผลงาน ของกลุ่ม ผู้สอนจะกำหนดให้ผู้เรียนใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการทำกิจกรรม เช่น STAD, TGT, GI, LT เป็นต้น ผู้สอนควรสังเกตการทำงานของกลุ่ม คอยเป็นผู้อำนวยความสะดวก ให้ความกระจ่างในกรณีที่ผู้เรียนสงสัย ต้องการความช่วยเหลือ

4. ชั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ เป็นการตรวจสอบว่า ผู้เรียนได้ปฏิบัติหน้าที่ครบถ้วนแล้วหรือยัง ผลการ ปฏิบัติเป็นอย่างไร เน้นการตรวจสอบผลงานกลุ่มและรายบุคคล ในบางกรณีผู้เรียนอาจ ต้องซ่อมเสริมสิ่งที่ยังขาดตกบกพร่อง ต่อจากนั้นเป็นการทดสอบความรู้

5. ชั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ในขั้นนี้ผู้เรียนและผู้สอนช่วยกันสรุปบทเรียน ผู้สอนควรช่วยเสริม เพิ่มเติมความรู้ ช่วยคิดให้ครบตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ และช่วยกันประเมินผลการ ทำงานกลุ่มทั้งส่วนที่เด่นและส่วนที่ควรปรับปรุงแก้ไข

การเรียนรู้วิชาการตลาดเบื้องต้น

การตลาด (Marketing) คือกระบวนการของการสื่อสารคุณค่าของผลิตภัณฑ์หรือบริการไปยังลูกค้า การตลาดอาจถูกตีความว่าเป็นศิลปะแห่งการขายสินค้าในบางครั้ง แต่การขายนั้นเป็นเพียงส่วนเล็ก ๆ ส่วนหนึ่งของการตลาด

การตลาดอาจถูกมองว่าเป็นหน้าที่ขององค์กรและกลุ่มกระบวนการเพื่อการผลิต การส่งสินค้าและการสื่อสารคุณค่าไปยังลูกค้า และการจัดการความสัมพันธ์ต่อลูกค้า ในทางที่เป็นประโยชน์แก่องค์กรและผู้ถือหุ้น การจัดการการตลาดเป็นศิลปะของการเลือกตลาดเป้าหมาย ตลอดจนการได้มาและการรักษาลูกค้า ผ่านทางการจัดหาคุณค่าของลูกค้าที่เหนือกว่า

มิมนทัศน์ห้าอย่างหลัก ๆ ที่องค์กรสามารถเลือกเพื่อนำไปดำเนินการธุรกิจได้แก่ มโนทัศน์เน้นการผลิต เน้นผลิตภัณฑ์ เน้นการขาย เน้นการตลาด และเน้นการตลาดองค์รวม ซึ่งองค์ประกอบสี่



อย่างของการตลาดองค์รวมคือ การตลาดความสัมพันธ์ การตลาดภายใน การตลาดครบวงจร และ การตลาดรับผิดชอบต่อสังคม กลุ่มของภาระหน้าที่ที่สำคัญต่อการจัดการการตลาดที่ประสบผลสำเร็จ ประกอบไปด้วย การมองการตลาดเชิงลึก การติดต่อเชื่อมโยงกับลูกค้า การสร้างตราสินค้าที่มั่นคง การสร้างผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองลูกค้า การส่งสินค้าและการสื่อสารคุณค่า การสร้างความเจริญเติบโต ในระยะยาว และการพัฒนากลยุทธ์และแผนการตลาด

ความสำคัญของการตลาด เราสามารถแบ่งแยกออกเป็นความสำคัญได้ 3 ทาง คือ

1. ความสำคัญต่อบุคคล

ต่อบุคคล ในที่นี้ หมายถึง บุคคลในหน่วยงานต่าง เช่น หน่วยงานรัฐ หรือองค์กรทาง การตลาดนั่นเอง ซึ่งทางการตลาดจะช่วยสร้างอาชีพให้แก่บุคคลในสังคมได้ เช่น ผู้ขาย คนวางแผนการขาย คนคิดโฆษณา นักวิจัยตลาด ผู้ผลิต นักวิจัยการตลาด เป็นต้น เป็นการสร้างรายได้ไปในตัวให้กับบุคคลภายในตัว ทำให้เกิดอาชีพเพิ่มขึ้นคนจะได้ไม่เกิดการแย่งงานกันอีกด้วย นอกจากนี้ บุคคล ยังหมายถึงผู้บริโภคหรือลูกค้าได้อีกด้วย เพราะการตลาดจะช่วยอำนวยความสะดวกด้านต่างๆ เช่น ด้านเวลา ด้านสถานที่ มีการจัดหาสิ่งต่างๆเพื่อมาตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค ทำให้ผู้บริโภคเกิดความพึงพอใจและมีความสุขในการได้รับบริการหรือบริโภคสินค้า โดยการตลาดยังสามารถให้ข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อการเลือกซื้อสินค้าได้อีกด้วย

2. ความสำคัญต่อองค์กรธุรกิจ

การตลาดสามารถช่วยสร้างรายได้และกำไรให้กับบริษัท ธุรกิจ องค์กร เมื่อเจ้าของกิจการผลิตสินค้าออกมาสู่ตลาดและจำหน่ายจะทำให้เกิดรายได้ย้อนกลับ ทำให้สามารถลงทุนสร้างรายได้และกำไรเพิ่มขึ้น ทำให้เกิดการหมุนเวียนไป นอกจากนี้ การตลาดยังทำให้เกิดองค์กรธุรกิจใหม่ๆในรูปแบบที่แตกต่างขึ้น เช่น ร้านขายปลีก นายหน้า พ่อค้าคนกลางเพื่อต่อราคาสินค้า การขนส่ง ประกัน และอีกมากมาย ทำให้เกิดทางเลือกให้ผู้ประกอบอาชีพให้เลือกรสร และเกิดการขยายตัวในระบบตลาดนั่นเอง

3. ความสำคัญต่อเศรษฐกิจและสังคม

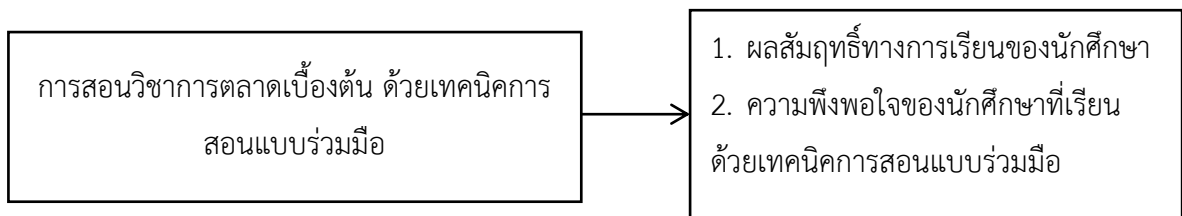
ความสำคัญต่อเศรษฐกิจและสังคม คือ ทำให้ประเทศมีเศรษฐกิจที่เจริญเติบโตมากขึ้น เนื่องจากตลาดทำให้เกิดธุรกิจ เกิดการผลิต การลงทุน เกิดการจ้างงานซึ่งส่งผลต่อรายได้ เกิดการกระจายรายได้และทำให้มีรายได้เพิ่มขึ้นแก่บุคคล โดยไม่มีปัญหาเรื่องการจ้างงาน ทำให้บุคคลมีทรัพย์สินมากขึ้น ส่งผลไปยังการเพิ่มอำนาจในการซื้อของ ยังช่วยยกมาตรฐานระดับค่าครองชีพของสังคมให้สูงขึ้น ทำให้ประชาชนมีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ส่งผลย้อนกลับมาทำให้เศรษฐกิจและสังคมดีขึ้น



งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ญาณัญญา หวังอนุภาพ (2559: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีทักษะวิชามนุษย์สัมพันธ์ในองค์การ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันราชภัฏจันทรเกษม จากการสอนแบบมีส่วนร่วม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีของนักศึกษาสูงขึ้น เป็นไปตามเกณฑ์ของหลักสูตร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 สายสุนีย์ กลิ่นสุคนธ์ (2559: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจที่มีความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนป้อมนาคราชสวทยานนท์ อำเภอพระสมุทรเจดีย์ จังหวัดสมุทรปราการ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการใช้เทคนิค การเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ มีความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้ เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2/4 รอบเช้า ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ โดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบ LT
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนรายวิชาการตลาดเบื้องต้น ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 (ปวช.) สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ



สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบก่อน-หลังเรียนด้วย t-test ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวน ตัวอย่าง	คะแนนเต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t	Sig
			\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
นักเรียนสาขา การตลาด	30	20	7.48	1.50	13.67	2.03	5.99*	.00

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา หลังเรียนมีค่ามากกว่าก่อนเรียน 13.67 โดยมีการจัดกิจกรรม การสอนแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยได้นำผลต่างระหว่างคะแนนทดสอบของนักศึกษาที่ได้รับการเรียนโดยมีการจัดกิจกรรมการสอนแบบการเรียนรู้แบบทั้งก่อนและหลังเรียน เพื่อนำมา เปรียบเทียบกันโดยใช้วิธีการทางสถิติ t - test Dependent Sample ได้ผลดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนวิชาการตลาดเบื้องต้น ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ
ร่วมมือ

รายการประเมิน	\bar{X}	SD	ระดับความ พึงพอใจ
1. ด้านอาจารย์ผู้สอน			
1.1 อาจารย์จัดแบ่งกลุ่มนักศึกษาโดยละเอียด ความสามารถได้อย่างเหมาะสม	3.83	1.10	มาก
1.2 อาจารย์ให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ อย่างทั่วถึง	4.43	0.56	มากที่สุด
1.3 อาจารย์ส่งเสริมให้นักศึกษากระตือรือร้น ในการเรียนรู้	4.60	0.56	มากที่สุด
1.4 อาจารย์ใช้ข้อคำถามระหว่างการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้น ให้นักศึกษาได้เกิดการคิด	4.60	0.49	มากที่สุด



ตารางที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนวิชาการตลาดเบื้องต้น ด้วยเทคนิคการเรียนแบบ
ร่วมมือ (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{X}	SD	ระดับความ พึงพอใจ
1.5 อาจารย์เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นในแต่ละ หัวข้อ	4.57	0.50	มากที่สุด
2. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน			
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้มีเนื้อหา รูปแบบตรงตามความต้องการ ของนักศึกษา	4.33	0.60	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักศึกษา ได้ฝึกปฏิบัติจากง่าย ไปหายาก	4.43	0.56	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา	4.23	0.62	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมการเรียนรู้สามารถกระตุ้นให้ นักศึกษาเกิด กระบวนการคิด	4.60	0.49	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือ ทำให้นักศึกษามีการ คิดวิเคราะห์มากขึ้น	4.53	0.51	มากที่สุด
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้			
3.1 นักศึกษาได้รู้จักเพื่อนมากขึ้นและรู้จักการทำงานร่วมกับ ผู้อื่น	4.53	0.50	มากที่สุด
3.2 มีตัวอย่าง คำอธิบาย และเฉลยที่เข้าใจง่าย	4.37	0.48	มากที่สุด
3.3 นักศึกษาสามารถทำงานได้อย่างมีระบบ	4.53	0.50	มากที่สุด
3.4 นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ความสำคัญ ความสัมพันธ์และ หลักการได้ดีขึ้น	4.57	0.50	มากที่สุด
3.5 นักศึกษามีความรู้สึที่ดีต่อวิชาบัญชี	4.27	0.85	มากที่สุด
รวม	4.44	0.64	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของการเรียนรู้ในรายวิชาการตลาดเบื้องต้น เรื่องยุคของ
การตลาด ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 (ปวช.) สาขาวิชาการตลาด โดยใช้เทคนิค
การเรียนรู้แบบร่วมมือ LT มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ที่ระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้ง
ไว้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านจะพบว่าความพึงพอใจด้านอาจารย์ผู้สอน ข้อที่มีความ พึงพอใจมากที่สุด



ได้แก่ อาจารย์ส่งเสริมให้นักศึกษากระตือรือร้นในการเรียนรู้ และอาจารย์ใช้ข้อคำถามระหว่างการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาได้เกิดการคิด มี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุด ได้แก่ กิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือทำให้นักศึกษามีการคิดวิเคราะห์มากขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.67 รองลงมาคือ กิจกรรมการเรียนรู้สามารถกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดกระบวนการคิด มี ค่าเฉลี่ย 4.60 ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุด ได้แก่ นักศึกษาสามารถคิดวิเคราะห์ความสำคัญ ความสัมพันธ์และหลักการได้ดีขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.57 รองลงมา คือ นักศึกษาสามารถทำงานได้อย่างมีระบบและนักศึกษาได้รู้จักเพื่อนมาก ขึ้นและรู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการตลาดเบื้องต้น ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ จากการสอนแบบมีร่วมมือ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจการเรียนของนักศึกษารายวิชาการตลาดเบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ก่อนและหลังการทดลอง ใช้การสอนแบบร่วมมือดีขึ้น จากการสังเกตและประเมินผลของผู้สอน

อภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ที่ได้รับการสอนแบบมีร่วมมือ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการตลาดเบื้องต้น เป็นไปตามเกณฑ์ของหลักสูตร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 แสดงว่านักศึกษามีพัฒนาการด้านความรู้ ความเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนและจุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชาการจัดแสดงสินค้าได้เป็นอย่างดีดีกว่าก่อนเรียนแบบผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติถึงแม้ว่าโดยธรรมชาติของมนุษย์ที่มีความคิดเห็นต่อเรื่องของการจัดแสดงสินค้าหรือนักศึกษามักจะมีความคิดว่าวิชาการจัดแสดงสินค้าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองในชีวิตประจำวันโดยปกติอยู่แล้ว จึงอาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้นักศึกษามักจะขาดความกระตือรือร้น ไม่เตรียมการล่วงหน้าก่อนเข้าเรียน ประกอบกับวิธีการสอนแบบเก่าพบว่า นักศึกษาขาดความสนใจ และการมีร่วมมือจึงทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน (มาตรฐานที่พึงพอใจคือ 70% ขึ้นไป) สอดคล้องกับทฤษฎีของหวังอนุภาพ (2557: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนภาคทฤษฎี ทักษะ วิชามนุษย์สัมพันธ์ในองค์การ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันราชภัฏจันทรเกษม



จากการสอนแบบมีส่วนร่วม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีของนักศึกษาสูงขึ้นเป็นไปตามเกณฑ์ของหลักสูตร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการตลาดเบื้องต้น หลังการสอนแบบมีส่วนร่วมแตกต่างกันคือ นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติเอง ตามกิจกรรมเสนอแนะ และเครื่องมือของการเรียนแบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยพบว่า นักศึกษามีความสุขและสนุกสนานกับกิจกรรมที่จัดให้มีขึ้น มีความกระตือรือร้นเข้าใจในบทเรียนและสามารถจดจำได้ในเนื้อหาได้ดี มีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้ ทำให้ผลการสอบในครั้งหลังของนักศึกษาสูงกว่าการทดสอบในครั้งแรก นักศึกษามีพัฒนาการ การเรียนรู้วิชาการตลาดเบื้องต้น ได้ผลสัมฤทธิ์ตามหลักสูตรที่กำหนดสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับ สายสุนีย์ กลิ่นสุคนธ์ (2557: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของ การใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมแรงร่วมใจที่มีความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนป้อนนาคราชสวาทยานนท์ อำเภอพระสมุทรเจดีย์จังหวัดสมุทรปราการ พบว่านักเรียนที่ได้รับการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมแรงร่วมใจ มีความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมแรงร่วมใจอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทุกวิชา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติของนักศึกษาระหว่างการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม กับวิธีการสอนแบบอื่น
2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบเพิ่มเติม ควรมีการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มการสอนปกติในการวิจัยครั้งต่อไป
3. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมในรูปแบบต่างๆที่มีการใช้ในการจัดกิจกรรมว่ารูปแบบการสอนแบบใดให้ผลสัมฤทธิ์ดีที่สุด
4. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำการวิจัยและพัฒนาการสอนแบบมีส่วนร่วมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต



เอกสารอ้างอิง

- กรรณิการ์ สุธสม. (2557). การศึกษาแบบเรียนรวม. กรุงเทพฯ: อัดสำเนา.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้จากสื่อในชีวิตประจำวันด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและจิต
สาธารณะ. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.
- ญาญัญญา หวังอนุภาพ. (2557) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎี ทักษะ วิชามนุษย
สัมพันธ์ในองค์การ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันราชภัฏจันทรเกษม จากการ
สอนแบบมีร่วมมือ. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.
- เทื่อน ทองแก้ว. (2559). เอกสารประกอบการอบรม การเรียนรู้แบบมีร่วมมือ. กรุงเทพฯ: สถาบัน
ราชภัฏจันทรเกษม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2559). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- สายสุนีย์ กลิ่นสุคนธ์. (2557). ผลของการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมแรงร่วมใจที่มีต่อความคิด
สร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้น ม. 2 โรงเรียนป้อมนาคราชสวาทยานนท์ อำเภอ
พระสมุทรเจดีย์ จังหวัดสมุทรปราการ. สารนิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร.



การพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 โดยใช้เกม ของ
นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2

The Development of Listening and Reading Skills in HSK1 Chinese
Vocabulary for Second-Year Vocational Certificate Students through
Games

ฉัตรทริกา ยุทธิวัฒน์¹

¹หมวดภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) สมรรถนะแกนกลาง วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ,

E-mail: 1129_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร คือ วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักศึกษาจำนวน 42 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีน จำนวน 3 แผน 2) แบบทดสอบทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดถูก-ผิด จำนวน 40 ข้อ และ 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติทดสอบที

ผลการวิจัย พบว่า 1) นักศึกษามีทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักศึกษามีทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักศึกษามีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก



คำสำคัญ: ทักษะการฟัง, ทักษะการอ่าน, คำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1, เกม

Abstract

This research article aimed to: 1) compare Vocational Certificate 2 Students' HSK1 vocabulary listening skill before and after learning through games, 2) compare their HSK1 vocabulary reading skill before and after learning through games, and 3) explore their satisfaction of games in developing HSK1 vocabulary listening and reading skills. Student was employed to recruit a research sample comprising a class of 42 students currently studying in semester 2 of the academic year 2022 in Tangtrongchit commercial technological college. Research instruments consisted of: 1) three Chinese language learning management plans, and 2) a 40-item true-false listening and reading test in Chinese vocabulary, and 3) The learning satisfaction survey after being taught by using games. Analytical statistics including means, standard deviation, and the dependent sample t-test was used to conduct data analysis.

The results revealed that 1) students demonstrated better HSK1 vocabulary listening skill after learning through games with a statistical significance level of .05. 2) Students better HSK1 vocabulary listening skill after learning through games with a statistical significance level of .05. And 3) The students' satisfaction about learning investigated at the end of the lessons was at the high level.

Keywords: listening skill, Reading Skill, HSK1 Chinese Vocabulary, games

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาระดับอาชีวศึกษาเป็นการศึกษาที่เน้นให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาความรู้ควบคู่กับ ฝึกทักษะ การประกอบวิชาชีพ เพื่อผลิตนักศึกษาระดับฝีมือที่มีสมรรถนะวิชาชีพ มีคุณธรรม จริยธรรม และ จรรยาบรรณวิชาชีพ สามารถนำไปใช้ในการประกอบอาชีพได้ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน (รายงานการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทยระดับอาชีวศึกษา, 2559) ซึ่งเป็น เป้าหมายหนึ่งในยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ที่ภาครัฐของประเทศไทยที่ให้ความสำคัญกับการเรียนการสอน ภาษาจีน ในการพัฒนาประชากรในทุกช่วงอายุและในทุกด้านให้เป็นประชากรที่มีคุณภาพ มีความพร้อม ในทุก ๆ ด้าน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา มีทักษะสื่อสารภาษาที่ 3 เพิ่มเติมจากภาษาอังกฤษ ซึ่ง



เป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ อนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น และแสวงหาการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2563)

ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน สถาบันอาชีวศึกษาได้ผลิตนักศึกษาที่มีคุณภาพจำนวนมากสู่สังคม แต่ทว่าในยุคโลกาภิวัตน์ไม่มีประเทศใดสามารถพัฒนาได้โดยไม่พึ่งพาประเทศอื่น เนื่องจากทุกประเทศได้รับผลกระทบเช่นเดียวกัน เป็นผลมาจากการพัฒนาระบบสารสนเทศ ซึ่งการติดต่อสื่อสารและการไปมาหาสู่กันระหว่างประเทศเพิ่มมากขึ้น การรู้จักภาษา วัฒนธรรมของประเทศอื่นจึงเป็นเรื่องสำคัญ เพราะภาษาถือเป็นกุญแจสำคัญที่จะไขประตูสู่ด้านอื่น ๆ การจัดการศึกษาในประเทศไทยจึงให้ความสำคัญกับภาษาจีนมาก การศึกษาระดับอาชีวศึกษาก็เช่นกัน อาชีวจะไม่เพียงแต่มุ่งฝึกทักษะวิชาชีพ แต่ยังมีการสอนภาษาต่างประเทศควบคู่ไปด้วย โดยเฉพาะภาษาจีน เนื่องจากประเทศไทยและประเทศจีนมีความสัมพันธ์แน่นแฟ้น อีกทั้งประเทศจีนก็เข้ามามีบทบาทบนเวทีโลกมากขึ้น การรู้ภาษาจีนสามารถเปิดโอกาสสำหรับธุรกิจการค้า ความสามารถในการสื่อสารโดยใช้ภาษาจีนสามารถเพิ่มโอกาสทางอาชีพ อำนวยความสะดวกในการเจรจา และสร้างความสัมพันธ์ การเรียนการสอนภาษาจีนในสถาบันอาชีวศึกษาจึงแพร่หลาย ปัจจุบันการสอนทักษะทางภาษานั้นจะเริ่มจากการสอนทักษะการฟัง และทักษะการพูด หากสามารถพัฒนาทักษะทั้ง 2 ทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้ว ทักษะอื่น ๆ ย่อมมีการพัฒนาตามมา โดยหลักการทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ควรจะดำเนินการควบคู่กันไป (กมลวรรณ คำทวิ, 2566) ซึ่งในวิจารณ์ญาณของครูผู้สอนจะนำทักษะการฟังและการอ่านมาพัฒนา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางภาษาที่ครบถ้วนสมบูรณ์ และเป็นการปูพื้นฐานเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ภาษาจีนขั้นสูงต่อไป

ในด้านเกณฑ์การวัดความรู้ภาษาจีน วิทยาลัยส่วนใหญ่ใช้เกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดขึ้นเอง หรือใช้สาระการเรียนรู้และมาตรฐานตัวชี้วัดภาษาจีนเป็นเกณฑ์ในการวัดระดับความรู้ภาษาจีนของผู้เรียน ทั้งนี้สถานศึกษาบางแห่งใช้เกณฑ์ของ YCT และ HSK ซึ่งเป็นมาตรฐานการทดสอบสากล เพื่อวัดระดับความรู้ภาษาจีนของนักศึกษาด้วย (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2559) HSK หรือ Hanyu Shuiping Kaoshi คือ การทดสอบความรู้ภาษาจีนกลาง สำหรับผู้ที่ไม่ได้ใช้ภาษาจีนเป็นภาษาหลัก เพื่อใช้วัดและประเมินระดับภาษาจีนของนักศึกษาชาวต่างชาติอย่างเป็นมาตรฐาน การสอบ HSK จัดโดยหน่วยงานของรัฐบาลจีน เพื่อให้เป็นการวัดและประเมินผลทักษะภาษาจีนที่มีประสิทธิภาพสูงสุด HSK นั้นแบ่งออกเป็น 6 ระดับ HSK ระดับ 1 เน้นให้ผู้สอบสามารถเข้าใจและใช้บางส่วนของคำภาษาจีนและประโยคภาษาจีนง่าย ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการที่เฉพาะเจาะจงของการสื่อสารและสามารถเรียนรู้ภาษาจีนเพิ่มเติม เกณฑ์คะแนนผ่านของข้อสอบการฟังและการอ่าน อยู่ที่ 120 คะแนน โดยผู้เข้ารับการทดสอบจะต้องทำคะแนนทั้ง 2 ทักษะรวมกันให้ได้มากกว่า 60% ของคะแนนเต็มทั้งหมด หรือ 120 คะแนนจาก 200 คะแนน จึงจะถือว่าสอบผ่าน



ซึ่งตามหลักสูตรสถานศึกษาของทางวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ เป็นสถานศึกษาที่เน้นการจัดการเรียนรู้ภาษาจีน และให้ความสำคัญในด้านการเรียนการสอนภาษาจีนเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งหลักสูตรสถานศึกษาของทางวิทยาลัยได้เปิดสอนภาษาจีนสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี การตลาด และคอมพิวเตอร์ธุรกิจ เรียนเป็นวิชาเลือกเสรี 2 วิชา คือภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน และภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพวิชาละ 1 หน่วยกิต เรียนสัปดาห์ละ 2 คาบ ทั้งนี้ยังกำหนดมาตรฐานของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรปีที่ 2 ในรายวิชาภาษาจีน กำหนดให้นักศึกษาควรมีความรู้ภาษาจีน HSK ระดับ 1 โดยประเด็นปัญหาในด้านผู้เรียน พบว่าผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญในการเรียนภาษาจีน ทำให้ไม่ตั้งใจเรียน ผู้เรียนบางคนทำงานไปด้วยเรียนไปด้วย ทำให้มีเวลาในการเรียนที่จำกัด ทำให้ยากต่อการครอบคลุมเนื้อหาภาษาจีนทั้งหมดภายในกรอบเวลาที่กำหนด ทั้งมีสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการเรียนภาษาจีน ทำให้ไม่มีโอกาสไปฝึกปฏิบัติ หรือพบปะกับเจ้าของภาษา ขาดปฏิสัมพันธ์กับเจ้าของภาษา ผู้เรียนพบว่าภาษาจีนยากที่จะฝึกฝนและพัฒนาทักษะทางภาษาของตนเอง อีกทั้งขาดทักษะในการเรียนรู้แบบการพึ่งพาตนเอง ขาดความรู้และทักษะในการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวิชาภาษาจีนที่เรียน จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังพบว่าผลสัมฤทธิ์ภาษาจีนของนักศึกษาไม่ดีเท่าที่ควร สาเหตุหนึ่งมาจากผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ซ้ำซาก ไม่ดึงดูดกับความสนใจของผู้เรียน โดยเฉพาะการสอนทักษะการฟังที่ยึดรูปแบบครูแสดงตัวอย่าง และผู้เรียนทำซ้ำ โดยครูสอนอธิบาย เนื้อหา แล้วให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด จึงทำให้เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน (Qionglei Zhu และ อัญชลี ทองเอม, 2560: 696-697) ซึ่งสอดคล้องกับประสบการณ์ของผู้วิจัยที่เป็นผู้สอนภาษาจีน พบว่า ผู้เรียนไม่ตระหนักถึงความสำคัญในการเรียนภาษาจีน มีความเบื่อหน่าย ในรูปแบบการอ่านบทสนทนาพร้อมกันทั้งห้องเรียน

จากปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอนภาษาจีนในสถานศึกษาให้มากขึ้น จัดสรรเวลาให้เพียงพอสำหรับการเรียนรู้ภาษาจีน และส่งเสริมจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่เน้นการฝึกทักษะและปฏิบัติจริง เช่น การแข่งขันร้องสุนทรพจน์ภาษาจีน ร้องเพลงจีน เทศกาลภาพยนตร์จีน ชมรมภาษาจีน เสียงตามสายภาษาจีน กิจกรรมวัฒนธรรมในวันสำคัญต่างๆ ของประเทศจีน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจและเห็นความสำคัญของคำศัพท์ภาษาจีน เพราะคำศัพท์ถือเป็นหัวใจสำคัญสำหรับการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ เริ่มต้นด้วยการเรียนรู้คำศัพท์และวลีทั่วไปในชีวิตประจำวัน แล้วจึงเพิ่มคำศัพท์ทางเทคนิค สาขาวิชา นอกจากนี้ยังพบว่าเทคนิคจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมจะช่วยเร่งให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนสนใจเรียนภาษาจีนมากขึ้น เกิดการเรียนรู้ อีกทั้งจำเนื้อหาได้แม่นยำมากขึ้น อีกทั้งสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้ เนื่องจากการใช้เกมประกอบการสอน ทำให้ผู้เรียนจะทำกิจกรรมด้วยความตั้งใจในขณะที่เล่นเกม ส่งผลให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น จากการสอนโดยใช้เกมสามารถพัฒนาทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการ



เขียน (อัจฉรา ชิวพันธ์, 2554) ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีน มาพัฒนาทักษะของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรปีที่ 2 ในด้านทักษะการฟังและทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 เนื่องจากเกมทำให้ผู้เรียนได้ลงมือเล่นจริง ทั้งยังช่วยในการพัฒนาทักษะฟังและอ่านอีกด้วย ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาจีนอย่างสนุกสนาน และสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาจีนเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการสอบ HSK ระดับ 1 และในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1

สมมติฐานการวิจัย

1. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 มีทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 มีทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

ทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1

แบ่งเป็น 4 ส่วน แต่ละส่วนจะมีรูปแบบคำถามที่แตกต่างกัน ส่วนที่ 1 กาลูกผิด หากรูปภาพสอดคล้องกับวลีที่ได้ยิน ส่วนที่ 2 เลือกรูปภาพให้สอดคล้องกับประโยคที่ได้ยิน ส่วนที่ 3 เลือกรูปภาพที่สอดคล้องกับบทสนทนาที่ได้ยิน ส่วนที่ 4 เลือกคำตอบจากบทสนทนาที่ได้ยิน โดยผู้สอบสามารถฟังคำถามได้ทั้งหมด 2 ครั้ง

ทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 แบ่งเป็น 4 ส่วน แต่ละส่วนจะมีรูปแบบคำถามที่แตกต่างกัน ส่วนที่ 1 กาลูกผิด หากรูปภาพสอดคล้องกับวลี ส่วนที่ 2 เลือกรูปภาพที่สอดคล้องกันตามเนื้อหาของประโยค ส่วนที่ 3 จับคู่คำถามกับคำตอบที่เหมาะสม ส่วนที่ 4 เลือกคำใดคำศัพท์ เพื่อเติมคำในช่องว่างประโยคให้สมบูรณ์ โดยทุกตอนจะแสดงเป็นพินอินพร้อมตัวอักษรจีน



การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2555) ได้กล่าวถึง เกมการศึกษาว่า หมายถึง การสอนโดยใช้เกมเพื่อเกิดความรู้ ความคิดและมีประโยชน์ต่อ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ให้ความหมายของคำว่า เกม ไว้ว่า หมายถึง การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความ

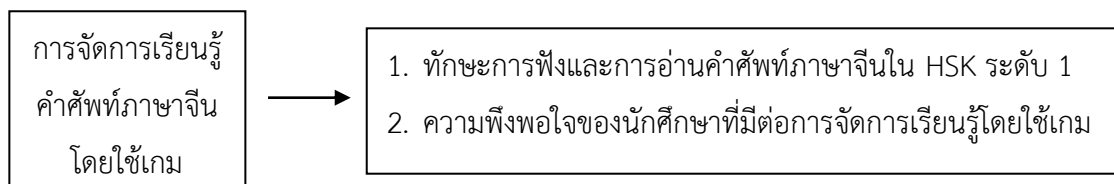
กรมวิชาการ (2540: 44) ได้กล่าวไว้ว่า เกมการเล่นช่วยฝึกการสังเกต อีกทั้งช่วยส่งเสริมเพื่อ พัฒนาระบวนการความคิด วิธีการเล่นเกมมีกฎ กติกาต่าง ๆ ผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียน เล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ตามรูปแบบเกม

จากที่กล่าวมาในข้างต้น ผู้วิจัยได้เลือกเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนา ทักษะการอ่าน และการฟังคำศัพท์ภาษาจีน เนื่องจากเกมสามารถทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนาน ง่าย ต่อการเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งและเป็นเกมที่ไม่น่าเบื่อจนเกินไป ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ เกมที่ช่วยในการส่งเสริมทักษะการอ่านและการฟังภาษาจีน 3 เกม ได้แก่ เกมกระชิบ เกม Kahoot และเกมบิงโก

ทฤษฎีความพอใจ

Shelley (1975: 252-268) สรุปไว้ว่าเป็น ทฤษฎีที่ว่าด้วยความรู้สึก ความรู้สึกในทางบวก และความรู้สึกในทางลบ ซึ่งความรู้สึกทางบวก คือความรู้สึกที่เกิดขึ้นแล้วทำให้เกิดความสุข ระบบ ความสัมพันธ์ของความรู้สึกทั้งสามนี้ มีความสัมพันธ์กัน เรียกว่า ระบบความพอใจ โดยความพอใจจะ เกิดขึ้นเมื่อมีความรู้สึก ทางบวกมากกว่าทางลบ ความพอใจ สามารถแสดงออกมาในรูปของความรู้สึก ทางบวกแบบต่างๆ ได้ และความรู้สึกทางบวกนี้ยังเป็นตัวช่วย ให้เกิดความพึงพอใจเพิ่มขึ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย ได้กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ของการวิจัยเชิง ปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้



ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ จำนวน 10 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 346 คน แบ่งเป็นนักศึกษาชาย 164 คน นักศึกษาหญิง 182 คน อายุระหว่าง 17 ถึง 18 ปี

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียนมีนักเรียนจำนวน 42 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม ซึ่งใช้ในการทดลองจัดการเรียนรู้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีน จำนวน 3 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 50 นาที ใช้การจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมจำนวน 3 สัปดาห์

2. แบบทดสอบทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดถูก-ผิด จำนวน 40 ข้อ โดยแบ่งเป็นข้อสอบวัดทักษะการฟัง จำนวน 20 ข้อ และข้อสอบ วัดทักษะการอ่าน จำนวน 20 ข้อ ซึ่งใช้วัดก่อนและหลังเรียน

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากเรียนรู้

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีน แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีนจำนวน 3 แผน มีวิธีการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือดังนี้

1) ศึกษารายละเอียดเนื้อหาและคำศัพท์ที่กำหนดไว้ในการสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีน HSK ระดับ 1 จำนวน 150 คำ ที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

2) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมโดยผู้วิจัยได้เลือกเกมมาใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 เกม คือ เกม Kahoot เกมบิงโก เกมกระชิบ

3) กำหนดเป้าหมายและมาตรฐานการเรียนการสอนตามสำนักงานส่งเสริมการสอนภาษาจีนนานาชาติ (Hanban) เพื่อวางขอบเขตของคำศัพท์

4) นำเนื้อหาและคำศัพท์ในการสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีน HSK ระดับ 1 มาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 3 แผน แผนละ 2 คาบเรียน

5) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้แก้ไขเรียบร้อยแล้ว เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา และภาษาจีน จำนวน 3 คน ตรวจสอบ เพื่อประเมินความสอดคล้องทั้งด้านเนื้อหาวัตถุประสงค์ และกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเมื่อนำคะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาแทนค่า เพื่อคำนวณหาค่าดัชนี



ความสอดคล้อง พบว่า รายการประเมินคุณภาพของแผนจัดการเรียนรู้ทุกข้อ มีค่า IOC อยู่ในช่วง 0.67-1.00

6) ปรับปรุงแผนจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยสังกัดเอกชนแห่งหนึ่ง จำนวน 48 คน เพื่อทดสอบด้านเนื้อหาและเวลา

7) ปรับปรุงแผนจัดการเรียนรู้ให้สมบูรณ์แล้ว จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. การสร้างแบบทดสอบทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน การสร้างแบบทดสอบทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน ก่อนและหลังการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาและคำศัพท์ที่กำหนดไว้ในการสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีน HSK ระดับ 1 จำนวน 150 คำ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบแบบทดสอบ

2) วิเคราะห์เนื้อหาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ความชัดเจนของภาษา และความสอดคล้องของภาษา เพื่อนำมาสร้างแบบทดสอบทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน ก่อนและหลังการเรียน มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดถูก-ผิด จำนวน 40 ข้อ โดยแบ่งเป็นข้อสอบ 2 ส่วน ข้อสอบวัดทักษะการฟัง จำนวน 20 ข้อ และข้อสอบวัดทักษะการอ่าน จำนวน 20 ข้อ โดยอ้างอิงมาจากข้อสอบ HSK ระดับ 1

3) นำแบบทดสอบเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและภาษาจีน จำนวน 3 คน ตรวจสอบพิจารณา โดยเกณฑ์การประเมินการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence หรือ IOC) มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC เท่ากับ 1.00 ทั้ง 3 แผน

4) ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรปีที่ 2 จำนวน 48 คน โดยเป็นการทดสอบรายบุคคล และนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมา คำนวณหาระดับความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder Richardson พบว่าแบบทดสอบทักษะการฟังมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.25-0.57 มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.55-0.75 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.73 และพบว่าแบบทดสอบ ทักษะการอ่านมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.28-0.57 มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.53-0.75 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.71 จึงสามารถกล่าวได้ว่าเป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ที่สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

5) นำแบบทดสอบทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง



วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ได้ดำเนินเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย ดังนี้

- 1) ปฐมนิเทศนักศึกษาให้มีความรู้ ความเข้าใจ
- 2) ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ก่อนเรียน
- 3) ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน เป็นเวลา 6 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที
- 4) นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลของการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์คะแนนทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลต่างคะแนนทักษะการอ่านและการฟังก่อนและหลังเรียน โดยการทดสอบค่า (t-test) แบบกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว

ผลการวิจัย

1. นักศึกษามีคะแนนการทดสอบทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 ของนักศึกษาทั้งชั้นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังที่แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 ของนักศึกษาทั้งชั้น

(N=42)

ทักษะการฟังคำศัพท์ ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1	คะแนนเต็ม	\bar{X}	SD	t	Sig. (one-tailed test)
ก่อนเรียน	20	12.98	3.59	3.74**	0.0002
หลังเรียน	20	15.19	2.88		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า นักศึกษามีทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมก่อนเรียน \bar{X} เท่ากับ 12.98 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 3.59 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน \bar{X} เท่ากับ 15.19 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 2.88



2. นักศึกษามีคะแนนการทดสอบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 ของนักเรียนทั้งชั้นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังที่แสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 ของนักศึกษาทั้งชั้น

(N=42)

ทักษะการอ่านคำศัพท์ ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1	คะแนนเต็ม	\bar{X}	SD	t	Sig. (one-tailed test)
ก่อนเรียน	20	12.69	3.84	3.79**	0.0002
หลังเรียน	20	15.07	2.70		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า นักศึกษามีทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมก่อนเรียน \bar{X} เท่ากับ 12.69 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 3.84 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน \bar{X} เท่ากับ 15.07 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 2.70

3. นักศึกษามีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ดังที่แสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1

(N=42)

รายการประเมิน	X	SD	ความ เหมาะสม
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาที่น่าสนใจและเหมาะสมกับเกม	4.55	0.71	มากที่สุด
2. คำศัพท์ที่ใช้เหมาะกับผู้เรียน	4.62	0.54	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.59	0.63	มากที่สุด



ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้
โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 (ต่อ)

(N=42)

รายการประเมิน	X	SD	ความ เหมาะสม
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
3. นักศึกษาเห็นด้วยเมื่อครูนำเกมมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้	4.62	0.73	มากที่สุด
4. นักศึกษาคิดว่าการใช้เกมสร้างบรรยากาศที่ดีต่อการเรียนรู้	4.55	0.86	มากที่สุด
5. นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม	4.31	0.95	มาก
เฉลี่ย	4.49	0.85	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้			
6. นักศึกษามีทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนเพิ่มขึ้น	4.45	0.71	มาก
7. นักศึกษามีทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนเพิ่มขึ้น	4.31	0.92	มาก
8. ทักษะการฟังและการอ่านมีประโยชน์ต่อนักศึกษา	4.43	0.77	มาก
เฉลี่ย	4.40	0.80	มาก
เฉลี่ยรวม	4.49	0.76	มาก

สรุปผลการวิจัย

1. นักศึกษามีคะแนนการทดสอบทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 ของ
นักศึกษาทั้งชั้นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีคะแนนเฉลี่ยหลัง
เรียน \bar{X} เท่ากับ 15.19 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 2.88

2. นักศึกษามีคะแนนการทดสอบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 ของ
นักเรียนทั้งชั้นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีคะแนนเฉลี่ยหลัง
เรียน \bar{X} เท่ากับ 15.07 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 2.70

3. นักศึกษามีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ใน
ระดับ มาก คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน \bar{X} เท่ากับ 4.49 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ
0.76



อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพบประเด็นปัญหาที่สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. คะแนนทดสอบทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อธิบายได้ว่าการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะการฟัง ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผลการวิจัยของ นิตยา สุวรรณศรี (2540) ที่กล่าวไว้ว่า เกมช่วยในการฝึกทักษะฟัง พูด อ่านและเขียนในทุกขั้นตอนของการเรียนการสอน ตลอดจนใช้เพื่อการติดต่อสื่อสาร สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Tang (2559) ที่ได้บูรณาการเทคนิคเกมเข้ากับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางตรงในการพัฒนาทักษะการพูดและฟังภาษาจีนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า เกมช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาจีนให้สูงขึ้น นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน เรียนรู้อย่างสนุกสนานพร้อมได้รับความรู้ และบรรลุจุดมุ่งหมายได้ อีกทั้งสอดคล้องกับ Huang (2014) ได้ทำการศึกษาการใช้เกมในการสอนคำศัพท์ภาษาจีนในระดับประถมศึกษาของประเทศไทย พบว่าหลังจากใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์อยู่ในเกณฑ์ดีมาก จึงสรุปได้ว่าการบูรณาการเกมกับการสอนคำศัพท์ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและผลลัพธ์ในการพัฒนาทักษะการฟังของผู้เรียนได้

2. คะแนนทดสอบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อธิบายได้ว่าการใช้เกมจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะการอ่าน สอดคล้องกับลักษณะของกิจกรรมเกมที่ทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้เรียนแม้จะอยู่ในการแข่งขัน (Hadfield, 1990) ทำให้ผู้เรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และมีทักษะในการอ่านภาษาจีนได้ใกล้เคียงกัน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Yang (2562) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลการเรียนรู้การอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบแบบฝึกทักษะมีความแตกต่างกันของค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ Bao (2018) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนหลังเรียนสูงขึ้นโดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม เป็นไปในทิศทางเดียวกับ วรากร แซ่พุ่น และคณะ (2560) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 มีผลทดสอบหลังการใช้เกมคำศัพท์และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกับ กนกวรรณ ทับสิริก(2562) ใช้เกมประกอบแบบฝึกพบว่าการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ



ผลการวิจัยของ พิมพร วัฒนากมลกุล และมโนรัตน์ สมคะเนย์ (2564) ได้ใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันการ เรียนรู้จดจำคำศัพท์ภาษาจีน พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาศัยเกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 พบว่า นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาศัยเกม โดยภาพรวม ($\bar{X}=4.49$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านเนื้อหา ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่คำศัพท์ที่ใช้เหมาะกับ ผู้เรียน ($\bar{X}=4.62$) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้อาศัยเกม ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ นักศึกษารู้สึกเห็นด้วยเมื่อครูนำเกมมา ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้อาศัยเกม ($\bar{X}=4.62$) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากเรียนรู้อาศัยเกม ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ นักศึกษามีทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนเพิ่มขึ้น ($\bar{X}=4.45$) สะท้อนให้เห็นว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้อาศัยเกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง และการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน HSK ระดับ 1 เนื่องจากมีเกมที่หลากหลาย และระดับคำศัพท์เหมาะสมกับวัยของนักเรียน ทำให้ นักศึกษาทุกคนจึงลงมือปฏิบัติอย่างทั่วถึง ส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาจีนมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. สถานศึกษาควรส่งเสริมการเรียนรู้อาศัยเกม (Active Learning) โดยการนำแผนจัดการเรียนรู้อาศัยเกมไปใช้ในสถานศึกษา
2. ผู้สอนควรอธิบายขั้นตอนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งประโยชน์ที่นักศึกษาจะได้รับให้เข้าใจโดยละเอียดก่อนจัดกิจกรรม
3. ผู้สอนควรจัดการวางแผนเรื่องเวลาในการจัดการเรียนรู้อาศัยเกมให้เหมาะสมและสอดคล้องกับขั้นตอนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ และควรเผื่อเวลาให้เหมาะสมกับกิจกรรมแต่ละกิจกรรม
4. ผู้สอนควรเลือกเกมที่หลากหลายให้เหมาะสมกับทักษะ และวัยของนักศึกษา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรใช้เกมในการพัฒนาการทักษะภาษาจีนด้านอื่นๆ ด้วย เช่น ทักษะการเขียน และทักษะการพูด
2. ควรมีการวิจัยและพัฒนาการสอนภาษาจีนโดยใช้เกมและเนื้อหาให้เหมาะสมกับบริบท และตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียน
3. ควรทำวิจัยการสอนโดยใช้เกมกับนักศึกษาประกาศนียบัตรในทุกชั้นปี เพื่อความเข้าใจให้ดียิ่งขึ้น และเพื่อพัฒนาทักษะการพูดและการฟังคำศัพท์ภาษาจีน สำหรับการสอบวัดระดับภาษาจีนในระดับสูงขึ้นไป



เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ ทับสีรัก. (2562). การพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมประเภทแบบฝึก
สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย
ราชภัฏมหาสารคาม.
- กมลวรรณ คำทวี. (2566). ทักษะการอ่านกับการสอนภาษาจีนในประเทศไทย. วารสารมหาวิทยาลัย
ราชภัฏมหาสารคาม, 17(2): 3-4. ค้นเมื่อวันที่ 1 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.tci-thaijo.org>
- กรมวิชาการ. (2540). แนวทางการสอนที่เน้นทักษะกระบวนการ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา
ลาดพร้าว.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพฯ: คอมแพคท์พริ้นท์.
- พิมพ์พร วัฒนาภมลกกุล และมโนรัตน์ สมคะเนย์. (2564). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีน
โดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน, วารสารวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา,
13(1): 107-108 ค้นเมื่อวันที่ 2 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.tci-thaijo.org>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์
พับลิเคชันส์.
- วรากร แซ่พุ่น และคณะ. (2560). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และการอ่านออก
เสียงคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5, วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏ
ยะลา, 12(1): 130-132 ค้นเมื่อวันที่ 2 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.tci-thaijo.org>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2545-2559).
กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2559). รายงานการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีน
ในประเทศไทย ระดับอาชีวศึกษา. กรุงเทพฯ.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2563). ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580.
กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2554). พัฒนาทักษะภาษา พัฒนาความคิดด้วยกิจกรรมการเล่นประกอบการ
สอนภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bao, M.Y. (2561). ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ด้วยวิธีสอนโดยใช้
เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัย
บูรพา.



- Hadfiel, J. (1990). **An collection of games and activities for low to midintermediate students of English: Intermediate communication games.** Hong Kong: Thomus and Nelson and Sons.
- Huang. Y. M. (2014). **The research on game teaching method of Chinese Vocabulary teaching in primary school of Thailand.** Unpublished Master's thesis. Guangxi Normal University, China.
- Shelly, M.W. (1975). **Responding to Social Change.** Strondsburg: Powden, Hutohison & Rose.
- Tang. Z.Y. (2559). **การศึกษาความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบทางตรงร่วมกับเทคนิคเกม.** วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 10(1): 7-12.
- Yang. X.L. (2562). **การพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.** วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรังสิต.



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2
วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ด้วยวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน
Development of Academic Achievement in Software Package for
Accounting of High Vocational Certificate, 2nd year
Tangtrongchit Business Administration Technological College
with Class wide-Peer Tutoring

จุฑาทิพย์ หงษ์ยี่สิบเอ็ด¹

¹สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ, E-mail: j_toey@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการจัดทำบัญชีด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี 2) เปรียบเทียบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังการจัดการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนแบบตัวต่อตัว โดยจัดนักศึกษาที่มีผลการเรียนดีเยี่ยม จำนวน 10 คน ทำการสอนการจัดทำบัญชี ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาสาขาการบัญชี ระดับชั้น ปวส. 2 เรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี ในภาคเรียนที่ 2/2565 จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบบทดสอบชนิด 4 ตัวเลือก คือ จำนวน 10 ข้อ และแบบสังเกตพฤติกรรม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่า 1) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชีของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ด้วยวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน ซึ่งมีผู้เรียนจำนวน 10 คน ที่มีผลการเรียนต่ำ หลังจากทำการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน แบบตัวต่อตัว หลังเลิกเรียน จำนวน 2 สัปดาห์ 2) ผลที่ได้ก่อนเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับอ่อน (3 และ 4 คะแนน) ร้อยละ 60 และ 20 ตามลำดับ แสดงให้เห็นถึงความรู้ก่อนเรียนของนักศึกษาชั้น ปวส. 2 เกี่ยวกับการจัดทำบัญชีด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปอยู่ในเกณฑ์ต่ำ คะแนนทดสอบหลังเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมาก (9 และ 10 คะแนน) ร้อยละ 60 และ 10 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบผลคะแนนทดสอบก่อนการเรียน (Pre-test) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการจัดทำบัญชีได้ดีขึ้น

คำสำคัญ: โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, วิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน



Abstract

The objectives of this research were as follows: 1) to study the development of accounting achievement with accounting software. 2) To compare the development of academic achievement after one-on-one peer-to-peer learning. By organizing 10 students with excellent academic results to teach accounting. Population and sample Students in the accounting field, Vocational Certificate level 2, study a course on ready-made programs for accounting work. In the second semester of 2022, there were 10 people. The research tools were a 4 choice test with 10 questions and a behavioral observation form. Statistics used in data analysis include percentage.

The results showed that 1) Development of academic achievement in Software Package for Accounting of High Vocational Certificate, 2nd year Tangtrongchit Business Administration Technological College with Class wide-Peer Tutoring. There are 10 students with low grades. 2) After 2 weeks of peer-to-peer tutoring, one-on-one after school. Most of the Pre-test results were at the weak level (3 and 4 points), 60% and 20%, respectively, indicating the Post-test knowledge of high vocational students. 2 About accounting with software packages in low criteria Most of the post-test scores were in a good level (9 and 10 points), 60 percent and 10 respectively. When comparing the results of the pre-test the development of achievement in accounting was better.

Keywords: software package for accounting, achievement, class wide-peer tutoring

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากการที่ผู้สอนได้ทำการสอนนักศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 สาขาการบัญชี ในรายวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี เป็นการเรียนแบบบล็อกคอร์สในระยะเวลา 16 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 8 ชั่วโมง โดยผู้สอนมีการสอนกระบวนการจัดทำบัญชีผ่านโปรแกรมสำเร็จรูป การจัดทำเอกสารและรายงานต่าง ๆ ทางบัญชี เช่น ใบเสนอราคา ใบสั่งขาย ใบกำกับภาษี ใบเสร็จรับเงิน ใบวางบิล ใบรับสินค้า รวมถึงการทำสต็อกสินค้า การบันทึกรายการค้าในสมุดรายวัน บัญชีแยกประเภท การเรียกดูงบทดลอง และรายงานทางการเงินในโปรแกรมสำเร็จรูป Express การจัดทำและบันทึกบัญชีด้วยมือในอดีตนั้นต้องอาศัยความละเอียดรอบคอบในการค้นหาตัวเลขที่ไม่ถูกต้องหรือการผ่านรายการทางบัญชีด้วยสมุดบัญชีหลาย ๆ เล่ม ทำให้การจัดทำงบการเงินเกิดความผิดพลาด ลำช้า จนต่อมามีการพัฒนาการ



จัดทำบัญชีด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยในการบันทึกรายการทางบัญชีทำให้การจัดทำบัญชีทำได้ง่ายและรวดเร็ว ลดขั้นตอนการทำงานของนักบัญชี ปัจจุบันโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชีมีบทบาทสำคัญในการจัดทำบัญชีของผู้มีหน้าที่จัดทำบัญชีโดยเฉพาะสำนักงานบัญชี นักศึกษาส่วนใหญ่ที่เรียนในรายวิชานี้ยังไม่เข้าใจแถบเมนูต่าง ๆ ของโปรแกรมและไม่สามารถลงบัญชีได้

ดังนั้นการจัดทำบัญชีผ่านโปรแกรมสำเร็จรูป มีนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชา โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี ในระดับชั้น ปวส. 2 จำนวน 10 คน ที่มีผลการเรียนในหน่วยนี้ต่ำมาก จึงเกิดการวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง การพัฒนาผู้เรียนในการจัดทำบัญชีด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี โดยอาจารย์ประจำวิชา ได้นำเพื่อนที่มีผลการเรียนที่ดีเยี่ยมมาทำการประกบการสอนเพื่อนที่เรียนต่ำมาก แบบตัวต่อตัว ในการเรียนรู้หน่วยนี้ เพื่อพัฒนานักศึกษาในการทำบัญชีด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการจัดทำบัญชีด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังการใช้ผลการทดสอบการจัดการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนแบบตัวต่อตัว

สมมติฐานการวิจัย

1. นักศึกษามีการพัฒนาดีขึ้นสามารถจัดทำบัญชีด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชีได้เมื่อใช้วิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน
2. ผลการทดสอบหลังการเรียนแบบวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อนสูงกว่าผลการทดสอบก่อนการเรียน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาผู้เรียน

วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒผล (2562) การพัฒนาผู้เรียนอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การใช้วิธีการที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้มากที่สุด เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้สูงสุด มีแนวทางดังนี้

1. สร้างแรงบันดาลใจ เป็นการกระตุ้นจินตนาการและ Inspire ในการเรียนรู้ มีความมุ่งมั่นปรารถนาที่จะประสบความสำเร็จ (Passion) แรงจูงใจภายใน ความสนใจใคร่รู้ให้เกิดกับผู้เรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นความตื่นตัวและกระตือรือร้น
2. ใช้พลังคำถาม เป็นการตั้งคำถามที่กระตุ้นศักยภาพด้านการคิดของผู้เรียน เพื่อให้ใช้ศักยภาพสูงสุดของตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ คำถามกระตุ้นผู้เรียนให้ใช้ความพยายาม



ในการเรียนรู้ตลอดจนคำถามที่สร้างความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง และใช้คำถามชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพให้กับผู้เรียน

3. ติดตามความก้าวหน้า เป็นการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน (Assessment for learning) ประเมินขณะที่ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการประเมินที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์ (Creative feedback) สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน

4. นำมาซึ่งความสำเร็จ เป็นการส่งเสริมสนับสนุน และเป็นนั่งร้านการเรียนรู้ (Scaffolding) ประคับประคองผู้เรียน ให้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสบความสำเร็จตามระดับความสามารถของตนเอง ชี้แนะให้ผู้เรียนมองเห็นความสำเร็จในแต่ละขั้นของตนเองอย่างไรก็ตามผู้สอนจะต้องไม่สร้างการรับรู้ว่าคุณเรียนประสบความสำเร็จขั้นสูงสุด เพราะจะทำให้ผู้เรียนเข้าไปอยู่ใน Comfort zone คือ Zone ที่ไม่เรียนรู้เพิ่มเติมเพราะคิดว่าตนเองประสบความสำเร็จแล้ว

ภาณุมาศ หอมบุญยงค์ (2562) การพัฒนาผู้เรียน เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม โดยการพัฒนาผู้เรียนจะต้องมีการพัฒนาในทุกด้านทั้งความรู้และทักษะกระบวนการต่าง ๆ ตามความเหมาะสม และสอดคล้องกับความเป็นจริง จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง มีผู้อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับ การพัฒนาผู้เรียน ไว้ดังนี้

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้กำหนดวิสัยทัศน์ของการจัดการศึกษาไว้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ นอกจากนี้ยังมีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาไว้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย



4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) ได้กำหนดไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายจิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และในกระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิหน้าที่เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย รู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และความรู้อันเป็นสากล ตลอดจนอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง มีความริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) ยังได้มีการกำหนดไว้ว่า การจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่องต่อไปนี้

1. ความรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม ได้แก่ ครอบครัว ชุมชน ชาติ และสังคมโลก รวมถึงความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของสังคมไทยและระบบการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

2. ความรู้และทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมทั้งความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์เรื่องการจัดการ การบำรุงรักษาและการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลยั่งยืน

3. ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทย และการประยุกต์ใช้

4. ความรู้ และทักษะด้านคณิตศาสตร์ และด้านภาษา เน้นการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง

5. ความรู้ และทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ได้กำหนดวิสัยทัศน์ของไว้ว่า คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้



ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ลักษณะ ดังนี้

1. กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้รักษ์สิ่งแวดล้อม สามารถตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียน และอาชีพ สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสมนอกจากนี้ยังช่วยให้ครูรู้จักและเข้าใจผู้เรียน ทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครองในการมีส่วนร่วมพัฒนาผู้เรียน

2. กิจกรรมนักศึกษา เป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาความมีระเบียบวินัย ความเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี ความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน การรู้จักแก้ปัญหา การตัดสินใจที่เหมาะสม ความมีเหตุผล การช่วยเหลือแบ่งปัน เอื้ออาทร และสมานฉันท์โดยจัดให้สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียน ให้ได้ปฏิบัติด้วยตนเองในทุกขั้นตอน ได้แก่ การศึกษาวิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติตามแผน ประเมินและปรับปรุงการทำงาน เน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มตามความเหมาะสมและสอดคล้องกับบุคลิกภาพของผู้เรียนและบริบทของสถานศึกษาและท้องถิ่น กิจกรรมนักศึกษาประกอบด้วย

2.1 กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ผู้บำเพ็ญประโยชน์ และนักศึกษาวิชาทหาร

2.2 กิจกรรมชุมนุม ชมรม ทั้งนี้ นักศึกษาชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้นจะต้องเข้าร่วมกิจกรรมทั้งในข้อ 2.1 และ 2.2

3. กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ชุมชน และท้องถิ่นตามความสนใจในลักษณะอาสาสมัคร เพื่อแสดงถึงความรัก รับผิดชอบ ความดีงาม ความเสียสละต่อสังคม และการมีจิตสาธารณะ เช่น กิจกรรมอาสาพัฒนา กิจกรรมสร้างสรรค์สังคม

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ในการเรียน

วิมณทนา หงษ์พานิช (2560) ได้กล่าวถึง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้ จากการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นคุณลักษณะที่แสดงถึงความสามารถเฉพาะตัวบุคคล หลังจากรับรับการเรียนการสอน การฝึกฝน และประสบการณ์ต่าง ๆ

จิระประภา คำภาเกะ (2563) ได้กล่าวถึง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้คณิตศาสตร์สามารถนำความรู้และทักษะไปใช้แก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรมทางด้านสติปัญญา 4 ระดับ คือ ระดับความรู้ความจำ ระดับความเข้าใจ ระดับการนำไปใช้และระดับการวิเคราะห์



สุวรรณ สืบกลิ่น (2564) ได้ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะ ความรู้ ความสามารถ ที่บุคคลแสดงจากการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ทั้งจากประสบการณ์และสภาพแวดล้อม

การสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer-Assisted Learning)

“เพื่อนช่วยเพื่อน” หรือ “Peer Assist” เป็นการจัดการความรู้ก่อนลงมือทำกิจกรรม (Learning Before Doing) เพื่อแสวงหาผู้ช่วยที่มีความแตกต่าง มาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ เพื่อขยายกรอบความคิดให้กว้างและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยอาศัย “คน” เป็นธงนำ (People Driven) เปิดมุมมองความคิดที่หลากหลายจากการแลกเปลี่ยนระหว่างทีมที่มีทักษะ ความสามารถ และประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ทำให้ไม่มองอะไรเพียงด้านเดียว

วิธีการแบบ “เพื่อนช่วยเพื่อน” สามารถทำได้ ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนว่าทำ “เพื่อนช่วยเพื่อน” ทำไปเพื่ออะไร อะไรคือต้นตอของปัญหาที่ต้องการขอความช่วยเหลือ
2. ตรวจสอบว่าใครที่เคยแก้ปัญหามาบ้างหรือไม่ โดยทำแผนการทำ “เพื่อนช่วยเพื่อน” ของทีมให้หน่วยงานอื่น ๆ ได้รับรู้ เพื่อหาผู้ที่รู้ในปัญหาดังกล่าว
3. กำหนด Facilitator (คุณอำนวย) หรือผู้สนับสนุน และอำนวยความสะดวกในกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างทีม เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามต้องการ
4. คำนึงถึงการวางตารางเวลาให้เหมาะสมและทันต่อการนำไปใช้งาน หรือการปฏิบัติจริง โดยอาจเผื่อเวลาสำหรับปัญหาที่ไม่คาดคิดที่อาจจะเกิดขึ้น
5. ควรเลือกผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย (Diverse) ทั้งด้านทักษะ (Skill) ความสามารถ/ความเชี่ยวชาญ (Competencies) และประสบการณ์ (Experience) สำหรับจำนวนผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนอยู่ที่ประมาณ 6-8 คนก็เพียงพอ
6. มุ่งหาผลลัพธ์หรือสิ่งที่ต้องการได้รับจริงๆ กล่าวคือ การทำ “เพื่อนช่วยเพื่อน” นั้นจะต้องมองให้ทะลุถึงปัญหา สร้างทางเลือกหลาย ๆ ทางมากกว่าที่จะใช้คำตอบทางใดทางหนึ่ง

แนวคิดเกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี

ณัฐพัชร์ อภิวัฒน์ไพศาล (2561) กล่าวว่า โปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี เป็นโปรแกรมที่ใช้กับงานบัญชีโดยเฉพาะ สามารถบันทึก ประมวลผล และจัดทำรายงานทางการเงิน โดยเริ่มตั้งแต่การบันทึกบัญชีในสมุดรายวัน การผ่านรายการไปยังสมุดบัญชีแยกประเภท และการสรุปผลในรูปแบบของรายงานทางการเงิน ซึ่งภายในโปรแกรมประกอบด้วยระบบงานย่อย ๆ ที่ครอบคลุมระบบงานทางบัญชีทั้งหมด ได้แก่ ระบบงานขาย ระบบควบคุมลูกหนี้และรายได้อื่น ๆ ระบบงานจัดซื้อ ระบบควบคุมเจ้าหนี้และค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ระบบควบคุมสินค้า ระบบสินทรัพย์ถาวร ระบบควบคุมเช็คและเงินฝากธนาคาร ระบบภาษี และระบบบัญชีแยกประเภท อีกทั้งยังมีระบบรักษาความปลอดภัย ที่



สามารถกำหนดสิทธิในการเข้าถึงข้อมูล

พลพฐ ปิยวรรณ และ กัญนิภัทธี นิธิโรจน์ธนัท (2562) โปรแกรมทางการบัญชี คือ โปรแกรมที่บันทึก ประมวลผล และเสนอรายงานเกี่ยวกับรายการค้าที่เกิดขึ้นของกิจการ องค์ประกอบและงานพื้นฐานของโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชีประกอบด้วย 1) เทคโนโลยีที่เป็นรากฐานของโปรแกรม 2) ทางเลือกของผู้ใช้ระบบงานในขั้นตอนของการติดตั้งโปรแกรม 3) การกำหนดรหัสผ่าน หน่วยรายงาน และงวดบัญชี 4) การสร้างแฟ้มหลัก 5) การป้อนรายการค้า และการตรวจทาน 6) การผ่านบัญชี 7) การปิดบัญชีเมื่อสิ้นงวด 8) การพิมพ์แบบฟอร์ม 9) การพิมพ์รายงาน 10) การแลกเปลี่ยนโยกย้ายข้อมูลระหว่างระบบบัญชีย่อยและระหว่างโปรแกรม

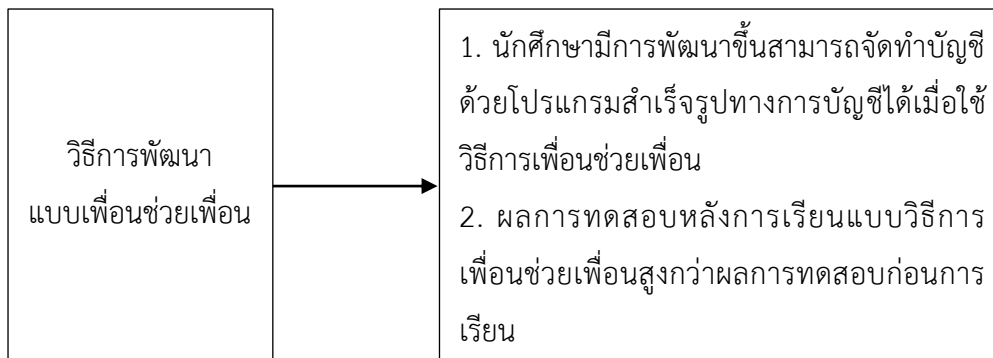
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุวรรณา สืบกลิ่น (2564) พบว่า การจัดการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งที่ได้นำมาผสมผสานในการวิจัยครั้งนี้ คือ การจัดการเรียนรู้แบบเกม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ สนุกสนาน และคลายเครียด อีกทั้งยังก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกม ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นและมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมากขึ้นไป

จิรภาส ไกรษี (2564) พบว่า คุณสมบัตินี้โปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชีที่มีผลต่อความคาดหวังของนักบัญชีในกรุงเทพมหานคร และมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านความง่ายและ ช่วยลดขั้นตอนการทำงาน ด้านการประมวลผลและจัดทำรายงาน ด้านความเข้ากันได้กับระบบปฏิบัติการอื่น และด้านการบริการ ตามลำดับ

กมลพร เดชาศุภโกศล (2563) พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้โปรแกรมบัญชีสำเร็จรูป Express ของสำนักงานบัญชีในเขตกรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่อยู่ในระดับมากที่สุดเรียงลำดับจากด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านความปลอดภัย และด้านที่อยู่ในระดับมาก คือ ด้านราคา ด้านลักษณะการทำงาน ด้านขีดความสามารถ ด้านผู้ผลิต และผู้จัดจำหน่าย และด้านบริการหลังการขาย ตามลำดับ

กรอบความคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบความคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักศึกษา ปวส.2 สาขาการบัญชี ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 10 คน ที่มีปัญหาผลการเรียนต่ำ ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบก่อนเรียน (pre-test) ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
3. ใบบันทึกพฤติกรรมการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน เกณฑ์การประเมินในการสังเกต

พฤติกรรม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. คะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียน (pre-test)
2. คะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)
3. สังเกตพฤติกรรมการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

1.1 ค่าความถี่ (Frequency) และ ค่าร้อยละ (Percentage) เพื่อใช้อธิบาย ความถี่และ ร้อยละของข้อมูลที่ได้จาก ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน (pre-test) ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน (post-test)

1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่อใช้อธิบายค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนเรียน (pre-test) ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน (post-test)



2. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน ค่าสถิติ Independent Sample: t-test ใช้ทดสอบเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างในการเรียนโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน (pre-test) และแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ของนักศึกษาที่มีผลการเรียนต่ำที่ระดับนัยสำคัญที่ .05

ผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนวิชาโปรแกรมตารางงานเพื่อการบัญชีของนักศึกษา ระดับชั้น ปวส. ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจด้วยการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนจำนวน 10 คน ได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน (pre-test)

คะแนนก่อนเรียน	จำนวน 10 คน	ร้อยละ
3	6	60
4	2	20
5	1	10
6	1	10
7	0	0
8	0	0
รวม	10	100

จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่าคะแนนทดสอบก่อนการเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับอ่อน (3 และ 4 คะแนน) ร้อยละ 60 และร้อยละ 20 แสดงให้เห็นถึงพื้นฐานความรู้ก่อนเรียนของนักศึกษาชั้น ปวส. 2 เกี่ยวกับการจัดทำบัญชีด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป เกี่ยวกับวงจรรับอยู่ในเกณฑ์ต่ำ

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน (post-test)

คะแนนหลังเรียน	จำนวน 10 คน	ร้อยละ
6	0	0
7	1	10
8	2	20
9	6	60
10	1	10
รวม	10	100



จากตารางที่ 2 จะเห็นได้ว่าคะแนนทดสอบหลังการเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมาก (9 และ 10 คะแนน) ร้อยละ 60 และ 10 ตามลำดับ และอยู่ในระดับดี (7 และ 8 คะแนน) ร้อยละ 10 และ 20 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 แบบสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา

แบบสังเกตพฤติกรรม

ระดับชั้น ปวส. 2 จำนวน 10 คน

สังเกตพฤติกรรมตั้งแต่วันที่ 1 พฤศจิกายน ถึง 30 พฤศจิกายน พ.ศ. 2565

ลำดับ	พฤติกรรม					รวม (20)
	ทำงานที่ได้รับมอบหมายในทันที (4)	ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด (4)	ขอคำแนะนำจากครูหรือเพื่อน (4)	ทำกิจกรรมด้วยความเต็มใจ (4)	มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม (4)	
นักศึกษาคนที่ 1	4	4	2	3	4	17
นักศึกษาคนที่ 2	4	4	3	3	4	18
นักศึกษาคนที่ 3	4	4	2	3	4	17
นักศึกษาคนที่ 4	4	4	3	3	3	17
นักศึกษาคนที่ 5	4	4	3	3	4	18
นักศึกษาคนที่ 6	4	4	4	3	2	17
นักศึกษาคนที่ 7	4	4	4	4	4	20
นักศึกษาคนที่ 8	4	4	4	4	3	19
นักศึกษาคนที่ 9	4	4	3	4	4	19
นักศึกษาคนที่ 10	4	4	3	4	4	19

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยในเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ด้วยวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลสถิติเชิงพรรณนา ค่าร้อยละ ซึ่งมีผู้เรียนจำนวน 10 คน ที่มีผลการเรียนในหน่วยนี้ต่ำหลังจากทำการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน แบบตัวต่อตัว



หลังเลิกเรียน จำนวน 2 สัปดาห์ ผลที่ได้ก่อนเรียนจากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่าคะแนนทดสอบก่อนการเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับอ่อน (3 และ 4 คะแนน) ร้อยละ 60 และร้อยละ 20 แสดงให้เห็นถึงพื้นฐานความรู้ก่อนเรียนของนักศึกษาชั้น ปวส. 2 เกี่ยวกับการจัดทำบัญชีด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป เกี่ยวกับวงจรรับอยู่ในเกณฑ์ต่ำ จากตารางที่ 2 จะเห็นได้ว่าคะแนนทดสอบหลังการเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมาก (9 และ 10 คะแนน) ร้อยละ 60 และ 10 ตามลำดับ และอยู่ในระดับดี (7 และ 8 คะแนน) ร้อยละ 10 และ 20 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบผลคะแนนทดสอบก่อนเรียน (pre-test) (ตารางที่ 1) และ คะแนนทดสอบหลังเรียน (post-test) (ตารางที่ 2) แสดงให้เห็นว่าหลังจากทดสอบแบบเพื่อนช่วยเพื่อนตัวต่อตัวแล้ว ส่งผลให้เกิดการพัฒนาผู้เรียนถึงผลสัมฤทธิ์การจัดทำบัญชีด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปได้ดีขึ้น แบบสังเกตพฤติกรรมในขณะที่ทำการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน นอกเวลาเรียน ช่วงเลิกเรียน เป็นเวลา 2 สัปดาห์ จะเห็นว่าผู้เรียนมีพัฒนาการในการเรียนได้ดีขึ้นเป็นลำดับ และมีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการจัดทำบัญชีได้ดีขึ้น จากแบบสังเกตพฤติกรรมนักศึกษาที่ทำการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน จำนวน 10 คนภายใน 2 สัปดาห์ จะเห็นว่าผลของการสังเกตพฤติกรรม นักศึกษาที่มีพฤติกรรมชั้นดีมาก จำนวน 6 คน และมีผลคะแนนระดับดี อยู่จำนวน 4 คน ซึ่งเป็นคะแนนอยู่ในระดับที่น่าพอใจมาก

อภิปรายผล

ในการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อนบัญชีของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ด้วยวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน” สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการจัดทำบัญชีด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนวิชาโปรแกรมตารางงานเพื่อการบัญชีของนักศึกษา พบว่า นักศึกษามีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการจัดทำบัญชีได้ดีขึ้น ผลการวิจัยสอดคล้องกับแนวความคิดของ วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒผล (2562) การพัฒนาผู้เรียนอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การใช้วิธีการที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้มากที่สุด เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้สูงสุด

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังการใช้ผลการทดสอบการจัดการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนแบบตัวต่อตัว พบว่า การสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน หลังเลิกเรียน จำนวน 2 สัปดาห์ ผลที่ได้คะแนนทดสอบหลังการเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมาก ผลการวิจัยสอดคล้องกับแนวความคิดของ สุวรรณ สืบกลิ่น (2564) ได้ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะ ความรู้ความสามารถที่บุคคลแสดงจากการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ทั้งจากประสบการณ์และสภาพแวดล้อม



ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการสร้างชุดฝึกทักษะวิชาบัญชีอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังทำชุดฝึกทักษะ
2. ควรทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้นวัตกรรมอื่น เพื่อให้ได้แนวทางแก้ปัญหาที่เหมาะสมและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การทำวิจัยครั้งต่อไปควรทำเนื้อหาที่ใกล้เคียงกับงานวิจัยนี้ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ด้วยวิธีการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน
2. มีการนำสื่อต่าง ๆ มาช่วยเสริมในการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- กมลพร เดชาศุภโกศ. (2563). ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้โปรแกรมบัญชีสำเร็จรูป Express ของสำนักงานบัญชีในเขตกรุงเทพมหานคร.
- จิรภาส ไกรชี. (2564). คุณสมบัตินโยบายสำเร็จรูปทางการบัญชีที่มีผลต่อความคาดหวังของนักบัญชีในกรุงเทพมหานคร.
- ณัฐพัชร์ อภิวัฒน์ไพศาล. (2561). องค์ประกอบของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชีของผู้บริหารทางบัญชีที่ทำงานในบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย.
- แผนการจัดการเรียนรู้ หลักสูตรฐานสมรรถนะรายวิชา โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี (รหัสวิชา 3201-2102) ในภาคเรียนที่ 2/2565. วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริการธุรกิจ.
- พลพฐ ปิยวรรณ และ กัญญนิภาธิ์ นิธิโรจน์ธนะ. (2562). ปัจจัยที่ควรพิจารณาในการเลือกโปรแกรมสำเร็จรูปทางการบัญชี.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล. (2562). แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาผู้เรียน การพัฒนาผู้เรียนอย่างสร้างสรรค์.
- สุวรรณา สืบกลิ่น. (2564). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคางคองวิทยา.



การแก้ไขปัญหาทักษะการพิมพ์สัมผัสด้วยโปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์
Typingstudy ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช.1
Problem Solving Touch Typing Skills With Online Touch Typing
Program Of Grade Level Students Professional Certificate 1

กิตติพัฒน์ แสงขาว¹

¹วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ, E-mail: 1101_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ไขปัญหาทักษะการพิมพ์สัมผัสให้ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยวัดจากก่อนฝึกและหลังฝึก การวางนิ้ว การนั่ง การพิมพ์ การมอง โดยใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์ Typingstudy กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับชั้น ปวช.1/9 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 10 คน โดยสุ่มจากนักศึกษาที่มีปัญหาทักษะการพิมพ์สัมผัส

ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการพัฒนาทักษะการพิมพ์และผลสัมฤทธิ์การพิมพ์ดีขึ้น ก่อนการฝึกได้ทำการบันทึกคะแนนด้านการวางนิ้ว การนั่ง การพิมพ์ การมอง และหลังฝึก โดยก่อนการฝึกกลุ่มตัวอย่างมีทักษะการพิมพ์เฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 29.75 และหลังฝึกเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 74 หากลองเปรียบเทียบระหว่างก่อนฝึกและหลังฝึกจะเห็นได้ว่านักศึกษามีการพัฒนาทักษะการพิมพ์สัมผัสเพิ่มขึ้นร้อยละ 44.25

คำสำคัญ: แก้ไขปัญหาการพิมพ์สัมผัส

Abstract

This research was to solve the problem of typing skills to be tactile according to the specified criteria. Measured from before training and after training in inches, sitting, typing, looking at the online touch typing program Typingstudy. The sample group is Vocational Certificate level students 1/9 Tangtrong Chit Commercial Technology College, studying at 1, academic year 2022, numbering 10 people randomly from. Students who have problems with touch typing skills.



The research results found that The sample group improved their typing skills and their typing achievement increased. Before training, scores were recorded for finger placement, sitting, typing, looking, and after training. Before training, the sample group's average typing skill was 29.75 percent, and after training the average was 74 percent. If we try to compare before training and after training, it can be seen that students have improved their touch typing skills by 44.25 percent.

Keywords: problem solving touch typing skills

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนพิมพ์ดีดมีความสำคัญสำหรับการทำงานเนื่องจากในปัจจุบันงานเอกสารต่าง ๆ จะจัดทำในคอมพิวเตอร์ซึ่งต้องใช้ทักษะในการพิมพ์เพื่อความรวดเร็วและถูกต้องในการทำงาน เนื่องจากนักศึกษาไม่ได้มีการเรียนการสอนในวิชาพิมพ์ดีดมาก่อนทำให้ทักษะในการพิมพ์สัมผัสของนักศึกษาไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

จากการจัดการเรียนการสอนนักศึกษาระดับชั้น ปวช. 1/9 ปีการศึกษา 2565 ในรายวิชาพิมพ์ดีดไทยพบว่า ทักษะในการพิมพ์สัมผัสของนักศึกษานั้น ไม่ผ่านเกณฑ์ของทักษะการพิมพ์ ผู้วิจัยจึงหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาการพิมพ์สัมผัสและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการพิมพ์ของนักศึกษา จึงได้หาโปรแกรมพิมพ์สัมผัสที่สามารถช่วยพัฒนาทักษะการพิมพ์สัมผัสและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสามารถนำไปพัฒนาทักษะของนักศึกษาที่มีทักษะการพิมพ์สัมผัสไม่ผ่านเกณฑ์ได้

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการฝึกพิมพ์สัมผัสด้วยโปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์ Typing Study เพื่อพัฒนาทักษะการพิมพ์ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช.1/9 ให้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อแก้ไขปัญหาการพิมพ์สัมผัส ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช.1/9 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ด้วยโปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์ Typingstudy
2. เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับชั้น ปวช.1/9

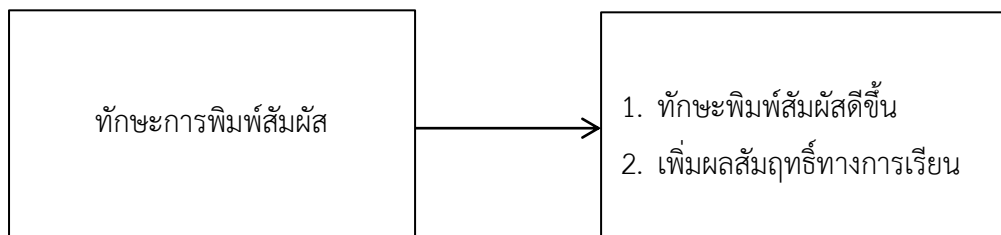


แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การพัฒนาทักษะการพิมพ์ดีดให้พิมพ์ถูกต้องและรวดเร็วผู้เรียนจะต้องฝึกทักษะการพิมพ์ด้วยตนเองบ่อย ๆ และต้องเรียนรู้หลักในการพิมพ์ดีดให้ถูกวิธี เช่น การวางนิ้ว การนั่ง การพิมพ์ การมอุง เป็นต้น

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการแก้ไขปัญหาทักษะการพิมพ์ของนักศึกษาโดยการพิมพ์สัมผัสอักษรแป้นพิมพ์ภาษาไทย ด้วยโปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์ Typingstudy สำหรับผู้เรียนพิมพ์ดีดไทย วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ เพื่อให้เกิดความรู้ความ เข้าใจในการศึกษาดังกล่าว

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

1. เตรียมความพร้อมของผู้เรียน โดยการอธิบายลักษณะของโปรแกรม
2. ทดสอบการพิมพ์สัมผัสโดยการใช้แบบทดสอบการพิมพ์ เพื่อตรวจสอบการพิมพ์สัมผัส
3. เก็บข้อมูลการพิมพ์สัมผัสจากข้อ 2 ไว้ในแบบสรุปผลการพิมพ์ในส่วนก่อนการใช้โปรแกรม
4. สอนให้นักศึกษาฝึกพิมพ์โดยใช้บทเรียนและเกมส์โดยจะเพิ่มระดับความยากไปเรื่อย ๆ จากในโปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์
5. ทดสอบการพิมพ์สัมผัส โดยใช้แบบทดสอบการพิมพ์ หลังการใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์
6. เก็บข้อมูลการพิมพ์สัมผัสจากข้อ 5 ไว้ในแบบสรุปผลการพิมพ์ในส่วนหลังการใช้โปรแกรม
7. นำข้อมูลจากข้อ 3 และ 6 มาดูผลการพัฒนา
8. สรุปผลการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1/9 สาขา พณิชยการ วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ จำนวน 45 คน



กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1/9
สาขาณิชยการ วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ จำนวน 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์ TypingStudy

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแต่ละประเภท

1. วิเคราะห์หลักสูตรรายวิชาพิมพ์ดีดไทย
 - ศึกษาข้อมูลรายละเอียดของหลักสูตร
 - วิเคราะห์เนื้อหาหลักสูตร
 - จำแนกความสำคัญของเนื้อหา
2. สร้างชุดเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่
 - แบบรายงานผลการพิมพ์ก่อนการใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัส
 - แบบบันทึกผลการพิมพ์สัมผัสหลังการใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัส
 - แบบสรุปผลการพิมพ์

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างใช้แบบพิมพ์สัมผัสออนไลน์ก่อนเรียน เพื่อรวบรวมผลข้อมูลทักษะการพิมพ์ของนักศึกษาจากการวางนิ้ว การนั่ง การพิมพ์ การมอง ก่อนใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัส Typing Study
2. ดำเนินการทดลอง ให้นักศึกษาฝึกทักษะพิมพ์สัมผัสบนโปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์ Typing Study เป็นระยะเวลา 3 คาบ ทั้งหมด 36 สัปดาห์ จากนั้นทำการ วัดผลการพัฒนาทักษะการพิมพ์ของนักศึกษาแบ่งเป็นการวางนิ้ว การนั่ง การพิมพ์ การมอง ของแต่ละคนไว้
3. ประเมินผลโดยก่อนเรียนและหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ค่าร้อยละ

ผลการวิจัย

ผลการเปรียบเทียบการพิมพ์สัมผัสของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/9 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ก่อนฝึกพิมพ์สัมผัสและหลังการใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัส วิเคราะห์โดยการประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนด ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการพิมพ์สัมผัสของนักศึกษาก่อนการใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัส และ ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการพิมพ์สัมผัสของนักศึกษา หลังการใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์ Typingstudy



ตารางที่ 1 ตารางเก็บข้อมูลก่อนการใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์ Typingstudy

ลำดับ	เก็บข้อมูลก่อนใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์				ผลรวม (40)	คิดเป็นร้อยละ
	การวางนิ้ว (10)	การนั่ง (10)	การพิมพ์ (10)	การมอง (10)		
1	2	7	2	2	13	32.5
2	1	8	1	1	11	27.5
3	1	7	1	2	11	27.5
4	3	6	2	2	13	32.5
5	2	2	2	1	7	17.5
6	6	3	3	2	14	35
7	3	6	3	3	15	37.5
8	1	3	1	2	9	22.5
9	3	7	1	2	13	32.5
10	3	8	1	1	13	32.5

เกณฑ์การผ่าน: 20 คะแนน

ตารางที่ 2 ตารางเก็บข้อมูลหลังการใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์ Typingstudy

ลำดับ	เก็บข้อมูลหลังใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์				ผลรวม	คิดเป็นร้อยละ
	การวางนิ้ว	การนั่ง	การพิมพ์	การมอง		
1	8	10	8	7	33	82.5
2	7	10	8	7	32	80
3	8	8	8	6	30	75
4	9	10	7	8	34	85
5	4	7	5	3	19	47.5
6	9	9	8	8	34	85
7	8	9	8	8	33	82.5
8	4	8	3	3	18	45
9	8	9	8	6	31	77.5
10	9	9	7	7	32	80

เกณฑ์การผ่าน: 20 คะแนน



ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลก่อนและหลังเรียนของการใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์ Typingstudy

ลำดับ	คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้		คะแนนที่เพิ่มขึ้น	คิดเป็นร้อยละ
	ก่อนเรียน (40)	หลังเรียน (40)		
1	13	33	20	50
2	11	32	21	52.5
3	11	30	19	47.5
4	13	34	21	52.5
5	7	19	12	30
6	14	34	20	50
7	15	33	18	45
8	9	18	9	22.5
9	13	31	18	45
10	13	32	19	47.5

เกณฑ์การผ่าน: 20 คะแนน

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการพัฒนาทักษะการพิมพ์และผลสัมฤทธิ์การพิมพ์ดีดเพิ่มขึ้น ก่อนการฝึกได้ทำการบันทึกคะแนนด้านการวางนิ้ว การนั่ง การพิมพ์ การมอง และหลังฝึก โดยก่อนการฝึกกลุ่มตัวอย่างมีทักษะการพิมพ์เฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 29.75 และหลังฝึกเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 74

อภิปรายผล

การพัฒนาทักษะการพิมพ์สัมผัสด้วยโปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์ Typing Study หลังใช้พบว่านักศึกษาสามารถแก้ไขปัญหาทักษะการพิมพ์และสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ตรงตามแนวคิด ทฤษฎี

จากตารางจะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนมีการแก้ไขปัญหาการพิมพ์สัมผัสผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เนื่องจากก่อนใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์ ได้ให้นักศึกษาทดสอบการพิมพ์สัมผัส เพื่อเก็บข้อมูลการพิมพ์สัมผัสของนักศึกษาก่อนและหลังใช้

หากลองเปรียบเทียบตารางที่ 1 และ ตารางที่ 2 จะเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงที่นักศึกษาสามารถแก้ไขปัญหาการพิมพ์สัมผัสผ่านเกณฑ์



ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะ นักศึกษามีความตั้งใจที่จะแก้ปัญหาในการพิมพ์สัมผัสของตนเอง และหมั่นฝึกฝนการพิมพ์สัมผัส เพราะจากการที่นักศึกษาได้คะแนนน้อยในช่วงสอบกลางภาคเป็นเพราะการพิมพ์สัมผัสของนักศึกษายังไม่ผ่านเกณฑ์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. จากผลการวิจัยพบว่านักศึกษาแต่ละคนมีการแก้ไขปัญหาการพิมพ์สัมผัสผ่านเกณฑ์ ครูผู้สอนต้องให้นักศึกษาได้ฝึกอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นเคย เพราะถ้าไม่ฝึกฝนผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอการเรียนรู้อาจจะไม่เกิดประสิทธิภาพ

2. ครูผู้สอนต้องมีการคุยกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเปิดใจในการแก้ไขปัญหาของตนเอง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการแก้ไขปัญหาการพิมพ์โดยใช้สื่ออื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

กมล ดิษฐามล. (2539). *กลวิธีการสอนวิชาทักษะ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์การศึกษา.

ชนาธิป พรกุล. (2544). *คลังพระราชบัญญัติการจัดการเรียนการสอน แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*.

วารสารวิชาการ.

วรุณธิดา ศรีดา. (2550). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีเรื่อง พิมพ์ดีดไทยเบื้องต้นโดยใช้แบบฝึกทักษะพิมพ์ดีดไทยเบื้องต้น นักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนศรีรัตนวิทยา*.

อรพิน วิจิตรโสภา. (2552). *การพัฒนาทักษะการพิมพ์โดยใช้ชุดฝึกทักษะการพิมพ์ดีดภาษาไทยสำหรับนักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบุญวาทย์วิทยาลัย*.



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพิมพ์ไทยเบื้องต้น โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปแบบพิมพ์จับ
เวลา ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1
วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ
Achievement in Basic Thai Typing by Using a Timer Printing Program
Vocational Certificate Students Level 1
Tangtrongchit Commercial Techological College

ราตรี รุ่งเรือง¹

¹วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ, E-mail: 1025_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะทางการพิมพ์สัมผัสมากขึ้นของวิชาพิมพ์ไทยเบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพิมพ์สัมผัสของพิมพ์ไทยโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปแบบพิมพ์ จับเวลา จากการเรียนการสอนวิชาพิมพ์ดีดไทยเบื้องต้นที่ผ่านมา นักเรียนขาดทักษะในด้านการพิมพ์ และมีปัญหาในการพิมพ์ดีด คือ พิมพ์ดีดโดยวางนิ้วไม่สัมผัส วางนิ้วไม่ตรงกับแป้นที่ต้องการ ดูแป้น โดยสังเกตเป็นรายบุคคล และดูจากคะแนนที่เป็นแบบฝึกพิมพ์และแบบทดสอบ ผู้วิจัยจึงได้ตระหนักถึงความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องปรับปรุง วิธีการสอนวิชาพิมพ์ไทยเบื้องต้น เพื่อให้เกิดการสอดคล้องกับ พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพราะถือว่าเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริงและยั่งยืน ดังนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 โดยการเพิ่มประสิทธิภาพด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป วิชาพิมพ์ดีดไทยเบื้องต้น ในการพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์ดีดการพิมพ์สัมผัสได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ รวดเร็ว และเพิ่มประสิทธิภาพการพิมพ์ให้เกิดมาตรฐานการพิมพ์ตามเกณฑ์ที่กำหนด 35 คำ ต่อนาที ในระดับขั้นที่สูงขึ้นไป โดยผู้สอนมีการแบ่งหน่วยสาระการเรียนรู้รายสัปดาห์ มีการบันทึกและแจ้งการวัดประเมินผล การฝึกทักษะ เกณฑ์การประเมินผลตามหน่วยสาระการเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชา โดยให้พิมพ์ชุดฝึกพิมพ์ ชั้นพื้นฐานแบบทดสอบ สร้างแบบทดสอบทักษะการพิมพ์สัมผัส มีการกำหนดเวลาในการพิมพ์ 5 นาที เพื่อให้ทราบว่านักเรียนที่มีการทดสอบได้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จำนวน 35 คำ/นาที บันทึกสถิติการพิมพ์เสร็จแล้วนำข้อมูลต่าง ๆ มาทำการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยพบว่า เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะทางการพิมพ์สัมผัสมากขึ้น โดยใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัสเวอร์ชัน 2.0 สำหรับนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาพาณิชย์การ สามารถ



พิมพ์เกณฑ์มาตรฐาน 35 คำ/นาที แสดงว่า นักเรียนมีความรู้และมีประสิทธิภาพ จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัด มีคะแนนก่อนเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 28.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.35 ($\bar{X}=28.63$, $SD=3.65$) คะแนนหลังเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 36.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.72 ($\bar{X}=36.90$, $SD=5.72$) จากการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน มีค่า t-test เท่ากับ 13.382 และค่า Sig=0.00* พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกหัด แสดงว่า การสอนโดยใช้แบบทดสอบ ทำให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, โปรแกรมสำเร็จรูป, พิมพ์จับเวลา

Abstract

This research aimed to enhance the touch typing skills of first-year certificate-level vocational students in the basic Thai typing course. It involved a comparison of touch typing skills using a timed typing program with the previous teaching methods of the basic Thai typing course. The study identified students lacking typing skills and facing difficulties in touch typing, such as not touching the keys correctly or not placing their fingers in the correct positions. The researchers recognized the crucial need to adjust the teaching methods of the basic Thai typing course to align with the National Education Act of 1999, which prioritizes learner-centered education for genuine and sustainable learning. Therefore, the study focused on improving teaching effectiveness by incorporating the Ready-made Touch Typing Software for Basic Thai Typing to develop touch typing skills, ensuring accuracy, speed, and efficiency in typing according to the prescribed standard of 35 words per minute for higher-level classes. The instructors structured the curriculum by dividing the learning content into weekly units, recording and communicating assessment results based on learning content units to align with the course description. They provided students with practice typing sets and conducted touch typing skill assessments with a designated time limit of 5 minutes to determine if students met the set criteria of 35 words per minute.

After analyzing the data collected, the research findings revealed that the use of the Touch Typing Software Version 2.0 significantly improved students' touch



typing skills. For first-year certificate-level vocational students majoring in Commerce, they were able to achieve the standard typing speed of 35 words per minute. The pre-test average score was 28.63 with a standard deviation of 3.65, while the post-test average score was 36.90 with a standard deviation of 5.72. The t-test value of 13.382 with a significance level of 0.00* indicated that post-test scores were significantly higher than pre-test scores when using the testing method. This suggests that teaching through testing resulted in higher learning effectiveness for students.

Keywords: Academic achievement, ready-made programs, printed timers

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ให้ความหมายของการศึกษา คือ กระบวนการเรียนรู้เพื่อความงอกงามของบุคคลโดยถ่ายทอดความรู้การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรมสร้างองค์ความรู้ที่เกิดจากสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้ให้บุคคลเรียนรู้ตลอดชีวิต การศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ ความรู้คุณธรรม จริยธรรม วัฒนธรรม การดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข มุ่งพัฒนาบุคคลให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ, 2542) ซึ่งเป็นวิชาที่ไปใช้ผลิตเอกสารสำหรับการเรียนรายวิชาอื่น ๆ เช่น การผลิตเอกสารประเภทรายงาน หรือการพิมพ์ข้อมูลที่จะต้องเก็บไว้เป็นเอกสาร หรือหลักฐาน โดยที่ทักษะการพิมพ์เป็นสิ่งสมควรพัฒนาให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนพิมพ์สัมผัสในทุกระดับ เพื่อให้เกิดความแม่นยำในการใช้แป้นอักษร และสามารถผลิตงานเอกสาร หรืองานประเภทอื่น ๆ ต่อไป จากการสังเกตพบว่า นักเรียนมักจะมีปัญหาในการพิมพ์ คือ การวางนิ้วไม่ตรงกับแป้นที่จะต้องวาง คูแป้น ในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้น ปวช.1 ที่เรียนวิชา พิมพ์ไทยเบื้องต้น ทำให้นักศึกษาทั้งหมด 41 คน มีทักษะในการพิมพ์อยู่ในเกณฑ์ นักศึกษาไม่สามารถพัฒนาความเร็วได้ตามเกณฑ์ที่ต้องการ ผู้วิจัยจึงได้เลือกแบบการสอนเสริม เพื่อนำมาปรับพฤติกรรมดังกล่าว โดยมีหลักว่าผู้เรียนจะต้องรู้จักควบคุมตนเองในขณะที่ฝึกเคาะแป้นพิมพ์ สามารถพัฒนาทักษะการพิมพ์ได้ จะต้องพยายามใช้นิ้วที่ถูกต้องเคาะแป้น รวมทั้งการรอที่จะให้เกิดการเรียนรู้ความสามารถในการวางนิ้ว หรือก้าวนิ้วสัมผัสแป้นอักษร ไม่รีบร้อนที่จะพิมพ์ จนทำให้เกิดทักษะที่ไม่ถูกต้องในการพิมพ์ตัวอักษร รวมทั้งการฝึกใช้นิ้วที่อ่อนแอไปพร้อมกับนิ้วอื่น ๆ นั่นคือ นิ้วนาง นิ้วก้อย และนิ้วโป้งทั้งด้านซ้ายและด้านขวา สามารถรู้เท่าทันตนเอง คือ รู้ว่าขณะที่ตนเองเคาะแป้นพิมพ์นั้น กำลังใช้นิ้วอะไร และเป็นนิ้วที่ถูกต้องโดยไม่ต้องมองหรือแอบมองแป้นตาให้ดูที่จอพิมพ์เท่านั้น ผู้วิจัยคาดว่า



หากนักศึกษาได้รับการฝึกทักษะการใช้แป้นพิมพ์ “แบบวิธีการสอนเสริม” สามารถพัฒนาทักษะการพิมพ์ได้ตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ หรือสูงขึ้น

จากการสังเกตเห็นว่า นักศึกษาฝึกพิมพ์สัมผัส โดยสปีดนิ้วทั้งสปีดนิ้วได้ไม่ถูกต้อง จึงทำให้มีการพิมพ์คำที่ผิดเป็นจำนวนมาก ไม่เป็นไปตามจุดประสงค์ของรายวิชา ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้แป้นพิมพ์คอมพิวเตอร์แบบสัมผัส เพราะปัจจุบันนี้ การพิมพ์สัมผัสเป็นสิ่งที่จำเป็น และมีความสำคัญต่อการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์และรวมถึงการใช้คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะทางการพิมพ์สัมผัสมากขึ้น
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพิมพ์สัมผัสโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปแบบพิมพ์จับเวลา

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

ความรู้และทักษะด้านการพิมพ์

วิธีการพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์ไทยเบื้องต้น

ในการเรียนวิชาพิมพ์ไทยเบื้องต้น ได้มีวิธีผู้สอนต้องการวางแผนให้ผู้เรียนฝึกทักษะขั้นพื้นฐานก่อนที่จะลงมือพิมพ์เพราะจะทำให้ผู้เรียนมีความรู้เชื่อมั่นในตนเองเพิ่มขึ้นรวมทั้งรู้สึก

การวิจัยครั้งนี้ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปแบบพิมพ์จับเวลาและเปรียบเทียบทักษะการพิมพ์สัมผัสของพิมพ์ดีดไทยเบื้องต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยจำแนกเนื้อหา

ความหมายของแป้นเหย้า

แป้นเหย้า (Home-Row Keys) คือ แป้นอักษรเริ่มต้นหรือแป้นหลักที่ใช้ในการพิมพ์โดยจะต้องวางนิ้วที่แป้นเหย้าก่อนการพิมพ์ทุกครั้ง คือ ไม่ว่าเราจะพิมพ์ไปในทิศทางใดก็ตาม เราต้องกลับมาวางนิ้วที่แป้นเหย้าเสมอ เปรียบเสมือนว่าแป้นเหย้าจุดเริ่มต้นของเส้นทางทุกเส้นทาง ไม่ว่าจะไปทางไหนต้องเริ่มจากจุดเริ่มต้นเดียวกัน แป้นเหย้ามีตำแหน่งอยู่บนแถวที่ 2 นับจากแถวล่างสุดของแป้นพิมพ์ แป้นเหย้าได้แก่ แป้นอักษร ฟ ห ก ด ไม่เอก สระอา ส ว ผู้เรียนจะต้องจดจำแป้นเหย้าให้แม่นยำเพื่อนไปสู่การพิมพ์แป้นอักษรอื่น ๆ ต่อไป



การพัฒนาทักษะการพิมพ์เพื่อความเร็วและความแม่นยำ

1.1 ความสำคัญของการพัฒนาทักษะการพิมพ์ คือ การพัฒนาทักษะความเร็วและแม่นยำ จะต้องไปพร้อมกันทั้งความเร็ว และความถูกต้องแม่นยำจะต้องฝึกทักษะการพิมพ์อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องจนเกิดทักษะ

1.2 เทคนิคที่ดีในการพิมพ์ที่เร็วและแม่นยำ ต้องวางนิ้วบนแป้นเหย้าให้ถูกต้อง การก้าวต้องรวดเร็ว พิมพ์ในจังหวัดที่สม่ำเสมอแบบพิมพ์ต้องวางให้เห็นชัดเจน ตาต้องจับจ้องอยู่ที่แบบพิมพ์ การปิดแคร่หรือเคาะคานเว้นวรรคต้องถูกต้องและรวดเร็ว มีสมาธิมีจุดมุ่งหมายแน่วแน่ในขณะที่พิมพ์

1.3 กิจนิสัยที่ดีในการพิมพ์ที่ดีในเรื่องของท่า นั่งต้องนั่งตัวตรง เท้าวางราบกับพื้น การใส่และถอดกระดาษพิมพ์การวางแบบพิมพ์ การตั้งระยะกั้นหน้า-กั้นหลัง การตั้ง TAB การปิดแคร่ การนิ้ว การสปีนนิ้ว การเคาะแป้นอักษร ที่สำคัญต้องฝึกพิมพ์ดีด โดยวิธีสัมผัส คือ ไม่มองแป้นขณะพิมพ์ พยายามฝึกปฏิบัติตั้งแต่แรกจนเกิดความชำนาญ ต้องจำไว้เสมอว่าต้องไม่มองแป้น

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หมายถึง การจัดกิจกรรมโดยวิธีต่าง ๆ อย่างหลากหลายที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง เกิดการพัฒนาตนเองและสังคม คุณลักษณะที่จำเป็นสำหรับการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมของประเทศชาติต่อไป

ความหมายของแบบฝึก มีความจำเป็นต่อการเรียนการสอนวิชา ทักษะ การใช้แบบฝึกพัฒนาการเรียนการสอนจะช่วยให้ครูและนักเรียนข้อบกพร่องทางการเรียนการสอนและแก้ไขข้อบกพร่องนั้น มีผู้กล่าวถึงความหมายของแบบฝึกไว้

เทคนิคในการพิมพ์ที่จำเป็น

1. การนำกระดาษใส่เข้าเครื่องพิมพ์ดีดอย่างถูกต้องวิธี
2. การนำกระดาษออกจากเครื่องพิมพ์อย่างถูกวิธี
3. การจัดลูกยางคานทับกระดาษโดยแบ่งกระดาษ
4. การปิดค้ำอย่างถูกวิธี
5. การตีแป้นพิมพ์แบบสัมผัสตามหลักการพิมพ์
6. การวางนิ้วและการสปีนนิ้วในการพิมพ์
7. การเคาะคานเว้นวรรค
8. การมอบแบบพิมพ์ต้นฉบับ
9. การจัดระยะวรรคในการพิมพ์งาน
10. การแบ่งคำได้อย่างถูกต้องเหมาะสม



ความสำคัญของแบบฝึก

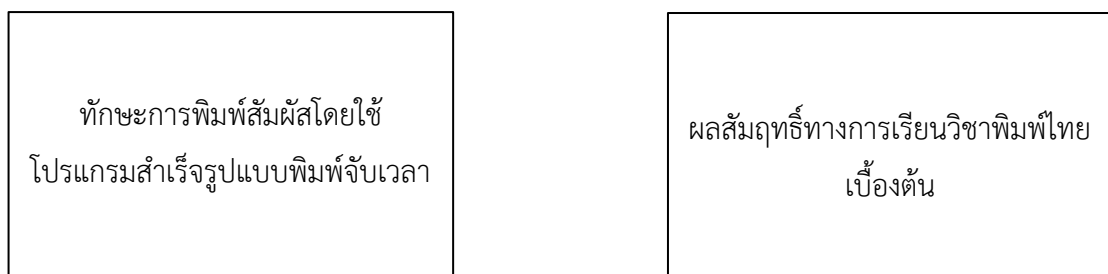
เขาวนั เกิดเพทงค้ (2524: 23) ได้กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกไว้ว่า แบบฝึกเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ และช่วยให้ครูทราบผลการเรียนของนักเรียนอย่างใกล้ชิด สรุปได้ว่า แบบฝึกเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่เกิดจากการกระทำจริง เป็นประสบการณ์ตรงที่ผู้เรียนมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียน สามารถเรียนรู้ และจดจำสิ่งที่เรียนได้ดีและนำไปใช้ในสถานการณ์เช่นกันได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โสภิตา ชื่อสุนทร (2565: บทคัดย่อ) ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ ในการใช้การฝึกพิมพ์สัมผัสด้วย <https://www.typingstudy.com/> นั้น นักเรียนจะต้องมีความรู้พื้นฐานในการฝึกสัมผัสแป้นเหย้าที่ดี เพื่อที่จะได้ตรงกับความต้องการของสถานประกอบการมากที่สุด จะต้องมีการคิดวิเคราะห์และวางแผนอย่างเป็นระบบ แบบทดสอบนี้สามารถเป็นตัววัดประสิทธิภาพในการทำงานออกแบบเป็น อย่างดีนักศึกษาที่มีความเข้าใจการออกแบบดีนั้น จะไม่มีปัญหาในด้านการเรียนออกแบบ และรู้สึกว่าการเรียนออกแบบโปรแกรมกราฟิกนั้น เป็นเรื่องที่ต้องอาศัยความตั้งใจในการทำงานและการฝึกฝน เพื่อให้ประสบผลตามเป้าหมายที่วางไว้

สุวารี ดิยารัฐกุล (2557: บทคัดย่อ) เรื่อง การฝึกทักษะพิมพ์อักษรแป้นเหย้า พิมพ์ดีดอังกฤษ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ของนักเรียนชั้น ปวช.1 สาขา ผลิตวิทยการ เพื่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะ ในการพัฒนาการพิมพ์อักษรแป้นเหย้า

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาผลิตวิทยการ วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรวิทยการ จำนวน 90 คน



กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาพัฒนวิชาการ
วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพัฒนวิชาการ จำนวน 41 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบทดสอบความเร็วในการพิมพ์สัมผัสด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปจับ
เวลา

วิธีการสร้างแบบฝึก

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านการ
เรียนรู้โดยการใช้สื่อการสอนโปรแกรมสำเร็จแบบพิมพ์จับเวลา เพื่อกำหนดเป็นแนวข้อสอบ
เพื่อออกแบบฝึกให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ

2. คีย์โจทย์แบบฝึกลงในโปรแกรม และทำการบันทึกลงในโปรแกรมพิมพ์สัมผัส

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. กลุ่มนักเรียน เป้าหมายที่ต้องการแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะการพิมพ์ดีดภาษาไทยด้วย
โปรแกรมแบบพิมพ์จับเวลา เพื่อประเมินทักษะด้านการพิมพ์ด้วยจับเวลา 5 นาที จับเวลาก่อนให้แบบ
ฝึกและบันทึกสถิติความเร็วในการพิมพ์ดีดไว้

2. ดำเนินการทดลอง โดยให้นักเรียนฝึกพิมพ์ดีดโปรแกรมแบบพิมพ์จับเวลา 5 นาที คาบ
สอนสัปดาห์ละ 3 วัน จำนวน 3 คาบ ทั้งหมด 36 สัปดาห์ หลังจากนั้นจะทำการวัดผลพัฒนาการ
ปฏิบัติพิมพ์สัมผัสภาษาไทยด้วยโปรแกรมแบบพิมพ์จับเวลา ทุกสัปดาห์ และบันทึกเป็นสถิติความเร็ว
ในการพิมพ์ดีดของแต่ละคนไว้

3. ประเมินผลการเรียนด้วยการดูผลงานสถิติความเร็วในการพิมพ์ดีดไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ประเมิน
ขั้นต่ำ 35/นาที ของสมาคมวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษาแห่งประเทศไทย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ Pair-Sample t-test

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะทางด้านการพิมพ์สัมผัสมากขึ้น และเพื่อ
เปรียบเทียบทักษะการพิมพ์สัมผัสโดยใช้แบบพิมพ์จับเวลา นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1
ห้อง 1 สาขาพัฒนวิชาการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพัฒนวิชาการ
จำนวน 41 คน โดยมีเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ การทดสอบจับเวลาพิมพ์ดีดภาษาไทย
5 นาที และบันทึกสถิติความเร็วในการพิมพ์ดีด ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร
วิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 สาขาพัฒนวิชาการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรง
จิตรพัฒนวิชาการ จำนวน 41 คน



ตารางที่ 1 ผลการทดสอบความเร็วโดยการจับเวลาพิมพ์ดีดภาษาไทย

โดยการจับเวลาพิมพ์ดีดภาษาไทย จับเวลา 5 นาที ของนักเรียนวิชาพิมพ์ไทยเบื้องต้น
ทั้งหมด 41 คน คือ ผ่านเกณฑ์ 35 คำ/นาที

เลขที่	จับเวลา 5 นาที		ความก้าวหน้า
	ก่อน (50)	หลัง (50)	
1	32	35	+3
2	35	40	+5
3	30	35	+5
4	32	33	+1
5	35	39	+4
6	35	38	+4
7	30	35	+5
8	35	37	+2
9	42	46	+4
10	30	35	+5
11	35	37	+2
12	35	37	+2
13	39	41	+2
14	35	37	+2
15	35	40	+5
16	35	36	+1
17	40	45	+5
18	30	35	+5
19	30	35	+5
20	35	40	+4
21	40	49	+4
22	30	35	+5
23	28	30	+2
24	35	36	+1
25	43	49	+6



ตารางที่ 1 ผลการทดสอบความเร็วโดยการจับเวลาพิมพ์ดีดภาษาไทย

เลขที่	จับเวลา 5 นาที		ความก้าวหน้า
	ก่อน (50)	หลัง (50)	
26	42	43	+1
27	33	35	+2
28	32	35	+3
29	31	35	+4
30	33	36	+3
31	35	38	+3
32	40	44	+4
33	31	35	+4
34	33	38	+5
35	30	35	+5
36	30	35	+5
37	42	48	+3
38	30	35	+5
39	43	45	+2
40	30	35	+5
41	43	50	+7
ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	34.61	38.46	3.66

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนที่เรียนพิมพ์ดีดไทยเบื้องต้น จำนวน 41 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางด้านการเรียน ผ่านเกณฑ์ก่อนเรียน (มีค่าเฉลี่ย 34.61 คิดเป็นร้อยละ 69.22) และ(มีค่าเฉลี่ย 38.46 คิดเป็นร้อยละ 30.78) ผ่านเกณฑ์หลังเรียน



ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แบบฝึกหัดการจับเวลาพิมพ์ดีด
ภาษาไทยด้วยคอมพิวเตอร์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจับเวลา พิมพ์ดีดภาษาไทยด้วยคอมพิวเตอร์	N	\bar{X}	SD	T	p
คะแนนก่อนเรียน	41	34.61	4.69	16.59*	.00
คะแนนหลังเรียน	41	38.46	4.86		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 พบว่า เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดการจับเวลาพิมพ์ดีดภาษาไทยด้วยคอมพิวเตอร์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดการจับเวลาพิมพ์ดีดภาษาไทยด้วยคอมพิวเตอร์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนนั้นแตกต่างกัน โดยที่คะแนนหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกหัดจับเวลาพิมพ์ดีดภาษาไทยด้วยคอมพิวเตอร์มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} =34.61) สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน (\bar{X} =38.46) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพิมพ์สัมผัสโดยใช้แบบพิมพ์จับเวลา พบว่า โดยใช้แบบทดสอบจับเวลาความเร็ว 5 นาที จำนวน 3 เดือน เพื่อวัดทักษะด้านการพิมพ์ดีดภาษาไทยด้วยคอมพิวเตอร์ นักเรียน จำนวน 41 คน พบว่า ผ่านเกณฑ์จำนวน 41 คน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะงานวิจัยในชั้นเรียน เป็นการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน โดยครูเป็นผู้ดำเนินการแก้ไขปัญหาควบคู่ไปกับการเรียนการสอน ซึ่งสองคล้อกับ นันทา ตุ่มทอง (2553:ออนไลน์) ได้แก่ ปัญหาผู้เรียนพิมพ์งานคอมพิวเตอร์ไม่คล่องโดยใช้วิธีครูจัดสอนเสริมการพิมพ์ด้วยสื่อฝึกพิมพ์ดีดในช่วงกลางวันเป็นเวลา 2 เดือน โดยกำหนดครูกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน เช่น พิมพ์ได้ 1 เรื่อง นำมาเสนอผ่านจะได้ 5 คะแนน นำคะแนนที่ได้ไปประเมินตามสภาพจริงร่วมกับวิธีอื่น นักเรียนรู้จักการพิมพ์ด้วยระบบสัมผัสทำให้พิมพ์คล่องและรวดเร็วยิ่งขึ้น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. โปรแกรมการพัฒนาจิตใจ ประกอบด้วยขั้นตอนของการฝึกฝนตนเองให้จิตใจเกิดความสงบ จิตใจปราศจากอคติ มีความอดทน สามารถรู้เท่าทันตนเอง รู้จักระงับความโกรธและความโลภ
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการพิมพ์ดีด
3. แบบฝึกหัดพิมพ์ ซึ่งผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดแบบฝึกหัดพิมพ์ผลจากการวิจัย พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพิมพ์ดีดไทย 1 นักเรียนทั้ง 5 คน ที่ผ่านโปรแกรม "การพัฒนาจิตใจ" สามารถพัฒนาทักษะการพิมพ์ได้ตามเกณฑ์ที่สถานศึกษาตั้งไว้ จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นมีผลต่อ



การพัฒนาด้านการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ดีขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากการพัฒนาวิธีการสอนที่หลากหลายและ
แก้ไขปัญหาผู้เรียนเฉพาะด้านด้วยการวิจัยในชั้นเรียน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ปรับการเขียนข้อเสนอแนะจากการวิจัยข้อที่ 1 สามารถนำแบบฝึกจากการวิจัยครั้งนี้ ไป
สอนนักเรียนในรุ่นต่อไป
2. ครูผู้สอนต้องมีการปรับทัศนคติของผู้เรียนทุกคนว่า คนเราทุกคนสามารถพัฒนาศักยภาพ
ของตนเองได้ เพื่อให้ผู้เรียนเปิดใจ และพร้อมที่จะทำสิ่งที่ท้าทาย แม้จะต้องใช้เวลาในการพัฒนา
ศักยภาพของตนเองก็ตาม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาทักษะการพิมพ์โดยใช้สื่ออื่น ๆ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ประกอบการ
เรียนการสอน หรือสื่ออื่น ๆ เพื่อจะได้มีนวัตกรรมสำหรับพัฒนาศักยภาพของนักเรียนมากยิ่งขึ้น
2. ควรมีการวิจัยถึงรูปแบบการสอนโดยวิธีต่าง ๆ ที่เหมาะสมในการพัฒนาทักษะต่อวิชา
พิมพ์ดีด

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษา 2542 ฉบับอัปเดต. ค้นเมื่อวันที่ 17
มิถุนายน 2565, จาก <https://www.moe.go.th/>
- จริยภรณ์ รุจิโมระ.(2558). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดฝึกทักษะการ
อ่านออกเสียงของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 วิทยาลัย
เทคโนโลยีโปลิเทคนิคลานนา เชียงใหม่.
- เขาวณี เกิดเพทางค์. (2554). เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้แบบ
ฝึกกับไม่ใช้แบบฝึกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรานพร้าว อำเภอศรี
เชียงใหม่ จังหวัดหนองคาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- นันทา ตุ่มทอง. (2553). บทเรียนการพิมพ์สัมผัสออนไลน์. ค้นเมื่อวันที่ 17 มิถุนายน 2565, จาก
<https://www.typingstudy.com/>
- โรงเรียนสุราษฎร์ธานี. (2556). การวางนิ้วบนแป้นอักษรเหยา. ค้นเมื่อวันที่ 17 มิถุนายน 2565,
จาก <https://www.st.ac.th/>



วิทยาลัยบางสะพาน. (2554). **การพัฒนาทักษะการพิมพ์เพื่อความเร็วและความแม่นยำ**. ค้นเมื่อวันที่ 17 มิถุนายน 2565, จาก <http://www.bspsc.ac.th/?usid=10000001&language=Th>

สุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2556). **การใช้แบบฝึกการเสริมทักษะภาษาไทยใช้ภาษาไทย สำหรับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**. การค้นคว้าแบบอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.



ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ

โดยใช้สื่อประสม ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1

The Results of Learning Activities Occupational Thai Language Skills by
Using Multimedia Affecting of the Academic Achievement of
the First-Year Vocational Diploma Students

เยาวลักษณ์ รัตนศรี¹

¹วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ, E-mail: 1027_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ จำนวน 34 คน โดยใช้วิธีการสุ่มเจาะจง เลือกห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ โดยใช้สื่อประสม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

คำสำคัญ: สื่อประสม, การใช้สื่อประสม

Abstract

The purpose of this research was to compare the occupational Thai language skills learning achievement of the first-year vocational diploma students who were organized learning activities by using multimedia. After studying. The sample was consisted of 34 students of the first-year vocational diploma in the field of Tangtrong Jitpanitchayakarn technology business, using purposive sampling. Choose a



classroom. The research instrument was the occupational Thai language skills Learning Achievement Scale.

The results showed that the students who tested the math learning activities by using multimedia had higher learning achievement at statistical significance at the .05 level, which was in accordance with the hypothesis.

Keywords: multimedia, using multimedia

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาในทุกๆทักษะ ไม่ว่าจะเป็นทักษะการฟัง การดู การพูด การอ่านและการเขียน นำไปสู่การพัฒนาในทุกๆทักษะ แต่เนื่องในปัจจุบันการจัดการจัดการเรียนรู้อาชีพวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ดังเห็นได้จากคะแนนทดสอบวัดผลระหว่างภาคของนักศึกษา ปวส. 1 ที่ผ่านมา นักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหาร มีคะแนนทดสอบทดสอบระหว่างภาค บางหน่วย เฉลี่ยอยู่ที่ 8.42 คะแนน ซึ่งน้อยกว่าเกณฑ์ผ่านขั้นต่ำร้อยละ 50 (คะแนนเต็ม 20 คะแนน) ซึ่งผลการทดสอบชี้ให้เห็นว่า นักศึกษา มีปัญหาในการเรียนรู้วิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ วิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนคือ การให้นักเรียนได้เรียนรู้ และปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น ซึ่งถ้านำนวัตกรรมและเทคโนโลยี ทางการศึกษา เข้ามาใช้ในการจัดการกระบวนการเรียนการสอนแล้วจะสามารถทำให้กระบวนการเรียนการสอน เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังนั้นครูควรเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมเพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ การสอนของครูและการเรียนของนักศึกษาบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ (จิราวรรณ เทพจินดา, 2551) ลักษณะของสื่อการเรียนรู้ที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ควรมีความหลากหลาย ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสื่ออื่น ๆ ซึ่งช่วยส่งเสริมให้สื่อการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีคุณค่า น่าสนใจ ชวนติดตาม ชวนติดตาม เข้าใจได้ง่าย และรวดเร็วขึ้น รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ เกิดการเรียนรู้ อย่างกว้างขวาง ลึกซึ้ง และต่อเนื่องตลอดเวลา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545) ซึ่งสื่อการเรียนรู้แต่ละชนิดให้ ความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้เรียนที่แตกต่างกันตามลักษณะของสื่อ ดังนั้นการนำสื่อการเรียนรู้หลาย ชนิดมาประสมกันอย่างเป็นระบบระเบียบและสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่องย่อมก่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์หลายอย่างพร้อม ๆ กัน

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่า การนำสื่อประสม มาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จะเป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีแก่นักศึกษา ดังนั้นผู้สอนจึงมีความสนใจในการนำสื่อประสมมาใช้ในการ



จัดกิจกรรมเรียนการสอน ในรายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ โดยเลือกหน่วยการเรียนรู้ เรื่องการพูดในโอกาสต่างๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยการตั้งใจ เพื่อจะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รวมถึงเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในรายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อประสม

สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ โดยใช้สื่อประสมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในช่วงหลังเรียนสูงกว่าช่วงก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สื่อประสม (Multimedia) ความหมายของสื่อประสม อีริกสัน (Erickson, 1968) กล่าวถึงสื่อประสมว่า การใช้โสตทัศนูปกรณ์และประสบการณ์ต่าง ๆ สัมพันธ์กับวัสดุการเรียนการสอนอื่น ๆ เพื่อเป็นการเสริมค่าซึ่งกันและกัน สื่อบางอย่างอาจใช้เพื่อ กระตุ้นความสนใจ สื่อบางอย่างอาจใช้เพื่อสร้างมโนทัศน์ทางการเรียนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจยิ่งขึ้น เป็นต้น กู๊ด (Good, 1973) ได้ให้ความหมายว่า การใช้โสตทัศนูปกรณ์หลาย ๆ อย่างเพื่อนำมา สัมพันธ์กับการเรียน โดยใช้สื่อมากกว่าหนึ่งอย่างเพื่อสอนเนื้อหา

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิลสัน (Wilson, 1971) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์นั้น หมายถึง ความสามารถทางสติปัญญาในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สามารถจำแนกได้ 4 ระดับ คือ

1. ความรู้ความจำด้านการคำนวณ
2. ความเข้าใจ
3. การนำไปใช้
4. การวิเคราะห์



มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2537) ได้ให้ความหมายว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หรือ ผลการเรียนรู้หมายถึง ความรู้หรือทักษะที่ได้จากการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร เพื่อให้ผู้เรียนมี ความรู้ความสามารถและนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้

จากข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนคือ ผลการเรียนรู้ของนักเรียน

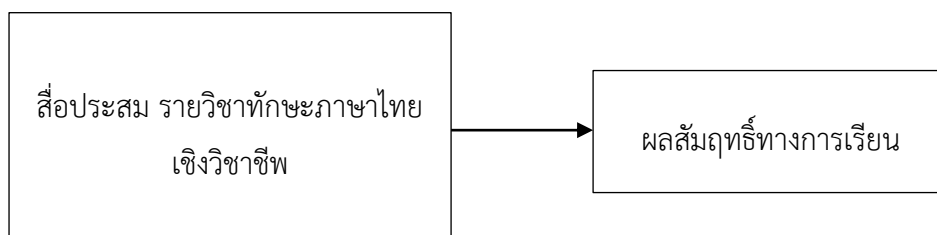
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พิมพ์ บังวัด (2563) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบสื่อประสม เพื่อส่งเสริมความสามารถใน การฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลักจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ประกอบสื่อประสม เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษ พบว่า ความสามารถในการฟังมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 77.40 ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลักจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ประกอบสื่อประสม เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษ พบว่า ความสามารถในการพูดมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 75.20

เอกภพ พรหมสุทธิรักษ์ (2560) การพัฒนาสื่อประสมประกอบการเรียน รายวิชา ส33202 เหตุการณ์ปัจจุบัน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา ส33202 เหตุการณ์ปัจจุบัน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ เรียนโดยใช้สื่อประสม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ สูงกว่า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การใช้สื่อประสม สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ ได้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำมาใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร หลักสูตร แผนการจัดการเรียนรู้และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อเป็นข้อมูล และแนวทางในการทำวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร เป็น นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ จำนวน 487 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาด จำนวน 34 คน ได้มาจากการสุ่มเจาะจงโดยการเลือก 1 ห้องเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ รหัสวิชา 30000-1102 เรื่อง การพูดในโอกาสต่าง ๆ จำนวน 1 แผน ใช้เวลารวม 8 ชั่วโมง เป็นการออกแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสม ได้รับการตรวจประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญและนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่มีใช้กลุ่มตัวอย่างเพื่อตรวจสอบความชัดเจนของเครื่องมือ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ เรื่อง การพูดในโอกาสต่าง ๆ เป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน จำนวน 30 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงโดยผู้เชี่ยวชาญ (IOC) จำนวน 3 ท่าน อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 และนำไปใช้กับนักศึกษาที่มีใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 62 คน แล้วนำมาวิเคราะห์หาความยากง่าย (p) และหาค่าอำนาจจำแนก (r) แล้วคัดเลือกข้อสอบจำนวน 30 ข้อ ให้เหลือเพียง 20 ข้อ ได้ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.14–0.81 และมีค่าอำนาจจำแนก 0.31–0.70 จำนวน 20 ข้อ แล้วนำมาค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85

3. สื่อประสม ประกอบด้วย 5 ชนิด ได้แก่

3.1 สไลด์นำเสนอออนไลน์ ด้วย Canva

3.2 วิดีทัศน์ การพูดในโอกาสต่างๆ โดยผ่านช่อง YouTube

3.3 กิจกรรม เกมถามตอบ ด้วย Kahoot

3.4 สร้างบทบาทสมมติตามบัตรคำ

3.5 แบบฝึกทักษะ



วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ผู้วิจัยขออนุญาตดำเนินการวิจัย ต่อผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตร
บริหารธุรกิจ เขตพระนคร จังหวัดกรุงเทพมหานคร

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างดำเนินการตาม
แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยที่ 5 เรื่อง การพูดในโอกาสต่างๆ ดังนี้ จำนวน 8 ชั่วโมง เป็นเวลา 4
สัปดาห์

ชั่วโมงที่ 1 แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ

ชั่วโมงที่ 2 ผู้สอนอธิบายเนื้อหาในสไลด์นำเสนอออนไลน์ ด้วย Canva เรื่องความรู้
เกี่ยวกับการพูดในโอกาสต่าง ๆ

ชั่วโมงที่ 3 นำเสนอวีดิทัศน์ ผ่านช่อง YouTube ของผู้วิจัย เรื่องการพูดในโอกาสต่าง ๆ

ชั่วโมงที่ 4 ให้นักศึกษาทำ แบบฝึกทักษะ

ชั่วโมงที่ 5 ทำกิจกรรม เกมถามตอบ ด้วย Kahoot

ชั่วโมงที่ 6-7 ให้นักศึกษา จับกลุ่ม จำนวน 8 กลุ่ม แต่ละกลุ่มจับบัตรคำ เพื่อแสดง
บทบาทสมมติ

ชั่วโมงที่ 8 แบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำผลการทดสอบจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทักษะภาษาไทย มาตรวจ
ให้คะแนน แล้ววิเคราะห์ข้อมูล โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูล เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ
นักเรียนระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยใช้คะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนรายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ ฉบับก่อนเรียนและหลังเรียน มาหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต
ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที (t-test dependent)

ผลการวิจัย

ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อัน
วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตโดยใช้สื่อประสม ผู้วิจัยนำคะแนนจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน ไปหา ค่าเฉลี่ยเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงได้ดังนี้



ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และค่าที (t-test dependent) และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	\bar{X}	SD	\bar{D}	SD _D	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	10.50	2.71	2.91	1.83	9.27 *	0.0000
หลังเรียน	13.41	2.61				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 10.50 คะแนน และ 13.41 คะแนน ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัย พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 10.50 คะแนน และ 13.41 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

อภิปรายผล

จากการวิจัยในครั้งนี้ พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน นักศึกษาที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ โดยใช้สื่อประสม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจเป็นเพราะสื่อประสม เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีกิจกรรมหลากหลาย ประกอบด้วย สไลด์นำเสนอเนื้อหาออนไลน์ด้วย Canva ชมวิดีโอ การพูดในโอกาสต่าง ๆ ผ่าน YouTube, แบบฝึกทักษะ, เกมฝึกทักษะทบทวนบทเรียน ด้วย Kahoot กิจกรรมบทบาทสมมติจากบัตรคำ เป็นต้น ซึ่งทำให้นักศึกษาเข้าถึงบทเรียน และสามารถเข้าเรียนซ้ำ ได้ตลอดเวลา จากการใช้สื่อที่ผสมผสานกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523) ว่าสื่อประสมจะช่วยให้ ผู้เรียนมีประสบการณ์ได้ค้นพบวิธีการที่จะเรียนในสิ่งที่ต้องการได้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังทำให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบค่อยเป็นค่อยไป การนำสื่อหลากหลายมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับบทบาทของครูในการ ส่งเสริมแรงจูงใจของ ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2543)



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. การนำสื่อประสมไปใช้ในห้องเรียนนั้น ในการกำหนดวางรูปแบบสื่อ จะต้องเหมาะสมกับเวลาในดำเนินกิจกรรมในห้องเรียน

2. รูปแบบการสอนด้วยสื่อประสมที่ครูออกแบบการจัดการเรียนรู้ ควรเอื้อ ให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้ความรู้ที่นักเรียนสร้างมีความคงทน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการขยายขอบเขตของประชากรในการวิจัยครั้งต่อไป เพื่อศึกษาประชากรในกลุ่มที่กว้างขึ้น

2. ควรมีการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจจากโดยใช้สื่อประสม จัดกิจกรรมการเรียนรู้กับรายวิชาอื่น

เอกสารอ้างอิง

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2523). ระบบสื่อการสอน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2543). การบริหารงานวิชาการ. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.

ภมรเมษย์ เลหาวิรุฬห์กุล. (2560). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้สื่อประสมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิจัยในชั้นเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนสมุทรสาครบูรณะ.

พิมพร บังวัด. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบสื่อประสม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

เอกภพ พรหมสุทธิรักษ์ (2560). การพัฒนาสื่อประสมประกอบการเรียน รายวิชา ส33202 เหตุการณ์ปัจจุบัน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม ClassPoint

รายวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและการบริการ ของนักศึกษา

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการท่องเที่ยว

วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ

Academic Achievement by Organizing Learning Activities with the
Program ClassPoint Tourism and Hospitality Industry Course of 1st Year
Higher Vocational Certificate Students, Tourism Major, Tangtrongchit
Business Administration Technology College

เกศวดี อมรมงคลกิจ¹

¹สาขาวิชาการท่องเที่ยว, วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ, keswa@live.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ต่อการใช้ โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนการสอน รายวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและการบริการ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนรู้ 3) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาห้อง 1/8 จำนวน 24 คน ใช้การสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) โดยทำการจับฉลาก งานวิจัยครั้งนี้ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการทดสอบเก็บคะแนน และแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้โปรแกรม ClassPoint กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา ต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม ClassPoint สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้โปรแกรม ClassPoint เรื่องแหล่งท่องเที่ยวชุมชน และวัฒนธรรม พบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยก่อนทำวิจัยเท่ากับ 15.10 และคะแนนหลังทำการวิจัย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 21.42 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 2) ความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนรู้ ความพึงพอใจในภาพรวมมีระดับมากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยที่ 4.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.54

คำสำคัญ: การศึกษาผลสัมฤทธิ์, การจัดการเรียนการสอน, ความพึงพอใจของนักศึกษา



Abstract

The purposes of this research are to 1) study the results of using the ClassPoint program in teaching and learning. Tourism and service industry subjects of 1st year Higher Vocational Certificate students at Tangtrongchit Business Administration Technological College 2) to study satisfaction with the use of the ClassPoint program in learning management 3) the sample group used in the research was students in Room 1/ 8, a total of 24 people, using simple random sampling by drawing lots. This research collected data using a scoring test. and a questionnaire on satisfaction with using the ClassPoint program, a sample group of 24 people. The research tools were an academic achievement test. and student satisfaction questionnaires Continuing teaching and learning using the ClassPoint program. Statistics used in data analysis include frequency, percentage, mean, and standard deviation and t-test dependent test statistics.

The results of the research found that 1) Academic achievement using the ClassPoint program on tourist attractions, communities and cultures found that the average score after studying was 21.42, higher than the average score before studying was 15.10, with a statistical significance of .05 2) Satisfaction with the use of the ClassPoint program in organizing learning. Overall satisfaction was at the highest level. with an average of 4.63 and a standard deviation of 0.54.

Keywords: Learning achievement, ClassPoint Program, satisfaction

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนรู้ด้านอาชีวศึกษา มีบทบาทและความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศ เพราะการจัดการอาชีวศึกษาเป็นการจัดเตรียมความพร้อมและพัฒนาช่างฝีมือแรงงานทุก ๆ ด้านเป็นฐานในงานอุตสาหกรรม ตลอดจนช่วยเสริมสร้างผู้ที่ประกอบอาชีพอยู่แล้ว ให้มีความก้าวหน้าในอาชีพของตน เมื่อประชาชนมีอาชีพที่ดีมีรายได้ ตรงกับความต้องของตนเองและประเทศชาติแล้ว ย่อมจะนำมาซึ่งความมั่นคงทางเศรษฐกิจ และความเจริญของประเทศชาติ ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ที่จะผลิตและพัฒนากำลังคนระดับช่างฝีมือและช่างเทคนิค เพื่อสนองความต้องการของตลาดแรงงาน การจัดการเรียนการสอนจึงต้องสอดคล้องและเป็นไปตามหลักสูตร โดยผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตร จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐานรายวิชาและคำอธิบายรายวิชา เพื่อวาง



แผนการสอน การจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้เหมาะสม ในการจัดการเรียนการสอน ครูต้องคำนึงถึงแนวการจัดการศึกษา ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 หมวด 4 มาตรา 22 ซึ่งบัญญัติไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการดังต่อไปนี้ (มาตรา 24)

การจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ ปัจจัยสำคัญประการหนึ่ง คือ การนำกิจกรรมผ่านแบบทดสอบเข้ามาช่วย ในการจัดการศึกษาจึงเข้ามามีบทบาท และมีความสำคัญในฐานะเป็นสื่อเครื่องช่วยที่ดีทำให้ครู สามารถถ่ายทอดความรู้ แนวคิด ทฤษฎี ข้อเท็จจริงได้ดียิ่งขึ้นและทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดการกระตือรือร้น กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออกด้านความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนและครู ซึ่ง โปรแกรม ClassPoint เป็นโปรแกรมที่สามารถดึงดูดความสนใจ และนักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน ซึ่งจะทำให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อุปกรณ์ และเครื่องมือสมัยใหม่เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้การเรียนการสอนน่าสนใจมากขึ้น นวัตกรรมที่น่าสนใจมีเข้ามาอย่างรวดเร็ว เพียงแต่ขอให้รู้จักเครื่องมือเหล่านั้นให้ดี และนำไป ใช้ให้เหมาะกับผู้เรียนโดยเฉพาะนักศึกษาในยุคปัจจุบันนั้น อยู่ในโลกโซเชียลค่อนข้างมาก จึงถือเป็นวิธีการ หรือกระบวนการสอนที่สำคัญที่ช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ ด้วยจุดเด่นของโปรแกรมคือ มีทั้งความยาก/ง่าย สร้างแรงกระตุ้นให้มีการ Active ตลอดเวลาเนื่องจากผู้เรียนต้องหาคำตอบ ของตนเองขณะการเล่น จะมีภาระขึ้นสิ่งที นักศึกษาตอบคำถามแล้วเพื่อให้ได้เห็นว่าคุณเองไม่มีส่วนร่วมในการเล่นเกมส์ และสร้างความท้าทายนั่นเอง โปรแกรม ClassPoint เป็นเครื่องมือสร้างเกมส์ ตอบคำถามออนไลน์แบบฟรีไม่มีค่าใช้จ่าย สามารถใช้งานได้ผ่าน Smartphone ที่ทุกคนมีติดตัวอยู่ตลอดเวลา เพียงแต่ต้องใช้ผ่านอินเทอร์เน็ตด้วยเท่านั้น เมื่อเข้าสู่โปรแกรม ClassPoint จะมีการแสดงจำนวนผู้เข้าร่วมเล่นเกม ผลการตอบคำถามในการแข่งขัน และมีการกำหนดเวลาในการเล่นเกมส์ ดังนั้นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมความรับผิดชอบในการทำงานของนักศึกษา จึงเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนโดยตรง เพื่อไม่ให้นักศึกษาเกิดความเบื่อหน่ายต่อการท่องจำ หรือมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม คือ การพูดคุยเสียงดัง ชวนเพื่อนนักศึกษาในห้องเรียนด้วยกันร่วมกันก่อกวน และไม่ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย และในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวนี้

จากความเป็นมาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจ จัดทำวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม ClassPoint รายวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว และการบริการ ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาต่อไป



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนการสอน รายวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและการบริการ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนการสอน รายวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและการบริการของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและนำเสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Mooney and Gordon. (1950 อ้างถึงใน สุมินตรา แก่นท่าตาล, 2561) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากการกระทำของ บุคคล เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยเป็นผลจากการได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้ด้วย ตนเอง หรือจากการเรียนการสอนในชั้นเรียน สามารถประเมินหรือวัดประมาณได้จากการทดสอบ หรือการสังเกตพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ปัญหาส่วนตัว เด็กในวัยที่กำลังเจริญเติบโตมักจะเผชิญกับปัญหาและความยุ่งยากต่าง ๆ รอบด้าน ทั้งที่สามารถแก้ไขได้ และไม่ได้ด้วยเหตุนี้จึงมีผู้พยายามศึกษา ปัญหาของเด็กที่เข้าสู่วัยของผู้ใหญ่ ทำให้มีการสร้างแบบสำรวจปัญหาต่าง ๆ เช่น แบบสำรวจปัญหาของ มูนีย์ (The Mooney Problem Check List) ซึ่งสร้างขึ้นโดย อาร์แอล มูนีย์ (R.L.Mooney) และแอล วีกอร์ดอน (L.V. Gordon) ผู้สร้างได้พัฒนาแบบสำรวจนี้ขึ้นมาช่วยนักเรียน ในการแสดงออกถึงปัญหา ส่วนตัวของตน ซึ่งแบบสำรวจนี้จะมีประโยชน์ช่วยให้นักเรียนสรุปปัญหา ส่วนตัวของตนเองได้ก่อนที่จะเข้าไปขอคำปรึกษาจากผู้แนะแนว ทำให้ผู้แนะแนวสามารถเสนอ แนวทางในการแก้ไขปัญหาได้ เป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน ในการทราบภูมิหลังของนักเรียนหรือ ปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนแต่ละคน ทำให้สามารถเข้าใจนักเรียนแต่ละคนได้นอกจากนี้แบบสำรวจ ปัญหาส่วนตัวยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้เป็นอย่างดี

นวรรตน์ ศึกษากิจ. (2561) การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความจำเป็นต่อการเรียนการสอน หรือการตัดสินใจผลการเรียน เพราะเป็นการวัดระดับความสามารถในการเรียนรู้ของบุคคลหลังจากที่ได้รับการฝึกฝน โดยอาศัยเครื่องมือประเภทแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ซึ่งเป็นเครื่องมือที่นิยมมากที่สุด การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามแนวคิดของ Bloom (1982) ถือว่าสิ่งใดก็ตาม ที่มีปริมาณอยู่จริง



สิ่งนั้นสามารถวัดได้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่อยู่ภายใต้กรอบแนวคิดดังกล่าว ซึ่งผลการวัดจะเป็นประโยชน์ในลักษณะทราบและประเมินระดับความรู้ ทักษะและเจตคติของนักเรียน และระดับความรู้ความสามารถตามแนวคิดของ Bloom's Digital Taxonomy มี 6 ระดับ ดังนี้

Bloom's Digital Taxonomy คือความรู้ของ Bloom ที่ถูกปรับปรุงขึ้นใหม่เพื่อตอบสนองการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล ซึ่งการเรียนรู้จะไม่ได้อยู่กับผู้สอนและ ผู้เรียน แต่ยังมีสื่อและเครื่องมือดิจิทัลมาเป็นหนึ่งในการเรียนรู้อีกด้วย โดยการจัดระดับนั้นยังคงเดิมเพิ่มเติมคือ แถวแสดง Lower Order Thinking Skills (ทักษะการคิดขั้นต่ำ) ไปยัง Higher Order Thinking Skills (ทักษะการคิดขั้นสูง) ดังนี้

1. ระดับความรู้ความจำ (Remembering) ใช้เครื่องมือเทคโนโลยี เช่น, document, presentation, Microsoft word ในการช่วยบันทึกและจดจำสิ่งต่าง ๆ
2. ระดับความเข้าใจ (Understanding) ใช้ เครื่องมือค้นหาบนเว็บหรือการสร้าง Blog การเลือก Subscribe บน YouTube เพื่อรับข้อมูลพัฒนาความเข้าใจให้ลึกซึ้งขึ้น หรือสรุปความเพื่อเขียนลงทวิตเตอร์
3. ระดับการประยุกต์ใช้ (Applying) ใช้แอปพลิเคชันหรือโปรแกรมที่ช่วยในการตกแต่ง ปรับแต่ง ตัดต่อเนื้อเรื่องผลงาน เช่น Adobe illustrator เป็นต้น
4. ระดับการวิเคราะห์ (Analyzing) ใช้โปรแกรม Microsoft Excel Google Doc หรือ Spreadsheet ในการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลและรายงานออกมาเป็นกราฟ รูปภาพ เป็นต้น
5. ระดับการประเมินผล (Evaluating) การควบคุมข้อมูลบนเว็บบอร์ด การใช้ Google Doc, discussion board, chat room ในการถกเถียงข้อมูลและตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล
6. ระดับการสร้างสรรค์ (Creating) การสร้างหรือประดิษฐ์เครื่องมือ/โปรแกรมใหม่ ๆ ที่ช่วยในการเรียนรู้ เช่น การพัฒนาโปรแกรม แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ เกม เป็นต้น

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจเกี่ยวกับการบริการ หมายถึง สิ่งจูงใจที่ใช้เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้บุคคลเกิดความพึงพอใจและทำให้เกิดความรู้สึกทางบวกเพิ่มขึ้น ความพึงพอใจของผู้รับบริการเป็นสิ่งที่ผู้รับบริการจะแสดงออกในทางบวก หรือลบ ต่อสิ่งที่ได้รับจากการบริการและการนำเสนอการบริการโดยเปรียบเทียบกับสิ่งที่ได้คาดหวังไว้ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตามปัจจัยแวดล้อม และสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

สุธรรม ขนาบศักดิ์ (2560) ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกหรือทัศนคติทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือมีความชื่นชอบ พอใจต่อการที่บุคคลอื่นกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งตอบสนองความต้องการของบุคคลหนึ่งที่ยุติปรารถนา ให้กระทำในสิ่งที่ต้องการ ซึ่งจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อสิ่งนั้นสามารถ



ตอบสนองความต้องการให้แก่บุคคล นั้นได้ แต่ทั้งนี้ความพึงพอใจของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกันหรือมีความพึงพอใจมากน้อย ขึ้นอยู่กับค่านิยมของแต่ละบุคคล และความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจตลอดจน สิ่งเร้าต่าง ๆ ซึ่งอาจสามารถทำให้ระดับความพึงพอใจแตกต่างกันได้ เช่น ความสะดวกสบายที่ได้รับ ความสวยงาม ความเป็นกันเอง ความภูมิใจ การยกย่อง การได้รับการตอบสนองในสิ่งที่ต้องการและ ความศรัทธา เป็นต้น ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ ผู้รับบริการจะมีความพึงพอใจมากน้อยเพียงไรขึ้นอยู่กับความต้องการของตนว่า ได้รับ การตอบสนอง มากน้อยเพียงไร หากได้รับการตอบสนองมากก็จะก่อให้เกิดความจงรักภักดี และเกิด การสื่อสารแบบ ปากต่อปากแต่ถ้าได้รับการตอบสนองน้อยก็จะรู้สึกในแง่ลบ พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นต้องมีสิ่งจูงใจ (Motive) หรือแรงขับ (Drive) เป็นความต้องการ ที่กระตุ้นจนมากพอที่จะจูงใจให้บุคคลเกิดพฤติกรรม เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งความต้องการของแต่ละคนไม่เหมือนกัน ความต้องการ บางอย่างเป็นความต้องการทางชีววิทยา (Biological) เกิดขึ้นจากสภาวะตึงเครียด เช่น ความหิว กระหาย หรือความลำบากบางอย่างเป็น ความต้องการทางจิตวิทยา (Psychological) เกิดจากความ ต้องการการยอมรับ (Recognition) การยกย่อง (Esteem) หรือการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน (Belonging) ความต้องการส่วนใหญ่อาจจะไม่มากพอที่จะจูงใจให้บุคคลกระทำในช่วงเวลานั้น ความ ต้องการกลายเป็นสิ่งจูงใจ เมื่อได้รับ การกระตุ้นอย่างเพียงพอจนเกิดเป็นความตึงเครียด โดยทฤษฎีที่ ได้รับความนิยมนมากที่สุด 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีของพรอยด์ และทฤษฎีของมาสโลว์

การใช้โปรแกรม ClassPoint ในการเรียนการสอน

ClassPoint เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การเรียนการสอนของครูสะดวกสบาย และมีประสิทธิภาพ โดยเครื่องมือนี้สามารถให้คุณทำงานบน PowerPoint เพื่อสร้างแบบทดสอบตอบโต้กับนักเรียนใน ที่เดียว ลดความยุ่งยาก โดยที่ผู้สอนไม่จำเป็นต้องนำเนื้อหา หรือสื่อการเรียนการสอนไปนำเสนอใน โปรแกรมอื่นแยกต่างหาก แต่ผู้สอนสามารถใช้ ClassPoint ร่วมกับ PowerPoint และนำเสนอสื่อการเรียนการสอน หรือแบบทดสอบในที่เดียวจบ

ClassPoint มีวิธี “คลิกเดียวเพื่อแปลง” ที่ไม่เหมือนใครเพื่อสร้างแบบทดสอบแบบโต้ตอบใน PowerPoint โดยวิธีการของ ClassPoint ในการทำแบบทดสอบเชิงโต้ตอบและรวบรวมคำตอบของ นักเรียนแบบสด ๆ พร้อมตัวอย่างในชีวิตจริงจากภายใน PowerPoint เข้าใจดีว่าเทคโนโลยีที่ดีควรมี ประสิทธิภาพและใช้งานง่าย

ClassPoint แตกต่างจากเครื่องมืออื่น ๆ ตรงที่ทำงานร่วมกับ Microsoft PowerPoint ดังนั้น จึงไม่จำเป็นต้องให้ผู้สอนอัปโหลดสไลด์ไปยังเว็บไซต์และ/หรือตั้งคำถามแยกกัน ทุกอย่างเสร็จสิ้นภายใน PowerPoint ตั้งแต่การสร้างแบบทดสอบแบบโต้ตอบไปจนถึงการรวบรวมคำตอบแบบสด และการ บันทึกผลลัพธ์ Class Point เป็นเหมือนผู้ช่วยของ PowerPoint ที่จะทำให้การสอนสามารถเป็นแบบ



โต้ตอบได้เป็นการสอนเพื่อให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เนื่องจากปัจจุบันเครื่องมือสำหรับการสอนออนไลน์ เป็นสิ่งที่จำเป็นเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอน ทำให้คุณครู ผู้เรียน และผู้ปกครองจะต้องปรับตัวไปพร้อม ๆ กัน Class Point เป็นเครื่องมือสอนทั้งในห้องเรียน และออนไลน์ ที่ใช้งานง่าย สะดวกสบาย และมีครบทุกเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการสอนออนไลน์โดยไม่ต้องใช้แอปพลิเคชันอื่นร่วมด้วย Class Point มีกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือเดียว ที่จะช่วยให้คุณครูทำการสอนง่ายขึ้น คือ จะทำให้การสอนสามารถเป็นแบบโต้ตอบได้ผู้เรียนสามารถตอบคำถามผ่านการนำเสนอ ผู้สอนสามารถสร้างกระดาน แล้วยังช่วยจัดเก็บข้อมูลการนำเสนอ และข้อมูลการตอบคำถามของผู้เรียน ได้อย่างเป็นระบบ ดังนี้

1. การสร้างแบบทดสอบเชิงโต้ตอบ ที่คุณครูต้องการถามนักเรียน
2. ใส่คำอธิบายประกอบสไลด์ได้
3. สร้างโพสต์ ClassPoint ในเครื่องมือ PowerPoint
4. นักเรียนสามารถตอบคำถามและคุณครูดูคำตอบของนักเรียนได้ หรือทบทวนได้ตลอด
5. สามารถซ่อนคำตอบ หรือ ค าเฉลยเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี
6. นักเรียนสามารถเล่นในกระดาษ ให้เขียนคำตอบ หรือวาดลงในกระดาษเป็นผลงานได้
7. class point สามารถsave for review ได้เลย

คำถามจะแสดงที่จอหน้าชั้นเรียนและให้นักเรียนตอบคำถามบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ เพื่อเป็นการทดสอบความเข้าใจของนักเรียน เพื่อให้นักศึกษาและอาจารย์มีส่วนร่วมกันในห้องเรียน เป็นกิจกรรมการมีส่วนร่วมระหว่างอาจารย์ เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายในห้องเรียน เป็นการดึงดูดความสนใจจากนักเรียนในการมีส่วนร่วมในห้องเรียน และสามารถเข้าใจในเนื้อหาวิชาเรียนมากยิ่งขึ้น (อุดมลักษณ์ สุวรรณัง, 2565)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อุดมลักษณ์ สุวรรณัง (2565) การพัฒนาแบบฝึกการออกแบบเชิงวัตถุ รายวิชา การวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ ด้วย ClassPoint สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษาเพชรบุรีและศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้วิธีให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชามากขึ้น นักศึกษามีความพึงพอใจมากเป็นลำดับแรก คือ วิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ เหมาะกับการจัดการเรียนการสอนด้วย ClassPoint

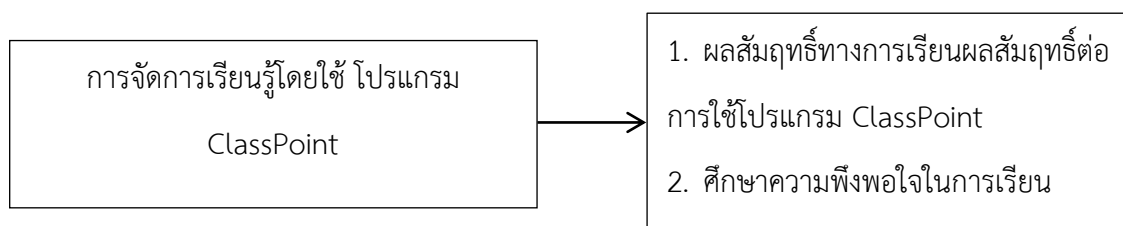
นันทพันธ์ ชูปัญญา (2565) เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดแรงกระตุ้นและสร้างความสนใจในการของนักเรียนพบว่า นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมและอยากเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้น นักเรียนมีความสามารถในการจดจำค่าความจริงของประพจน์ในการเชื่อมด้วยตัวเชื่อมต่าง ๆ ได้ และนักเรียนสามารถทำใบงาน และร่วมเล่นเกมส์ ทำแบบทดสอบได้ตามเป้าหมาย



ที่ตั้งไว้ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องตรรกศาสตร์ของนักเรียนดีขึ้น ซึ่งเป็นข้อดีที่สามารถนำ classpoint เข้าไปเพิ่มเพื่อให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ได้ตอบโต้ และเป็นเกมส์ในการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบ active learning อีกด้วย

อานิส พงศ์ประเสริฐ (2565) งานวิจัยนี้ได้ศึกษาเพื่อพัฒนากิจกรรมผ่านเกมส์สำหรับการเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง เรื่อง Time หลังใช้โปรแกรมClassPoint บน PowerPoint ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชีมีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นจำนวน 22 คน จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 23 คน โดยมีความเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ที่เพิ่มขึ้นหลังชุดแบบฝึกทักษะโดยใช้โปรแกรม ClassPoint บน PowerPoint เป็น 7.55 หรือคิดเป็นร้อยละ 76.0 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังใช้ชุดแบบฝึกทักษะสูงกว่าก่อนเรียน ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง เรื่อง Time หลังเรียนโดยใช้โปรแกรม ClassPoint บน PowerPoint นอกจากนั้นยังเป็นการส่งเสริมผู้เรียนที่เรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน นอกจากนี้ ชุดฝึกทักษะยังสามารถเป็นเครื่องมือในการวัดผลหลักจากผู้เรียนเรียนจบบทเรียนในแต่ละครั้ง ผู้เรียนสามารถตรวจสอบความรู้ความสามารถของตนเองได้อีกด้วย

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรของการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2566 จำนวน 2 ห้อง รวม 51 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาห้อง 1/8 จำนวน 24 คน ใช้การสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลาก คิดเป็นร้อยละ 47.06 ของประชากรทั้งหมด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้



1. สื่อการสอนโดยใช้ โปรแกรม พาวเวอร์พอยต์ (PowerPoint) เชื่อมต่อผ่านลิ้งค์ ของโปรแกรม ClassPoint วิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและบริการ

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและบริการ โดยโปรแกรม ClassPoint เป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อใช้ทดสอบวัดความสามารถ ก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง เป็นแบบทดสอบ 20 ข้อดังนี้

2.1 การสร้างแบบทดสอบเชิงโต้ตอบ # 5 ข้อ

2.2 ใส่คำอธิบายประกอบสไลด์ได้ # 5 ข้อ

2.3 สร้างโพลสต # 5 ข้อ

2.4 การสร้างตัวเลือก 4 คำตอบ # 5 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนการสอน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามมาตราวัดของลิเคิร์ท คือมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. นำสื่อการสอนที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ครอบคลุม ความเหมาะสมของข้อมูล ความชัดเจนของภาษา และรูปแบบ ของเนื้อหา และนำมาปรับปรุงแก้ไข

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ครอบคลุม ความเหมาะสมของข้อมูล ความชัดเจนของภาษา และรูปแบบ ของเนื้อหา และนำมาปรับปรุงแก้ไข

3. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ทำการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาว่าข้อความในสื่อ/แบบทดสอบ/แบบสอบถาม เป็นข้อสังเกตที่ตรงกับสิ่งที่ต้องการในการวิจัยได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และครอบคลุมเนื้อหาที่ได้ศึกษา

4. นำรูปแบบการให้คะแนนไปใช้จริง และทำการเก็บข้อมูลทำการประเมินคะแนน และผลการทดสอบของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1/8 สาขาการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1. นำคะแนนเปรียบเทียบจากการทดสอบที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 24 คน

2. นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่ตอบสามารถเก็บได้ทั้งหมด เป็นแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ คิดเป็นร้อยละ 100



การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. คิดจากคะแนนการทดสอบของนักศึกษา โดยคิดคำนวณเป็น ค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบ และค่าร้อยละ ของคะแนนที่ผ่านเกณฑ์ตามที่ผู้สอนกำหนดไว้
2. นำค่าสถิติร้อยละ และค่าสถิติ ค่าเฉลี่ยของคะแนนในการทดสอบทั้ง ก่อน และหลังมา วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนไปในทางที่ดีขึ้นหรือไม่ มีผลจากคะแนนทดสอบดีขึ้นหรือไม่ โดยใช้สูตร การคำนวณ ดังนี้

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่ใช้การจัดการเรียนรู้ โปรแกรม ClassPoint

การประเมินผล	N	\bar{X}	SD	df	t
ก่อนเรียน	24	15.10	2.804	18	15.115
หลังเรียน	24	21.42	3.860		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ที่ใช้การจัดการเรียนรู้ โดยใช้ ClassPoint หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 15.10 คะแนน และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 21.42 คะแนน เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ย พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนการสอน

ประเด็นด้านความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{X}	SD	ระดับ
1. ด้านความง่ายต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint	4.82	0.38	มากที่สุด
2. ด้านความรู้ของเนื้อหาในรายวิชาได้รับ	4.45	0.58	มาก
3. ด้านนักศึกษามีความสนใจ และเข้าใจมากขึ้น	4.63	0.52	มากที่สุด
4. ด้านนักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเข้าเรียนมากขึ้น	4.52	0.83	มากที่สุด
5. ด้านนักศึกษามีความสุข/สนุกสนานกับการเรียน	4.75	0.41	มากที่สุด
ความพึงพอใจในภาพรวม	4.63	0.54	มากที่สุด



จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักศึกษาในด้านความง่ายต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint พบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.82 (SD=0.38) มีระดับความพึงพอใจ มากที่สุด ในด้านความรู้ของเนื้อหาในรายวิชาได้รับ พบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.45 (SD=0.58) มีระดับความพึงพอใจ มากที่สุดในด้านนักศึกษามีความสนใจ และเข้าใจมากขึ้น พบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.63 (SD=0.52) ในด้านนักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเข้าเรียนมากขึ้น พบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.52 (SD=0.83) ในด้านนักศึกษามีความสุข/สนุกสนานกับการเรียน พบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.75 (SD=0.41)

สรุปผลการวิจัย

1. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนการสอน และได้ทดสอบมีนักศึกษาทั้งหมด 24 คนที่ได้ทำการทดสอบ ก่อน และหลังการทำวิจัยนั้น มีผลการทดสอบได้คะแนนที่ผ่านเกณฑ์มากขึ้นจากการทดสอบ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ โปรแกรม ClassPoint และพบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยก่อนทำวิจัยเท่ากับ 15.10 และคะแนนหลังทำการวิจัย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 21.42 โดยจำนวนก่อนทำการจัดการเรียนการสอน และทดสอบด้วยโปรแกรม ClassPoint มีผู้ที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 8 คนคิดเป็นร้อยละ 33.33 และหลังจากทำการวิจัยผู้ผ่านเกณฑ์มีจำนวนถึง 17 คน คิดเป็นร้อยละ 70.83 ซึ่งเห็นได้ว่ามีผู้ผ่านเกณฑ์มากขึ้นอย่างชัดเจนโดยคิดเป็นคะแนนที่ได้

2. ด้านความพึงพอใจในการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนการสอน พบว่าความพึงพอใจด้านความง่ายต่อการใช้โปรแกรม ClassPoint มีค่าเฉลี่ยที่ 4.82 (SD=0.38) ด้านนักศึกษามีความสุข สนุกสนานกับการเรียน มีค่าเฉลี่ยที่ 4.75 (SD=0.41) และด้านนักศึกษามีความสนใจ และเข้าใจมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยที่ 4.63 (SD=0.52) ซึ่งเห็นได้ว่าความพึงพอใจในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยที่ 4.63 (SD=0.54) อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนการสอน โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม ClassPoint ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณพัฐริกา อริยะอนันต์เดช (2561) พบว่าการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยทั้งสองกลุ่มของนักเรียนที่เรียนด้วยเป็นสื่อการสอนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.35 คะแนน ส่วนวิธีการสอนด้วยวิธีปกติมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.30 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบแล้วมีความแตกต่างเท่ากับ 5.05 คะแนน ดังนั้นจากการทดสอบสถิติ t-test พบว่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างผู้เรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้โปรแกรม ClassPoint เป็นสื่อการสอน สูงกว่าวิธีการ สอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัย



ของ อาณิส พงศ์ประเสริฐ. (2565) หลังใช้โปรแกรม ClassPoint ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา นักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 20 คน และนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 จำนวน 2 คน ได้แก่ นักเรียนคนที่ 5, 8 และ 9 โดยนักเรียนคนที่ 5 และ 8 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ 60 และนักเรียนที่ 9 ไม่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเนื่องจากขาดเรียนเมื่อพิจารณาข้อมูลจากตารางที่ 4.1 พบว่า นักเรียนคนที่ 5 และ 8 มีพัฒนาการทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น สังเกตได้จากคะแนนหลังเรียนโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะที่สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน โดยมีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นร้อยละ 40 และร้อยละ 10 ตามลำดับโดยใช้โปรแกรม ClassPoint กับผู้เรียนที่ทดสอบด้วยวิธีปกติ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผู้เรียนที่ทดสอบด้วยวิธีปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้เรียนให้ความสนใจกับสื่อการสอนดังกล่าว รวมถึงด้านความพึงพอใจของผู้เรียนที่ทำแบบทดสอบโดยใช้โปรแกรม ClassPoint มีค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากมีความสนุกสนาน และยังได้รับความรู้อีกด้วย

ด้านความพึงพอใจในการใช้โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุดมลักษณ์ สุวรรณัง. (2565) นักศึกษามีความพึงพอใจ มากเป็นลำดับแรก คือ วิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ เหมาะกับการจัดการเรียนการสอนด้วย Class Point ($\bar{x}=4.53$, $SD=0.86$) รองลงมา คือ ความเข้าใจการใช้งานโปรแกรมจัดการสอนด้วย Class Point ($\bar{x}=4.38$, $SD=0.88$) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการทำแบบฝึกจาก Class Point ($\bar{x}=4.14$, $SD=0.76$) ผู้เรียนมีความเข้าใจเพิ่มขึ้นด้วยการทำแบบฝึกจาก Class Point ($\bar{x}=4.98$, $SD=0.87$) ความพร้อมของอุปกรณ์สำหรับการสอนด้วย Class Point ($\bar{x}=4.05$, $SD=0.98$) และนักศึกษามีความสนใจการสอนด้วย Class Point ($\bar{x}=3.87$, $SD=0.69$) ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. การใช้งาน โปรแกรม ClassPoint ต้องมีอุปกรณ์การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ระบบอินเทอร์เน็ตต้องเสถียรเพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเป็นได้อย่างราบรื่น
2. โปรแกรม ClassPointสามารถนำมาใช้เป็นสื่อสำหรับการทำแบบทดสอบ เพื่อนำเข้าสู่ขั้นตอนการนำเข้าสู่ บทเรียน และขั้นสรุปบทเรียน เพื่อพัฒนา วิธีการสอนแบบปกติให้มีความน่าสนใจ และ เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนมากที่สุด



ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้สอนควรวางแผนการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับหลักสูตร และอยู่ระยะเวลาที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง มีโอกาสในการคิดและแสดงออกได้อย่างเต็มที่ ร่วมกันกับเพื่อนในชั้นเรียน
2. ครูผู้สอนควรจัดเตรียมเกม โปรแกรม หรือแอปพลิเคชันอื่นให้มีความหลากหลายเพื่อให้โอกาสผู้เรียนในการเลือกเกมที่ต้องการเล่น ผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน มากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- นวรรตน์ ศึกษากิจ. (2561). ปัจจัยที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามความคิดเห็นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาพาณิชยกรรมของโรงเรียนอาชีวศึกษา. มหาวิทยาลัยสยาม.
- นันทพันธ์ ชูปัญญา. (2565). การพัฒนาและแก้ไขปัญหาด้านการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่องการเชื่อมโยงของประพจน์โดยใช้สื่อการสอนผ่านเกมสไลด์ใน classpoint และโดมิโนการเชื่อมโยงของประพจน์. โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี.
- สุธรรม ขนาศักดิ์. (2561). รายงานผลการวิจัยเชิงสำรวจ ประเมินความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อการให้บริการสาธารณะขององค์การบริหารส่วนตำบลควนขัน อำเภอเมืองสตูล จังหวัดสตูล.
- สุมินตรา แก่นท่าตาล. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการใช้โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ โดยใช้กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยพาณิชย์การ.
- อานิส พงศ์ประเสริฐ. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง เรื่อง Time โดยใช้โปรแกรม ClassPoint บน PowerPoint ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา. อำเภอเมือง จังหวัดยะลา.
- อุดมลักษณ์ สุวรรณัง. (2565). การพัฒนาแบบฝึกการออกแบบระบบเชิงวัตถุรายวิชา การวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุด้วย ClassPoint สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษาเพชรบุรี.



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชาการ
จัดจำหน่ายสินค้าและบริการ ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2
สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ
Project-based Learning Affected in Distribution Goods and Service for
Second Year Vocational Students in Majoring of Marketing,
Tangtrongchit Commercial Technological College

รัฐศาสตร์ ไวกสิกรณ์¹

¹สาขาวิชาการตลาด, วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ, E-mail: 1091_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ในรายวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) ศึกษาความพึงพอใจในด้านการจัดการเรียนรู้แบบ โครงงาน ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ในรายวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ ในรายวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ โดยใช้โครงงานในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสำรวจความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมโดยใช้โครงงาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ

ผลวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ในรายวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการเฉลี่ยหลังเรียน (26.16) สูงกว่าก่อนเรียน (21.67) 2) นักศึกษา มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ โครงงาน ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ในรายวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบโครงงาน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



Abstract

This research aims to 1) compare the academic achievement of organizing project-based learning activities for second year vocational certificate students at Tangtrongchit Commercial Technological College in the subject of Distribution Goods and Services before studying and after studying 2) Study satisfaction with project-based learning management of second year vocational certificate students at Tangtrongchit Commercial Technological College in the subject of Distribution Goods and Services. The tools used in the research include: learning management plan in the subject of distribution goods and services by using the project-based to organize teaching and learning activities. Academic achievement test survey of satisfaction in organizing project-based activities statistics used in data analysis include mean, standard deviation and test statistics.

Research results found that to 1) academic achievement organizing project-based learning activities for second year vocational certificate students at Tangtrong chit Commercial Technological College. In the subject of Distribution Goods and Services, the average after studying (26.16) was higher than before studying (21.67). 2) Students were satisfied with the project-based learning management of students in the second year vocational certificate level at Tangtrongchit Commercial Technological College in the Subject of Distribution of Goods and Services at the highest level.

Keywords: project-bases learning, achievement

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 22 ระบุว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่านักศึกษาทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่านักศึกษามีความสำคัญที่สุด ในด้านการเรียนรู้ทางวิชาการตลาดนั้นต้องให้เกิดทั้งความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีในวิชาชีพ การตลาด ในปัจจุบันธุรกิจการเกิดให้ขยายตัวมากขึ้นการทำตลาดมีความสำคัญมากขึ้น ประกอบกับสถานการณ์ทางเศรษฐกิจและการค้า ของประเทศได้วิวัฒนาการไปอย่างรวดเร็ว ความสำคัญของการตลาดต้องอาศัยเทคนิค วิธีการนำเสนอสินค้าคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาสินค้าและบริการ และช่องทางการจัดจำหน่ายที่หลากหลาย ในปัจจุบันได้ผู้ตระหนักถึงความจำเป็นอย่างยิ่ง



ที่ต้องปรับปรุงการเรียนการสอนวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติที่เน้นนักศึกษาเป็นสำคัญการสอนแบบโครงการจึงเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง อย่างลุ่มลึกตามความถนัดและตามความสนใจ ศึกษาทักษะการแก้ปัญหา นักศึกษาสามารถนำความรู้ไป ประยุกต์ใช้ชีวิตจริง เพื่อเป็นผู้ผลิต ผู้ริเริ่มสร้างสรรค์ และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดทั้งดำรงตน ในสังคมอย่างมีความสุขซึ่ง เมธาวิ โสรเนตร (2560: 12) กล่าวว่า เป็นวิธีการเรียนรู้ที่เกิดจากความสนใจของผู้เรียน เน้นความสำคัญของกิจกรรมที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ภายใต้คำแนะนำ ปรึกษา การดูแลของผู้วิจัย หรือผู้เชี่ยวชาญ จนได้ข้อสรุป เช่นเดียวกับบุตรศิลา มากมณี (2562: เว็บไซต์) กล่าวว่า การเรียนรู้ที่เน้นการใช้ปัญหาจริงเป็นการเรียนรู้และวิธีแสวงหาความรู้บนพื้นฐานแนวคิดของ John Dewey ที่เชื่อว่า การเรียนรู้เกิดจากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing)จะประกอบด้วย การรู้ (Knowing) และการลงมือกระทำ (Doing) ความรู้ และความสามารถในการใช้ความรู้นั้น ๆ เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการเรียนรู้โดยใช้โครงงานผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่แล้วสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหา พัฒนาทักษะในการแก้ไขปัญหาที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง วิธีการจัดการเรียนการสอนผู้สอนจะมอบหมายให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อทุกคนได้ช่วยกันแก้ไขปัญหา ค้นคว้า และอาจเป็นการสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

จากสภาพปัญหาดังกล่าว เมื่อพิจารณาแนวทางในการแก้ไขปัญหาได้นั้นคือ ผู้วิจัยต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนใหม่ เพื่อเป็นการพัฒนานักศึกษาให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้การทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการต่างๆ ไปพร้อม กันคือ กระบวนการเรียนการสอนแบบโครงการ (Project-Approach) เป็นการเรียนสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษารู้จักคิด ริเริ่มทำงานที่เป็นระบบ วิธีการทำโครงการวิจัย แสวงหาความรู้ด้วยตนเองและลงมือปฏิบัติเพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และสร้างผลผลิตที่มีคุณภาพ ระเบียบวิธีดำเนินการเป็นวิธีการทางวิทยาศาสตร์จุดประสงค์หลักของการสอนแบบโครงการต้องกระตุ้นให้นักศึกษารู้จักสังเกต รู้จักตั้งคำถาม รู้จักตั้งสมมติฐาน รู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เพื่อตอบคำถามที่ตนอยากรู้ สามารถสรุปและทำความเข้าใจกับสิ่งที่ค้นพบ และ นักศึกษาสามารถรู้จักความรับผิดชอบและการทำงานร่วมกับผู้อื่น โครงการนี้อาจจะทำในเวลาเรียน หรือ นอกเวลา และอาจทำคนเดียวหรือหลายคน โดยมีขั้นตอนใน การดำเนินงาน ดังนี้ 1) การคิด และเลือกหัวข้อเรื่องหรือปัญหาที่จะศึกษา 2) การวางแผนในการทำโครงการ 3) การลงมือทำโครงการ 4) การสรุปเขียนงานโครงการ 5) การแสดงผลงาน



ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น การจัดกิจกรรมการเขียนแบบโครงการ ในรายวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนของนักศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจ ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงได้ทำการศึกษาค้นคว้าเพื่อให้ศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ เกิดทักษะกระบวนการทำงานให้เกิดการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้วิจัย นักศึกษา และผู้ที่เกี่ยวข้องจะไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการศึกษาและพัฒนาการเรียนการสอนให้เป็นอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการจัดกิจกรรมการเรียนแบบโครงการของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ในรายวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ ก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในด้านการจัดการเรียนรู้แบบ โครงการ ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ในรายวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ ก่อนเรียนและหลังเรียน

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการจัดกิจกรรมการเรียนแบบโครงการของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ในรายวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน”

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนการสอนแบบโครงการ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ดังที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ในมาตรา 22, 23 และ 24 นี้มุ่งการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นนักศึกษาเป็นสำคัญ โดยนักศึกษาสามารถนำประสบการณ์ จากการเรียนรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ได้โดยเฉพาะอย่างมาตรา 22 ได้เน้นให้จัดการศึกษาโดยถือว่านักศึกษาที่มีความสำคัญที่สุด ซึ่งส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต้องใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้นักศึกษาฝึกคิดและปฏิบัติ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้กับชีวิตจริง



ความหมายการจัดการเรียนรู้แบบโครงการการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน

กุลธรรมาศ เทียมทิพร (2559 อ้างถึงใน อธิวัฒน์ วงศ์มลิน, 2562: 7) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและลงมือปฏิบัติกิจกรรม ด้วยความสนใจ ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความถนัดและความสามารถของตนเอง โดยใช้กระบวนการวิทยาศาสตร์หรือกระบวนการอื่นๆที่เป็นระบบ

การจัดการเรียนรู้โดยกิจกรรมโครงการ

1. โครงการกับหลักการสอนที่เน้นนักศึกษาเป็นสำคัญ

เสนอแนวทางการสอนโดยโครงการกับการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งมีกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นนักศึกษาเป็นสำคัญว่า การจัดการเรียนรู้ตั้งอยู่บนความเชื่อและหลักการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้อยู่ คือ เชื่อมโยงในศักยภาพการเรียนรู้ภายใต้หลักการจัดการเรียนการสอนที่ยึดนักศึกษาเป็นสำคัญและสอดคล้องกับสภาพจริง

2. แนวคิดหลักของโครงการ

ชมพู เนื่องจำนงค์ และคณะ (2563: เว็บไซต์) กล่าวว่า ปัจจุบันการศึกษาอยู่ในยุค 4.0 ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากสื่อการสอนทุกรูปแบบ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล เน้นให้ผู้เรียนมีทักษะในการสืบค้นและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เนื่องจากข้อมูลในปัจจุบันมีจำนวนมาก ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการค้นหาและตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล การศึกษาจึงต้องเร่งดำเนินการปฏิรูปการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนอย่างเป็น รูปธรรม เช่น การพัฒนาทักษะเพื่อการติดต่อสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความรู้การประสานความร่วมมือ และ การค้าขาย ในขณะเดียวกันนั้น ผู้เรียนในอนาคตต้องดำรงรักษาวัฒนธรรมไทยควบคู่กับการเรียนรู้ศาสตร์ใหม่ๆ ที่มีความทันสมัยด้วยเช่นกัน

3. ความหมายของโครงการ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ หมายถึง เป็นวิธีการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียน ได้ศึกษาค้นคว้ากระทำในสิ่งที่ตนสนใจและเป็นผู้วางแผนการทำงานได้ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้คอยกระตุ้น แนะนำ และให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิดฝึกให้ผู้เรียนมีการวางแผนการจัดทำโครงการเป็นขั้นตอนเพื่อค้นพบความรู้ใหม่ สิ่งประดิษฐ์ใหม่และวิธีการใหม่ ด้วยตัวของนักเรียนเอง

4. วิธีการสอนแบบโครงการ (Project Method)

ผู้คิดค้นวิธีนี้คือ วิลเลียมเฮซ กิลปาทริก (William H. Kilpatrick) (เอกสารเตรียมสอบครูปี 2541) การจัดการเรียนการสอนแบบโครงการ คือ การจัดการสอนที่วัดประสบการณ์ในการปฏิบัติงานให้แก่เด็กเหมือนการทำงานในชีวิตจริง เพื่อเด็กได้มีประสบการณ์ตรง เด็กได้เรียนรู้โดยวิธีการแก้ปัญหา วิธีการทางวิทยาศาสตร์เด็กจะได้ทำการทดลอง ได้พิสูจน์สิ่งต่างๆ ด้วยตนเองรู้จักวิธีการ



ต่าง ๆ มาแก้ปัญหา เด็กจะทำงานอย่างมีระบบขั้นตอน รู้จักวางแผนในการทำงานฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตาม ฝึกการวิเคราะห์ และประเมินตนเอง

5. ขั้นตอนการทำโครงการ

เมธาวิ โสรเนตร (2560: 39) ได้เสนอขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ ประกอบด้วย ระยะของโครงการ 4 ระยะ ดังนี้

1. ระยะเตรียมการวางแผนเข้าสู่โครงการ (Preliminary planning) เป็นระยะที่นักเรียน และครูใช้เวลาในการค้นหาหัวข้อประเด็นปัญหา และเลือกหัวข้อประเด็นปัญหาสำหรับการทำโครงการ หัวข้อโครงการ อาจมาจากนักเรียนหรือครูเป็นผู้เสนอโดยทั่วไปในระยะแรกที่นักเรียนยังไม่มีประสบการณ์ครูอาจเสนอหัวข้อที่คิดว่านักเรียนน่าจะสนใจและมีคุณค่าในการเรียนรู้โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกหัวข้อประเด็นปัญหา ดังต่อไปนี้

1.1 หัวข้อประเด็นปัญหาควรจะมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของนักเรียน อย่างน้อยที่สุดนักศึกษาควรจะมี ความคุ้นเคยกับหัวข้อเพื่อให้ นักศึกษาจะได้สามารถตั้งคำถามเกี่ยวกับ หัวข้อนั้นๆ ได้

1.2 มีการส่งเสริมทักษะและความรู้พื้นฐานที่เพียงพอสำหรับทำโครงการให้สำเร็จ และควรบูรณาการวิชาการต่าง ๆ เข้าไปในการทำโครงการ เช่น วิทยาศาสตร์สังคมศึกษา ภาษา และศิลปะมาประยุกต์ใช้ เพื่อให้ได้โครงการที่ดีและมีคุณภาพ

1.3 หัวข้อประเด็นปัญหาควรจะมีคุณค่าเพียงพอ ที่จะให้นักศึกษาได้ใช้เวลาในการศึกษาค้นคว้าอย่างน้อย 1 สัปดาห์

1.4 หัวข้อประเด็นปัญหาสามารถศึกษาค้นคว้า หรือ ทดสอบ ทดลองในโรงเรียนมากกว่าที่ไปทำที่บ้าน กล่าวคือเน้นการทำงานและเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

2. ระยะเริ่มต้นโครงการ (Getting project start) เมื่อหัวข้อประเด็นปัญหาได้รับการเลือก แล้วครูมักจะเริ่มต้นด้วยการสร้างแผนภูมิเครือข่ายการเรียนรู้หรือแผนภูมิความคิด (Concept map) โดยใช้เทคนิคการระดมสมอง เพื่อวางแผนในการศึกษาและร่วมกันตั้งคำถาม เพื่อค้นหาคำตอบ ในระยะนี้มักจะเป็นระยะที่ผู้เรียนทบทวน ประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับหัวข้อ หรือ ประเด็นที่กำลังศึกษาอยู่

3. ระยะดำเนินการโครงการ (Project in progress) ระยะนี้ประกอบด้วยการศึกษา ค้นคว้า โดยตรง มักจะมีการศึกษา หรือออกไปหาข้อมูลนอกชั้นเรียน เพื่อค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ ข้อ 31 เนื้อหาเพื่อวางแผนจัดกิจกรรมในการทำโครงการ ซึ่งอาจจะมีการบูรณาการองค์ความรู้หลายวิชา เข้าด้วยกัน เช่น ศิลปะต่าง ๆ การวาด การปั้น การประดิษฐ์การก่อสร้างและความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ในระยะนี้นักศึกษาจะได้รับความรู้และประสบการณ์ใหม่จากการศึกษาในโครงการ



มีการทดสอบสมมติฐานและปรับปรุงแก้ไขผลงานที่ทำในโครงการให้เป็นผลสำเร็จ นักศึกษามักจะใช้เวลาทำโครงการในระยะนี้ยาวนานกว่าทุกระยะ

4. ระยะสรุปและอภิปรายผลโครงการงาน (Consolidating project) ระยะนี้ประกอบด้วย การเตรียมการสำหรับนำเสนอผลการศึกษาในโครงการ ในรูปแบบต่างเมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมแล้ว นักศึกษาและครูร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ที่ได้จากโครงการ และ วางแผนเตรียมการสำหรับการศึกษาในโครงการต่อไป

ความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน

ความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของนักศึกษาที่เป็นผลมาจากความสนใจ หรือเจตคติของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอน เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อนักศึกษาได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย

ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

1. ทฤษฎีแรงจูงใจของคาร์ล โรเจอร์ มาสโลว์ เสนอแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะความต้องการของมนุษย์จะพัฒนาไปตามลำดับ ความต้องการเบื้องต้นจะต้องได้รับการตอบสนองเสียก่อน จึงจะเกิดความต้องการอื่นๆ ที่อยู่ในระดับสูงขึ้นไป ความต้องการที่สำคัญมี 5 ชั้น

2. ทฤษฎีจูงใจค้ำจุนหรือทฤษฎีองค์ประกอบคู่ของแฟรสเดริก เดอร์จเบอร์แบ่งเป็น 1) ปัจจัยจูงใจ 2) ปัจจัยค้ำจุน

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ค่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบด้วยแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เมธาวิ โสรเนตร (2560): 4) ได้ทำวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบโครงการเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคอมพิวเตอร์และความสามารถในการทำโครงการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ผลการศึกษาโดยใช้เทคนิคการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) แบบแผนการวิจัยเป็นแบบหนึ่งกลุ่มสอบก่อน-สอบหลัง (One group pretest-posttest design) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคอมพิวเตอร์และแบบประเมินความสามารถในการทำโครงการการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า ที(t-test)แบบ Dependent samples ผลการวิจัยพบว่า 1)แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงการคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 83.12/ 82.48 2) ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบโครงการสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ.01และ 3)

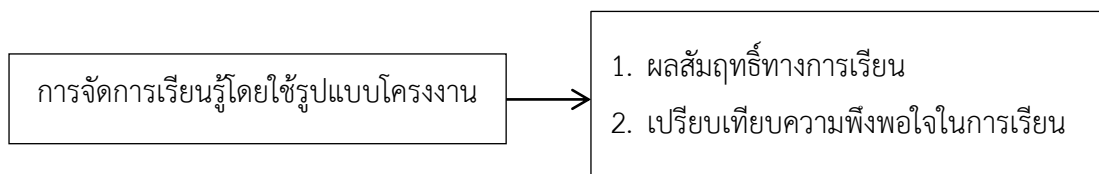


ค่าเฉลี่ยความสามารถในการทำโครงงานของนักเรียน ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังจัดการเรียนรู้แบบโครงงานอยู่ในระดับสูง

ธีรพัฒน์ วงศ์มสิน และคณะ (2562: 1) ได้ทำวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง ของนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา ก่อนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่าง คือนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน จำนวน 25คนได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแผนการจัดการ เรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน และแบบสอบถามการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และสถิติ ทดสอบ-t-test แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า นิสิตที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน มีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองโดยรวม และรายด้านทุกด้าน ได้แก่ ด้านการจัดการตนเอง ด้านการตรวจสอบตนเอง และด้านการเปลี่ยนแปลงตนเอง สูงกว่าก่อนได้รับการ จัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ แบบโครงงานเป็นฐานช่วยพัฒนาการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนิสิตระดับบัณฑิตศึกษาได้

ชมพู เนื่องจางงค์ และคณะ (2563: บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่อง กรอบทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน จากการศึกษาผลปรากฏดังนี้ การพัฒนาผู้เรียนที่เน้นกรอบทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานมีการนำเอาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 อันประกอบด้วย 1) ทักษะชีวิตและการทำงาน 2) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี 3) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม เข้ามามีส่วนร่วมในออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียน การจัดการเรียนการสอน ผสมผสานร่วมกับโครงงานทั้ง 4 รูปแบบ คือ 1) โครงงานประเภทสำรวจ 2) โครงงานประเภททดลอง 3) โครงงานประเภทสิ่งประดิษฐ์และ 4) โครงงานประเภททฤษฎีโดยมีลักษณะการจัดกิจกรรมที่ยึดผู้เรียนและการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบบนหลักของกรอบทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ เขตพระนคร กรุงเทพมหานครซึ่งกำลังศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมนักศึกษา 135 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการซึ่งกำลังศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ห้องเรียน 2/5 จำนวน 45 คน ที่ผู้วิจัยได้ทำการสอนผู้วิจัยได้สุ่มแบบอาศัยความน่าจะเป็น ด้วยการสุ่มแบบง่าย โดยแยกเป็นเพศหญิง และ เพศชาย โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวนทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ เรื่อง หลักการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลัง
3. แบบสำรวจความพึงพอใจด้านการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง หลักการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ

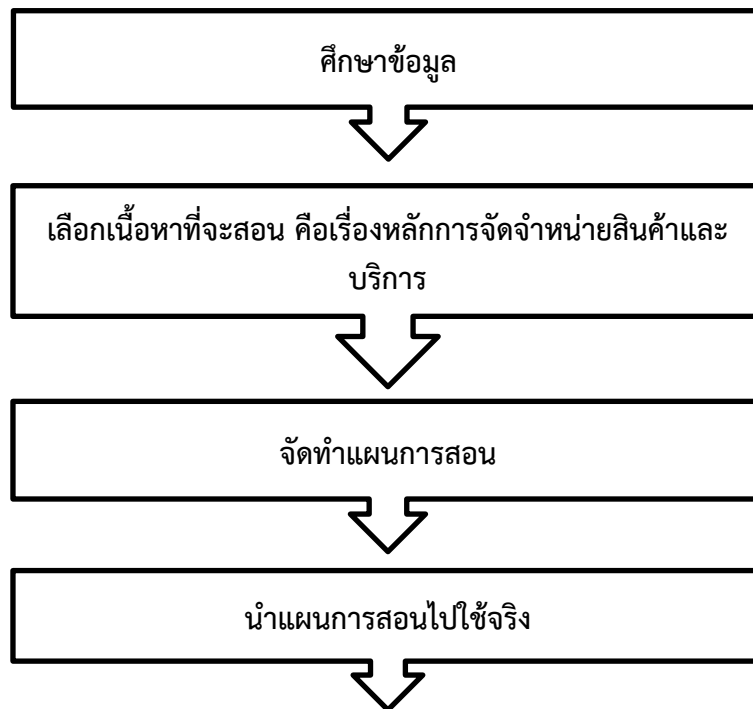
การสร้างเครื่องมือและการพัฒนา

1) ขั้นตอนการสร้างแผนการสอน

1. ศึกษาหลักสูตร จุดประสงค์ทั่วไปของเนื้อหา รายวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการเพื่อจัดทำแผนการสอนต่อไป
2. เลือกเนื้อหาที่จะสอน คือ เรื่อง หลักการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ
3. จากคำอธิบายรายวิชา จุดประสงค์รายวิชา วิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วสร้างแผนการสอน ซึ่งประกอบด้วย
 - 3.1 สารสำคัญ
 - 3.2 จุดประสงค์การเรียนรู้
 - 3.3 เนื้อหา
 - 3.4 กิจกรรมการเรียนการสอน
 - 3.5 สื่อการเรียนการสอน
 - 3.6 การวัดและประเมินผล

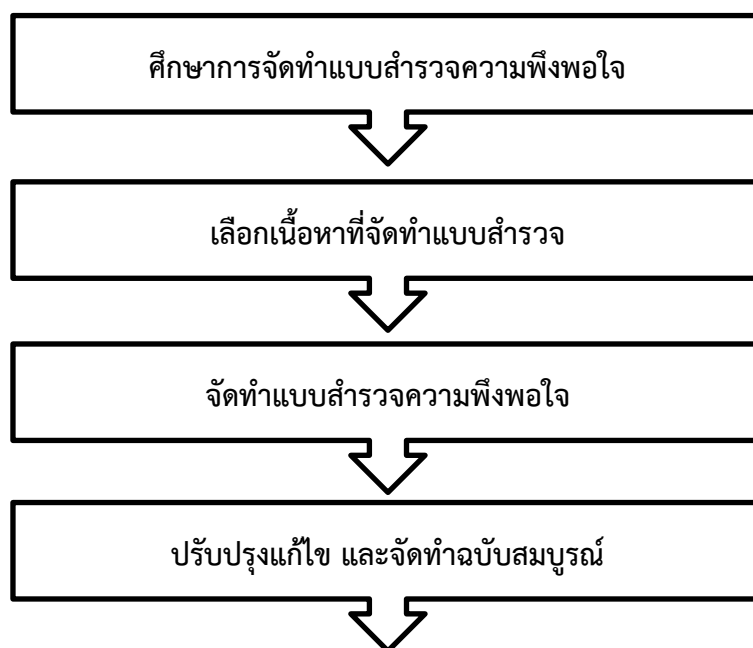


4. นำแผนการสอนที่สร้างขึ้นไปดำเนินการสอนเพื่อการวิจัยต่อไป ซึ่งสามารถเขียนเป็นแผนภาพ ได้ดังนี้



ภาพที่ 2 ขั้นตอนการสร้างแผนการสอน

2) ขั้นตอนการสร้างแบบสำรวจความพอใจ



ภาพที่ 3 ขั้นตอนการสร้างแบบสำรวจความพอใจ



3) ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1. ศึกษาการสร้างแบบทดสอบ จากเอกสารเทคนิคการวัดผลและประเมินผลการศึกษา
2. ทำการวิเคราะห์หลักสูตรในการสอบที่เกี่ยวกับเนื้อหาที่สอน
3. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเนื้อหาแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ เนื้อหาที่ 1 จำนวน 20 ข้อ เนื้อหาที่ 2 จำนวน 20 ข้อ
4. นำแบบทดสอบปรับปรุงแก้ไขก่อนใช้จริงการเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในเบื้องต้นผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานในรายวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2

2. ให้กลุ่มตัวอย่างได้เรียนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน ในรายวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นหลังจากทำการสอนสิ้นสุดลงผู้ศึกษาค้นคว้าได้วัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานและทดสอบหลังเรียน (Post -test) กับนักศึกษากลุ่มตัวอย่างตรวจให้คะแนนเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าเฉลี่ย
 1. ใช้เปรียบเทียบ t-test (dependent) ก่อนเรียนและหลังเรียน
 2. ใช้หาค่าโดยรวมของความพึงพอใจ
2. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 1. ใช้เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ก่อนเรียนและหลังเรียน
 2. ใช้หาค่าเฉลี่ยโดยรวมของความพึงพอใจ
3. ค่า t-test (dependent) ใช้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบค่าคะแนนก่อนเรียนและค่าคะแนนหลังเรียน ดังปรากฏผลในตารางที่ 1 ตารางที่ 1 คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน

รายการ	จำนวน (คน)	คะแนน โดยรวม	ค่าเฉลี่ย	SD
คะแนนก่อนเรียน	45	952	21.16	2.01
คะแนนหลังเรียน	45	1200	26.67	1.43



จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เท่ากับ 21.16 จากส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.01 และคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เท่ากับ 26.67 จากส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.43

การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนแบบโครงการเรื่อง หลักการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนแบบโครงการ ดังปรากฏผลในตาราง 2

ตารางที่ 2 คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนแบบโครงการโดยภาพรวม

รายการประเมิน	\bar{x}	SD	การแปลผล
ด้านสาระการเรียนรู้	4.73	0.43	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.81	0.38	มากที่สุด
ด้านสื่อการเรียนการสอน	4.74	0.52	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล	4.84	0.42	มากที่สุด
รวม	4.78	1.05	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่านักศึกษาที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนแบบโครงการเรื่อง หลักการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการมีความพึงพอใจ โดยภาพรวมและเป็นรายด้าน ทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านสาระการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนการสอน และด้านการวัดผลและประเมินผล อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีความพึงพอใจ ทุกข้ออยู่ในระดับมากที่สุด และข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดในแต่ละด้านมีดังนี้ ด้านการวัดและประเมินผล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.84 จากส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 จากส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.38 ด้านสื่อการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 จากส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 ด้านสาระการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 จากส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43

สรุปผลการวิจัย

1. 1. นักศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา การจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ เรื่อง หลักการการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ ของนักศึกษามีค่าเฉลี่ยหลังเรียน 26.67 สูงกว่าก่อนเรียน 21.16 โดยมีส่วนต่าง เท่ากับ 5.51



2. นักศึกษา มีความพึงพอใจในภาพรวมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่อง หลักการการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ด้านการวัดและประเมินผล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.84 จากส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 จากส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.38 ด้านสื่อการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 จากส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 ด้านสาระการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 จากส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการเรียนของนักศึกษาในรายวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ

1. นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ รายวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ เรื่อง หลักการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ โดยมีค่าเฉลี่ยหลังเรียน 26.16 สูงกว่าก่อนเรียน 21.67 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเป็นการเน้นให้นักศึกษาปฏิบัติเรียนรู้ด้วยตัวเองเพื่อให้เกิดทักษะกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เมธาวี โสรเนตร (2560: 4) ได้ทำวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบโครงการเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คอมพิวเตอร์และความสามารถในการทำโครงการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ผลการศึกษาโดยใช้เทคนิคการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) แบบแผนการวิจัยเป็นแบบหนึ่งกลุ่ม สอบก่อน-สอบหลัง (One group pretest-posttest design) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนคอมพิวเตอร์และแบบประเมินความสามารถในการทำโครงการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่า ที(t-test)แบบ Dependent samples ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงการคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 83.12/ 82.48 2) ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน คอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบโครงการสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ.01และ 3) ค่าเฉลี่ยความสามารถในการทำโครงการของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 หลังจัดการเรียนรู้แบบโครงการอยู่ในระดับสูง การเรียนแบบโครงการร่วมกับโซเซียลมีเดียจะช่วยพัฒนาสมรรถนะและทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา ได้เป็นอย่างดี

2. ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ ได้แบ่งหัวข้อและขั้นตอนในการวัดไว้ 4ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านสื่อการเรียน



การสอนและอุปกรณ์การเรียนรู้ 4) ด้านการวัดและประเมินผล ซึ่งนักศึกษามีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นตัวกลางที่ช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนกับนักศึกษาดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพทำให้เข้าใจเนื้อหาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่ครูผู้สอนตั้งไว้ นักศึกษามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนให้ซักถาม อภิปรายและรายงานอย่างทั่วถึง นักศึกษาได้ทราบคะแนนจากผลงานของผู้เรียน รวมทั้งการเสริมแรงด้วยการกล่าวชมเมื่อผู้เรียนทำกิจกรรมอย่างตั้งใจ ผลการศึกษาค้นคว้าด้านความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรีปี 2 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนแบบโครงงานโดยรวมและเป็นรายด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของชมพู เนื่องจางงค์ และคณะ (2563: บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่อง กรอบทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน จากการศึกษาผลปรากฏดังนี้ การพัฒนาผู้เรียนที่เน้นกรอบทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานมีการนำเอาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 อันประกอบด้วย 1) ทักษะชีวิตและการทำงาน 2) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี 3) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม เข้ามามีส่วนร่วมในออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียน การจัดการเรียนการสอน ผสมผสานร่วมกับโครงงานทั้ง 4 รูปแบบ คือ 1) โครงงานประเภทสำรวจ 2) โครงงานประเภทการทดลอง 3) โครงงานประเภทสิ่งประดิษฐ์และ 4) โครงงานประเภททฤษฎีโดยมีลักษณะการจัดกิจกรรมที่ยึดผู้เรียนและ การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบบนหลักของกรอบทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยวิธีสอนแบบโครงงานโดยใช้รูปแบบโครงงานไปสอนในรายวิชาอื่นได้ตามความเหมาะสมเพื่อเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาและพัฒนาความสามารถของนักศึกษา ในด้านทักษะแสวงหาความรู้ ในการคิดประเด็นการศึกษา ค้นคว้า การวางแผนการดำเนินงานการดำเนินงานตามแผน การสรุปผลการดำเนินงานและสามารถ นำเสนอโครงงานได้อย่างหลากหลาย

2. ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบโครงงาน กระบวนการกลุ่มถือว่ามีสำคัญอย่างยิ่งเพราะเป็นการฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและต้องรู้จักกระบวนการในการแสวงหาความรู้อย่างเป็นระบบตั้งแต่คิดประเด็นการค้นคว้า การวางแผนในการสืบค้น การดำเนินการตามแผนที่วางไว้ การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสืบค้น และการสรุปผลจากการสืบค้นความรู้และการบันทึก



จัดเก็บ ซึ่งนักเรียนต้องร่วมมือกันทำงานความสามัคคีของสมาชิกในกลุ่ม เพื่อที่จะทำให้งานประสบความสำเร็จบรรลุเน้นให้นักศึกษาได้รู้และเข้าใจในบทบาทและหน้าที่ของตนเองให้มากที่สุด

3. ควรนำโครงการไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ในการเรียนและการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพเพราะกระบวนการโครงการ เป็นกระบวนการที่สอนให้นักศึกษารู้จักหาวิธีการแก้ไขเกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ

4. ควรประเมินทักษะการแสวงหาความรู้ เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ รักการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ ถ้าได้มีการประเมินจากผู้ใกล้ชิด กระตุ้นและประเมินผลการปฏิบัติงานและนำผลการประเมินมาใช้อย่างสม่ำเสมอ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการนำทักษะด้านอื่นมาร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ เช่น ทักษะชีวิตและอาชีพ (Life & Career Skills)

2. ควรมีการเปรียบเทียบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยโครงการกับวิธีการสอนด้วยวิธีอื่น

3. ควรมีการศึกษาเจตคติที่มีต่อวิชาการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ และการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงการ

เอกสารอ้างอิง

กุลธรรมาศ เทียมทิพร. (2559). การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ชมพู เนื่องจำนงค์ และคณะ. (2563). กรอบทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน. สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ.

ธีรพัฒน์ วงศ์สิน. (2562). การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง. ภาควิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

บุตรศิลา มากมณี. (2562). การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี. 2562, ค้นหาเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2566,
<https://anyflip.com/zcflo/xgeb/basic>

เมธาวี โสรเนตร. (2560). การจัดการเรียนรู้แบบโครงการเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคอมพิวเตอร์และความสามารถในการทำโครงการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3. มหาวิทยาลัยบูรพา.



**การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม โดยใช้
ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1
The Developing Academic in The Subject of Activities Promoting
Morality and Ethies By Using Cooperative Learning Process Skill
Of The First-Year Vocational Certificate Students**

ธีรศักดิ์ สุริเจย์¹

¹วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ, E-mail: 1093_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม โดยใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน ที่สอนโดยใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้โดยใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ประชากรเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ จำนวน 45 คน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ซึ่งกำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ ที่เรียนรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนที่มีระดับความสามารถทางการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำ แล้วแบ่งนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 6 คน ประกอบด้วยสมาชิกกลุ่มที่มีระดับความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน โดยพิจารณาจากคะแนนผลสัมฤทธิ์ของภาคเรียนที่ผ่านมา ซึ่งแต่ละกลุ่มประกอบด้วยนักเรียน เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน และต่ำ 2 คน โดยกลุ่มตัวอย่างได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดการเรียนรู้ประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษา ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ



Abstract

The purpose of this study was to compare learning achievements in the moral and ethical promotion activities subjects by using cooperative learning process skills of first-year vocational certificate students after studying was significantly higher than before studying at the 0.05 level. The sample group used in the research is student of Tangtrongchit Commercial Technology College First-year vocational certificate, number of 45 people, obtained through purposive selection. From students who are enrolled in the course on activities promoting morality and ethics. The Data were analyzed by taking the mean, standard deviation and t-test.

The results of the research found that students who studied by organizing learning activities using cooperative learning process skills. Have academic achievement after studying was significantly higher than before studying at the .05 level.

Keyword: cooperative learning

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการอาชีวศึกษา มีบทบาทสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศ ให้เจริญก้าวหน้า มีความมั่นคง และพร้อมที่จะแข่งขันกับนานาชาติ ปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเป็นไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมของประเทศ หากการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของประเทศไม่เป็นไปตามเป้าหมายกำลังคนทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีไม่เพียงพอการพัฒนานวัตกรรม และนำเทคโนโลยีมาใช้อย่างไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ขาดการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาปรับใช้อย่างเหมาะสม ย่อมส่งผลกระทบต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับนานาชาติ ดังนั้น แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 พ.ศ. 2555-2559 จึงยึดหลักการปฏิบัติตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และขับเคลื่อน ให้เกิดผลในทางปฏิบัติที่ชัดเจนยิ่งขึ้นในทุกภาคส่วนทุกระดับ ยึดแนวคิดการพัฒนาแบบบูรณาการ เป็นองค์รวมที่มีคนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา มีการเชื่อมโยงทุกมิติของการพัฒนาอย่างบูรณาการ ทั้งมิติ ตัวคน สังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และการเมือง เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้พร้อมเผชิญการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น ทั้งในระดับปัจเจกครอบครัว



ชุมชน สังคม และประเทศชาติ ขณะเดียวกันให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในสังคม
ในกระบวนการพัฒนาประเทศ

คุณธรรมนำความรู้ไปสู่การดำเนินชีวิตที่มีความสุข โดยอาศัยวิทยาการจากกระบวนการ
วิทยาศาสตร์สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นำมาปรับใช้ในการดำรงชีวิตให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ทาง
ธรรมชาติและสังคมมนุษย์ ได้อย่างมีความสุข ซึ่งสอดคล้อง กับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ
พุทธศักราช 2542 มาตรา 23 ที่กำหนดว่าการจัดการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบการศึกษานอกระบบ
และการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่งต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และบูรณาการ
ตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาเกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม
ได้แก่ ครอบครัว ชุมชน ชาติและสังคมโลก รวมถึงความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของ
สังคมไทยและระบบการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็น
ประมุขและมาตรา 24 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ในสถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้อง
ดำเนินการในเรื่อง การฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์
ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ด้วยความสำคัญดังกล่าว สถานศึกษาอาชีวศึกษาต้องจัดให้มีกิจกรรมเสริมหลักสูตรไม่น้อย
กว่า 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ทุกภาคเรียน เพื่อพัฒนาวิชาการและวิชาชีพ ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม
ค่านิยม ระเบียบวินัย การต่อต้านความรุนแรงและสารเสพติด ส่งเสริมการคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์
การทำงานปลูกฝังจิตสำนึก และเสริมสร้างการเป็นพลเมืองไทยและพลโลก รวมทั้งการทํานุบำรุง โดย
เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียน “เป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุข”

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ในชั้น
พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม อยู่ในระดับ ปรับปรุง ทั้งยัง
อ่อนทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ อาจเป็นเพราะผู้ศึกษาจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน ด้วย
เทคนิคการสอนแบบบรรยาย ผู้ศึกษามีความสนใจที่จะนำโดยใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้ แบบ
ร่วมมือ ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อันจะส่งผลให้นักเรียนได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนให้สูงขึ้น และผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด พร้อมทั้งได้รับการปลูกฝังคุณลักษณะ คุณธรรม
จริยธรรม ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เพื่อให้เป็นคนดีของครอบครัว สังคม และเป็นกำลังสำคัญในการ
พัฒนาประเทศชาติในอนาคต



วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม โดยใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ก่อนเรียน และหลังเรียนที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ

สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาที่ได้รับการจัดกิจกรรมรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม โดยใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในช่วงหลังเรียนสูงกว่าช่วงก่อนเรียน

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม โดยใช้สื่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

การจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ในสถานศึกษาอาชีวศึกษา

สืบเนื่องจากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ได้กำหนดความมุ่งหมายและหลักการจัดการศึกษา ต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทย ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา มีความรู้ คุณธรรม โดยในการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียน ทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และต้องถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการ จัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ ตลอดจนต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาความรู้ควบคู่กับคุณธรรม นอกจากนี้ แผนแม่บทส่งเสริมคุณธรรมแห่งชาติ ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2559-2564) ก็ให้ความสำคัญในการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ของประชาชน โดยให้นำศาสนา วัฒนธรรมและความเป็นไทยมาสร้างสรรค์สังคมไทยให้เกิดความเข้มแข็งอย่างมีคุณภาพและ คุณธรรม เป็นการพัฒนาประเทศที่มีความสมดุลทั้งด้านวัตถุ และจิตใจ โดยให้ “คุณธรรมนำการพัฒนา” สร้างสังคมแห่งคุณธรรมตามแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีให้สังคมเกิดความมั่นคง สงบสุขร่มเย็นด้วยมิติทางศาสนา รวมทั้งระบบเศรษฐกิจเกิดความมั่งคั่ง เข้มแข็งด้วยวิถีแห่งวัฒนธรรมไทย และยั่งยืนด้วยหลัก ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยมุ่งหวังที่จะเห็น 3 สถาบันหลักของชาติ คือ ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ มีความเข้มแข็งเป็นฐานรากให้บ้านเมือง สมานฉันท์และมั่นคงอย่างยั่งยืน

กระทรวงศึกษาธิการ จึงได้ประกาศนโยบายที่จะเร่งรัดการปฏิรูปการศึกษาโดยยึดคุณธรรม นำความรู้ สร้างความตระหนักและปลูกจิตสำนึกในคุณค่าของปรัชญาพอเพียง ความสมานฉันท์ สันติ



วิธี วิธีประชาธิปไตย พัฒนาคนโดยใช้คุณธรรมเป็นพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความร่วมมือ ของสถาบันครอบครัว ชุมชน สถาบันศาสนาและสถาบันการศึกษาเพื่อพัฒนาเยาวชน ให้เป็นคนดีมี ความรู้และอยู่ดีมีสุข ซึ่งในส่วนของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาก็ได้ตระหนักถึงความสำคัญ ของการสร้างเสริมคุณธรรม จริยธรรมและธรรมาภิบาลแก่นักเรียน นักศึกษา ประกอบกับกรอบ มาตรฐานคุณวุฒิอาชีวศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2556 ได้กำหนดให้ผู้สำเร็จ การอาชีวศึกษาทุกระดับต้องมี คุณภาพ 3 ด้าน คือ ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ด้านสมรรถนะหลักและสมรรถนะทั่วไป และด้านสมรรถนะวิชาชีพ ซึ่งต่อมาในปี พ.ศ. 2562 ได้มีการปรับปรุงกรอบคุณวุฒิอาชีวศึกษาแห่งชาติ เพื่อให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564 แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 กรอบคุณวุฒิแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง รวมทั้งมาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 จึงได้มีการกำหนดให้ผู้สำเร็จการศึกษา ด้านอาชีวศึกษาทุกระดับ คุณวุฒิอาชีวศึกษา

ทั้งนี้ในการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตร ให้มีการบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนทุกรายวิชา และกำหนดให้มีสัดส่วนการวัด และประเมินผล คิดเป็นร้อยละ 20 ในแต่ละรายวิชา ตลอดจนจัดให้มีการบูรณาการในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรของสถานศึกษาอาชีวศึกษาด้วย ทั้งนี้เพื่อให้การดำเนินการดังกล่าวสามารถสร้างเสริม นักเรียน นักศึกษาอาชีวศึกษาได้อย่างเป็นรูปธรรม จึงได้พิจารณากำหนดรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ในโครงสร้างหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ และหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ซึ่งประกอบด้วยรูปแบบของกิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรมและธรรมาภิบาล ที่หลากหลาย เพื่อเป็น แนวทางสำหรับสถานศึกษาอาชีวศึกษานำไปใช้ และประยุกต์ใช้ตามบริบทของสถานศึกษาในการพัฒนานักเรียน นักศึกษาให้มีคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามระดับคุณวุฒิอาชีวศึกษา และสอดคล้องกับค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ เพื่อความเป็นพลเมืองดีของสังคม ชุมชน และประเทศชาติต่อไปประเภทวิชา และสาขาวิชาต้องครอบคลุมอย่างน้อย 4 ด้าน คือ ด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

แนวคิดด้านคุณธรรม จริยธรรม

จริยธรรมเป็นระบบของการทำความดีละเว้นความชั่ว จึงทำให้พฤติกรรมหลาย พฤติกรรมมีความเกี่ยวข้องกับจริยธรรม ซึ่งนักวิชาการได้เสนอแนะลักษณะของพฤติกรรมจริยธรรมไว้ ดังนี้ (จุเดือน พันธมนาวิน, 2551)



1. พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับหลักทางศาสนา ซึ่งทุกศาสนาสอนให้บุคคลเป็นคนดีซัดเกล้าให้จิตใจอ่อนโยน และส่งเสริมให้บุคคลช่วยเหลือส่วนรวม ได้แก่การรักษาศีล การให้ทาน การปฏิบัติธรรม การทำสมาธิ ฯลฯ

2. พฤติกรรมตามคุณธรรมและค่านิยมต่าง ๆ ที่สังคมเห็นว่าเป็นสิ่งดีงามและสำคัญ สมาชิกในสังคมควรยึดปฏิบัติ เพื่อให้เกิดความสงบสุขในสังคม ได้แก่ความซื่อสัตย์จรรยาบรรณวิชาชีพ ความเป็นกัลยาณมิตร ความประหยัด ความสามัคคีความรับผิดชอบ ฯลฯ

3. พฤติกรรมที่แสดงถึงการกระทำเพื่อส่วนรวม สังคม เพื่อจรรโลงไว้ซึ่งความสงบสุขร่มเย็นของประชาชนส่วนใหญ่ในสังคม ได้แก่ การเคารพกฎหมาย การเคารพสิทธิมนุษยชน ความรับผิดชอบต่อหน้าที่การอุทิศตนในการทำงาน ฯลฯ

4. พฤติกรรมที่แสดงถึงการกระทำที่ต้องการให้บังเกิดผลดีทั้งในระยะสั้นและระยะยาว ต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม ได้แก่ การทำงานอย่างมีจริยธรรม การมีวินัยในตนเอง หรือการควบคุมตนเอง การเป็นสมาชิกที่ดีในองค์กร ฯลฯ

5. พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการให้รางวัล ส่งเสริมผู้อื่น และพฤติกรรมลงโทษผู้อื่นอย่างยุติธรรม ได้แก่ การสนับสนุนทางสังคมของหัวหน้าต่อลูกน้อง การปกครองของหัวหน้า การอบรมเลี้ยงดูบุตรหลานของผู้ปกครอง การดูแลสั่งสอนอบรมของครูแก่นักเรียน ฯลฯ

แนวการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ในสถานศึกษาอาชีวศึกษา สำหรับโครงสร้างของแนวคิดด้านจริยธรรม จะประกอบด้วยคุณธรรมซึ่งมาจากคำสอนทางศาสนา ซึ่งจัดเป็นพฤติกรรมทางบวก ได้แก่

1. ความรับผิดชอบ (Accountability) คือ ความมุ่งมั่นที่จะปฏิบัติหน้าที่ด้วยความผูกพันด้วยความพากเพียรและความละเอียดรอบคอบ ยอมรับผลการกระทำในการปฏิบัติหน้าที่ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย รวมทั้งพยายามที่จะปฏิบัติหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น

2. ความซื่อสัตย์ (Honesty) คือ การประพฤติอย่างเหมาะสมและตรงต่อความเป็นจริง ประพฤติปฏิบัติอย่างตรงไปตรงมา ทั้งกาย วาจา ใจ ต่อตนเองและผู้อื่น

3. ความมีเหตุผล (Rationality) คือ ความสามารถในการใช้ปัญญาในการประพฤติปฏิบัติ รู้จักไตร่ตรอง พิสูจน์ให้ประจักษ์ไม่หลงงมงาย มีความยับยั้งชั่งใจ โดยไม่ผูกพันกับอารมณ์และความยึดมั่นของตนเองที่มีอยู่เดิมซึ่งอาจผิดได้

4. ความกตัญญูทเวทิตี(Gratitude) คือ ความรู้สำนึกในอุปการคุณ หรือบุญคุณที่ผู้อื่น มีต่อเรา

5. ความมีระเบียบวินัย (Disciplined) คือ การควบคุมความประพฤติปฏิบัติให้ถูกต้อง และเหมาะสมกับจรรยาบรรณ ขอบบังคับ ข้อตกลง กฎหมายและศีลธรรม



6. ความเสียสละ (Sacrifice) คือ การละความเห็นแก่ตัว การให้ปันแก่บุคคลที่ควรให้ด้วยกำลังกาย กำลังสติปัญญา รวมทั้งการรู้จักสละทิ้งอารมณ์ร้ายในตนเอง

7. การประหยัด (Thrifty) คือ การใช้สิ่งของพอเหมาะพอควรให้ได้ประโยชน์มากที่สุด ไม่ให้มีส่วนเกินมาก รวมทั้งการรู้จักระมัดระวัง รู้จักยับยั้งความต้องการให้อยู่ในกรอบและขอบเขต ที่พอเหมาะ

8. ความอุตสาหะ (Diligence) คือ ความพยายามอย่างเข้มแข็ง เพื่อให้เกิดความสำเร็จในงาน

9. ความสามัคคี (Harmony) คือ ความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน มีความพร้อมเพรียงร่วมมือกัน กระทำกิจการให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี โดยเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตัว

10. ความเมตตาและกรุณา (Loving Kindness and Compassion) คือ ความรักใคร่ปรารถนาจะให้ผู้อื่นมีสุข กรุณา หมายถึง ความสงสาร คิดจะช่วยให้ผู้อื่นพ้นทุกข์

11. ความยุติธรรม (Justice) คือ การปฏิบัติด้วยความเที่ยงตรง สอดคล้องกับความเป็นจริง และเหตุผล ไม่มีความลำเอียง

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยๆ ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันโดยในกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน และมีความรับผิดชอบร่วมกัน ทั้งในส่วนตนและส่วนรวม เพื่อให้ตนเองและสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีข้อดีหลายประการ อาทิ

- ช่วยพัฒนาความเชื่อมั่นของนักเรียน
- ช่วยพัฒนาความคิดของนักเรียน
- ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
- ช่วยส่งเสริมบรรยากาศในการเรียน
- ส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน
- ทำให้นักเรียนมีวิสัยทัศน์หรือมุมมองกว้างขึ้น
- ช่วยการปรับตัวในสังคมดีขึ้น
- การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีรูปแบบอย่างหลากหลาย ดังต่อไปนี้

1. คิดและคุยกัน (Think Pairs Share) , เพื่อนเรียน (Partners) , ผลัดกันพูด (Say and Switch) ทั้ง 3 รูปแบบเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่คล้ายคลึงกันให้นักเรียนจับคู่กัน ใน



การตอบคำถามอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นสถานการณ์หรือทำความเข้าใจ
เนื้อหาที่เป็นความคิดรวบยอดที่กำหนดให้

2. กิจกรรมโต๊ะกลม (Roundtable หรือ Roundrobin) เป็นรูปแบบการสอนที่จัดกลุ่ม
นักเรียนที่มีจำนวนมากกว่า 2 คนขึ้นไป เปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคน เขียนความคิดเห็นของตน บอก
เล่าประสบการณ์ความรู้ หรือสิ่งที่ตนกำลังศึกษาให้เพื่อนคนที่อยู่ถัดไปโดยเวียนไปทางด้าน ใดด้าน
หนึ่งสมาชิกทุกคนจะใช้เวลาเท่าๆกันหรือใกล้เคียง

3. คู่ตรวจสอบ (Pairs Check), มุมสนทนา (Corners), ร่วมกันคิด (Numbered Heads
together) เป็นรูปแบบการสอนที่คล้ายคลึงกัน คือ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่แบ่งนักเรียน
ออกเป็นกลุ่มย่อยๆให้ช่วยกันตอบคำถาม แก้โจทย์ปัญหา หรือทำแบบฝึกหัดเมื่อสมาชิกทุกคนในกลุ่ม
ย่อยสามารถตอบปัญหา หรือแก้โจทย์ได้แล้วให้แลกเปลี่ยนกันตรวจสอบคำตอบ โดยการจับคู่
ตรวจสอบหรือจัดมุมสนทนา

4. การสัมภาษณ์แบบสามขั้นตอน (Three Step Interview) รูปแบบการจัดการเรียนการ
สอนแบบนี้มี 3 ขั้นตอน โดยผู้สอนกำหนดคำถามหรือประเด็นโจทย์ปัญหาให้นักเรียนตอบ มีหลักการ
ดังนี้

- นักเรียนจับคู่กันคนที่ 1 เป็นผู้สัมภาษณ์โดยถามคำถามให้คนที่ 2 เป็นผู้ตอบ
- นักเรียนสลับบทบาทกันจากผู้ถามเป็นผู้ตอบ และจากผู้ตอบเป็นผู้ถาม
- นักเรียนในแต่ละกลุ่มย่อยผลัดกันเล่า สิ่งที่ตนรู้จากคู่ของตน ให้กลุ่มทราบ

5. การแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (Team Games Tournament หรือ TGT), การ
แบ่งกลุ่มสัมฤทธิ์ (Student Team Achievement Division หรือ STAD) เป็นรูปแบบการสอนที่จัด
กิจกรรมการเรียนการสอนคล้ายคลึงกันซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- การนำเสนอบทเรียน (Class Presentation)
- การจัดทีม (Team)
- การแข่งขัน/การทดสอบ (TGT ใช้การแข่งขัน ส่วน STAD ใช้การทดสอบ)
- การยอมรับความสำเร็จของทีม (Team Recognition)

6. ปริศนาความรู้ (Jigsaw) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ทุกกลุ่มจะได้รับมอบหมายให้ทำ
กิจกรรมเดียวกันโดยผู้สอนแบ่งเนื้อหาของเรื่องที่จะเรียนออกเป็นหัวข้อย่อยเท่าจำนวนสมาชิก แต่ละ
กลุ่ม และมอบหมายให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มค้นคว้าคนละหัวข้อย่อยโดยนักเรียนแต่ละคนจะเป็น
ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่องที่ตนได้รับมอบหมายจากกลุ่มสมาชิก ต่างกลุ่มที่ได้รับมอบหมายในหัวข้อ
เดียวกันจะร่วมกันศึกษาจากนั้นแต่ละคนจะกลับเข้ากลุ่มเดิมของตนเพื่ออธิบายหัวข้อที่ตนศึกษา ให้
เพื่อนร่วมกลุ่มฟัง



7. การสืบสอบเป็นกลุ่ม (Group Investigation) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นบรรยากาศการทำงานร่วมกันเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ที่จะดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างเหมาะสม กล่าวคือ สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มจะเลือกหัวข้อย่อย และเลือกวิธีการแสวงหาคำตอบในเรื่องนั้นๆ ด้วยตัวเองหลังจากนั้นสมาชิกแต่ละคนจะรายงานความก้าวหน้า และผลการทำงานให้กลุ่มตนเองทราบ

8. การเรียนรู้เป็นกลุ่มเพื่อช่วยเหลือเพื่อนเป็นรายบุคคล (Team Assisted Individualization หรือ TAI) เป็นการเรียนการสอนที่ผสมผสานระหว่างการจัดการเรียนแบบร่วมมือ และการเรียนการสอนแบบรายบุคคลเข้าด้วยกันเน้นการสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถส่งเสริมความร่วมมือภายในกลุ่มมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

9. การเรียนรู้แบบร่วมมือผสมผสานการอ่านและการเขียน (Cooperative Integrated Reading and Composition หรือ CIRC) เป็นรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีองค์ประกอบน่าสนใจ ได้แก่ การสร้างกลุ่มอ่าน การจัดกลุ่มย่อยกิจกรรมการอ่านพื้นฐาน การหาเพื่อนช่วยตรวจสอบ การทดสอบ การสอนอ่านการสอนเขียน เป็นต้น

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านต่างๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์ จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัดให้มีคุณภาพนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้ สมพร เชื้อพันธ์ (2547:53) สรุปว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน ปราณี กองจินดา (2549:42) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือผลสำเร็จ ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์เรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตามลักษณะของวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่จะทำให้ นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้าน จิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พระมหาสุนทร ฐิตรัตน์ (2563) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาหน้าที่พลเมืองวัฒนธรรม กับการดำเนินชีวิตในสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโสมนัส กรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ



ร่วมมือ รายวิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เรื่อง วัฒนธรรมไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโสมนัส กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการทำงาน และเรียนรู้เป็นกลุ่ม ซึ่งในระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ นั้นผู้เรียนแต่ละคนรู้จักแบ่งหน้าที่ และมีความรับผิดชอบในงานที่เป็นส่วนของตน ผู้เรียนเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นการปลูกฝังให้ เรียนรู้การเข้าสังคม เห็นใจผู้อื่น เรียนรู้ที่จะอยู่ในสังคม ผ่านกิจกรรมการทำงานกลุ่มโดยมีเนื้อหาที่ เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย ทำให้นักเรียนได้เรียนทั้งสาระเนื้อหา และได้ฝึกทักษะการทำงานกลุ่ม ผู้เรียน มีความเข้าใจในเนื้อหาวิชามากขึ้น และมีความสุข ในการเรียน ผู้เรียนสามารถนำทักษะที่ได้ไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

สุภาพร เจริญอรุณตระกูล (2563) ได้ศึกษา นวัตกรรม “เสริมสร้างคุณธรรมด้วยการบูรณาการวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกับการ เรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน” (Integrating cooperative learning and problem based learning) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 หลังจากการที่ได้รับการเรียนรู้รูปแบบการบูรณาการ วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกับการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน นักเรียนมีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบดี ขึ้น ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งพิจารณาจากค่าความถี่พฤติกรรมด้านความรับผิดชอบ ร้อยละ 87 มีความรับผิดชอบสูง

วิธีการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร หลักสูตร แผนการจัดการเรียนรู้ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อเป็นข้อมูลและแนวทางในการทำวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักศึกษาวិทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 450 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1/7 จำนวน 45 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง จากนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ รายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ รวม 6 ชั่วโมง หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ ใช้เวลารวม 6 ชั่วโมง



2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยพิจารณาค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67–1.00

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 โดยเลือกกิจกรรมการสืบสอบเป็นกลุ่ม จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง คุณธรรม จริยธรรมพื้นฐาน และค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ รวม 6 ชั่วโมง

2. ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

ชั่วโมงที่ 1 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คุณธรรม จริยธรรมพื้นฐาน และค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ จำนวน 20 ข้อ ทำการตรวจแบบทดสอบ และรวบรวมคะแนน

ชั่วโมงที่ 2–5 จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยจัดสืบสอบเป็นกลุ่ม เรื่อง คุณธรรม จริยธรรมพื้นฐาน และค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ โดยให้แต่ละกลุ่มเลือกสมาชิกกันเอง แบบประชาธิปไตย จัดการเรียนการสอนที่เน้นบรรยากาศการทำงานร่วมกัน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ กล่าวคือสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มจะเลือกหัวข้อย่อยและเลือกวิธีการแสวงหาคำตอบ ในเรื่องนั้น ๆ ด้วยตัวเองแล้วช่วยกันเขียนลงกระดาษโปสเตอร์ นำเสนอหน้าชั้นเรียน

ชั่วโมงที่ 6 ดำเนินการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม จำนวน 20 ข้อ ทำการตรวจแบบทดสอบและรวบรวมคะแนน

3. วิเคราะห์ผลข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำผลการทดสอบจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มาตรวจให้คะแนน แล้ววิเคราะห์ข้อมูล โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูล เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อน การเรียนและหลังเรียน โดยใช้คะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฉบับก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยการทดสอบค่าที (t-test dependent)



ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม โดยใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผู้วิจัยนำคะแนนจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไปด้วยค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงได้ ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบ ก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	\bar{X}	SD	\bar{D}	SD _D	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	8.56	3.58				
หลังเรียน	12.76	2.18	4.20	2.45	11.52 *	0.0000

จากตารางพบว่าที่ 1 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 8.56 คะแนน และ 12.76 คะแนน ตามลำดับ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัย พบว่า นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ทักษะกระบวนการกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจเป็นเพราะผู้วิจัยเริ่มต้นจากการนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการสร้างความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการอยากรู้อยากเห็น โดยใช้รูปภาพ กิจกรรมเล่าเรื่องสั้นๆ ให้ผู้เรียนฟัง ให้ผู้เรียนตอบคำถาม เพื่อกระตุ้นการคิดของผู้เรียน จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มสมาชิกมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ และใช้กระบวนการกลุ่มสร้างผลงาน ให้นักเรียนนำเสนอผลงานกลุ่มของตนเอง การปฏิบัติกิจกรรมตามใบงานกิจกรรมจะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะความสามารถ ในการคิดวิเคราะห์ ด้านความสัมพันธ์ความสำคัญและหลักการ เช่น ใบงานกิจกรรม การทดสอบย่อยท้ายแผนของการจัดกิจกรรม การเรียนรู้แต่ละแผน ผู้วิจัยได้



ศึกษาวิธีการสร้างจากหนังสือการวัดผลประเมินผลวิเคราะห์เนื้อหาโครงสร้างหลักสูตร หน่วยการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ ที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ตามมาตรฐาน และตัวชี้วัด จึงทำให้ผู้เรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยแบบกระบวนการกลุ่มในรายวิชาการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ควรมีเวลาให้นักศึกษาได้ปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนอย่างเพียงพอทั้งขั้นตอน การกำหนดปัญหา การตั้งสมมติฐาน การศึกษาและการรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การสรุป และการรายงาน เพื่อให้นักศึกษาได้พัฒนาความสามารถของตน
2. ผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก และแสดงความคิดเห็นออกมาแม้ว่าจะเป็นความคิดเห็นที่แตกต่างกัน หรือไม่ถูกต้อง เพื่อนำไปสู่การอภิปรายและการสรุปที่ถูกต้อง
3. ผู้สอนควรสร้างบรรยากาศ เพื่อจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง และมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากที่สุด และทั่วถึงทุกคน โดยให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะกระบวนการต่างๆ ในการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ เพื่อให้สามารถค้นพบความรู้สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

1. ควรศึกษาถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม
2. ควรนำรูปแบบการกิจกรรมการเรียนรู้แบบโยนิโสมนสิการ ไปวิจัยและพัฒนาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระ หรือเนื้อหาวิชาอื่น เช่น วิชาหน้าที่พลเมือง และศีลธรรม การเมืองการปกครองของไทย มนุษยสัมพันธ์ในการทำงาน เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา อุปสาร. (2547). การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) เรื่อง ศาสนากับการดำเนินชีวิต กลุ่มวิชาสังคมศึกษา ระดับประกาศนียบัตร ชั้นปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2540). **ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการกระบวนการคิด**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ช่อลัดดา ขวัญเมือง. (2542). **กิจกรรมแนะแนวในชั้นเรียน**. พิษณุโลก: ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม.



- ดวงพร อิมแสจันทร์. (2554). การพัฒนาการเรียนรู้ เรื่อง หลักปรัชญาของเศรษฐกิจกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศและความสามารถในการแก้ปัญหาตามขั้นตอนการจัดการเรียน. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธนิตย์ สุวรรณเจริญ. (2565). การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning). ค้นวันที่ 10 มิถุนายน 2560, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/209790>
- พระมหาสุนทร ฐิตรัตน์ (แก้วทองนอก) (2563). การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาหน้าที่พลเมืองวัฒนธรรม กับการดำเนินชีวิตในสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโสมนัส. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- สุภาพร เจริญอรุณตระกูล (2563). นวัตกรรม“เสริมสร้างคุณธรรมด้วยการบูรณาการวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกับการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน” (Integrating cooperative learning and problem based learning)”.สระบุรี.สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระบุรี เขต 2
- หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2562). หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการการอาชีวศึกษา



**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในการเขียนแผนการตลาด วิชาการบริหารธุรกิจขนาดย่อม
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาด
วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ**
**Learning Achievement in Writing Marketing Plans Small Business
Administration of First-Year Higher Diploma Students, Marketing Major
Tangtrongjit Business Administration Technology College**

ศิริรัตน์ บุญยเกตุ¹

¹สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ, E-mail: 2060_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการเขียนแผนการตลาด วิชาการบริหารธุรกิจขนาดย่อม ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาห้อง 1/4 จำนวน 28 คน โดยใช้การสุ่มอย่างง่าย โดยการจับฉลาก คิดเป็นร้อยละ 28.57 ของประชากรทั้งหมด เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินผลการเขียนแผนการตลาด

ผลการวิจัย พบว่า 1) การวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของ นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนด้วยแบบประเมินผลการเขียนแผนการตลาด วิชาการบริหารธุรกิจขนาด ย่อม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการตลาด โดยใช้ t-test (Dependent Samples) ซึ่งนักศึกษาที่เรียนรู้ในการเขียนแผนการตลาดมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อน เรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) การแบบประเมินการเขียนแผนการตลาด ของนักศึกษาที่ ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยการเขียนแผนการตลาดโดยแบบประเมินแผนการตลาด วิชาการบริหารธุรกิจ ขนาดย่อม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการตลาด มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 15.39 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 76.96 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์คะแนน ร้อยละ 60 กับคะแนน ประเมินการเขียนแผนการตลาดของของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขา การตลาด สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์, การจัดการเรียนการสอน, แผนการตลาด



Abstract

This research aims to study of learning achievement in writing marketing plans. Small Business Administration of the first year high diploma students in the field of marketing Tangtrongjit Business Administration Technological College. The population and the sample group were 28 students at the Diploma level of Tangtrongjit Business Administration Technological College. The primary variable is marketing plan writing; the dependent variable is learning achievement. The tools used in the study were the test, the marketing plan writing assessment form.

The research findings were as follows: 1) Comparative analysis of mean scores before learning and post-learning achievement of students who received the learning management method test Small Business Administration High Vocational Diploma Level 1 in Marketing by using t-test (Dependent Samples), the mean score of the test before learning was 27.79 and the mean score of achievement after learning was 59.46. Students who learned to write marketing plans had higher learning achievement after learning than before. Statistically significant at the .05 level. 2) Marketing plan writing assessment form of students who were managed to learn by writing a marketing plan by using the marketing plan assessment form Small Business Administration Diploma level, 1st year in Marketing, had an average score of 15.39 points, representing 76.96% and when compared between the score criteria of 60% and the evaluation scores of writing marketing plans of the 1st year Diploma students. 1 Marketing category, significantly higher than the criteria at the .05 level.

Keywords: Achievement, Teaching and learning management, marketing plans

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนได้มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีบทบาทในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง และสามารถคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็นซึ่ง สอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็น การพัฒนาการเรียนรู้ (พ.ศ. 2561-2580) ว่าด้วย เรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา มีการออกแบบ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการสร้างระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทางวิชาการ



ระดับนานาชาติ อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการพัฒนาคนไทยตามพหุปัญญาให้เต็มตามศักยภาพ การสร้างเสริมศักยภาพ ผู้มีความสามารถพิเศษให้สามารถต่อยอดการประกอบอาชีพได้อย่างมั่นคง

สถานการณ์โลกที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็วและเชื่อมโยงกันใกล้ชิดมากขึ้น การแข่งขันด้านเศรษฐกิจจะเข้มข้นมากขึ้น สังคมโลกจะมีความเชื่อมโยงใกล้ชิดกันมากขึ้นเป็นสภาพไร้พรมแดนการพัฒนาเทคโนโลยีจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและจะกระทบชีวิตความเป็นอยู่ในสังคมและการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจอย่างมากขณะที่ประเทศไทยมีข้อจำกัดของปัจจัยพื้นฐานเชิงยุทธศาสตร์เกือบทุกด้านและจะเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาที่ชัดเจนมากขึ้น การศึกษาของประเทศไทยต้องปรับตัวขนาดใหญ่โดยจะต้องเร่งพัฒนาวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนา และนวัตกรรมให้เป็นปัจจัยหลัก ในการขับเคลื่อนการพัฒนาในทุกด้านเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยท่ามกลางการแข่งขันในโลกที่รุนแรงขึ้นมากแต่ประเทศไทยมีข้อจำกัดหลายด้าน อาทิ คุณภาพคนไทยยังต่างแรงงาน ส่วนใหญ่มีปัญหาทั้งในเรื่ององค์ความรู้ทักษะ และทัศนคติสังคมขาดคุณภาพและมีความเหลื่อมล้ำสูงที่เป็น อุปสรรคต่อการยกระดับศักยภาพการพัฒนา (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560)

รายวิชาการบริหารธุรกิจขนาดย่อม เป็นวิชาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการปฏิบัติงานด้านวิชาชีพได้จริง โดยการฝึกทักษะการเขียนแผนการตลาด ตามเครื่องมือให้มีความหลากหลายตามรูปแบบ และสามารถพัฒนาทักษะของตนเองให้มีความชำนาญ ดังนั้นจึงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยากหากนักศึกษาขาดทักษะในการนำเสนอตามเครื่องมือของการเขียนแผนการตลาด ตามหลักปฏิบัติ ซึ่งที่ผ่านมาประสบปัญหานักศึกษาที่ขาดทักษะการฝึกปฏิบัติการเขียนแผนการตลาดที่ถูกต้องอันส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ โดยพิจารณาจากคะแนนสอบวัดผลการเรียน ในฐานะ ครูผู้สอนและรับผิดชอบวิชาการบริหารธุรกิจขนาดย่อม จึงควรค้นหาวิธีการหรือเครื่องมือมาใช้ประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้การพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการเขียนแผนการตลาด วิชาการบริหารธุรกิจขนาดย่อม ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ก่อนเรียนและหลังเรียน

สมมติฐานการวิจัย



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการเขียนแผนการตลาด วิชาการบริหารธุรกิจขนาดย่อม ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

รายวิชาการบริหารธุรกิจขนาดย่อม ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาด เป็นวิชาที่ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการดำเนินธุรกิจขนาดย่อม ประเภทและรูปแบบของธุรกิจขนาดย่อม การเป็นผู้ประกอบการ การเริ่มต้นธุรกิจขนาดย่อม การจดทะเบียนจัดตั้งธุรกิจ กฎหมายและองค์การที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจขนาดย่อม ทำเลที่ตั้ง แหล่งเงินทุน การตลาดสำหรับธุรกิจขนาดย่อมและแผนธุรกิจ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2562 หมวดที่ 4 มาตรา 23 กำหนดไว้ว่า การจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมในแต่ละระดับการศึกษาและใน มาตรา 24 (4) ได้กำหนดไว้ว่า “การจัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในทุกวิชา”

การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (student centered หรือ child centered) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่รู้จักกันมานานในวงการศึกษไทย แต่ไม่ประสบความสำเร็จในการปฏิบัติ ควบคู่กับความเคยชินที่ได้รับการอบรมสั่งสอนมาด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยยึดครูเป็นศูนย์กลาง (teacher centered) มาตลอด เมื่อเป็นครูก็เคยชินกับการจัดการเรียนการสอนแบบเดิม ๆ ที่เคยรู้จัก จึงทำให้ไม่ประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญเท่าที่ควร แต่ในยุคของการปฏิรูปการศึกษานี้ได้มีการกำหนดเป็นกฎหมายแล้วว่า ครูทุกคนจะต้องใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญได้ จึงเป็นความจำเป็นที่ครูทุกคนจะต้องให้ความสนใจกับรายละเอียดในส่วนนี้ โดยการศึกษา ทำความเข้าใจ และหาแนวทางมาใช้ในการปฏิบัติงานของตนให้ประสบผลสำเร็จ ประกอบด้วย

- ด้านหลักสูตร กล่าวถึงการปฏิรูปหลักสูตรให้ต่อเนื่อง เชื่อมโยง มีความสมดุลในเนื้อหาสาระ ทั้งที่เป็นวิชาการ วิชาชีพ และวิชาว่าด้วยความเป็นมนุษย์ และให้มีการบูรณาการเนื้อหาหลากหลายที่มีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต

- ด้านกระบวนการเรียนรู้ กล่าวถึง กระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ โดยถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และเป็นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต



ตั้งข้อมูลที่ระบุไว้เป็นหัวใจของการปฏิรูปการศึกษาที่สำนันโยบายและแผนการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ (2543) ได้สรุปถึงลักษณะกระบวนการจัดการเรียนรู้ในสาระของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ

- ด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยผู้เรียนเป็นสำคัญ จะต้องประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง โดยการใช้วิธีการประเมินผู้เรียนหลาย ๆ วิธี ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรมการเรียนและการร่วมกิจกรรม การใช้แฟ้มสะสมงาน การทดสอบ การสัมภาษณ์ ควบคู่ไปกับกระบวนการเรียนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสแสดงผลการเรียนรู้ได้หลายแบบ ไม่เพียงแต่ความสามารถทางผลสัมฤทธิ์การเรียนซึ่งวัดได้โดยแบบทดสอบเท่านั้น การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้แบบนี้แสดงให้เห็นความแตกต่างอันเกิดจากผลการพัฒนาตนเองของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ได้ชัดเจนมากขึ้น

การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามแนวคิดที่กล่าวถึงข้างต้นสามารถใช้ได้กับการจัดการเรียนการสอนทุกวิชาและทุกระดับชั้น เพียงแต่ธรรมชาติของเนื้อหาวิชาที่ต่างกันจะมีลักษณะที่เอื้ออำนวยให้ครูออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในจุดเด่นที่ต่างกัน คือ

1. รายวิชาที่มีเนื้อหามุ่งให้ผู้เรียนเรียนรู้กฎเกณฑ์และการนำเอากฎเกณฑ์ไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น วิชาคณิตศาสตร์ หรือการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ครูสามารถใช้กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเองโดยใช้วิธีสอนแบบอุปนัย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำกฎเกณฑ์ที่ทำความเข้าใจได้ไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยใช้วิธีการสอนแบบนิรนัย การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นก็จะเป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืน เพราะผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตัวเอง

2. รายวิชาที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นพบความรู้จากการค้นคว้าทดลอง และการอภิปรายโดยใช้หลักเหตุผล เช่น วิชาวิทยาศาสตร์ ผู้เรียนมีโอกาสที่จะได้สร้างความรู้เองโดยตรง เพียงแต่ครูต้องรู้จักการใช้คำถามที่ยั่วและเชื่อมโยงความคิด ประกอบกับการได้มีโอกาสทำการทดลอง เป็นกรปฏิบัติร่วมกัน ผู้เรียนจะได้มีปฏิสัมพันธ์กัน มีการเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อสร้างความรู้ผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่ทำงานมาอยู่แล้ว

3. รายวิชาที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลที่หลากหลายเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของคนในสังคม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ข้อมูลที่มีลักษณะยั่วให้ออกความคิดเห็นได้ เช่น วิชาสังคมศึกษา และวรรณคดีเป็นลักษณะพิเศษที่ครูจะนำมาใช้เป็นเครื่องมือให้เกิดกิจกรรมการใช้ความคิด อภิปรายนำไปสู่ข้อสรุป เป็นผลของการเรียนรู้และการสร้างนิสัยยอมรับฟังความคิดเห็นกัน เป็นวิถีทางที่ดีในการปลูกฝังประชาธิปไตยให้กับผู้เรียน

4. รายวิชาที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นหลัก เช่น วิชาพลศึกษาและงานอาชีพ ครูควรใช้โอกาสดังกล่าว ให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ผ่านกระบวนการทำงาน



5. รายวิชาที่ส่งเสริมความคิดจินตนาการ และการสร้างสุนทรียภาพ เช่น วิชาศิลปะและดนตรี นอกจากจะมีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกายแล้ว ผู้เรียนยังมีโอกาสได้สร้างความรู้ และความรู้สึกที่ดี ผ่านกระบวนการทำงานที่ครูออกแบบไว้ให้

วิชญพัฒน์ ทองแน่น และคณะ (2560) กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย 1. ผลการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยประยุกต์กระบวนการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ประเด็นคือ 1) ขั้นตอนของกิจกรรมในชั้นเรียน และ 2) หลักการออกแบบกิจกรรมในชั้นเรียน โดยขั้นตอนของกิจกรรมในชั้นเรียนมี 6 ขั้นตอน คือ 1) กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ 2) กำหนดเกณฑ์ความสำเร็จในการเรียนรู้ 3) ปฏิบัติกิจกรรมและระบุหลักฐานการเรียนรู้ 4) ประเมินผลจากหลักฐาน การเรียนรู้ 5) ให้ข้อมูลป้อนกลับ และ 6) สรุปผลการเรียนรู้โดยในขั้นที่ 3 มีหลักการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยประยุกต์กระบวนการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนพิจารณาจากผลการประเมินครูด้านความเข้าใจในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ปรากฏว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.69 จากคะแนนเต็ม 25 คะแนน บ่งชี้ว่าครูกลุ่มเป้าหมายสามารถนำความรู้ไปออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่เหมาะสมกับประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนได้ และสามารถถ่ายทอดความเข้าใจในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติจริงไปสู่เพื่อนครูในโรงเรียนและโรงเรียนอื่นได้ ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการสอนในชั้นเรียนของครูระหว่างการสอนแบบเดิมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยประยุกต์กระบวนการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปาริชาติ สุพรรณกลาง (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาสมการ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยปรากฏว่า แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาสมการ มีประสิทธิภาพ 86.00/84.95 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาสมการค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังการใช้แบบฝึกทักษะสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบ ก่อนใช้แบบฝึกทักษะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจที่มีต่อแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาสมการโดยรวมเท่ากับ 4.59 ซึ่งอยู่ในระดับพอใจมากที่สุด

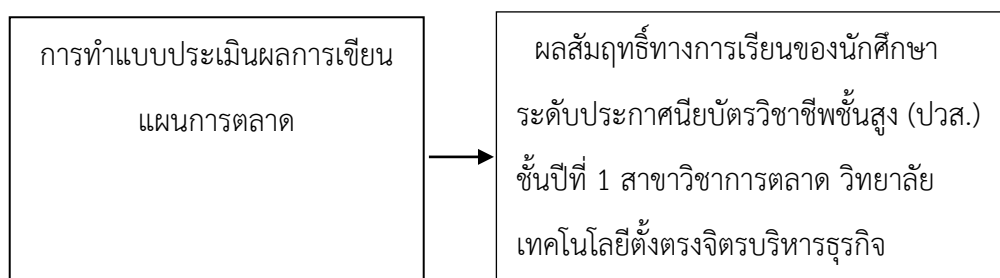
ปวีรศา โคติวงศ์ (2564) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องความเท่ากันทุกประการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับการใช้ชุดการเรียนรู้แบบอุปนัย สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับการใช้ชุดการเรียนรู้แบบอุปนัย ส่งผลให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการค้นพบข้อสรุป ทำให้เห็นคุณค่า ประโยชน์ การได้นำความรู้ไปใช้



อัจฉราพรรณ ทองนาค (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีประสิทธิภาพการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 0.7763 คิดเป็นร้อยละ 77.63 โดยนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 ซึ่งทำให้ได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นตามลำดับ

เอกชัย จันทร์ตา (2564) ได้ทำการวิจัย การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานของห้องเรียนกลับด้าน ด้วยกระบวนการ PEDIPIT เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมของนักเรียนรายวิชาฟิสิกส์ 4 รหัสวิชา ว32204 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระดับ 2.0 ขึ้นไป โดยพิจารณาการผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของผลการเรียนรู้ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าค่าเป้าหมายของสถานศึกษาและนักเรียนร้อยละ 100 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ได้รับการพัฒนาให้มีสมรรถนะการคิดขั้นสูงจนสามารถสร้างและออกแบบนวัตกรรมผลงานทดแทนได้แสดงว่าการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์และหากพบว่า ยังมีข้อบกพร่องก็จะนำไปปรับปรุงแก้ไขจนทำให้การเรียนรู้ที่บรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ จึงทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 มี 3 ห้อง จำนวน 98 คน



กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาห้อง 1/4 จำนวน 28 คน โดยใช้การสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) โดยการจับฉลาก คิดเป็นร้อยละ 28.57 ของประชากรทั้งหมด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. แบบประเมินการเขียนแผนการตลาด ตามหลักการเขียนแผนการตลาด
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 70 ข้อ

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. กำหนดวัตถุประสงค์ของการประเมิน และแบบทดสอบ ตามโครงสร้างและขอบเขตเนื้อหาที่กำหนด

2. แบบประเมิน และแบบทดสอบ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ครอบคลุม ความเหมาะสมของข้อมูล ความชัดเจนของภาษา และรูปแบบ ของเนื้อหา และนำมาปรับปรุงแก้ไข

3. นำแบบที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ทำการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา/แบบทดสอบ/แบบทดสอบ เป็นข้อสังเกตที่ตรงกับสิ่งที่ต้องการในการวิจัยได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และครอบคลุมเนื้อหาที่ได้ศึกษา

4. นำรูปแบบการให้คะแนนไปใช้จริง และทำการเก็บข้อมูลทำการประเมินคะแนน และผลการทดสอบของนักศึกษา เรื่อง การเขียนแผนการตลาด วิชาการบริหารธุรกิจขนาดย่อม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1/4 สาขาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1. นำคะแนนเปรียบเทียบจากแบบประเมินที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 28 คน

2. นำแบบทดสอบของนักศึกษาที่ตอบสามารถเก็บได้ทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 100

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ



ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์ (E_2) ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการเขียนแผนการตลาด

เลขที่	ก่อนเรียน (70)	ร้อยละ	หลังเรียน (70)	ร้อยละ	ความก้าวหน้า (D)	ร้อยละ
1	26	37.14	65	92.86	39	55.71
2	32	45.71	62	88.57	30	42.86
3	28	40.00	56	80.00	28	40.00
4	30	42.86	59	84.29	29	41.43
5	27	38.57	62	88.57	35	50.00
6	25	35.71	60	85.71	35	50.00
7	31	44.29	57	81.43	26	37.14
8	27	38.57	59	84.29	32	45.71
9	28	40.00	56	80.00	28	40.00
10	27	38.57	61	87.14	34	48.57
11	32	45.71	59	84.29	27	38.57
12	29	41.43	60	85.71	31	44.29
13	22	31.43	64	91.43	42	60.00
14	23	32.86	55	78.57	32	45.71
15	27	38.57	56	80.00	29	41.43
16	34	48.57	60	85.71	26	37.14
17	26	37.14	62	88.57	36	51.43
18	32	45.71	64	91.43	32	45.71
19	27	38.57	59	84.29	32	45.71
20	26	37.14	57	81.43	31	44.29
21	26	37.14	56	80.00	30	42.86
22	33	47.14	64	91.43	31	44.29
23	24	34.29	60	85.71	36	51.43
24	25	35.71	56	80.00	31	44.29
25	28	40.00	55	78.57	27	38.57



ตารางที่ 1 ผลวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์ (E_2) ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการเขียนแผนการตลาด (ต่อ)

เลขที่	ก่อนเรียน (70)	ร้อยละ	หลังเรียน (70)	ร้อยละ	ความก้าวหน้า (D)	ร้อยละ
26	31	44.29	60	85.71	29	41.43
27	26	37.14	62	88.57	36	51.43
28	26	37.14	59	84.29	33	47.14
รวม	778	1,111	1,665	2,378.57	887	1,267.14
\bar{X}	27.79	39.69	59.46	84.95	31.68	45.26
SD	3.07	4.39	2.95	4.21	3.90	5.57
ร้อยละ	39.69	56.71	84.949	121.36	45.26	64.65

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์ (E_2) ของการจัดการเรียนรู้ในการเขียนแผนการตลาด วิชาการบริหารธุรกิจขนาดย่อม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการตลาด เท่ากับ 84.94 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ประสิทธิภาพของการสอนการเขียนแผนการตลาด วิชาการบริหารธุรกิจขนาดย่อม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการตลาด มีค่าเฉลี่ย E_1/E_2 เท่ากับ 83.60/84.94 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ E_1/E_2 เท่ากับ 80/80

ตารางที่ 2 คะแนนการประเมินผลการเขียนแผนการตลาดของนักศึกษาที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการเขียนแผนการตลาด จากคะแนนที่ได้

เลขที่	คะแนนที่ได้	เลขที่	คะแนนที่ได้
1.	16	15	12
2.	15	16	12
3	14	17	15
4	16	18	15
5	17	19	16
6	18	20	17
7	16	21	18
8	15	22	17
9	18	23.	16



ตารางที่ 2 คะแนนการประเมินผลการเขียนแผนการตลาดของนักศึกษาที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการเขียนแผนการตลาด จากคะแนนที่ได้ (ต่อ)

เลขที่	คะแนนที่ได้	เลขที่	คะแนนที่ได้
10	18	24.	14
11	15	25.	15
12	16	26	12
13	14	27	10
14	16	28	18
คะแนนรวม			431
\bar{x}			15.39

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษาได้รับการประเมินการเขียนแผนการตลาด มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.39 คะแนน

สรุปผลการวิจัย

1. การวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนกับผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบทดสอบ วิชาการบริหารธุรกิจขนาดย่อม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ โดยใช้ t-test (Dependent Samples) มีค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนเรียน เท่ากับ 27.79 และค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเท่ากับ 59.46 ซึ่งนักศึกษาที่เรียนรู้ในการเขียนแผนการตลาดมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การแบบประเมินการเขียนแผนการตลาด ของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยการเขียนแผนการตลาดโดยแบบประเมินแผนการตลาด วิชาการบริหารธุรกิจขนาดย่อม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการตลาด มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 15.39 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 76.96 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์คะแนน ร้อยละ 60 กับคะแนนประเมินการเขียนแผนการตลาดของของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการตลาด สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในการเขียนแผนการตลาด วิชาการบริหารธุรกิจขนาดย่อม ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาด ผลการศึกษาสอดคล้องกับ



งานวิจัยของ รมิตา เพ็ชรทับ (2562) ด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะ ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ หลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของสอดคล้องกับ ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย (2564) กล่าวว่า ผู้สอนควรมีการวางแผนการประเมินการจัดการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาและเพิ่มศักยภาพของตนเอง ซึ่งจะเป็นข้อมูลในการช่วยในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ได้ตรงตามความต้องการของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาที่ต้องใช้ความจำด้านข้อมูลมาก ๆ ต้องมีการเลือกเอากิจกรรมที่นำมาใช้ให้เหมาะสม ควรพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลายและไม่เกิดความเบื่อหน่าย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. นำเทคนิควิธีสอนแบบอื่น ๆ ที่มีความเหมาะสมกับการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน ครูควรจัดวิธีสอนให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน
2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบวิธีการจัดการเรียนรู้กับผู้เรียนที่มีความแตกต่างในด้านต่าง ๆ เช่น ระดับชั้น เพศ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). การปฏิรูประบบบริหารการศึกษาในกระทรวงศึกษาธิการ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- ปวริศา โคตวิงศ์. (2564). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับการใช้ชุดการเรียนรู้แบบอุปนัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปารีชาติ สุพรรณกลาง. (2560) การพัฒนาแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาสมการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนางรอง อำเภอนางรอง จังหวัดบุรีรัมย์.
- รมิตา เพ็ชรทับ. (2562). การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ ปัญหาการบวกและการลบโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะ สำหรับนักเรียน ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านนกกาง จังหวัดระนอง.



รวิชนุตม์ ทองมั่น, สุชาดา กรเพชรปानी, ปิยะทิพย์ ประดุงพรม. (2560). การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยประยุกต์กระบวนการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา. วารสารวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา กฎหมายพาณิชย์ เรื่อง สัญญาซื้อขาย
โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw
The Development of Learning Achievement Commercial Law Subject,
Contract of Sale Using Cooperative Learning “Jigsaw”

เจตณรงค์ ลิขิตบัณฑิต¹

¹สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ, 1122_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชา
กฎหมายพาณิชย์ เรื่อง สัญญาซื้อขาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ
กลุ่มร่วมมือ Jigsaw ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา
กฎหมายพาณิชย์ เรื่อง สัญญาซื้อขาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ
กลุ่มร่วมมือ Jigsaw กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3/4 ภาคเรียนที่ 1 ปี
การศึกษา 2565 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ จำนวน 43 คน ได้มาโดยการเลือกแบบ
เจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ วิชา กฎหมายพาณิชย์ เรื่อง สัญญาซื้อ
ขาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw 2)
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า 1) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม
ร่วมมือ Jigsaw ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ
86.22/82.48 2) นักศึกษาที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw มีผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 33.53 และ
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 3.19

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, จิ๊กซอว์, การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ

Abstract

The objectives of this research are as follows: 1) to study the effectiveness of the
learning management plan; Commercial Law on Contract of Sale Vocational



Certificate Level 3 by using Jigsaw cooperative group learning activities with an effective 80/80 criteria. Commercial Law on Sales Contracts Vocational Certificate Level 3 Using Cooperative Group Learning Activities Jigsaw The sample group consisted of Vocational Certificate Year 3/4 students Semester 1 of the academic year 2022 of TangtrongChit Commercial Technology College. 1 classroom consisting of 43 Students obtained by purposive sampling. Research instruments include: 1) Learning Management Plan Commercial Law on Sales Contract Year 3 Vocational Certificate Level using Jigsaw Cooperative Group Learning Activity 2) Academic Achievement Test. Statistics used to analyze data include percentage, mean, standard deviation.

The results of the research showed that 1) the Jigsaw Cooperative Group Learning Activity Plan of Year 3 Vocational Certificate students had an efficiency of 86.22/82.48 2) students who studied using Jigsaw Cooperative Group Learning Activities had higher post-study achievement than before. The average achievement (\bar{x}) was 33.53 and the standard deviation was 3.19.

Keywords: learning achievement, jigsaw, cooperative learning

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิชา กฎหมายพาณิชย์ เป็นวิชาที่อยู่ในกลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน หมวดวิชาสมรรถนะวิชาชีพ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พ.ศ. 2562 อยู่ในประเภทวิชา พาณิชยกรรม เป็นวิชาที่นักศึกษาทุกคนต้องเรียนเพื่อที่จะได้รับองค์ความรู้ต่าง ๆ เพราะเป็นวิชาที่เกี่ยวข้องกับการทำงานด้านพาณิชย์ต่าง ๆ เช่น การทำสัญญา รวมถึงการดำเนินชีวิตของนักศึกษาด้วย

สืบเนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดไวรัสโคโรนา-2019 (Coronavirus-2019) ได้ผ่อนคลายลง การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนเริ่มมีความใกล้ชิดมากขึ้น แต่ต้องอยู่ภายใต้มาตรการกระทรวงสาธารณสุข ในการป้องกันเชื้อโรค การใช้ชีวิตก็เริ่มกลับมาปกติมากขึ้น เริ่มมีการซื้อขาย จับจ่ายใช้สอยมากขึ้น ผู้สอนเห็นว่า การซื้อขายเป็นเรื่องที่ทุกคน ๆ ปฏิบัติกันในชีวิตประจำวันมากขึ้น แต่ผู้สอนเห็นว่า การซื้อขายบางอย่างมีความยุ่งยากซับซ้อน และนักศึกษามีข้อกังวลว่าการซื้อขายแบบไหน เป็นการซื้อขายแบบปกติหรือต้องใช้เอกสารทำสัญญา จากข้อสงสัยของนักศึกษาดังกล่าว ผู้สอนได้พิจารณาจากข้อสงสัย



ต่าง ๆ จึงทำให้ผู้สอนต้องค้นคว้าหาข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องแล้วนำมาประมวลเป็นเอกสารการเรียนรู้ให้นักศึกษาศึกษาด้วยตนเอง และเป็นการช่วยเหลือเพื่อนที่ยังไม่เข้าใจเนื้อหา ได้เข้าใจเนื้อหามากขึ้น

ด้วยเหตุนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้า จึงมีเลือกหัวข้อดังกล่าวที่จะใช้ในจัดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw วิชา กฎหมายพาณิชย์ เพื่อให้นักศึกษาได้รับความรู้ ความเข้าใจในเรื่องสัญญาซื้อขายมากขึ้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชา กฎหมายพาณิชย์ เรื่อง สัญญาซื้อขาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา กฎหมายพาณิชย์ เรื่อง สัญญาซื้อขาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw

สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw เรื่อง สัญญาซื้อขาย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542: 36) เป็นเทคนิคที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมความร่วมมือ และการถ่ายทอดความรู้ระหว่างเพื่อนในกลุ่ม เทคนิคนี้ใช้กันมากในรายวิชาที่ผู้เรียนต้องเรียนเนื้อหาวิชาจากตำราเรียน (เช่น สังคมศึกษา ภาษาไทย)

ชุติกานุจน์ เปียงใจ (2562: 10) การจัดการเรียนรู้ที่อาศัยแนวคิดการต่อภาพ โดยนักเรียนในห้องเรียนจะถูกแบ่งเป็นกลุ่มโดยความสามารถ สมาชิกแต่ละคนจะได้รับมอบหมายให้ศึกษาหัวข้อคนละหนึ่งหัวข้อนักเรียนที่ได้รับมอบหมายให้ศึกษาหัวข้อเดียวกัน จากแต่ละกลุ่มจะรวมกลุ่มกัน แล้วช่วยกัน ทำ ความเข้าใจหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย และวางแผนในการกลับไปสอนเพื่อนในกลุ่ม และอธิบายเรื่องที่ได้ศึกษาให้เพื่อนในกลุ่มฟัง



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพศาล หวังพานิช (2526: 89) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะ และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการฝึกอบรมหรือจากการสอน จึงเป็นการตรวจสอบ ความสามารถหรือความสัมฤทธิ์ผลของบุคคลว่าเรียนรู้แล้วเท่าไร มีความสามารถชนิดใด

ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

อัญชญา แสงบุญเรือง (2562: 40) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ คุณลักษณะและความสามารถของผู้เรียนที่บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการเรียนการสอน ซึ่งได้แก่ ความจำ ความเข้าใจ การวิเคราะห์ การนำไปใช้ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า วัดโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520: 135-143) ได้ให้แนวคิดและหลักปฏิบัติไว้ว่า เมื่อได้ผลิตสื่อหรือ ชุดการสอนแล้ว ก่อนนำไปใช้จะต้องนำสื่อหรือชุดการสอนที่ผลิตขึ้นไปทดสอบประสิทธิภาพเพื่อดูว่า สื่อหรือชุดการสอนทำให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นหรือไม่ มีประสิทธิภาพในการช่วยให้กระบวนการเรียน การสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด มีความสัมพันธ์กับผลลัพธ์หรือไม่ และผู้เรียนมีความ พึงพอใจต่อการเรียนจากสื่อหรือสื่อหรือชุดการสอนในระดับใด ดังนั้นผู้ผลิตสื่อการสอนจำเป็นจะต้อง นำสื่อหรือชุดการสอนไปหาคุณภาพ เรียกว่า การทดสอบประสิทธิภาพ

ประสิทธิภาพ (Efficiency) หมายถึง สภาวะหรือคุณภาพของสมรรถนะในการดำเนินงาน เพื่อให้งานหรือความสำเร็จโดยใช้เวลา ความพยายาม และค่าใช้จ่ายคุ่มค่าที่สอดคล้องตามจุดมุ่งหมายที่ กำหนดไว้ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ โดยกำหนดเป็นอัตราส่วนหรือร้อยละระหว่างปัจจัยนำเข้ากระบวนการ และผลลัพธ์ (Ratio between input, process and output)

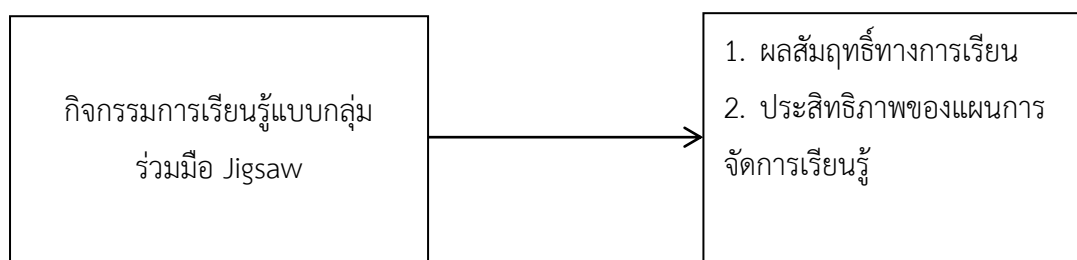
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กาญจนา ไกลถิ่น (2562: บทคัดย่อ) การพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจและทักษะ ด้านความร่วมมือของนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศโดยใช้เทคนิค จิ๊กซอว์ วิจัย ครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและทักษะด้าน ความร่วมมือ ก่อนและหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษการอ่าน และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มี ต่อการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจแลทักษะด้านความร่วมมือโดยใช้เทคนิคการอ่าน แบบจิ๊กซอว์ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/10 จำนวน 33 คน โรงเรียนเทิงวิทยาคม อำเภอนาทอง จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคการอ่านแบบจิ๊กซอว์ จำนวน 3 แผน 2) แบบทดสอบการอ่านเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจและ



4) แบบสัมภาษณ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานด้วย t-test(Dependent Sample) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์เพิ่มขึ้นหลังการทดลองสอนโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบจิ๊กซอว์หลังการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและทักษะด้านความร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์อยู่ในระดับมาก

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ จำนวน 250 คน 5 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ จำนวน 1 ห้องเรียน ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3/4 จำนวน 43 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เหตุที่เลือกห้องเรียนนี้ เพราะเห็นว่านักศึกษามีความสนใจในรายวิชากฎหมายพาณิชย์ และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมการเรียนรู้มาโดยตลอด ทำให้คะแนนนักศึกษาในรายวิชาอยู่ในระดับดีกว่าห้องเรียนอื่น



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 ชนิด ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ วิชา กฎหมายพาณิชย์ เรื่อง สัญญาซื้อขาย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw ใช้ทำการสอนรวม 6 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา กฎหมายพาณิชย์ เรื่อง สัญญาซื้อขาย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 40 ข้อ ใช้เวลา 50 นาที เพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐานของนักศึกษา
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw เรื่อง สัญญาซื้อขาย เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที
3. ทดสอบหลังเรียนเมื่อทำการสอนเสร็จทุกแผนการจัดการเรียนรู้ (Post Test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 40 ข้อ ใช้เวลา 60 นาทีกับกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดทำและวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ตรวจสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ให้คะแนน ดังนี้
ตอบถูกได้ 1 คะแนน
ตอบผิดได้ 0 คะแนน
2. หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. ตรวจสอบสมมติฐานของการวิจัย ในการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้
 - 1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา กฎหมายพาณิชย์
 - 1.2 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 1.3 เลือกหน่วยการเรียนรู้ในวิชา กฎหมายพาณิชย์



- 1.4 จัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พร้อมแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ
- 1.6 ปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งสองรูปแบบ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
- 1.7 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw ระดับประกาศนียบัตรปีที่ 3 ที่ปรับปรุงแล้ว พร้อมแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้เกณฑ์การประเมินตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) เป็นมาตราส่วนประมาณค่า ชนิด 5 ระดับ ได้แก่ มีคุณภาพและเหมาะสมมากที่สุด ระดับมาก ระดับปานกลาง ระดับน้อยและน้อยที่สุด
- 1.8 นำผลการประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยคุณภาพและความเหมาะสม และแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 103)
 - ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
 - ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก
 - ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
 - ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย
 - ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุดโดยกำหนดระดับคุณภาพและความเหมาะสมมีตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไปเป็นเกณฑ์พิจารณายอมรับว่าเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้
- 1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้นำมาทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองหรือเป้าหมายและนำไปปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง
 - 1.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับแล้ว นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา กฎหมายพาณิชย์
 - 2.2 เลือกเนื้อหาที่สอดคล้องหัวข้อที่จะทำวิจัย เพื่อเป็นกรอบในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฉบับทดลองแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 60 ข้อ ให้ครอบคลุมทั้งเนื้อหาและจุดประสงค์ เพื่อจะเลือกไว้ใช้จริง จำนวน 40 ข้อ
 - 2.4 นำแบบทดสอบที่เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยใช้ค่า IOC ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้



2.5 วิเคราะห์ข้อมูลค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยใช้สูตร IOC คัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 ถือว่าเป็นข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่ใช้ได้และคัดเลือกไว้เพื่อนำไปทดลองใช้และหาคุณภาพของข้อสอบ

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการตรวจสอบพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว นำมาพิมพ์เป็นแบบทดสอบแล้วนำไปทดลองสอบกับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อนำผลการทดลองมาหาคุณภาพของข้อสอบ

2.7 นำข้อสอบผลสัมฤทธิ์หาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อแบบอิงเกณฑ์ โดยใช้วิธีการของเบรนนัน (Brennan) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 87) โดยเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20–1.00 ไว้ใช้ซึ่งพบว่าได้ข้อสอบที่เข้าเกณฑ์จำนวน 40 ข้อ

2.8 นำข้อสอบที่เข้าเกณฑ์จำนวน 40 ข้อ มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับโดยวิธีของโลเวท (Lovett)

2.9 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยต่อไป

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw

ตัวแปร	N	คะแนนรวม	\bar{x}	SD	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	43	2904	67.53	5.02	84.42
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	43	1442	33.53	3.19	83.84

จากตารางที่ 1 พบว่าคะแนนที่ได้จากแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 84.42 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 83.84

ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw จึงมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 84.42/83.84 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ตามที่กำหนดไว้



ตารางที่ 2 การวิเคราะห์หาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สัญญาซื้อขาย ของนักศึกษาระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 วิชา กฎหมายพาณิชย์

ตัวแปร	N	\bar{x}	SD
แบบทดสอบก่อนเรียน	43	16.53	3.40
แบบทดสอบหลังเรียน	43	33.53	3.19

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 ที่เรียนเรื่อง สัญญาซื้อขาย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 วิชา กฎหมายพาณิชย์ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw มีคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน ค่าเฉลี่ย 16.53 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 3.40 ส่วนคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน ค่าเฉลี่ย 33.53 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 3.19 แสดงว่าคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

สรุปผลการวิจัย

1. แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.42/83.84 ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 84.42 และ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 83.84

2. นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 33.53 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 3.19

อภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

จากการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw วิชา กฎหมายพาณิชย์ เรื่อง สัญญาซื้อขาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 เท่ากับ 84.42/83.84 หมายความว่า แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw วิชา กฎหมายพาณิชย์ เรื่อง สัญญาซื้อขาย มีประสิทธิภาพตรงตามเกณฑ์ที่กำหนด สอดคล้องกับงานวิจัยของผลการวิจัยของ วนิตา ชมภูพงษ์ (2555: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง ภูมิศาสตร์ประเทศไทยที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล ๔ (เขาวนปรีชาอุทิศ) ผล



ปรากฏว่า ชุดการเรียนแบบร่วมมือ เรื่อง ภูมิศาสตร์ประเทศไทย มีประสิทธิภาพ 83.33 / 82.29 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ รวมถึงการตรวจสอบเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ จึงทำให้แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ และมีคุณภาพส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพ

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากการวิจัยพบว่าหลังทดลองนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหมายความว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw วิชา ภูมิศาสตร์ประเทศไทย เรื่อง สัญญาซื้อขาย มีประสิทธิภาพ โดยมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย 33.53 คะแนน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อ 1 สอดคล้องกับงานวิจัยของ เยาวลักษณ์ พรหมศรี (2554: 97) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ด้วยการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เทคนิคปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคจิกซอร์วเรื่อง อินเทอร์เน็ตเบื้องต้น ผลปรากฏว่า ผลคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนพบว่าคะแนนก่อนเรียนมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 5.32 คะแนนสอบหลังเรียน (Posttest) เฉลี่ยเท่ากับ 48.10 สูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน (Pretest) เฉลี่ยเท่ากับ 26.93 แสดงว่าคะแนนรวมหลังเรียนสูงกว่าหลังเรียน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw ใช้หลักการจัดการเรียนการสอน ที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ โดยการจัดการกิจกรรมการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากไฟล์เอกสารประกอบการสอน มีการใช้กระบวนการทางสติปัญญา และมีส่วนร่วมในการเรียนทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม จนสามารถสร้างผลงานที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง รวมทั้งได้พัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ อีกจำนวนมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ครูต้องคอยดูแลและควบคุมเวลาการปฏิบัติกิจกรรมเพื่อให้เสร็จทันตามเวลากำหนด เนื่องจากนักศึกษาต้องทำความเข้าใจข้อมูลและต้องวางแผนลงมือปฏิบัติ แต่อาจจะต้องมีการปรับเปลี่ยนเวลา ยืดหยุ่นเวลาแต่ละขั้นตอนให้เหมาะสม
2. ครูควรมีการเสริมแรงให้กับนักศึกษาโดยเฉพาะนักศึกษาที่เรียนอ่อน และนักศึกษากลุ่มที่ไม่ยอมรับครูจะต้องให้ความสนใจและดูแลอย่างใกล้ชิด หาโอกาสยกย่องชมเชย ซึ่งจะทำให้นักศึกษากล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น และเป็นการเพิ่มความมั่นใจ



ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ Jigsaw ไปทดลองกับนักศึกษาหลาย ๆ วิทยาลัยเพื่อได้ข้อสรุปในการศึกษาที่กว้างขึ้น
2. ควรนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ JIGSAW ไปใช้สอนในกิจกรรมการเรียนรู้เนื้อหาอื่น ๆ ในกลุ่มสาระอื่นในหลักสูตรของอาชีวศึกษาทั้งระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพและระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา ไกลถิ่น. (2562). การพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจและทักษะด้านความร่วมมือของนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษ เป็นภาษาต่างประเทศโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยพะเยา.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2520). ระบบสื่อการสอน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชุตติกาญจน์ เปียงใจ. (2562). การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานกลุ่มในสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พิชิต ฤทธิจรูญ. (2548). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: เฮ้าส์ ออฟ เคอร์ มีสท์.
- ไพศาล หวังพานิช. (2526). การวัดผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- เยาวลักษณ์ พรหมศรี. (2551). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ด้วยการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เทคนิคปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์เรื่อง อินเทอร์เน็ตเบื้องต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- วนิดา ชมภูพงษ์. (2555). ผลการใช้ชุดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์เรื่องภูมิศาสตร์ประเทศไทยที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 4 (เขavnปรีชาอุทิศ). วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วัฒนาพร ระงับทุภักข์. (2542). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: แอล ที เพรส.
- อัญชญา แสงบุญเรือง. (2562). การใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์แนวทางในการเข้าสู่อาชีพและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง งานอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.



พฤติกรรมการไม่ส่งงานและการบ้านรายวิชาการจัดซื้อเบื้องต้น
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด
วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ

Behavior of Not Submitting Work and Homework for Basic Purchasing
Subjects. of 3rd Year Vocational Diploma Students, Marketing Major
Tangtrong Chit Commercial Technology College.

เมธวีร์ จันทราทิพย์¹

¹วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ, E-mail: mjuntratip@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหาการไม่ส่งงานและการบ้านของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3/7 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ รายวิชาการจัดซื้อเบื้องต้น รหัสวิชา 20202-2101 เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหาการไม่ส่งงานและการบ้านของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3/7 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ จำนวน 28 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามเพื่อศึกษาพฤติกรรมการไม่ส่งงานและการบ้านของนักศึกษาที่มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.5 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้จำนวนและร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่า จากการศึกษาและวิเคราะห์แบบสอบถามเพื่อแก้ปัญหาการไม่ส่งงานและการบ้านของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ แสดงให้เห็นว่า สาเหตุของการไม่ส่งงานและการบ้าน ลำดับที่ 1 คือการบ้านมากเกินไป โดยคิดจากนักเรียน 28 คน ที่เลือกเป็นสาเหตุอันดับที่ 1 จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 28.6

คำสำคัญ: นักศึกษาสาขาวิชาการตลาด, ปัญหาการไม่ส่งงานและการบ้าน, วิชาการจัดซื้อเบื้องต้น

Abstract

The objective was to solve the problem of students not submitting work and homework. The sample group used was 3rd/7th year vocational certificate students in the field of marketing. Tangtrong Chit Commercial Technology College, 28 people,



which is a purposive sample group. The research tool was a questionnaire to study students' behavior of not submitting work and homework with a confidence value of 0.85 and a reliability of 0.5. Data were analyzed using numbers and percentages.

The research results found that From the study and analysis of questionnaires to Solve the problem of students not submitting work and homework. Vocational Certificate Level, Year 3, Tangtrong Chit Commercial Technology College shows that The No. 1 cause of not submitting work and homework is too much homework. Based on the calculation of 28 students who chose the number 1 cause, 12 people, accounting for 28.6 percent.

Keywords: marketing major student, problems with not submitting work and, homework, basic purchasing subject

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ให้ความหมาย ของ การศึกษาคือกระบวนการเรียนรู้ เพื่อความงอกงามของบุคคลโดยถ่ายทอดความรู้การอบรม การสืบ สานทางวัฒนธรรมสร้างองค์ความรู้ที่เกิด จากสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้ให้บุคคลเรียนรู้ตลอด ชีวิต การศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้ สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม วัฒนธรรมการดำรงชีวิต สามารถอยู่ กับผู้อื่น อย่างมีความสุข มุ่งพัฒนาบุคคลให้มี คุณลักษณะที่พึงประสงค์ ในการจัดการด้านอาชีวศึกษาของประเทศไทย จะมุ่งเน้นผลิตและพัฒนา บุคคลในสายอาชีพ ทั้งระดับ กึ่งฝีมือ ระดับฝีมือ และระดับเทคนิค ให้มีคุณภาพความรู้ ทักษะใน วิชาชีพเป็นสำคัญ เพื่อให้ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงานและสถานประกอบการ ซึ่งมีการ พัฒนาในด้านเทคโนโลยี สภาวะสังคม สภาวะเศรษฐกิจอยู่ตลอดเวลา

ในสภาพสังคมปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เป็นสังคมที่ไร้พรมแดน มีการสื่อสาร ความรู้ ข้อมูลข่าวสารอย่างไร้ขีดจำกัด มีการแข่งขันในด้านการพัฒนาอุตสาหกรรม วิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี รวมทั้งแข่งขันทางการค้า ทำให้คนไทยมีลักษณะค่านิยมสูงมาก เกิดการเอารอดเอา เปรียบซึ่งกันและกัน มุ่งแสวงหาผลประโยชน์ให้กับตนเอง และพรรคพวกมากกว่าส่วนรวม ขาดการ พัฒนาคุณธรรมจริยธรรมอย่างจริงจังและต่อเนื่อง ทำให้เกิดสภาวะการขาดสมดุลทั้งทางด้านจิตใจ และด้านสิ่งต่างๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้ส่งผลทำให้คนไทยมีปัญหาสลับซับซ้อนกันมากขึ้น ซึ่งส่งผลต่อชีวิต ความเป็นอยู่ของประชาชน ก่อให้เกิดการแย่งชิงดีชิงเด่นกัน ทำให้สังคมขาดระเบียบวินัย ขาดความ



รับผิดชอบ เกิดมีการทุจริตคอร์รัปชันทุกวงการ เกิดปัญหาอาชญากรรมมากขึ้น และรวมไปถึงการติด
ยาเสพติด (กรมวิชาการ, 2545: 1)

ปัจจุบันในองค์กรต่าง ๆ ทั้งภาคเอกชนและภาครัฐ กำลังเผชิญการเปลี่ยนแปลงของ
สภาพแวดล้อมภายในองค์กรและสภาพแวดล้อมภายนอกองค์กร การแข่งขันกันมากขึ้นทั้งในด้าน
เศรษฐกิจและสังคม ซึ่งมีความผันผวน (Volatility) ความไม่แน่นอน (Uncertainty) ความซับซ้อน
(Complexity) และความไม่ชัดเจน (Ambiguity) ทุกองค์กรจึงจำเป็นต้องมีการประสานงานที่ดี สร้าง
ความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในองค์กร รวมถึงความเหมาะสมในหน้าที่ความรับผิดชอบ ความสามารถที่
ทำงานนั้น ๆ และความสำเร็จนั้นต้องสอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน (พัชรินทร์ ดีอินทร์,
วชิราภรณ์ แสงพ่ายพ, เกศยา กาทแก้ว และ ธนินสา แดงสี, 2557)

การจัดการเรียนการสอนของวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ มุ่งเน้นให้นักศึกษามี
ความรับผิดชอบ คิดเป็น เน้นปฏิบัติ จัดการ เน้นการเรียนรู้ ผ่านการปฏิบัติในสายอาชีพที่นักศึกษา
โอกาสเป็นผู้ประกอบการที่จะประสบความสำเร็จในอนาคต และยังสร้างให้นักศึกษามีความรู้
ความสามารถที่ตลาดแรงงานต้องการ มีความรับผิดชอบต่อตนเองจะสามารถออกไป อยู่ในสังคม
สถานประกอบการต่าง ๆ แสดงให้เห็นว่า วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการมุ่งเน้นในการฝึก
ให้นักศึกษามีคุณภาพที่ดี และพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน เพื่อที่จะออกไปแข่งขันใน
ตลาดแรงงานอย่างมีคุณภาพและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุข การเรียนการสอน
ในรายวิชาการจัดซื้อเบื้องต้น รหัสวิชา 20202 - 2101 ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ประจำปีการศึกษา 2565 เนื่องจาก
งานที่มอบหมายให้ทำจะเป็นการประเมินความรู้ความเข้าใจในบทเรียน ของนักศึกษาว่ามีมากน้อย
เพียง ไต อีกทั้งยังเป็นการวัดพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียนได้อีกทางหนึ่ง ถ้าหาก นักศึกษา
ไม่ได้ทำใบงานที่ ครูผู้สอนประจำวิชาแจกให้ นักศึกษาก็จะขาดคะแนนเก็บในส่วนนั้นและครูก็ ไม่
สามารถประเมินความรู้ ความเข้าใจของนักศึกษาได้ ซึ่งครูผู้สอนได้สังเกตพบว่า มีนักเรียนระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ที่ไม่ส่งงานและการบ้านที่
มอบหมายหรือส่งงานแต่ไม่ตรงตามเวลาที่กำหนด ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอนได้เล็งเห็นถึง
ความสำคัญของปัญหาดังกล่าว เห็นว่าควรมีการช่วยเหลือนักเรียน ที่ไม่ส่งงานเป็นประจำ จึงได้ทำ
การวิจัยเพื่อแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3/7 วิทยาลัย
เทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองด้านอื่น ๆ ได้ดียิ่งขึ้นต่อไป



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาสาเหตุการไม่ส่งงานและการบ้าน
2. เพื่อรวบรวมข้อมูลแก้ปัญหาการไม่ส่งงานและการบ้าน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดในการวิจัย

ทฤษฎีแรงจูงใจ

ความหมายของแรงจูงใจ

แรงจูงใจเป็นคำที่ใช้กันมากแต่บางครั้งก็ใช้กันไม่ค่อยถูกต้อง ความจริงแล้วแรงจูงใจใช้เพื่ออธิบายว่าทำไมอินทรีย์จึงกระทำอย่างนั้นและทำให้เกิดอะไรขึ้นมาบ้าง

คำว่า “แรงจูงใจ” มาจากคำกริยาในภาษาละตินว่า “Movere”(Kidd, 1973:101) ซึ่งมีความหมายตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “to move” อันมีความหมายว่า “เป็นสิ่งที่โน้มน้าวหรือชักนำบุคคลเกิดการกระทำหรือปฏิบัติการ (To move a person to a course of action) ดังนั้นแรงจูงใจจึงได้รับความสนใจมากในทุก ๆ วงการ

สำหรับโลเวลล์ (Lovell, 1980: 109) ให้ความหมายของแรงจูงใจว่า”เป็นกระบวนการที่ชักนำโน้มน้าวให้บุคคลเกิดความมานะพยายามเพื่อที่จะสนองตอบความต้องการบางประการให้บรรลุผลสำเร็จ”

ไมเคิล คอมแจน (Domjan 1996: 199) อธิบายว่าการจูงใจเป็นภาวะในการเพิ่มพฤติกรรมการกระทำกิจกรรมของบุคคลโดยบุคคลจงใจกระทำพฤติกรรมนั้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการสรุปได้ว่าการจูงใจเป็นกระบวนการที่บุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าโดยจงใจให้กระทำหรือตื่นรนเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์บางอย่างซึ่งจะเห็นได้พฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจเป็นพฤติกรรมที่มีใช้เป็นการตอบสนองสิ่งเร้าปกติธรรมดา ยกตัวอย่างลักษณะของการตอบสนองสิ่งเร้าปกติคือ การขานรับเมื่อได้ยินเสียงเรียก แต่การตอบสนองสิ่งเร้าจัดว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจเช่น พนักงานตั้งใจทำงานเพื่อหวังความดีความชอบเป็นกรณีพิเศษ

ทฤษฎีลำดับความต้องการ

ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการ(Maslow’s Hierarchical Theory of Motivation)

Maslow กล่าวว่าความปรารถนาของมนุษย์นั้นติดตัวมาแต่กำเนิดและความปรารถนาเหล่านี้จะเรียงลำดับขั้นของความปรารถนา ตั้งแต่ขั้นแรกไปสู่ความปรารถนาขั้นสูงขึ้นไปเป็นลำดับ

ลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ (The Need –Hierarchy Conception of Human Motivation) Maslow เรียงลำดับความต้องการของมนุษย์จากขั้นต้นไปสู่ความต้องการขั้นต่อไปได้เป็นลำดับดังนี้



1. ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological needs)
2. ความต้องการความปลอดภัย (Safety needs)
3. ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Belongingness and love needs)
4. ความต้องการได้รับความนับถือยกย่อง (Esteem needs)
5. ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง (Self-actualization needs)

ลำดับชั้นความต้องการของมาสโลว์ มีการเรียงลำดับชั้นความต้องการที่อยู่ในขั้นต่ำสุด

ทฤษฎีความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน

ความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน มีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ต่าง ๆ กัน ดังนี้

ธงชัย สันติวงษ์ (2543: 359) กล่าวว่า ถ้าบุคคลใดบุคคลหนึ่งได้ มองเห็นช่องทางหรือโอกาส ที่ตนจะสามารถตอบสนองแรงจูงใจที่ตนมีอยู่แล้วก็จะทำให้ความพึงพอใจของเขาดีขึ้น หรืออยู่ใน ระดับสูง หากฝ่ายบริหารจัดให้คนงานได้มีโอกาสสนองแรงจูงใจของ ตนเองแล้ว ความพึงพอใจของ คนงานจะสูงและผลงานก็จะดีตามไปด้วย

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2545: 143) กล่าวว่า ความพึงพอใจใน การทำงานเป็นความรู้สึก ส่วนรวมของบุคคลต่อการทำงานในทางบวก เป็นความสุขของบุคคลที่ เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงาน และ ได้รับผลตอบแทนคือ ผลที่เป็นความพึงพอใจที่ทำให้บุคคลเกิดความกระตือรือร้น มีความมุ่งมั่นที่จะ ทำงาน มีขวัญและกำลังใจ สิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อประสิทธิภาพ และประสิทธิผลของการทำงาน รวมทั้ง การส่งผลต่อความสำเร็จและเป็นไปตามเป้าหมายขององค์การ

กัลยาณี สีโษษฐ์ (2551) ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ส่งงาน และการบ้านของนักเรียน ปวช.1/5 โรงเรียน กัลยาณีศึกษาพัฒนาวิทยการ พบว่าปัจจัยที่ทำให้นักเรียนไม่ส่งงานและการบ้านมาก ที่สุดตามลำดับ คือ การสั่งการบ้านมากเกินไป เวลาไม่พอ ไม่มีแรงจูงใจในการทำการบ้าน ขาดการยกย่องจากครูเมื่อทำถูกได้คะแนนเยอะ

สุรธานี เมรียยา (2553) ศึกษาเรื่องการไม่ส่งงานวิชาธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ ของ นักเรียนระดับ ปวช.3/2 วิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอินทร์ทิสเทิร์นบางกอก พบว่าปัจจัยที่ทำให้ นักเรียนไม่ส่งงานและการบ้านวิชาธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ อันดับหนึ่ง คือ ลืมทำ การบ้าน มากเกินไป แบบฝึกหัดยากเกินไป อันดับสอง คือครูอธิบายเร็ว และขาดการยกย่องจากครูเมื่อทำถูก ได้คะแนนเยอะ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุธี สุกิจธรรมภาน (2552) ทำวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการไม่ส่งงานหรือ การบ้าน ของนักเรียน ระดับ ปวส. ชั้นปีที่ 2 กลุ่ม 2 แผนกวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง วิทยาลัยเทคนิคสุโขทัย โดยมี วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการไม่ส่งงานหรือการบ้านของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า



สาเหตุของการไม่ส่งงาน หรือการบ้าน ลำดับที่ 1 คือ การให้งานที่มออบมากเกินไป และแบบฝึกหัดยาก ทำไม่ได้โดยคิดจาก นักเรียน 38 คน ที่เลือกเป็นสาเหตุอันดับที่ 1 และ 2 จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 65.85

อิสริยา วุฒิจันทร์ (2553) ทำวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การแก้ปัญหาให้นักเรียนไม่ส่งงานตามกำหนด สำหรับระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง CD101 โรงเรียนพ่ายเทคโนโลยีและบริหารธุรกิจ ในการศึกษาที่มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนไม่ส่งงานตามกำหนด ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาเป็นข้อมูลที่ได้มา จากการสัมภาษณ์นักเรียนที่ไม่ส่งงานหรือการบ้านตามกำหนด การสังเกตการณ์ส่งชิ้นงานหรือการบ้าน จากแบบบันทึกการส่งงานของนักเรียน ห้อง CD101 จำนวน 6 คน และการใช้แบบสอบถามความคิดเห็น สำหรับนักเรียนในชั้นเรียนต่อนักเรียนที่ไม่ส่งงานหรือการบ้านตามกำหนดของนักเรียนห้อง CD101 จำนวน 34 คน พบว่าเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 5.88 นักเรียนเคยใช้พิมพ์ดีดในด้านการเรียนมาก่อนคิดเป็นร้อยละ 5.88

มนสิข สิริสมบูรณ์ (2558) ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงรุก (BLALM Model) มี องค์ประกอบสำคัญ 4 องค์ประกอบ คือ 1.1) ผู้สอน 1.2) ผู้เรียน 1.3) ห้องเรียน และ 1.4) เทคโนโลยี 2) ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบอยู่ในระดับมากที่สุด ($X = 4.92$, $SD = .11$) และ 3) ผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้ แบบผสมผสานด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงรุก พบว่า 3.1) คะแนนเฉลี่ยด้านความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3.2) คะแนนเฉลี่ยด้านทักษะและด้านนวัตกรรมของผู้เรียนทั้ง 3 กลุ่มไม่แตกต่างกัน 3.3) คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของผู้เรียนระดับเก่งมีความสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนหลังเรียน ในระดับปานกลาง ($r = .46$, $p = .01$) 3.4) คะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ก่อนเรียนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับหลังเรียน ในระดับปานกลาง ($r = .49$, $p = .00$) และ 3.5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยวิธีการเรียนรู้ เชิงรุกในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.66 และ 3.6) ผลของการรับรองรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วย วิธีการเรียนรู้เชิงรุก มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ที่คะแนนเฉลี่ย 4.80

พรทิพย์ โกภิลารัตน์ (2561) ผลการศึกษาสภาพและปัญหาการมีวินัยนักเรียนในโรงเรียนบ้านหนองแปน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เขต 2 พบว่า 1.1) สภาพของการมีวินัยของนักเรียน ผู้เกี่ยวข้องเห็นว่านักเรียนยังไม่มีระเบียบวินัยเท่าที่ควร โดยเฉพาะที่เห็นชัดเจนคือด้านการแต่งกายที่ยังไม่ถูกระเบียบ การนำชายเสื้อออกนอกกางเกง การไม่สวมถุงเท้ารองเท้านักเรียนมาโรงเรียน ใส่รองเท้าเหยียบส้น การทำสีผม ในด้านการตรงต่อเวลา การมาโรงเรียนสาย การไม่เข้าเรียนตรงเวลา ด้านความรับผิดชอบต่อน้ำที่ การไม่รับผิดชอบในการทำงาน การไม่ช่วยเพื่อนทำความสะอาดเวรประจำวัน หลีกเลี่ยงการทำความสะอาดบริเวณที่รับผิดชอบ 1.2) ปัญหาเกิดจากทาง



โรงเรียนได้ดำเนินการเรื่องระเบียบวินัยปกติเหมือนกับโรงเรียนทั่วไป แต่ขาดการทำงานที่เป็นระบบ ขาดความร่วมมือจากบุคลากรอย่างจริงจัง นักเรียนได้รับอิทธิพลจากสื่อต่างๆ การเรียกร้องความสนใจ การเลียนแบบเพื่อน การไม่เห็นความสำคัญของการมีระเบียบวินัย ขาดการแรงจูงใจในการ ปฏิบัติตนให้ถูกระเบียบของโรงเรียน ผู้ปกครองขาดการเอาใจใส่ดูแลบุตรหลานอย่างใกล้ชิด

สรารุช เย็นเอง. (2561) ผลการศึกษาพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเสริมเทคนิคการ เสริมแรงทางบวกและการชี้แนะ ช่วยปรับพฤติกรรมผู้เรียน โดยมีคะแนนด้านความรับผิดชอบหลัง การพัฒนา เฉลี่ยร้อยละ 82.00 อยู่ในระดับดีเยี่ยม ผ่าน เกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70.00 และ การจัด กิจกรรมการเรียนรู้ โดยเสริมเทคนิคเสริมแรงทางบวกและ การชี้แนะ สามารถปรับพฤติกรรมผู้เรียน ด้านความรับผิดชอบให้เปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีขึ้นสูงกว่าก่อนพัฒนา โดยผู้เรียนได้รับคะแนน เฉลี่ยด้านการพัฒนา ร้อยละ 46.50 และได้รับคะแนนด้านความก้าวหน้าของการปรับ พฤติกรรม คิด เป็นร้อยละ 71.22

อัฐวิวัฒน์ คำระณี (2563) ผลการศึกษาพบว่า (1) แรงจูงใจในการทำงานมีผลต่อการทำงาน ของพนักงานที่ทำงานในธนาคารพาณิชย์ ร้อยละ 78.80 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะองค์กรได้สร้างมาตรฐาน ของแรงจูงใจที่จูงใจให้พนักงาน ทั้งในด้านบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบที่เหมาะสมกับความรู้ ด้าน ความสามารถที่เหมาะสมกับงานที่ได้รับมอบหมาย และด้านความสำเร็จที่ได้รับจากธนาคารพาณิชย์ (2) ปัจจัยเกี่ยวกับความสำเร็จมีผลต่อการทำงานของพนักงานที่ทำงานในธนาคารพาณิชย์ ร้อยละ 56.80 (3) ปัจจัยเกี่ยวกับความสามารถมีผลต่อการทำงานของพนักงานที่ทำงานในธนาคารพาณิชย์ ร้อยละ 36.80 และ (4) ปัจจัยด้านบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบมีผลต่อพนักงานพาณิชย์อย่างมีนัย สำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบมีผลต่อพนักงานที่ทำงานในธนาคาร พาณิชย์ ร้อยละ 25.30

กรอบแนวคิดในการวิจัย

สาเหตุการไม่ส่งงานและการบ้านของนักเรียน
วิชาการจัดซื้อเบื้องต้นสาขาวิชาการตลาด

1. ผลสัมฤทธิ์ในการส่งงานและการบ้าน
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน วิชาจัดซื้อเบื้องต้น

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีการวิจัย

การวิจัย เรื่องการแก้ปัญหาการไม่ส่งงานและการบ้านของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ รายวิชาการจัดซื้อเบื้องต้น รหัสวิชา 20202 - 2101 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย โดยมีรายละเอียดขั้นตอนเพื่อศึกษาสาเหตุการไม่ส่งงานและการบ้านและเพื่อรวบรวมข้อมูลแก้ปัญหาการไม่ส่งงานและการบ้าน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3/7 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ รายวิชาการจัดซื้อเบื้องต้น รหัสวิชา 20202 - 2101 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 28 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย แบบสอบถามความคิดเห็นสำหรับนักเรียนในชั้นเรียนที่ไม่ส่งงานตามกำหนด จำนวน 15 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้ (1) รวบรวมข้อมูลปฐมภูมิเกี่ยวกับงานที่ครูผู้สอนกำหนดให้ส่ง สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3/7 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ (2) รวบรวมข้อมูลทุติยภูมิจากเอกสารงานวิจัยเอกสารวิชาการ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) จากแบบสอบถาม ความคิดเห็นสำหรับนักศึกษาในชั้นเรียนที่ไม่ส่งงานและการบ้านตามกำหนด จำนวน 15 ข้อ โดยหาค่าร้อยละ (Percentage) ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ โดยใช้สูตรทางสถิติ เป็นการหาค่าร้อยละ ค่าร้อยละ = คะแนนที่ได้ X 100 เมื่อ X = คะแนนที่ได้ N = จำนวนนักเรียนทั้งหมด

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3/7 ในเรื่องการไม่ส่งงานและการบ้าน เพื่อนำผลการวิจัยมาเก็บเป็นข้อมูลเพื่อหาสาเหตุ และนำไปแก้ไขปัญหาในการเรียนการสอนและเพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการส่งงานและการบ้าน โดยใช้แบบสอบถามเพื่อศึกษาพฤติกรรมจำนวน 15 ข้อ โดยกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้น ปวช.



3/7 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ จำนวน 28 คน โดยสามารถวิเคราะห์ผลได้ดังนี้

ผลการประเมินแบบสอบถามของนักเรียนในเรื่องการไม่ส่งงานและการบ้าน เกี่ยวกับการหาสาเหตุที่ไม่ส่งงาน และการบ้านของนักเรียนชั้น ปวช. 3/7

ตารางที่ 1 ความสำคัญของแบบสอบถามของนักเรียนที่จัดลำดับ 1-15

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1. เวล่าน้อย	7	6	6	3	8	1	2	3	1	3	1	1	0	0	0
2. แบบฝึกหัดยากทำไม่ได้	4	10	5	3	4	1	2	1	5	1	1	1	2	1	1
3. ไม่น่าสนใจ	1	4	7	5	3	2	2	1	3	5	0	1	3	4	1
4. การบ้านมากเกินไป	12	5	6	4	2	3	1	1	1	2	3	0	0	1	1
5. เป็อหน่ายไม่ยอมทำ	2	5	6	5	4	4	1	2	1	1	1	5	1	0	4
6. ไม่เข้าใจคำสั่ง	2	2	2	5	2	8	3	7	3	1	1	1	2	1	2
7. ทำกิจกรรมของวิทยาลัยฯ	2	1	0	2	1	2	3	3	1	5	3	7	3	4	3
8. ลืมทำ	10	1	6	5	5	2	3	1	1	2	2	1	1	1	1
9. ช่วยเหลืองานผู้ปกครอง	1	1	0	2	3	0	1	1	2	4	6	5	7	5	4
10. หนังสือหาย	1	1	4	2	3	2	2	6	7	3	5	1	3	1	1
11. ครูอธิบายเร็ว	0	1	0	0	3	6	12	4	2	3	2	4	5	0	0
12. ครูมายกย่องเมื่อทำถูก	5	9	1	0	6	5	4	5	5	0	0	0	0	1	1
13. เตรียมสอบวิชาอื่น	0	2	0	1	1	1	4	1	3	4	4	5	7	3	6
14. ไม่มีคนให้คำปรึกษา	1	1	1	2	1	2	6	5	3	3	2	5	1	4	5
15. ไม่ได้นำสมุดมา	1	0	1	1	2	6	4	5	7	3	4	3	1	3	1

ตารางที่ 2 ผลการประเมินแบบสอบถามของนักเรียนถึงสาเหตุที่ผู้เรียนไม่ส่งงานและการบ้าน

สาเหตุของการไม่ส่งงาน/การบ้าน	ลำดับที่	ร้อยละ
1. เวล่าน้อย	5	19.1
2. แบบฝึกหัดยากทำไม่ได้	2	23.8
3. ไม่น่าสนใจ	3	16.7



4.การบ้านมากเกินไป	1	28.6
5.เบื่อหน่ายไม่ยอมทำ	3	14.3
6.ไม่เข้าใจคำสั่ง	6	19.0
7.ทำกิจกรรมของวิทยาลัยฯ	12	16.7
8.ลืมหา	1	23.8
9.ช่วยเหลืองานผู้ปกครอง	11	14.3
10.หนังสือหาย	9	16.7
11.ครูอธิบายเร็ว	7	28.6
12.ครูไม่ยกย่องเมื่อทำถูก	2	21.4
13.เตรียมสอบวิชาอื่น	13	16.7
14.ไม่มีคนให้คำปรึกษา	7	14.3
15.ไม่ได้นำสมุดมา	9	16.7

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าการตอบแบบสอบถามของนักเรียนในเรื่องสาเหตุของการไม่ส่งงาน / การบ้าน โดยทำการเรียงลำดับจากสาเหตุที่นักเรียนที่นักเรียนคิดว่าเป็นสาเหตุที่สำคัญที่สุดจนถึงสาเหตุที่น้อยที่สุด ตามลำดับ 1 – 15 ดังต่อไปนี้

1. การบ้านมากเกินไป	อยู่ในลำดับที่ 1	คิดเป็นร้อยละ 28.6	12 คน
2. ลืมหา	อยู่ในลำดับที่ 1	คิดเป็นร้อยละ 23.8	10 คน
3. แบบฝึกหัดยากทำไม่ได้	อยู่ในลำดับที่ 2	คิดเป็นร้อยละ 23.8	10 คน
4. ครูไม่ยกย่องเมื่อทำถูก	อยู่ในลำดับที่ 2	คิดเป็นร้อยละ 21.4	9 คน
5. ไม่น่าสนใจ	อยู่ในลำดับที่ 3	คิดเป็นร้อยละ 16.7	7 คน
6. เบื่อหน่ายไม่ยอมทำ	อยู่ในลำดับที่ 3	คิดเป็นร้อยละ 14.3	6 คน
7. เวล่าน้อย	อยู่ในลำดับที่ 5	คิดเป็นร้อยละ 19.0	8 คน
8. ไม่เข้าใจคำสั่ง	อยู่ในลำดับที่ 6	คิดเป็นร้อยละ 19.0	8 คน
9. ครูอธิบายเร็ว	อยู่ในลำดับที่ 7	คิดเป็นร้อยละ 28.6	12 คน
10. ไม่มีคนให้คำปรึกษา	อยู่ในลำดับที่ 7	คิดเป็นร้อยละ 14.3	6 คน
11. หนังสือหาย	อยู่ในลำดับที่ 9	คิดเป็นร้อยละ 16.7	7 คน
12. ไม่ได้นำสมุดมา	อยู่ในลำดับที่ 9	คิดเป็นร้อยละ 16.7	7 คน
13. ช่วยเหลืองานผู้ปกครอง	อยู่ในลำดับที่ 11	คิดเป็นร้อยละ 14.3	6 คน
14. ทำกิจกรรมของวิทยาลัย	อยู่ในลำดับที่ 12	คิดเป็นร้อยละ 16.7	7 คน



15. เตรียมสอบวิชาอื่น อยู่ในลำดับที่ 13 คิดเป็นร้อยละ 16.7 7 คน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะของนักเรียน

- อยากได้การบ้านที่น้อยลง - อยากให้การบ้านพอสมควรกับเวลา
- อยากได้การบ้านแบบพอดีไม่น้อยไม่มากเกินไป - อยากเรียนอย่างเดียวไม่มีการบ้าน
- อยากให้มีงานและการบ้านน้อยๆ -อยากให้อาจารย์พูดช้าลง
- อยากได้การบ้านน้อยๆ วันละ 1 อย่าง -อยากให้มีสื่อการสอนที่ทันสมัย

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นถึงสาเหตุที่ไม่ส่งงานและการบ้านตามกำหนดเวลา ของ นักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3/7 แสดงให้เห็นว่า สาเหตุที่ไม่ส่งงานและการบ้านตามกำหนด พบว่า สาเหตุที่พบมากที่สุด ในลำดับที่ 1 คือ การบ้านมากเกินไป คิดเป็นร้อยละ 28.6 ลืมทำ คิดเป็นร้อยละ 23.8 แบบฝึกหัดยากทำไม่ได้ อยู่ในลำดับที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 23.8 ครูไม่ยกย่องเมื่อทำถูก คิดเป็นร้อยละ 21.4 ไม่น่าสนใจ อยู่ในลำดับที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 16.7 เปื่อหน่ายไม่อยากทำ ส่วนลำดับสุดท้ายของสาเหตุไม่ส่งงาน และการบ้าน คือเตรียมสอบวิชาอื่นอยู่ในลำดับที่ 13 คิดเป็นร้อยละ 16.7 ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากการสร้างแบบสอบถามเพื่อถามความคิดเห็นของนักเรียนถึงสาเหตุที่ไม่ส่งงานและการบ้านตามกำหนดของ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3/7 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 28 คน ในครั้งนี้ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ แบบสอบถามความคิดเห็นถึงสาเหตุที่ไม่ส่งงานและการบ้านตามกำหนดของ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3/7 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ทำให้ทราบถึงสาเหตุที่สำคัญมากที่สุด จนถึงสาเหตุ ที่สำคัญน้อยที่สุดในการไม่ส่งงานและการบ้านตามกำหนด คือ การบ้านมากเกินไป ลืมทำ แบบฝึกหัดยากทำไม่ได้ ครูไม่ยกย่องเมื่อทำถูก ไม่น่าสนใจ เปื่อหน่ายไม่อยากทำ และเตรียมสอบวิชาอื่น

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ครูผู้สอนในรายวิชาอื่น ๆ ควรมีการสำรวจเจตคติของนักเรียนที่มีต่อสาเหตุของการไม่ส่งงาน และการบ้าน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของศึกษาเป็นรายบุคคล



2. ในการสอน ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ซักถามข้อสงสัยในขณะที่ทำการเรียนการสอนให้มากที่สุดและให้งานและการบ้านอย่างเหมาะสม
3. ควรมีการเสริมแรง ยกย่องชมเชย และให้กำลังใจกับนักศึกษาอย่างสม่ำเสมอในขณะที่ทำการเรียนการสอน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ในการวิจัยครั้งต่อไป อาจเจาะจงทำการวิจัยกับกลุ่มนักเรียนในระดับอื่น ๆ และอาจแยกหัวข้อ เป็นรายวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดขึ้น ซึ่งจะได้นำมาผลการทดลองที่ได้ไปแก้ไขปัญหาในการไม่ส่งงาน ของนักเรียนต่อไป

เอกสารอ้างอิง



- กัลยาณี สีโอษฐ์. 2551. **ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการไม่ส่งงาน และการบ้านของนักเรียน.** วิจัยในชั้นเรียน .โรงเรียนกัลยาณีศึกษาพัฒนา.
- ธงชัย สันติวงษ์. 2543. **องค์การและการบริหารการศึกษาและการจัดการแผนใหม่.** กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช
- ผศ.จิราภา เต็งไตรรัตน์ และคณะ. 2552. **จิตวิทยาทั่วไป.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ธรรมศาสตร์.
- พวงทอง ป้องภัย. 2540. **พฤติกรรมศาสตร์เบื้องต้น.** ปัตตานี : ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- วินัย เพชรช่วย, ผศ. 2552. **การจูงใจในการทำงาน.** ระบบออนไลน์: <http://www.geocities.com/vinaip/knowledge/wmotive01.htm>
- สุรธานี เมรัยยา. 2553. **ศึกษาเรื่องการไม่ส่งงานวิชาธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ.** วิจัยในชั้นเรียน. วิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น บางกอก
- อิสริยา วุฒิจันทร์. 2553. **การแก้ปัญหาให้นักเรียนไม่ส่งงานตามกำหนด สำหรับระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง CD101** งานวิจัยในชั้นเรียน โรงเรียนพ่ายพเทคโนโลยีและบริหารธุรกิจ
- สุธี สุกิจธรรมภาน (2552) **การศึกษาพฤติกรรมการไม่ส่งงานหรือการบ้าน ของนักเรียน ระดับปวส. ชั้นปีที่ 2 กลุ่ม 2 แผนกวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง** งานวิจัยในชั้นเรียน วิทยาลัยเทคนิคสุโขทัย
- มนสิข สิริสมบุญ 2558. **การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา (Online).**
<http://office.nu.ac.th/ASS/Download/vchk-การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา-มนสิข.pdf> 23 พฤษภาคม 2563 หน้า 296
- พรทิพย์ โภกิลรัตน์. (2561). **การพัฒนาวิทยานิพนธ์นักเรียนโรงเรียนบ้านหนองแปน** สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสกลนคร เขต 2. ในวิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- สรารุช เย็นเอง. (2561). **การปรับพฤติกรรมผู้เรียนด้านความรับผิดชอบโดยใช้เทคนิคการเสริมแรงทางบวกและการชี้แนะ.** วารสารวิชาการสถาบันการอาชีวศึกษาเกษตร, 2(1), 10-25.
- กรัญญา สุกุลรักษ์ (2562). **ปัจจัยบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ ปัจจัยด้านความสามารถ และปัจจัยด้านความสำคัญที่มีผลต่อแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของพนักงานธนาคารพาณิชย์ในกรุงเทพมหานคร.**
- อัญญาวิวัฒน์ คำระณี (2563). **การพัฒนาความรับผิดชอบของนักเรียนฯ-ด้วยวิธีเสริมแรงบวก** วิจัยในชั้นเรียน โรงเรียนบ้านม่วงพิทยาคม



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาบัญชีเบื้องต้น
เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้เจ้าของ โดยใช้สื่อเกมบัญชี
ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ
Achievement in Basic Accounting
Subject: Account Names of Assets, Liabilities and Owner's Equity
Using the Accounting Game of Students in Vocational Level 1
Tangtrongchit Commercial Technological College

พรทิพย์ นิ่มเสมอ¹

¹สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ, E-mail: 1022_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเกมบัญชี วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้เจ้าของ กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 ก่อนเรียน และหลังเรียน วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่องชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้เจ้าของ โดยใช้เกมบัญชี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย เกม แบบฝึกทักษะ 3 ชุด แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 แผ่น แบบทดสอบจำนวน 2 ฉบับ ๆ ละ 10 ข้อ ใช้กับนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 40 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า เกมบัญชี วิชาบัญชีเบื้องต้น สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.91/83.94 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 ก่อนเรียน และหลังเรียน วิชาบัญชีเบื้องต้น โดยใช้เกมบัญชี เท่ากับ 0.6131 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.6131 หรือคิดเป็นร้อยละ 61.31

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, เกมบัญชี, วิชาบัญชีเบื้องต้น



Abstract

The objectives of this research were to develop an accounting game, Basic Accounting subject, titled Account names of Assets, Liabilities, and Owner's Equity. Career and Technology Group for students in vocational level 1 To be effective according to the 80/80 criteria. Determine the Effectiveness Index (E.I.) in terms of academic achievement of Vocational Level 1 students before and after studying in Basic Accounting. About the name of the account in the category of assets, liabilities and owner's equity using Accounting game account The research instruments consisted of games, 3 sets of skill exercises, a learning management plan, 1 sheet, and 2 quizzes of 10 items each, used with vocational level 1 students. Tangtrongchit Commercial Technological College, first semester of the academic year 2021, consisted of 40 students. Data were analyzed using basic statistics such as percentage, mean, standard deviation.

The results of the research revealed that accounting games, Basic accounting For students in vocational level 1 Tangtrongchit Commercial Technological College The efficiency of the students created by the study was 82.91/83.94, which was higher than the criteria set at 80/80. The academic achievement of vocational level 1 students before and after studying in the basic accounting course using Accounting game was 0.6131, indicating that Students' knowledge increased by 0.6131, or 61.31 percent.

Keywords: Achievement, Accounting game, Basic Accounting

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) 2553 หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่านักเรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่านักเรียนมีความสำคัญที่สุด (Children Center) กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้นักเรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพ และมาตรา 24 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการ ดังต่อไปนี้ 1) จัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ และความถนัดของนักเรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล



2) ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกัน และแก้ไขปัญหา 3) จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง 4) จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ทุกวิชา 5) ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวก เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและนักเรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอน และแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ 6) จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง และ บุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนานักเรียนตามศักยภาพ รวมทั้งแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 กำหนดทักษะสำคัญที่จำเป็นของประชากรในโลกศตวรรษที่ 21 คือ 3Rs และ 8Cs โดยมีทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) เป็นอีกหนึ่งทักษะที่มีความสำคัญ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนรายวิชาบัญชีเบื้องต้น เป็นรายวิชาที่ส่งเสริมให้ นักเรียนเกิดความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีในวิชาชีพบัญชี เนื้อหาในวิชาบัญชีเบื้องต้น ประกอบไปด้วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการบัญชี สมการบัญชีและงบแสดงฐานะการเงิน การวิเคราะห์รายการค้า และการบันทึก รายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป รายวิชาบัญชีเบื้องต้นเป็นวิชาเลือกเพิ่มเติม ซึ่งนักเรียนยังไม่มีพื้นฐานการ เรียนวิชาบัญชีมาก่อน

จากประสบการณ์การจัดการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนมีความสับสนเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่ชื่อบัญชี จึงส่งผลให้การคำนวณสมการบัญชี การวิเคราะห์รายการค้า และการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไปไม่ถูกต้อง ผู้สอนจึงได้จัดทำสื่อเกมในการเรียนการสอน วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้เจ้าของ เพื่อให้นักเรียนได้มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะ และแก้ปัญหา เพื่อที่จะสามารถปฏิบัติงานบัญชีได้อย่างถูกต้อง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้เจ้าของ โดยใช้สื่อเกมบัญชี สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 ก่อนเรียน และหลังเรียน วิชาบัญชีเบื้องต้น โดยใช้เกมบัญชี



สมมติฐานการวิจัย

ผู้เรียนระดับชั้น ปวช. 1 ห้อง 1/4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อ บัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของสูงขึ้น และได้พัฒนาเกมบัญชี วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ โดยใช้สื่อเกมบัญชี สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 ห้อง 1/4 วิทยาลัย เทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิดทฤษฎี หลักการต่าง ๆ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถทางการเรียนของนักเรียนในด้านต่าง ๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัด และประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัด ให้มีคุณภาพนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

ปราณี กองจินดา (2549) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถ หรือผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัยและยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตามลักษณะของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน

ศิริชัย กาญจนวาสี (2544) ได้ให้คำนิยามของผลสัมฤทธิ์ว่า เป็นการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนดไว้ล่วงหน้า อันเกิดจากกระบวนการเรียนการสอนในช่วงระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง

สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือผลการเรียนรู้ตามหลักสูตร ได้มาตามหลักการวัดและประเมินผล ที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ความคิดหรือพุทธิพิสัย ด้านอารมณ์และความรู้สึกหรือจิตพิสัย และด้านทักษะปฏิบัติหรือทักษะพิสัยที่ผู้สอนกำหนดไว้ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (achievement tests)

สมบูรณ์ ดันยะ (2545: 143) ได้ให้ความหมายว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบที่ใช้สำหรับวัดพฤติกรรมทางสมองของนักเรียนว่ามีความรู้ ความสามารถในเรื่องที่เรียนรู้มาแล้ว หรือได้รับการฝึกฝนอบรมมาแล้วมากน้อยเพียงใด



พิชิต ฤทธิจรรณู (2544 : 98) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะ และความสามารถทางวิชาการที่นักเรียนได้เรียนรู้มาแล้วว่าบรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด ดังนั้นสรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ และ ทักษะความสามารถจากการเรียนรู้ในอดีตหรือในสภาพปัจจุบันของแต่ละบุคคล

สินทรัพย์ หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น

วรรณภา วงศ์วิวัฒน์ (2556) ได้ให้ความหมายของสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น ดังนี้

1. สินทรัพย์ (Assets) หมายถึง ทรัพยากรที่มีอยู่ในความควบคุมของกิจการ ทรัพยากรดังกล่าวเป็นผลของเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งกิจการคาดว่าจะได้รับประโยชน์เชิงเศรษฐกิจจากทรัพยากรนั้นในอนาคต การรับรู้รายการสินทรัพย์ต้องเป็นไปตามเกณฑ์การรับรู้รายการสินทรัพย์ทุกข้อดังนี้

1. มีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ที่กิจการจะได้รับประโยชน์เชิงเศรษฐกิจในอนาคต
2. รายการนั้นมีราคาต้นทุน หรือมูลค่าที่วัดได้อย่างน่าเชื่อถือ

สินทรัพย์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ สินทรัพย์หมุนเวียน (Current Assets) และสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน (Non-current Assets) สินทรัพย์ต้องจัดเป็นสินทรัพย์หมุนเวียน เมื่อเป็นไปตามเงื่อนไขข้อใดข้อหนึ่งดังต่อไปนี้

1. สินทรัพย์นั้นเป็นเงินสด หรือรายการเทียบเท่าเงินสดที่ไม่มีข้อจำกัดในการใช้
2. กิจการคาดว่าจะได้รับประโยชน์จากสินทรัพย์นั้น หรือตั้งใจจะขายหรือใช้ภายในรอบระยะเวลาการดำเนินงานตามปกติของกิจการ
3. กิจการมีสินทรัพย์นั้นไว้ โดยมีวัตถุประสงค์เบื้องต้น คือ มีไว้เพื่อค้า
4. กิจการคาดว่าจะได้รับประโยชน์จากสินทรัพย์นั้นภายในระยะเวลา 12 เดือน นับจากระยะเวลารายงาน

สินทรัพย์ที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขข้างต้นถือเป็นสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน

ตัวอย่างสินทรัพย์หมุนเวียน : เงินสด เงินฝากธนาคาร เงินลงทุนชั่วคราว ลูกหนี้การค้า ค่าใช้จ่ายจ่ายล่วงหน้า รายได้ค้างรับ เงินให้กู้ยืมระยะสั้น วัสดุสำนักงาน เป็นต้น

ตัวอย่างสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน : ที่ดิน อาคาร เครื่องจักร เรือ เครื่องบิน ยานพาหนะ เครื่องตกแต่ง และติดตั้ง อุปกรณ์สำนักงาน ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร สัมปทาน เป็นต้น

2. หนี้สิน (Liabilities) หมายถึง ภาระผูกพันในปัจจุบันของกิจการ โดยภาระผูกพันดังกล่าวเป็นผลของ เหตุการณ์ในอดีต ซึ่งการชำระภาระผูกพันนั้น คาดว่าจะส่งผลให้กิจการสูญเสียทรัพยากรเชิงเศรษฐกิจ การรับรู้รายการหนี้สินต้องเป็นไปตามเกณฑ์การรับรู้รายการหนี้สินทุกข้อดังนี้



1. มีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ที่ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจของทรัพยากรจะออกจากกิจการ
อัน เนื่องมาจากการชำระภาระผูกพัน

2. มูลค่าที่ต้องชำระภาระผูกพันสามารถวัดได้อย่างเชื่อถือ หนี้สิน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท
คือ หนี้สินหมุนเวียน (Current Liabilities) และหนี้สินไม่หมุนเวียน (Non-current Liabilities)
หนี้สินต้องจัดเป็นหนี้สินหมุนเวียน เมื่อเป็นไปตามเงื่อนไขข้อใดข้อหนึ่งดังต่อไปนี้

1. กิจการคาดว่าจะชำระคืนหนี้สินภายในรอบระยะเวลาดำเนินงานปกติ

2. หนี้สินนั้นถึงกำหนดชำระภายใน 12 เดือน นับจากรอบระยะเวลารายงาน

3. กิจการไม่มีสิทธิอันปราศจากเงื่อนไขในการเลื่อนการชำระหนี้ออกไปอีกเป็นเวลาไม่
น้อย กว่า 12 เดือน นับจากรอบระยะเวลารายงาน หนี้สินที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขข้างต้นให้จัดเป็น
หนี้สินไม่หมุนเวียน หนี้สินที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขข้างต้นให้จัดเป็นหนี้สินไม่หมุนเวียน

ตัวอย่างหนี้สินหมุนเวียน : เงินเบิกเกินบัญชี เจ้าหนี้การค้า ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย รายได้
รับ ล่วงหน้า เงินกู้ยืมระยะสั้น เป็นต้น

ตัวอย่างหนี้สินไม่หมุนเวียน : เงินกู้ยืมระยะยาว เป็นต้น

3. ส่วนของเจ้าของ (Owner's Equity) ส่วนได้เสียคงเหลือในสินทรัพย์ของกิจการ
หลังจากหักหนี้สินทั้งสิ้นออกแล้วหรืออาจกล่าวได้ว่า ส่วนของเจ้าของ หมายถึง กรรมสิทธิ์ที่บุคคล
หรือกิจการมีใน สินทรัพย์ ซึ่งคำนวณได้จากสินทรัพย์หักด้วยหนี้สิน และในกรณีที่บุคคลหรือกิจการไม่
มีหนี้สิน ส่วน ของเจ้าของ = สินทรัพย์ ส่วนของเจ้าของอาจเรียกว่าสินทรัพย์สุทธิ (Net Asset or
Net Worth) ในกรณีที่บุคคล หรือ กิจการเจ้าของคนเดียวอาจเรียกส่วนของเจ้าของว่า ทุน
(Capital) ก็ได้

เกม

ความหมายของเกม

กฤษฎา บุญหมื่น (2556) เกม หมายถึง รูปแบบการฝึกทักษะโดยใช้การฝึกจากการลงมือมี
ปฏิบัติตามขั้นตอนการฝึกในใบกิจกรรมหรือแบบฝึก เพื่อฝึกฝนให้นักเรียนเกิดทักษะตามจุดประสงค์
ของเกมนั้น ๆ ที่ต้องการจะมุ่งเน้น โดยอาศัยรูปแบบการฝึกที่หลากหลายให้นักเรียนได้พัฒนา
กระบวนการคิดการฝึกฝนจากการลงมือปฏิบัติอย่างต่อเนื่องจนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาอย่าง
ชัดเจน

ประภาพร ถิ่นอ่อน (2553) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึงสื่อการเรียนการสอน
ที่สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองจนเกิดความรู้ ความเข้าใจเพิ่มขึ้น โดยกิจกรรมที่ได้
ปฏิบัติในแบบฝึกนั้นจะครอบคลุมเนื้อหาที่เรียนไปแล้ว ทำให้นักเรียนมีความรู้และทักษะมากขึ้น
เพราะมีรูปแบบหรือลักษณะที่หลากหลาย



ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับเกม

ทิสนา แคมมณี (2557: 81) กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกม คือ วิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำพหุความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

วิธีการสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ มีดังนี้ คือ การเลือกเกม เพื่อนำมาใช้สอนสามารถทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์การสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตนแล้วนำไปใช้สอนเลยก็ได้ หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เองผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้าง และจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้งจนแน่ใจว่าได้ผลดีตามวัตถุประสงค์หากเป็นการดัดแปลงเกมผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ แล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน ก่อนการเล่นเกมนผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น เพราะหากไม่จัดเตรียมอาจจะทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัด และเสียเวลา เสียอารมณ์ของผู้เล่นด้วย การเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น

หลักในการใช้เกม (ทิสนา แคมมณี, 2557: 82-84) กล่าวถึง วิธีการสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ มีดังนี้ การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์การสอนของตน หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน แล้วนำไปใช้สอน หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เองผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนแน่ใจว่าได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการดัดแปลงเกมผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ แล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน

กติกาการเล่น เป็นสิ่งสำคัญมากในการเล่นเกมน เพราะกติกานี้จะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรศึกษากติกาการเล่น และควรดูแลให้ผู้เรียนปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

ข้อดีของการสอนโดยใช้เกม

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมาย และอยู่คงทน



3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหน็ดเหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

เกมเป็นเครื่องมือวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานเพลิดเพลินผ่อนคลายความตึงเครียด ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนไม่รู้สึกร่าเือน่าเบื่อหน่าย โดยเกมมีหลากหลายประเภทโดยสามารถแบ่งตามการนำไปใช้โดยแบ่งตามลักษณะการเล่นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาจุดประสงค์ของเกมนั้นให้เข้าใจ มีความเข้าใจกติกาการเล่น เกม ควรจัดสถานที่ในการเล่นให้พร้อม มีการอธิบายวิธีการเล่นเกมพร้อมสาธิตวิธีการเล่นเกมทีละขั้นตอน มีการตรวจสอบความถูกต้อง การเล่นเกมควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน มีการชมเชยให้กำลังใจเด็ก และควรบันทึกข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น

พบว่าการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจำเป็นต้องมีรูปแบบการสอนที่หลากหลายไม่เคร่งเครียด ต้องมีการสร้างความสนใจเนื่องจากเด็กจะมีความสนใจบทเรียนได้ไม่นาน ซึ่งสอนโดยใช้เกมมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง สนุกสนาน เพลิดเพลิน กระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนและแสดงความสามารถออกอย่างเต็มที่ที่มีผลช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ได้ดี

การหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของนวัตกรรม

การหาประสิทธิภาพ (Efficiency)

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2533) กล่าวถึง การประเมินสื่อการเรียนการสอนว่าเป็นการพิจารณาหาประสิทธิภาพ และหาคุณภาพของสื่อการเรียนการสอน ดังนั้นการประเมินสื่อจึงเริ่มด้วยการกำหนดปัญหา หรือคำถาม เช่นเดียวกับการวิจัย ด้วยเหตุนี้การประเมินสื่อจึงเป็นการวิจัยอีกแบบหนึ่ง ที่เรียกว่า การวิจัยประเมิน (Evaluation Research)

เผชิญ กิจระการ (2544) ได้กล่าวถึง ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนว่า หมายถึง ความสามารถของบทเรียนในการสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ตามจุดประสงค์ถึงระดับเกณฑ์ที่คาดหวังประสิทธิภาพที่วัดออกมาจะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับเปอร์เซ็นต์การทำแบบทดสอบเมื่อจบบทเรียน

สรุปได้ว่า การหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนเป็นกระบวนการตรวจสอบ และพิจารณาคุณค่าของสื่อ อย่างมีระบบก่อนนำสื่อไปใช้งานจริงในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพ

รัตนะ บัวสนธ์ (2554) กล่าวว่า การประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรม การประเมินส่วนนี้เป็นการพิจารณาว่า เมื่อนำนวัตกรรมการศึกษาภายหลังจากผ่านการประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับกลุ่มบุคคลที่มีลักษณะภูมิหลังคล้ายคลึงใกล้เคียงกับ



กลุ่มเป้าหมายแล้วผลจะเป็นประการใดโดยที่การประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรมมีลำดับขั้นตอนการประเมินดังนี้

1. การประเมินแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1 : 1) หมายถึง การนำนวัตกรรมไปทดลองใช้กับบุคคลที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มเป้าหมาย โดยที่บุคคลดังกล่าวนี้จะคัดเลือกมาจากผู้ที่มีคุณลักษณะตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย 3 คน ได้แก่ ผู้ที่คุณลักษณะสูง ปานกลาง และต่ำกว่าปานกลางการทดลองใช้นวัตกรรมที่เรียกว่าการประเมินแบบหนึ่งต่อหนึ่งมีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อตรวจสอบว่า นวัตกรรมนั้นมีความเกี่ยวข้องสร้างแรงจูงใจให้กับบุคคลที่มีลักษณะเป็นตัวแทนของกลุ่มเป้าหมายเพียงไร คำสั่ง คำชี้แจง และรายละเอียดที่มีอยู่ในนวัตกรรมนั้นบุคคลเหล่านั้นมีความรู้และความเข้าใจหรือไม่

2. การประเมินประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก หมายถึง นำนวัตกรรมที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขจากการประเมินประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่งมาทดลองใช้กับกลุ่มบุคคลที่มีคุณลักษณะคล้ายกับกลุ่มเป้าหมายที่มีจำนวนมากขึ้น เช่น อาจจะใช้การประเมินแบบหนึ่งต่อสาม (1 : 3) หรือแบบหนึ่งต่อสี่ (1 : 4) ก็ได้ ซึ่งก็หมายถึงต้องใช้กลุ่มบุคคลจำนวน 9 คน แบ่งเป็นมีคุณลักษณะสูงกว่าปานกลาง 3 คน ปานกลาง 3 คน ต่ำกว่าปานกลาง 3 คน ในกรณีการประเมินแบบหนึ่งต่อสาม แต่ถ้าเป็นการประเมิน แบบหนึ่งต่อสี่ก็ต้องใช้จำนวนกลุ่มบุคคลทั้งสิ้น 12 คน การประเมินประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็กนี้จะมี การวิเคราะห์หาค่าบ่งบอกดัชนีหรือเกณฑ์ประสิทธิภาพของนวัตกรรมที่เรียกว่า ค่า E1/E2 โดยที่ เกณฑ์ประสิทธิภาพ (E1/E2) ของนวัตกรรมการศึกษาเท่าที่นิยมใช้จะมีสามเกณฑ์ได้แก่ 75/75 หรือ 80/80 และ 90/90 การจะใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพนวัตกรรมการศึกษาเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งจากสาม เกณฑ์นี้ มีหลักพิจารณาว่าถ้านวัตกรรมการศึกษานั้น ๆ มุ่งแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาความสามารถของผู้เรียนที่มีลักษณะซับซ้อนหรือมีเนื้อหาสาระค่อนข้างยากก็จะใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 75/75 แต่ถ้า เนื้อหาสาระไม่ยากมากนักมุ่งแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาความสามารถของผู้เรียนที่มีลักษณะปานกลางจะนิยมใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 มากที่สุด

3. การหาประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520) ได้เสนอแนวทางการทดสอบประสิทธิภาพนวัตกรรมตามเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนด เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดการสอน และสื่อการสอนประเภทต่าง ๆ ยกเว้นบทเรียนโปรแกรม ซึ่งมีความเชื่อว่า “การเรียนรู้เป็นระบบและกระบวนการต่อเนื่อง” การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพจึงต้องกำหนดจากผลการประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (Transitional Behavior) ซึ่งถือว่าเป็นกระบวนการ (Process) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (Products) ซึ่งถือว่าเป็นผลลัพธ์ (Output) ที่เกิดขึ้นจากการเรียน



การหาประสิทธิผล

ดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness) หมายถึง ผลสำเร็จของงานเป็นไปตามความมุ่งหวัง (Purpose) ที่กำหนดไว้ มุ่งเน้นที่จุดสิ้นสุดของกิจกรรม มักมีตัวชี้วัด (Indicator) ประสิทธิภาพไม่ได้เน้นเพียงการใช้ทรัพยากรน้อย การลดต้นทุนการลดเวลาแนวคิดการหาดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.) เป็นค่าดัชนีแสดงความก้าวหน้าหรือผลสำเร็จของการเรียน เพื่อแสดงให้เห็นถึงปริมาณหรือขนาดการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น หลังการทดลองใช้สื่อหรือนวัตกรรมการศึกษา ของกลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียว (Hovland, 1949 Cited in Goodman, Flether and Schneider, 1980)

เชษฐิ กิจระการ และสมนึก ภัททิยธนี (2545) ได้นำแนวคิดนี้มาเผยแพร่ในวารสารวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ในปี 2545 โดยได้อธิบายผ่านการยกตัวอย่างการพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของผู้เรียนหลังการใช้สื่อหรือนวัตกรรม ระหว่างวิธีการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนด้วยสถิติทดสอบที (t-test) และการใช้ดัชนีประสิทธิผลโดยให้เหตุผลว่า การทดสอบค่าที่ อาจทำให้ทราบถึงความแตกต่างหรือการเพิ่มขึ้นของพัฒนาการอย่างมีนัยสำคัญ

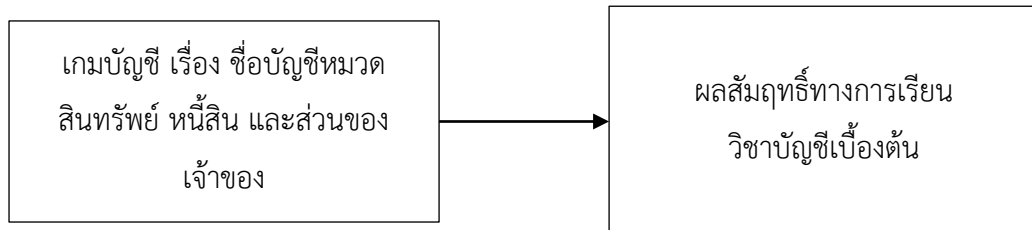
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บอพิศ เว็ดสูงเนิน (2561) ศึกษาการประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 นักศึกษา ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี พบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยไม่ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 (2) ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot รายวิชาการบัญชีต้นทุน 2 ในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (\bar{X} =4.38, SD=0.54)

อาริสา บุญโต และคณะ (2560) ศึกษาความพึงพอใจของแบบสอบถามโครงการ "เกมส์งบบัญชีพาเพลิน" พบว่า ความพึงพอใจของผู้ทำแบบสอบถามจำนวน 50 ชุด พบว่าผู้ทำแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 80.00 และเป็นเพศชาย 10 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ซึ่งเป็นนักเรียน นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 มากที่สุด มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 42.00 รองลงมาเป็นนักเรียน นักศึกษาระดับชั้น ปวส.2 จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00



กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1/4 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม ที่เรียนรายวิชาบัญชีเบื้องต้น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ จำนวน 40 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกม “ฉันทอยู่หมวดไหน” วิชาบัญชีเบื้องต้น
2. แบบฝึกทักษะการจัดหมวดหมู่บัญชี จำนวน 3 ชุด ชุดละ
3. แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 แผน
4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบจำนวนหน่วยละ 10 ข้อ

วิธีการสร้างเครื่องมือ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาหลักสูตร และสรุปเนื้อหาสาระสำคัญความรู้ของ เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ เพื่อออกแบบเกมให้ได้ครอบคลุมเนื้อหา โดยการนำเกมที่สร้างไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำข้อมูลมาแก้ไข โดยเครื่องมือในการวิจัย มีดังนี้

1. สร้างเกม “ฉันทอยู่หมวดไหน”
2. สร้างแบบฝึกทักษะการจัดหมวดหมู่บัญชี จำนวน 3 ชุด ชุดที่ 1 10 คะแนน ชุดที่ 2 10 คะแนน และ ชุดที่ 3 15 คะแนน
3. สร้างแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังการใช้เกม



วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียว โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนการใช้เกม จากนั้นทำการจัดการเรียนการสอนตามปกติตาม ชั่วโมงที่มีการเรียนการสอน

2. จัดกิจกรรมในคาบเรียนปกติ

3. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังจากการเรียนโดยใช้เกม

4. นำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย และทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อน และหลังการใช้เกม

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ โดยใช้สูตรทางสถิติ เป็นการหาค่าร้อยละ ค่า ร้อยละ = คะแนนที่ได้ X 100 เมื่อ X = คะแนนที่ได้ N = จำนวนนักเรียนทั้งหมด โดยดำเนินการ วิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

1. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของ เครื่องมือในการจัดการเรียนรู้กับ ประชากร เกมบัญชี หลังใช้ วิชาบัญชีเบื้องต้น เกมบัญชี จากผลคะแนนจากการใช้และคะแนนผลสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนหลังเรียน ตามเกณฑ์ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวิเคราะห์จากคะแนนผล สอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับคะแนนผลสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวด สินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น โดยใช้สื่อเกมบัญชี สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 ห้อง 1/4 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ” จำนวน 40 คน ปรากฏดังนี้



ตารางที่ 1 ผลการหาค่าประสิทธิภาพของเกมบัญชี วิชาบัญชีเบื้องต้น สำหรับนักเรียนระดับชั้น
ปวช. 1 ห้อง 1/4 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ตามเกณฑ์ 80/80

นักเรียน (40 คน)	คะแนนแบบฝึกทักษะหลังเรียนด้วยเกม			คะแนน รวม (35) (E1)	คะแนนผลสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน (10) (E2)
	ชุดที่ 1 (10)	ชุดที่ 2 (10)	ชุดที่ 3 (15)		
รวม	271	272	394	937.00	277
เฉลี่ย	8.21	8.24	11.94	9.46	8.39
SD	0.82	0.56	1.41	0.44	0.61
ร้อยละ	82.12	82.42	79.6	82.91	83.94

(E1 = 82.91), (E2 = 83.94)

ตารางที่ 2 ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 ห้อง
1/4 ก่อนเรียน และหลังเรียน วิชาบัญชีเบื้องต้น โดยใช้เกมบัญชี

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย		ดัชนีประสิทธิผล (E.I.)
		ทดสอบก่อนเรียน	ทดสอบหลังเรียน	
40	10	193	277	0.6131

สรุปผลการวิจัย

1. เกมบัญชี วิชาบัญชีเบื้องต้น สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 ห้อง 1/4 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.91/83.94 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 ห้อง 1/4 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ก่อนเรียน และหลังเรียน วิชาบัญชีเบื้องต้น โดยใช้เอกสารประกอบการเรียนเท่ากับ 0.6131 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.6131 หรือคิดเป็นร้อยละ 61.31

อภิปรายผล

การวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ โดยใช้สื่อเกมบัญชี สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 ห้อง 1/4 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ สามารถอภิปรายผลการดำเนินการสร้างและใช้เกม วิชาบัญชีเบื้องต้น ได้ดังนี้



1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม วิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญชีหมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 82.91/83.94 หมายความว่า ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเรียน (E1) ที่ได้จากคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนจากการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกม มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 82.91 และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) ที่ได้จากคะแนนผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนหลังการใช้เกม มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 83.94 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 เนื่องจากมีกระบวนการสร้างและพัฒนาอย่างเป็นระบบ ซึ่งผลจากการวิจัยนี้สอดคล้องกับ ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับเกม ทิศนา แคมมณี (2557: 81) กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกม คือ วิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำทหายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับ ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

2. จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน จากการใช้แบบฝึกทักษะ วิชาบัญชีเบื้องต้น พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เนื่องมาจาก เกมบัญชี วิชาบัญชีเบื้องต้น ได้นำประสบการณ์จากการสอน และข้อมูลทางวิชาการมาสร้างเกมบัญชี วิธีการจัดการเรียนการสอน หากมีข้อบกพร่องสามารถนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนการทดลองใช้กับกลุ่ม ประชากร ทำให้ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนสอดคล้องกับยิ่งเจริญ บุญยัง (2556) ศึกษาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าใน สมุดรายวันทั่วไป วิชาบัญชีเบื้องต้น 2 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) วิทยาลัยอาชีวศึกษาดุสิตพัฒนชยการ พบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ จากการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เรื่อง การบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไป วิชาบัญชีเบื้องต้น 2 ที่ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา เมื่อเปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์ จากการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เรื่อง การบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไป วิชา บัญชีเบื้องต้น 2 ที่ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ พบว่าผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนที่ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษามีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนผ่าน กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 (2) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก (4.47, SD=0.57)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาบัญชีเบื้องต้น โดยวิธีการสอนแบบปกติ และวิธีการ สอนโดยใช้เอกสารหรือเกมเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน



2. ควรศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมวิชาบัญญัติเบื้องต้น เรื่อง ชื่อบัญญัติ หมวดสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของ เพื่อนำไปพัฒนาการสร้างสรรค์ต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการศึกษาและวิจัยควรมีเวลาที่ชัดเจนและแน่นอน ควรออกแบบและวางแผนให้ดีกว่าก่อน จะดำเนินการทดลอง เพื่อให้ได้งานวิจัยในชั้นเรียนที่ดีและมีประสิทธิภาพ

2. ควรมีการนำสื่อต่างๆ มาช่วยเสริมในการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น สื่อการสอนจำลอง เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

ยิ่งเจริญ บุญยัง. (2556). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การบันทึกรายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไป วิชา บัญชีเบื้องต้น 2 ของ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี ที่ 1 (ปวช.1). วิทยาลัยอาชีวศึกษาดุสิต พณิชยการ.

รัตนะ บัวสนธ์. (2554). การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่2. นครสวรรค์: หจก. ริมปิงการพิมพ์.

วรรณ วาศวิวัฒน์. (2556). การบัญชีเบื้องต้น 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เอ็มพันธ์

ศิริชัย กาญจนวาสี. (2544). ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

สมบูรณ์ ต้นยะ. (2545). การประเมินทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.



การปรับพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนไม่ตรงเวลาของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร
วิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 ห้อง 6 สาขาวิชาการตลาด
วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ
Improving the Behavior of Students Not Showing Up to Class on Time
Vocational Certificate Tangtrongchit Commercial Technological
College 3rd Year, Marketing Major, Room 6

อุบลพรรณ อุตสาห์¹

¹สาขาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ, E-mail: m_maruai@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ปรับพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนสาย และให้มีความรับผิดชอบมากขึ้น 2) เป็นแนวทางช่วยให้นักศึกษาได้คะแนนคุณธรรม จริยธรรมสูงขึ้น 3) สร้างคุณธรรม จริยธรรม ในเรื่องการตรงต่อเวลาให้กับนักศึกษาได้ และ 4) ให้นักศึกษามีระเบียบวินัยในตนเอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด ห้อง 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 36 คน โดยใช้เครื่องมือในการวิจัย เป็นแบบเช็คชื่อนักศึกษา แบบประเมินพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนของนักศึกษา โดยได้นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมมาสรุป และวิเคราะห์โดยใช้คำร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาที่มาเข้าชั้นเรียนไม่ตรงเวลาเกิดจากสาเหตุหลายประการ คือ นักศึกษานอนดึกเพราะดูโทรทัศน์ หรือเล่นมือถือ จึงทำให้ตื่นสาย นักศึกษานอนอยู่ไกลจากสถานศึกษา การเดินทางค่อนข้างลำบาก นักศึกษารีบมาสถานศึกษา ทำให้รับประทานอาหารเช้าไม่ทัน จึงต้องเสียเวลารับประทานอาหารก่อนเข้าสถานศึกษา นักศึกษาทำงานช่วยทางบ้านหารายได้ ทำให้กลับบ้านค่ำ และเข้านอนดึก เป็นต้น ซึ่งเมื่อเก็บข้อมูลหลังจากนั้นแล้ว พบว่า สามารถปรับปรุงพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนไม่ตรงเวลาของนักศึกษาได้

คำสำคัญ: การปรับพฤติกรรม การเข้าชั้นเรียนไม่ตรงเวลา

Abstract

The purposes of this research are to 1) adjust the behavior of attending class late. and to be more responsible 2) It is a guideline to help students gain moral



scores. Higher ethics 3) Create morality and ethics regarding punctuality for students, and 4) Make students have self-discipline. The sample group used in this study included 36th year Vocational Certificate (Vocational Certificate) students in Marketing, Room 6, Semester 1, Academic Year 2023. Using research tools It is a form for checking student names. Assessment of students' classroom behavior The information obtained from the collection has been summarized and analyzed using percentage values.

The results of the research found that students who did not come to class on time were caused by many reasons: students stayed up late because they watched television; or playing on mobile phone Therefore causing you to wake up late. Students whose homes live far from the educational institution. The journey is quite difficult. Students rush to the educational institution Makes it difficult to eat breakfast in time. Therefore, you must waste time eating before entering the educational institution. Students work to help at home to earn money. make you come home in the evening and go to bed late, etc. It was found that students' behavior of not attending class on time can be improved.

Keywords: improving the behavior, not showing up to class on time

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัญหาการเข้าชั้นเรียนไม่ตรงเวลาเป็นปัญหาที่มาจากพฤติกรรมของนักศึกษาที่เกิดขึ้นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันโดยคิดเป็นร้อยละ 60 ปัญหานี้ควรหาวิธีการแก้ไขให้ถูกต้อง และนำมาปรับพฤติกรรมอันพึงประสงค์ของนักศึกษาในชั่วโมง ซึ่งกล่าวได้ว่า การตรงต่อเวลาหมายถึง การทำงานหรือการปฏิบัติหน้าที่ให้ตรงเวลาหรือทันเวลาตามที่กำหนด การฝึกให้ตรงต่อเวลาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความมีระเบียบวินัย (วินัย พัฒนรัตน์ และคณะ: 2558) จึงเป็นหน้าที่ความรับผิดชอบของครูผู้สอนทุกคนที่จะแก้ไขปัญหานี้เพราะเป็นปัญหาที่ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ในชั่วโมงเรียน เช่น เมื่อนักศึกษาเข้าชั้นเรียนในขณะที่ครูสอนอยู่ นักศึกษาก็จะสอบถามเพื่อนในชั้นเรียนทำให้นักศึกษาที่ตั้งใจเรียนอยู่ขาดสมาธิ ทำให้เกิดการหยุดสอนในช่วงหนึ่ง เมื่อนักศึกษาที่มาสายเดินเข้ามาในชั้นเรียนในขณะที่ทุกคนกำลังเรียน ในบางครั้งครูผู้สอนต้องเริ่มสอนใหม่ ทำให้นักศึกษาที่เรียนก่อนแล้วเกิดความเบื่อหน่าย และเสียเวลาเรียนในการเรียนการสอน แต่ถ้าไม่มีการสอนใหม่อีกครั้งนักศึกษาที่มา



สายก็ไม่สามารถปฏิบัติได้เหมือนนักศึกษาคนอื่น และเมื่อมีการวัดผลในส่วนของคะแนนจิตพิสัยในเรื่องการเข้าเรียนที่ตรงต่อเวลานักศึกษาจึงได้รับคะแนนที่น้อยมาก นอกจากนี้ยังส่งผลไปถึงในเวลาที่มีการสอน การวัดประเมินผลในรายวิชานี้ นักศึกษาก็ยังไม่เห็นความสำคัญ เข้าชั้นเรียนไม่ตรงเวลาหรือไม่เข้าชั้นเรียนเพื่อทำการสอบ ทำให้นักศึกษาขาดความกระตือรือร้นในการเรียน และถือว่าขาดคุณภาพ จริยธรรมเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงเห็นว่าปัญหาการเข้าชั้นเรียนสายเป็นปัญหาที่สำคัญอย่างยิ่ง จึงได้นำมาเป็นหัวข้อการวิจัยดังกล่าว

ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ผู้วิจัยได้ทำการสอนในรายวิชาลูกคำสัมพันธ์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 ห้อง 6 สาขาวิชาการตลาด ในชั้นเรียนนี้มีนักศึกษากลุ่มที่เข้าเรียนสายประมาณ 20-30 นาที เป็นประจำของการเรียนการสอน ผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้สอนจึงนำปัญหานี้มาศึกษาหาแนวทางในการแก้ไขปัญหา ปรับปรุงพฤติกรรมกรรมการเข้าชั้นเรียนให้ตรงต่อเวลาของนักศึกษา โดยส่งผลให้นักศึกษามีพฤติกรรมกรรมการเข้าชั้นเรียนสายน้อยลง และให้มีความรับผิดชอบมากขึ้น มีคุณธรรม จริยธรรมในเรื่องการตรงต่อเวลาให้กับนักศึกษาได้ และมีระเบียบวินัยในตนเอง

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อปรับปรุงพฤติกรรมกรรมการเข้าชั้นเรียนสายของนักศึกษา ให้มีความรับผิดชอบ เป็นแนวทางช่วยให้คะแนนคุณธรรม จริยธรรมสูงขึ้น มีการตรงต่อเวลา และมีระเบียบวินัยในตนเอง

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาวิจัย การปรับปรุงพฤติกรรมกรรมการเข้าชั้นเรียนไม่ตรงเวลาของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด ห้อง 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ ความมีวินัย ประเภทของวินัย คุณลักษณะผู้มีวินัยในตนเอง ความรับผิดชอบ และการตรงต่อเวลา ประโยชน์ของการตรงต่อเวลา โทษของการไม่ตรงต่อเวลา เพื่อนำมาใช้ในการประกอบการวิจัยดังกล่าว

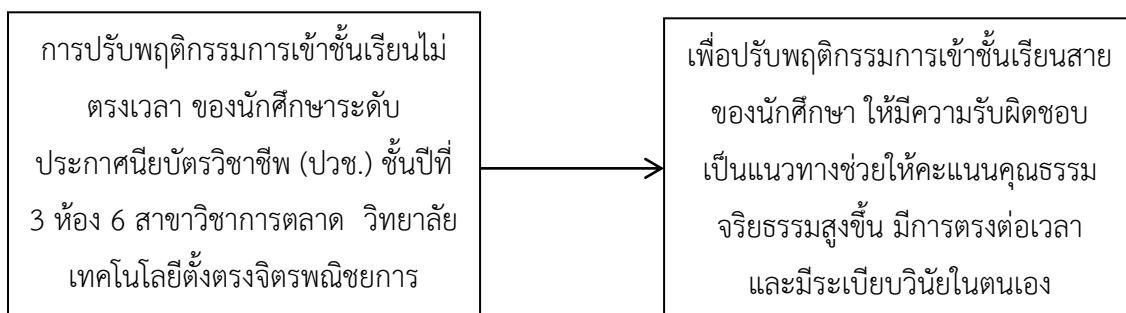
วรัญญ ทองถึง (2564: บทคัดย่อ) ได้ศึกษา และทำวิจัยเกี่ยวกับการปรับปรุงพฤติกรรมกรรมการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ผลการวิจัยพบว่า ผลการวิจัยพบว่าจากแบบบันทึกการเข้าเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 จำนวน 37 คน จำนวน 4 สัปดาห์ พบว่า ช่วงแรกนักเรียนมีพฤติกรรมกรรมการเข้าชั้นเรียนตรงเวลา 30 คน คิดเป็น ร้อยละ 81.08 หลังจากครูได้หาแนวทางแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยสร้างข้อตกลง สามารถเพิ่ม จำนวนนักเรียนที่เข้าเรียนตรงเวลาได้ จนถึงครั้งที่ 3 มีนักเรียน ที่เข้าเรียนตรงเวลาคิดเป็น ร้อยละ 100



พงศ์คำ พุ่มพวง (2562: บทคัดย่อ) ได้ศึกษา และทำวิจัยเกี่ยวกับการปรับพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ผลการวิจัยพบว่า เมื่อนำผลสรุปของตารางวิเคราะห์ข้อมูล ครั้งที่ 1 สัปดาห์ที่ 1 พฤศจิกายน 2562 จนถึง ครั้งที่ 13 สัปดาห์ที่ 1 กุมภาพันธ์ 2563 พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมในการเข้าห้องเรียนสายลดลง เป็นเข้าตรงเวลา มากขึ้น และปรับเปลี่ยนไปเมื่อได้เสริมแรงทางบวก คือ การเข้าห้องเรียนตรงเวลา จำนวนสายลดลงตามลำดับ

ภัสฉัฐ ภาศินาย (2560: บทคัดย่อ) ได้ศึกษา และทำวิจัยเกี่ยวกับการปรับพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเข้าเรียนของนักศึกษาตลอดสัปดาห์ที่ 1 - 4 พฤติกรรมการเข้าเรียนของนักศึกษามีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น จากการ สังเกตพฤติกรรมของนักศึกษา พบว่า นักศึกษามีการปรับพฤติกรรมของตนเอง โดยนักศึกษาที่เคยเข้าเรียนสายจะมีความกระตือรือร้นในการเข้าเรียนมากขึ้น และพยายามที่จะเข้าเรียนให้ตรงเวลา หรือนักศึกษาบางกลุ่มที่เคยเข้าเรียนสายทั้งกลุ่ม ก็จะเข้าเรียนตรงเวลาพร้อมกัน ส่วนนักศึกษาที่เข้าเรียนตรงเวลา อยู่ก่อนแล้วก็จะเข้าเรียนตรงเวลาอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ ซึ่งบางรายจะมาถึงห้องเรียนก่อนเวลา ส่วนนักศึกษา บางรายที่เข้าเรียนสายก็จะสายไม่ เกิน 5 นาที และไม่พบนักศึกษาที่เข้าเรียนสายประมาณ 15 – 20 ชั่วโมงผ่านไป จากการสอบถามนักศึกษาถึงสาเหตุการปรับพฤติกรรมการเข้าเรียนให้ตรงเวลา พบว่า การใช้สัญญาณเตือนใจทำให้ นักศึกษาความกระตือรือร้นในการเข้าเรียนให้ตรงเวลามากขึ้น เช่นเมื่อเรียนวิชาอื่นเสร็จก็จะพยายามมาเข้าเรียน ให้เร็วที่สุด พยายามเดินให้เร็วขึ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็น นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 ห้อง 6 สาขาวิชาการตลาด จำนวน 36 คน วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 ห้อง 6 สาขาวิชาการตลาด จำนวน 36 คน วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบเช็คชื่อนักศึกษา แบบประเมินพฤติกรรม การเข้าชั้นเรียนของ นักศึกษา เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้ทำวิจัยค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม การเข้าชั้นเรียน ไม่ตรงเวลา เพื่อนำมาสร้างนิยามศัพท์เฉพาะ สำหรับเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

2. ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินพฤติกรรมที่มีเนื้อหาครอบคลุมตามนิยามศัพท์เฉพาะ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

3. นำแบบประเมินพฤติกรรมมาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม และปรับปรุงแก้ไขด้านเนื้อหาและสำนวนภาษาในเบื้องต้น

4. ผู้วิจัยได้ทำการตัดข้อคำถาม หรือปรับปรุงข้อคำถามเหล่านั้นให้สมบูรณ์มากขึ้น

5. นำแบบประเมินพฤติกรรมที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับ นักศึกษา ระดับชั้นปวช.3 ห้อง 6 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 36 คน

6. นำแบบประเมินพฤติกรรมฉบับสมบูรณ์ไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยการนำแบบประเมินพฤติกรรมที่ ผู้วิจัยสร้างขึ้นดำเนินการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง และมีขั้นตอน การเก็บรวบรวม ดังนี้

1. ผู้วิจัยนำแบบประเมินพฤติกรรมที่ไปดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองกับกลุ่ม ตัวอย่าง จำนวน 36 คน

2. ผู้วิจัยนำแบบประเมินพฤติกรรมทั้งหมดมาจัดเรียงนำมาตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ได้ ทั้งหมด

3. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และทดสอบสมมติฐานทางสถิติต่อไป



การวิเคราะห์ข้อมูล ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อการวิจัยดังนี้

นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมมาสรุป การปรับพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนไม่ตรงเวลา ของ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด ห้อง 6 ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2566 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ และวิเคราะห์ โดยใช้อ่าร้อยละ

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์อธิบายความหมายของข้อมูลการวิจัยเรื่อง “การปรับพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน ไม่ตรงเวลาของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด ห้อง 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ” ผู้วิจัยเสนอผลการ วิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการสำรวจพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนของนักศึกษา

การสำรวจ พฤติกรรม	การเข้าชั้นเรียนตรงเวลา		การเข้าชั้นเรียนไม่ตรงเวลา		หมายเหตุ
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	
ครั้งที่ 1	20	55.55	16	44.45	
ครั้งที่ 2	22	61.11	14	38.89	
ครั้งที่ 3	23	63.88	13	36.12	
ครั้งที่ 4	24	66.66	12	33.34	
ครั้งที่ 5	26	72.22	10	27.78	
ครั้งที่ 6	26	72.22	10	27.78	

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนของนักศึกษา จำนวน 6 สัปดาห์ พบว่า จำนวนนักศึกษาที่เข้าเรียน ครั้งที่ 1 มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 55.55 ครั้งที่ 2 มีจำนวน 22 คิด เป็นร้อยละ 61.11 ครั้งที่ 3 มีจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 63.88 ครั้งที่ 4 มีจำนวน 24 คน คิดเป็น ร้อยละ 66.66 ครั้งที่ 5 มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 72.22 และครั้งที่ 6 มีจำนวน 26 คน คิดเป็น ร้อยละ 72.22



สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนของนักศึกษา โดยการสังเกตพฤติกรรม สอบถาม และประเมินพฤติกรรมนักศึกษากลุ่มเข้าชั้นเรียนไม่ตรงเวลา โดยใช้คำร้อยละพบว่า นักศึกษาสามารถปรับพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนสาย มีความรับผิดชอบ เป็นแนวทางช่วยให้คะแนนคุณธรรม จริยธรรม สูงขึ้น มีการตรงต่อเวลา และมีระเบียบวินัยในตนเอง

อภิปรายผล

จากการศึกษาพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนของนักศึกษา โดยการสังเกตพฤติกรรม สอบถาม และประเมินพฤติกรรมนักศึกษากลุ่มชั้นเรียนไม่ตรงเวลา พบว่า นักศึกษาที่มาเข้าชั้นเรียนไม่ตรงเวลา เกิดจากสาเหตุหลายประการ คือ นักศึกษานอนดึกเพราะดูโทรทัศน์ หรือเล่นมือถือ จึงทำให้ตื่นสาย นักศึกษาบ้านอยู่ไกลจากสถานศึกษา การเดินทางค่อนข้างลำบาก นักศึกษารับมาสถานศึกษา ทำให้รับประทานอาหารเช้าไม่ทัน จึงต้องเสียเวลารับประทานอาหารเช้าก่อนเข้าสถานศึกษา นักศึกษาทำงาน ช่วยทางบ้านหารายได้ ทำให้กลับบ้านค่ำ และเข้านอนดึก เป็นต้น ซึ่งเมื่อเก็บข้อมูลหลังจากนั้นแล้ว พบว่า สามารถปรับปรุงพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนไม่ตรงเวลาของนักศึกษาได้

ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด/งานวิจัยที่เกี่ยวข้องของ นางภัสณี ภาศิฉาย (2560: บทคัดย่อ) ที่ได้วิจัยในชั้นเรียนเรื่อง การปรับพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนไม่ตรงเวลาในรายวิชาการขายเบื้องต้น 2 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปี 1 ภายหลังจากการปรับพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนของนักศึกษากลุ่มดังกล่าว พบว่านักศึกษามีพฤติกรรมการเข้าเรียนตรงต่อเวลามากขึ้น และในผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่ามีพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ครู และนักศึกษาควรจะมีข้อตกลงกัน เช่น การหักคะแนน การให้ทำรายงาน เพื่อให้ นักศึกษาได้มีการพัฒนาตนเองให้เป็นคนตรงต่อเวลา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการขยายกลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษา
2. ควรมีการศึกษาพฤติกรรมในด้านอื่นๆ เช่น พฤติกรรมการเรียนในชั้นเรียน พฤติกรรม การส่งงาน เป็นต้น
3. ควรมีการศึกษาวิธี การอื่นๆ ที่จะทำให้พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นพฤติกรรมที่ถาวร เพื่อ เสริมสร้างให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์



เอกสารอ้างอิง

- นฤมล ผางคำ (2559) งานวิจัยในชั้นเรียน เรื่องการปรับปรุงพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนให้ตรงต่อเวลาโดยใช้สัญญาการเรียนกับนักเรียนชั้น ปวช.1 สาขาวิชาคหกรรม ที่เรียนวิทยาศาสตร์พื้นฐาน วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี ประจำปีภาคเรียนที่ 1/2557.
- ภัคธณัช ม่วงศรี. (2554). การปรับปรุงพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนให้ตรงต่อเวลาโดยใช้ สัญญาการเรียนกับนักศึกษาระดับชั้น ปวช. 3 สาขาการบัญชี ที่เรียนวิชาการบัญชีร่วมค้าและฝากขาย. โรงเรียนเทคนิคพาณิชย์การพิษณุโลก.
- วนิดา ภาชนะสุวรรณ. (2550). การปรับปรุงพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนให้ตรงต่อเวลาของนักศึกษาชั้น ปวช. 3/6 แผนกช่างอิเล็กทรอนิกส์. วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี.
- วรวรรณ ชาลีพรหม. (2554). การปรับปรุงพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนให้ตรงต่อเวลาโดยการใช้ข้อตกลงกับนักศึกษา ในรายวิชา กค301วัสดุเกษตรเบื้องต้น. มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- สารวิทย์. (2548). การแก้ไขปัญหาการเข้าชั้นเรียนไม่ตรงตามเวลาเรียนของนักศึกษาชั้น ปวช. 2 กลุ่ม 1 ภาคเรียน ที่ 1 ปี การศึกษา 2548 แผนกวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์วิชา เครื่องรับวิทยุ เอ. เอ็ม.-เอฟ.เอ็ม.
- เอกชัย เพชรแก้ว. (2553). จากการวิเคราะห์ผลจากการประเมินพฤติกรรม ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย สามารถ ปรับปรุงตนเองเมื่อทราบข้อตกลงเบื้องต้นในการเข้าชั้นเรียนที่ตรงเวลา.



การพัฒนาพฤติกรรมการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักศึกษาระดับชั้น

ปวส.1 สาขาวิชาการตลาด ในการเรียนวิชาหลักการตลาด

โดยวิธีการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning)

The Development of Learning Behavior and Learning Achievement of

Vocational Level 1 Student in the Field of Marketing in Learning

Marketing Principles through Participatory Teaching Methods

(Active Learning)

กาญจณี พรหมดวง¹

¹วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ, E-mail: 2032_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา รายวิชาหลักการตลาด ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส. 1 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ก่อนและหลังการทดลองใช้การสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) 2) เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา รายวิชาหลักการตลาด ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส. 1 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ก่อนและหลังการทดลองใช้การสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 ที่เรียนในรายวิชาหลักการตลาด ในภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง โดยสุ่มห้องเรียน เพื่อคัดเลือกเป็นกลุ่มทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการ วิจัยได้แก่ 1.แผนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) 2. แบบสังเกตพฤติกรรม 3. แผนภูมิการมีส่วนร่วม 4. ระเบียบพฤติกรรม 5. แบบทดสอบวัดความรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบที่ การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 ที่เรียนในรายวิชาหลักการตลาด ในภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ จากการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 2) พฤติกรรมการเรียน ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 ที่เรียนในรายวิชาหลักการตลาด ในภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรง



จิตรบริหารธุรกิจ ก่อนและหลังการทดลองใช้การสอน แบบ มีส่วนร่วม (Active Learning) ดีขึ้นจาก
การสังเกตและประเมินผลของผู้สอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

คำสำคัญ: พฤติกรรม , ผลสัมฤทธิ์ , การมีส่วนร่วม

Abstract

The objectives of this research are 1) to compare student achievement. Marketing Principles Course of students at the Vocational Certificate level 1 in the field of Marketing Tangtrongjit Business Administration Technology College Before and after the trial of using participatory teaching (Active Learning) 2) to develop students' study behavior. Marketing Principles Course of students at the Vocational Certificate level 1 in the field of Marketing Tangtrongjit Business Administration Technology College Before and after the trial of using participatory teaching (Active Learning) according to the participatory learning plan (Active Learning) that focuses on learners. The sample group consisted of Vocational Certificate 1 students studying in the subject Principles of Marketing. In Semester 1/2022, Marketing major Tangjongchit Business Administration Technology College, 30 people, obtained through purposive selection by random classroom to be selected as an experimental group The tools used in the research are: 1. Participatory teaching plan (Active Learning) 2. Behavior observation form 3. Participation chart 4. Behavior record 5. Academic achievement test. Data analysis includes: Analyze for percentage, mean, standard deviation, t-test, one-way analysis of variance with F-test with SPSS program.

The results of the research found that: 1) Academic achievement in theory and practical skills Vocational Certificate Level 1 students studying in the subject Principles of Marketing In Semester 1/2022, Marketing major Tangtrongjit Business Administration Technology College from participatory teaching (Active Learning, different with statistical significance at the .05 level 2) Study behavior of students at the Vocational Certificate level 1 studying in the subject Marketing Principles In Semester 1/2022, Marketing major Tangjongchit Business Administration Technology College Before and after the trial of



using participatory teaching (Active Learning), it improved from the teacher's observation and evaluation statistically significant at the .05 level.

Keywords: behavior, achievement, participation

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2562 ในบททั่วไปกำหนดความมุ่งหมาย และหลักการในการจัดการศึกษาไว้ว่า “ต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทย ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งทางร่างกายและจิตใจ สติความสุข” จึงถือเป็นพันธกิจที่สำคัญที่จะต้องจัดระบบการเรียนการสอน ให้สอดคล้องกับนโยบายของวิทยาลัย และการเรียนการสอนในปัจจุบัน แม้ผู้สอนจะใช้วิธีการอย่างไรก็ตาม แต่ท้ายที่สุดมีเป้าหมายเดียวกันคือให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นน่าจะเกี่ยวข้องกับความจริงจำด้วย เรื่องของความทรงจำมีความน่าสนใจตามที่เคยมีนักวิชาการกล่าวไว้ว่า ความจำ (Memorizing) คือกระบวนการในการเก็บรวบรวมข้อมูลและการเรียกข้อมูลออกมาใช้ซึ่งอาจเกิดจากสัญชาตญาณหรือการสั่งสมประสบการณ์ภายในระบบประสาท ความจำจึงเป็นหน่วยหนึ่งของกิจกรรมทางสมอง ซึ่งมีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กับระบบทางความคิด หากมีการสอนแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ก็อาจจะเป็นวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับในปัจจุบันได้อีกวิธีการหนึ่ง และการปฏิรูปการศึกษาไทยนั้นเป็นสิ่งหนึ่งที่จะขาดไม่ได้เลยก็คือ การสอนโดยยึดนักเรียนเป็นสำคัญ ซึ่งการเรียนการสอนนั้นไม่ว่าจะสอนด้วยวิธีใด ผู้สอนต้องคำนึงถึงให้การเรียนการสอนนั้นเป็น Active Learning

กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นนวัตกรรมการศึกษา ที่สถาบันอุดมศึกษาให้ความสำคัญและให้ความสำคัญพร้อม ๆ กับนโยบายปฏิรูปการศึกษาตาม พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2562 ที่เน้นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยหลักการแล้วทั้ง Active Learning และ Child Center ต่างก็มีพื้นฐานมาจากทฤษฎี Constructivism ที่เน้นความสำคัญของการเรียนรู้ว่าเกิดขึ้น ภายในตัวผู้เรียนโดยการรับรู้ความรู้ใหม่จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น จากครู เพื่อนและสิ่งแวดล้อม โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ๆ ด้วยตัวผู้เรียนเองแล้วผสมผสานกับความรู้เดิมที่มีอยู่ เกิดการสร้างมโนทัศน์ในองค์ความรู้นั้น ๆ ขึ้น ผู้เรียนได้มีโอกาสนำความรู้ไปทดลองใช้ฝึกทักษะ แล้วนำเสนอต่อกลุ่มเพื่อยืนยันความรู้ที่ถูกต้องกิจกรรมเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่ออาจารย์ เกิดความรู้ความ เข้าใจ เห็นคุณค่า และนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสถานศึกษา ด้วยเหตุผลดังกล่าว สถาบันการศึกษาจึงควรให้ความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพการสอนของอาจารย์ จึงได้สนับสนุนให้เกิดการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ให้กับนักศึกษาของสถานศึกษา



ตามหลักสูตรการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชาหลักการตลาด ก็เป็นวิชาที่ศึกษาถึง ความหมายและความสำคัญของการตลาดที่มีต่อองค์กรธุรกิจ รวมไปถึงหน้าที่ทางการตลาดอื่น ๆ แนวความคิดหลักทางการตลาด สภาพแวดล้อมทางการตลาด ส่วนประสมทางการตลาด การแบ่งส่วนตลาด การกำหนดตลาดเป้าหมายทางการตลาด การวางตำแหน่งทางการตลาด แรงจูงใจพฤติกรรมผู้บริโภค กระบวนการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคและธุรกิจ ส่วนประกอบของผลิตภัณฑ์ วงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ วัตถุประสงค์ในการกำหนดราคา การเลือกวิธีการกำหนดราคา ช่องทางการจัดจำหน่าย การค้าส่ง การค้าปลีก ขั้นตอนการส่งเสริมการตลาด ส่วนประสมการส่งเสริมการตลาด กลยุทธ์หลัก กลยุทธ์ดิ่ง ประเภทของบริการ กลยุทธ์การตลาดธุรกิจบริการ แนวโน้มการตลาดในอนาคต การตลาดระดับโลก การตลาดบนเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนจริยธรรมทางการตลาด หากผู้สอนนำวิธีการของ Active learning มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ก็อาจทำให้ความสนใจของผู้เรียนในบทเรียนมีมากขึ้น พัฒนาขึ้นส่งผลให้ผู้เรียนมีจิตพิสัยที่ดีมากขึ้นได้ และนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อีกด้วย แต่ด้วยการเปลี่ยนแปลงที่ต้องการการยอมรับของผู้เรียน ต้องเกิดความร่วมมือของผู้เรียนเป็นพื้นฐานที่สำคัญ ฉะนั้นก่อนที่จะทำการศึกษาทดลองเครื่องมือหรือวิธีการใดเพื่อช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ เกิดมีประสิทธิภาพมากขึ้น

อนึ่ง จากการที่ผู้สอนได้วิเคราะห์สภาพการเรียนการสอนแล้ว พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ไม่ให้ความสำคัญกับการมีพฤติกรรมกรเรียนที่ดี นักศึกษาขาดความกระตือรือร้นไม่เตรียมการเรียนล่วงหน้ามาก่อน นักศึกษาขาดทักษะในการคิดวิเคราะห์, การสืบหาข้อเท็จจริง, การสืบหาข้อค้นพบใหม่, การวิเคราะห์ปัญหาที่ซับซ้อน,ขาดประสิทธิภาพในการสรุปประเด็นและการสื่อสาร นักศึกษาขาดทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย ขาดความมีน้ำใจ ขาดความมีวินัย ขาดทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม และส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาต่ำ อีกทั้งนักศึกษาไม่คุ้นเคยกับการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) และ Co-operative Learning ที่ต้องการให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำด้วยตนเองเพื่อให้เกิดองค์ความรู้

ทั้งนี้ หากผู้สอนนำวิธีการสอนที่ใช้ Active learning มาใช้ในห้องเรียน สร้างวิธีการเรียนการสอนแบบใหม่ขึ้นมาให้นำเรียนมีชีวิตชีวาได้ กระตุ้นนักศึกษาเกิดกระบวนการตามผลการเรียนรู้ตามที่กล่าวมาได้ โดยนำ Active learning มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน สามารถพัฒนาให้ความสนใจของผู้เรียนในบทเรียนมีมากขึ้นพัฒนาขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีจิตพิสัยที่ดีมากขึ้นได้ และนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นได้ดีกว่าเดิม ก็จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนในเรื่องอื่น ๆ หรือวิชาอื่นต่อไป



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา รายวิชาหลักการตลาด ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส. 1 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ก่อนและหลังการทดลองใช้ การสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning)
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเรียน รายวิชาหลักการตลาด ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส. 1 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ก่อนและหลังการทดลองใช้ การสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning)

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา รายวิชาหลักการตลาด ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส. 1 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ หลังการทดลองใช้ การสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) สูงกว่าการทดลองใช้
2. พฤติกรรมการเรียน รายวิชาหลักการตลาด ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส. 1 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ หลังการทดลองใช้ การสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) สูงกว่าก่อนการทดลองใช้

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การสอนแบบเดิม ๆ นั้นมักจะใช้วิธีเก่าในการสอน โดยการถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียน ซึ่ง ไพบูลย์ เปานิล กล่าวว่าการสอนแบบบรรยายที่เรียกว่าเล็กเชอร์ (Lecture) จะดีขึ้นหากอาจารย์มี เอกสารคำสอน (Sheet) แจกให้และจะประทับใจที่สุดหากอาจารย์มีเรื่องตลกหรือเก๋ๆเข้ามาเล่า ให้ฟัง จะทำให้ได้หัวเราะสนุกสนานประทับใจไปนานแล้วจะจดจำภาพเหล่านั้นมาเป็นต้นแบบ การสอน จนกลายเป็นระบบการสอนที่เรียกว่า “Walk and talk and Chalk” เป็นกระบวนการเรียน การสอนที่ยึดตัวครูเป็นศูนย์กลางและเป็นวิธีการเรียนรู้แบบ Passive Learning คือ ผู้เรียนเป็นฝ่าย รับรู้บ้างไม่รู้บ้าง ครูมีหน้าที่บอกความรู้อย่างเดียว (ไพบูลย์ เปานิล, 2559: 43-44) นอกจากนี้ผู้สอน จะต้องปรับปรุงเปลี่ยนแปลงกระบวนการและวิธีสอน ตลอดจนจัดทำแผนการสอน ต้องสนใจใน ยุทธศาสตร์เรียนรู้ใหม่ ๆ คือ การสร้างปัญญาการเรียนรู้จากการคิดพิจารณาและลงมือปฏิบัติ เพิ่ม ปรับให้เข้ากับบริบทของสังคมใหม่ได้ เพื่อกำจัดข้อบกพร่องที่เป็นจุดอ่อนของการสอนแบบเดิม ๆ ดังต่อไปนี้ ให้หมดสิ้นไป ซึ่งการสอนแบบเดิมยังมีจุดอ่อนอีกหลายด้าน ดังที่ ไพบูลย์ เปานิล (2559: 45) ได้สรุปจุดอ่อนของการสอนแบบเดิมไว้ดังนี้ 1) ครูเป็นแหล่งความรู้ที่ล้ำหลังไม่มีการพัฒนา 2) ผู้เรียนขาดความสนใจให้ฟังอย่างเดียว 3) ผู้เรียนขาดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 4) ผู้เรียนไม่กล้าคิด ไม่



กล้าแสดงออก 5) ผู้เรียนปฏิบัติไม่ได้เน้นความจำอย่างเดียว 6) ผู้เรียนไม่รู้จักการทำงาน ร่วมกันเป็นทีม 7) ครูเน้นคะแนนสอบมากกว่าผลงานประดิษฐ์คิดค้น 8) ผู้เรียนไม่รู้จักวิธีการแสวงหาความรู้

จะเห็นได้ว่า พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2562 ในหมวด 4 ได้เน้นและให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งหมายถึง การจัดกระบวนการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการนำไปใช้ในชีวิตจริง สามารถนำไปปฏิบัติและประยุกต์ใช้ได้ “เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงได้พัฒนากระบวนการคิด วิเคราะห์ศึกษา ค้นคว้า ทดลองและแสวงหาความรู้ด้วยตนเองตามความถนัด ความสนใจ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่มีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งในและนอกห้องเรียน สามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปพัฒนา คุณภาพชีวิตของตน สังคม และส่วนรวม กระบวนการการเรียนรู้ที่คล้ายคลึงกับ Active Learning แตกต่างกันที่กลุ่มผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งยังเป็นเยาวชนอยู่ จึงเรียกว่า Child Center ส่วนกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. กำหนดผลการเรียนรู้ (Learning Outcome) ให้ครอบคลุมองค์ความรู้ที่ต้องการให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ทักษะเจตคติกระบวนการ คุณธรรม และจริยธรรม
2. กำหนดสาระการเรียนรู้ ให้ครอบคลุมเนื้อหาและสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน
3. ออกแบบหรือทำแผนกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเน้นกิจกรรม 4 องค์ประกอบดังนี้ 1) การแลกเปลี่ยนประสบการณ์เรียนรู้ 2) การสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน 3) การนำเสนอความรู้ 4) การประยุกต์ใช้ นำเสนอลงมือปฏิบัติ

Active learning เป็นแนวการจัดการเรียนรู้ ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติที่ต้องการให้ผู้สอนจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อสร้างศักยภาพสูงสุดแก่ผู้เรียน ให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง ให้การจัดการเรียนรู้มีความหมาย ผู้เรียนเป็นฝ่ายลงมือกระทำอยู่กับเนื้อหาที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้โดยการพูดคุย การเขียน การอ่าน การสะท้อน หรือการตั้งคำถาม หรือ การเรียนการสอนที่มีความเคลื่อนไหว ใช้ได้ทั้งกลุ่มเล็ก และห้องเรียนใหญ่ ๆ ผู้เรียนอาจทำงานคนเดียวหรือทำงานเป็นกลุ่มก็ได้ และอาจใช้เวลา 2-3 นาที หรือดำเนินการสอนตลอดทั้งหลักสูตรก็ได้ซึ่งจะตรงกันข้ามกับการเรียนแบบ Standard ที่ผู้สอนเป็นฝ่าย active ผู้เรียน passive หรือถ้าเปรียบเทียบอีกอย่างคือ การเรียนการสอนแบบดั้งเดิม เป็นแบบเหยือก ผู้สอนต้องรินน้ำใส่เหยือกแต่ Active learning ผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นฝ่ายสร้างเนื้อหาใหม่ ผู้สอนคอยนำทางเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและใช้ข้อมูลข่าวสารนั้นให้เป็นประโยชน์ กล่าวคือ ช่วยจุดตะเกียงการเรียนรู้ของผู้เรียน จึงจะทำให้ผู้เรียนและการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปตามวัตถุประสงค์และเจตนารมณ์



คือต้องเป็นศูนย์กลางของ Active learning ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ดีขึ้น และสามารถเก็บกักข้อมูล ข่าวสารไว้ในความทรงจำได้นานขึ้น นอกจากนี้ยังมีประสิทธิภาพในการพัฒนากระบวนการรับรู้ในลำดับที่สูงขึ้น เช่น การแก้ปัญหา และการคิดวิเคราะห์ ผู้เรียนที่เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสบความสำเร็จจากการเรียนการสอนแบบนี้มักจะพอใจและมีผลสะท้อนเชิงบวกมายังผู้สอนมากขึ้น แต่ในบางครั้งผู้สอนที่ใช้ Active learning ก็ต้องเกิดปัญหากับนักศึกษาที่ไม่สนใจ เวลาที่มีน้อย และการจัดการห้องเรียนให้เหมาะสม ทำให้วิธีการสอนแบบใช้ Active learning จึงไม่ได้หมายความว่าผู้สอนต้องเลิกบรรยายแต่วิธีการสอนแบบ Active learning ใช้กิจกรรมได้หลายรูปแบบเช่น group discussions, problem solving, case studies, role plays, journal writing, and structured learning groups ซึ่งขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของการจัดบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมทางการเรียนการสอนด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active learning)

อุไร มะวิญธร (2560: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดวิเคราะห์เชิงวิจารณ์ญาณและพฤติกรรม การทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนด้วยการให้ประสบการณ์กับคู่มือครู มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดวิเคราะห์เชิงวิจารณ์ญาณและพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่เรียนวิชา สังคมศึกษา โดยการสอนด้วยการให้ประสบการณ์กับการสอนตามคู่มือครู ของกรมวิชาการ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

รัตน์ ยืนนาน (2560: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาองค์ประกอบสำคัญของการจัดการศึกษา และปฏิบัติการกิจการตามพระราชบัญญัติสถาบันราชภัฏ ที่ส่งผลต่อการประกันคุณภาพของสถาบันราชภัฏ นครปฐม พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อคุณภาพการศึกษาในระดับมาก ได้แก่ 1) การวิจัย 2) นักศึกษา และบัณฑิต 3) ผู้บริหารสถาบัน 4) บุคลากรสถาบัน 5) การวัดผลการศึกษา และสัมฤทธิ์ผล การเรียนการสอนของนักศึกษา 6) ระบบกลไกการประกันคุณภาพ 7) ห้องสมุดและบริการ สารสนเทศ 8) การเรียนการสอน 9) อาจารย์สถาบัน 10) การกิจของสถาบัน 11) หลักสูตร การศึกษา 12) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 13) สื่อการสอนและอุปกรณ์การศึกษาและวิจัย www.ssru.ac.th 13 14) งานพัฒนาการศึกษา ส่วนงบประมาณนั้น ส่งผลต่อคุณภาพการศึกษาระดับปานกลาง

ประภาวัลย์ แพร่วาณิชย์ (2561: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้แผนผังทางปัญญา เพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาพยาบาล มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้แผนผังทางปัญญา เพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการคิด



สร้างสรรค์ของนักศึกษาพยาบาล และเพื่อเปรียบเทียบผลการสอนนักศึกษาระหว่างกลุ่มที่สอนตามรูปแบบการสอนโดยใช้แผนผังทางปัญญา และกลุ่มที่สอนตามปกติในด้านความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาพยาบาลและด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ผลการวิจัย ดังนี้ 1) รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ คือ หลักการ จุดมุ่งหมาย เนื้อหา กระบวนการเรียนการสอน การวัดและประเมิน รูปแบบการสอน ที่เน้นด้านการจัดการเรียนการสอน โดยใช้แผนผังทางปัญญา โดยให้ผู้เรียนระดมสมองมีเป้าหมายให้มีความคิดที่อิสระและมีความคิดที่หลากหลายเพื่อนำมาสร้างแผนผังทางปัญญา รวมทั้งได้นำการเรียนรู้แบบนำตนเอง การเรียนรู้ด้วยความหมาย แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (constructivist) และความคิดสร้างสรรค์กับแผนผังทางปัญญา มาประกอบในกระบวนการเรียนการสอนโดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเพิ่มพูนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเอกสารประกอบรูปแบบการสอนมี 3 ฉบับ ได้แก่ คู่มืออาจารย์ คู่มือนักศึกษา และแผนการสอน จำนวน 15 แผน 2) นักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาพยาบาลหลังการสอนสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ภายหลังการสอนนักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาพยาบาลสูงกว่าก่อนการสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโภชนาวิทยา และสุขภาพไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

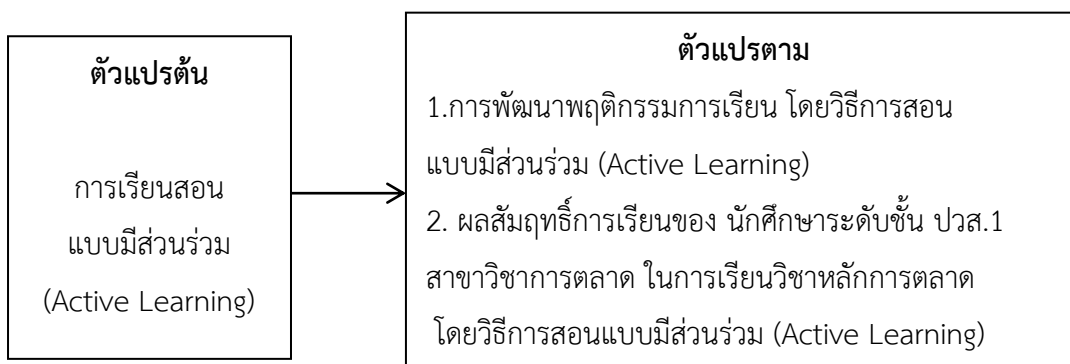
สายสุนีย์ กล่อมสุคนธ์ (2562: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการใช้เทคนิคการเรียน แบบร่วมแรงร่วมใจที่มีความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนป้อนนาคราช สวาทยานนท์ อำเภอพระสมุทรเจดีย์ จังหวัดสมุทรปราการ พบว่า นักเรียน ที่ได้รับการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมแรงร่วมใจ มีความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์มากกว่า นักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมแรงร่วมใจ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2562: บทสรุป) ประเมินผลการปฏิรูปการเรียนรู้โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กรมสามัญศึกษา กรมอาชีวศึกษา กรุงเทพมหานคร เทศบาล และสำนักงานตำรวจแห่งชาติ พบว่า คุณภาพการดำเนินงานปฏิรูปการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ได้แก่ 1) ด้านความตระหนักในการปฏิรูปการเรียนรู้ 2) การพัฒนาบุคลากร 3) การส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ 4) ความพร้อมของสถานศึกษา 5) ความพร้อมของครูในฐานะผู้สอน 6) การพัฒนาตนเอง 7) กระบวนการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ 8) งานวิจัยต่างประเทศ แสลนดาแนนท์ (Salandanan.1976: 799) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง แบบการคิดกับความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ทางเกรด 7 จำนวน 40 คน ผลการวิจัยพบว่า การคิดแบบวิเคราะห์กับความคิดสร้างสรรค์ทาง



คณิตศาสตร์ มีค่าสัมประสิทธิ์สูงในกลุ่มนักศึกษาปกติ แต่ในกลุ่มนักเรียนปัญญาเลิศคิดแบบสรุป อ้างอิง มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์สูงกว่าการคิดแบบวิเคราะห์ และการคิดแบบสัมพันธ์ และจากการพยากรณ์ยัง พบว่า การคิดแบบวิเคราะห์สามารถทำนาย ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ได้ถึง 58% ผลการทบทวนสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนโดย การสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) และกิจกรรมที่หลากหลายที่สามารถช่วยกระตุ้นนักศึกษา ให้มีความคิด ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่ของการเรียนในรูปแบบต่างๆ จะมีผลทำให้ผลการ ทดสอบและผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ ระดับ .05

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 ที่เรียนรายวิชาหลักการตลาด ใน ภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ จำนวน 50 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ การเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) มาจำนวน 1 ห้องเรียน คือ ห้อง ปวส.1/3 ซึ่งมีนักศึกษาจำนวน 50 คน แล้วตัด 20% ของส่วนบน และ ส่วนล่าง ออก ตามคะแนนเฉลี่ยสะสม (G.P.A) เพื่อให้ได้นักศึกษาเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีการเรียนปานกลาง ได้ นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาจำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning)
 - 1.1 แผนที่ความคิด (Mind Mapping)
 - 1.2 กรณีศึกษา (Case study)
 - 1.3 กิจกรรมเกมส์ (Game กลุ่มสนใจ)
 - 1.4 จับคู่ตอบปัญหา (Think Pair Share)
 - 1.5 Jigsaw
 - 1.6 Question and Answer



2. แบบสังเกตพฤติกรรม ด้านความรับผิดชอบ ความเอาใจใส่ ความมีวินัย ความอดทน ความกระตือรือร้น ความมุ่งมั่นความมีน้ำใจ โดยใช้ค่าสถิติ ดังนี้ ค่าร้อยละ

3. แผนภูมิการมีส่วนร่วม (Participation Chart)

4. ระเบียบเหตุการณ์ (Anecdotal)

5. แบบทดสอบวัดความรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ค่าสถิติ ดังนี้

- คะแนนเฉลี่ย

- ส่วนเบี่ยงเบน

- ค่า T-TEST

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล 3 คาบ/สัปดาห์ คาบละ 50 นาที รวมทั้งหมด 14 สัปดาห์ มีขั้นตอนดังนี้

1. ทดสอบนักศึกษาก่อนเรียน (ครั้งแรก) โดยใช้ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน ข้อสอบทั้งหมดมี 60 ข้อ

2. ผู้วิจัยดำเนินการสอนโดยใช้นวัตกรรม กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning)

3. หลังจากการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วม แล้ว ให้นักศึกษากลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน ทำการทดสอบโดยใช้ข้อสอบชุดเดิม ซึ่งมีจำนวน 60 ข้อ

4. นำกระดาษคำตอบของนักศึกษากลุ่มทดลอง มาตรวจให้คะแนน โดยใช้หลักเกณฑ์เดียวกับการทดลองครั้งแรกก่อนใช้นวัตกรรมการวัดแผนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบครั้งแรก และครั้งหลังของกลุ่มทดลองลงตาราง Code แล้วนำไปวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบที (t-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวน (One-Way ANOVA)

ผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำผลการทดสอบกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 ที่เรียนรายวิชาหลักการตลาด ในภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ด้วยวิธีสุ่มแบบเฉพาะเจาะจงมาจำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งนักศึกษาจำนวน 51 คน แล้วตัด



20% ของส่วนบน และส่วนล่างออก ตามคะแนนเฉลี่ยสะสม (G.P.A) เพื่อให้นักศึกษาเป็นกลุ่มตัวอย่าง ที่มีการเรียนปานกลาง ได้นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาจำนวน 30 คน

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา หลังการสอนแบบมีส่วนร่วมสูงกว่าก่อน เรียนได้ตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตร จากการทดสอบครั้งแรกและการทดสอบครั้งหลังของกลุ่มทดลอง มาวิเคราะห์ ดังนี้ โดยการวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ในการทดลองครั้งแรกและ ครั้งหลัง เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบทั้งสองครั้ง โดยตั้ง ทดสอบสมมติฐานที่ 1 ค่าเฉลี่ย ของคะแนนการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของกลุ่มทดลอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และตั้งทดสอบสมมติฐานที่ 2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ กลุ่มทดลองผลคะแนนของการทดสอบครั้งหลังสูงกว่าผลการทดสอบครั้งแรกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 โดยใช้นวัตกรรมเป็นแนวทางในการแก้ปัญหา ดังกิจกรรมต่อไปนี้ 1. แผนที่ความคิด (Mind Mapping) 2. กรณีศึกษา (Case Study) 3. กิจกรรมเสนอแนะ (Game)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา

คะแนนทดสอบ	จำนวนตัวอย่าง	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	SD	t-test
ระหว่างเรียน	30	60	21.20	11.80	9.844*
หลังเรียน	30	60	42.93	5.19	45.347*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. พฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 ที่เรียนรายวิชาหลักการตลาด แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนการสอน จากการนำความรู้ความเข้าใจเรื่องเป้าหมายของการจัดการศึกษาและหลักสูตรและการนำแนวคิดและหลักการมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนจำนวน 14 ครั้ง ซึ่งปรากฏผลการจัดการเรียนการสอน



ตารางที่ 2 ผลการวัดผลประเมินผล พฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา

ลำดับที่	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อ	การวัดและการประเมินผล
1	แจกแผนบริหาร การสอนตรวจ สอบสาเหตุเดิม	แนะนำผู้เรียน แลกเปลี่ยน ประสบการณ์	แผนบริหารการ สอน/สไลด์ นำเสนอ	สังเกตการให้ความร่วมมือของผู้เรียน/การแสดง ความคิดเห็น พบว่าผู้เรียนให้ความร่วมมือในการ ตอบคำถามและแสดง ความคิดเห็นมากขึ้น
2	บทบาท การตลาดใน องค์กรและสังคม	บรรยาย/อภิปราย ตั้งประเด็นคำถาม เกมส์	เอกสาร/ตำรา บัตรกิจกรรม ใบงาน รูปภาพ	สังเกตการให้ความร่วมมือของ ผู้เรียน/การแสดง ความคิดเห็น พบว่าผู้เรียนให้ความร่วมมือใน กิจกรรม เกมส์ และการตอบคำถามและแสดง ความคิดเห็นมากขึ้น
3	แนวความคิด การบริหาร การตลาด	บรรยาย/อภิปราย ตั้งประเด็นคำถาม เกมส์	เอกสาร/ตำรา บัตรกิจกรรม ใบงาน	สังเกตการณ์ตอบคำถาม/การ แสดงความคิดเห็น/ การวิเคราะห์พบว่าผู้เรียนให้ความ ร่วมมือในการ ตอบคำถามและ แสดงความคิดเห็นมากขึ้น
4	ระบบสารสนเทศ ทาง การตลาด การวิจัยตลาด	บรรยาย/อภิปราย ใช้คำถาม MIND MAPPING	เอกสาร/ตำรา บัตรกิจกรรม ใบงาน	สังเกตการณ์ทำงานเป็นกลุ่มของ ผู้เรียน/การ แสดงความคิดเห็น พบว่าผู้เรียนให้ความร่วมมือใน การตอบคำถามและแสดง ความคิดเห็นมากขึ้น
5	กำหนดการแบ่ง ส่วนตลาด การ เลือกตลาด เป้าหมาย	บรรยาย/ อภิปราย ใช้ คำถาม MIND MAPPING	เอกสาร/ตำรา บัตรกิจกรรม ใบงาน	สังเกตการณ์ทำงานเป็นกลุ่มของ ผู้เรียน/การ แสดงความคิดเห็น พบว่าผู้เรียนให้ความร่วมมือใน คิดวิเคราะห์ สร้างแผนที่ ความคิดได้ดีมากขึ้น
6	พฤติกรรมการ ซื้อ และ ผลิตภัณฑ์	บรรยาย/ อภิปราย ระดมความคิด ชมวีดิทัศน์	เอกสาร/ตำรา บัตรกิจกรรม ใบงาน สื่อวีดิทัศน์	สังเกตการท างานเป็นกลุ่มของ ผู้เรียน/การแสดง ความคิดเห็น และการสะท้อนความคิดเห็น ร่วมกันพบว่าผู้เรียนให้ความ ร่วมมือในการระดม ความ คิดเห็นและการแสดงออกมากขึ้น
7	สอบกลางภาค	บรรยาย/ อภิปราย เกมส์	เอกสาร/ตำรา บัตรกิจกรรม ใบงาน	สังเกตการณ์ทำงานเป็นกลุ่มย่อย ของผู้เรียน/การ แสดงความ คิดเห็นพบว่าผู้เรียนให้ความ ร่วมมือใน การกิจกรรมเกมส์ และแสดงความคิดเห็นมากขึ้น
8	การพัฒนา ผลิตภัณฑ์ใหม่	ทดสอบ/เฉลย อภิปราย แลกเปลี่ยน	แบบทดสอบ	สังเกตพฤติกรรมการทำแบบทดสอบเป็น รายบุคคลของ ผู้เรียน/การแสดงความคิดเห็น
9	การกำหนด ราคา	บรรยาย/ อภิปราย NOTE CHECKING PAIR	เอกสาร/ตำรา บัตรกิจกรรม ใบงาน	สังเกตการณ์ทำงานเป็นกลุ่มย่อย ของผู้เรียน/การ แสดงความ คิดเห็น/การจับประเด็นสำคัญ ของ เนื้อหาหน่วยการเรียนรู้



ตารางที่ 2 ผลการวัดผลประเมินผล พฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา

ลำดับที่	เนื้อหา	กิจกรรม	สื่อ	การวัดและการประเมินผล
10	ช่องทางการจัด จำหน่าย	บรรยาย/ อภิปราย ใช้คำถามเพื่อ แลกเปลี่ยนเรียนรู้	เอกสาร/ตำรา บัตรกิจกรรม ใบงาน	สังเกตการณ์ทำงานเป็นกลุ่มย่อย ของผู้เรียน/การ แสดงความคิดเห็น/การจับคู่ถาม-ตอบ ประเด็น สำคัญของเนื้อหา หน่วยการเรียนรู้
11	การส่งเสริม การตลาด	บรรยาย/ อภิปราย เกมส์ JICSAW	เอกสาร/ตำรา บัตรกิจกรรม ใบงาน	สังเกตการณ์ทำงานเป็นกลุ่มของ ผู้เรียน/การ แสดงความคิดเห็น และการสะท้อนความคิดเห็น ร่วมกัน
12	การตลาด สำหรับธุรกิจ บริการ	บรรยาย/ อภิปราย MIND MAPPING	เอกสาร/ตำรา บัตรกิจกรรม ใบงาน	สังเกตการณ์ทำงานเป็นกลุ่มของ ผู้เรียน/การ แสดงความคิดเห็น พบว่าผู้เรียนให้ความร่วมมือใน คิดวิเคราะห์ สร้างแผนที่ ความคิดได้ดีมาก
13	จริยธรรม ทางการตลาด	บรรยาย/ อภิปราย เกมส์	เอกสาร/ตำรา บัตรกิจกรรม ใบงาน	สังเกตการณ์ทำงานเป็นกลุ่มของผู้เรียน/การแสดง ความคิดเห็น
14	การตลาดบน เครือข่าย อิเล็กทรอนิกส์	บรรยาย/ อภิปราย ROLE PLAYING	เอกสาร/ตำรา บัตรกิจกรรม ใบงาน	สังเกตการณ์ทำงานเป็นกลุ่มของ ผู้เรียน/การ แสดงความคิดเห็น และการสะท้อนความคิดเห็น ร่วมกัน
15	แนวโน้มตลาดใน อนาคต ตลาด ระดับโลก ตลาดฐานข้อมูล	บรรยาย/ อภิปราย CASE STUDY	เอกสาร/ตำรา บัตรกิจกรรม ใบงาน	สังเกตการณ์ทำงานเป็นกลุ่มของ ผู้เรียน/การแสดง ความคิดเห็น และการสะท้อนความคิดเห็นร่วมกัน พบว่าผู้เรียนให้ความ ร่วมมือในการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ตลอดจนตอบคำถามและ แสดงความคิดเห็นมากขึ้น
16	สอบปลายภาค เรียน	ทดสอบ/เฉลย อภิปราย แลกเปลี่ยน	แบบทดสอบ	สังเกตพฤติกรรมการทำแบบทดสอบเป็น รายบุคคลของผู้เรียน/การแสดงความคิดเห็น

จากตารางที่ 2 พบว่า พัฒนาการด้านความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาแตกต่างกันอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบผู้เรียนเป็นสำคัญ มี
ความรู้ความเข้าใจและ สามารถทำข้อสอบได้คะแนนสูงมากกว่าเดิม ซึ่งยังมีเคยได้รับการจัดแผนการ
เรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมา ก่อนทำให้พฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 ที่เรียนรายวิชา
หลักการตลาด เป็นไปตามประสงค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังการสอนแบบมีส่วนร่วม



ร่วมสูงกว่าก่อนเรียนได้ตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตรคือ 70% ขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 ที่เรียนในรายวิชาหลักการตลาด ในภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ จากการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 คะแนนก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 49.38 และ คะแนนหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 50.62

2. พฤติกรรมการเรียน ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 ที่เรียนในรายวิชาหลักการตลาด ในภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ก่อนและหลังการทดลองใช้การสอน แบบ มีส่วนร่วม (Active Learning) ดีขึ้นจากการสังเกตและประเมินผลของผู้สอน หลังการสอนแบบมีส่วนร่วม ร่วมสูงกว่าก่อนเรียนได้ตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตรคือ 70% ขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

ผลการศึกษาครั้งนี้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎี และทักษะการปฏิบัติของนักศึกษาที่ได้รับการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ในการเรียนรายวิชาหลักการตลาด ในภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ซึ่งผู้วิจัยอภิปราย ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎี และทักษะการปฏิบัติ ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 ที่เรียนในรายวิชาหลักการตลาด ในภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ เป็นไปตามเกณฑ์ของหลักสูตร อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า นักศึกษามีพัฒนาการด้านความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียน และ จุดประสงค์ของการเรียนรู้ รายวิชาหลักการตลาดได้เป็นอย่างดีดีกว่าก่อนเรียนแบบผู้เรียนเป็นผู้ลงมือ ปฏิบัติถึงแม้ว่าโดยธรรมชาติของมนุษย์ที่มีความคิดเห็นต่อเรื่องของการตลาด หรือ นักศึกษามักจะมีความคิดว่าวิชาหลักการตลาดเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองในชีวิตประจำวันโดยปกติอยู่แล้ว จึงอาจเป็นสาเหตุ หนึ่งที่ทำให้ นักศึกษามักจะขาดความกระตือรือร้น ไม่เตรียมการเรียนล่วงหน้าก่อนเข้าเรียน ประกอบกับวิธีการสอนแบบเก่า พบว่า นักศึกษาขาดความสนใจ และการมีส่วนร่วมจึงมีผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน



ของนักศึกษาต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน (มาตรฐานที่พึงพอใจคือ 70% ขึ้นไป) ซึ่งสอดคล้องงานวิจัยของ
อุไร มะวิญธร (2560) และ รัตน์ ยืนนาน (2560: บทคัดย่อ)

2. พฤติกรรมการเรียน ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 ที่เรียนในรายวิชาหลักการตลาด ใน
ภาคเรียนที่ 1/2565 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ก่อนและหลัง
การทดลองใช้การสอน แบบ มีส่วนร่วม (Active Learning) ดีขึ้นจากการสังเกตและประเมินผลของ
ผู้สอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 แสดงว่านักศึกษามีการพัฒนาด้านพฤติกรรมการเรียน
นักศึกษาเรียนรู้ว่าภาคทฤษฎีที่ศึกษามาแล้ว หากมีการนำทักษะภาคปฏิบัติตามกิจกรรมเสนอแนะมา
ให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์และนำเสนอ เป็นสิ่งที่ทำให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นเข้าใจ
ในบทเรียนและสามารถจดจำได้ และสิ่งที่นักศึกษาปฏิบัติอยู่เป็นปกติในชีวิตประจำวันเกี่ยวกับ
หลักการตลาด จำเป็นต้องมีการศึกษาภาคทฤษฎีและฝึกปฏิบัติจนเกิดเป็นทักษะ และความชำนาญ
ทำให้ผลการสอบในครั้งหลังของนักศึกษาสูงกว่าการทดสอบในครั้งแรก นักศึกษามีพัฒนาการการ
เรียนรู้ รายวิชาหลักการตลาด ได้ผลสัมฤทธิ์ตามหลักสูตรที่กำหนด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ
ประภาวัลย์ แพร่วาณิชย์ (2561) และ สายสุนีย์ กลิ่นสุคนธ์ (2562)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. จากการวิจัยครั้งนี้ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติของ
นักศึกษา ดีขึ้นสูงกว่าก่อนเรียนได้ตามเกณฑ์ของหลักสูตร
2. จากการวิจัยครั้งนี้ นักศึกษามีพฤติกรรมการเรียน คุณลักษณะ ทางจิตพิสัยเชิงบวกและ
คุณธรรมของนักศึกษาที่พึงประสงค์ แสดงว่าแผนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) มีผลต่อ
การเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งในด้านความรู้, ความจำ, การนำไปใช้ การเรียนรู้ตามที่กล่าวมาได้ โดยนำ
Active learning มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน
3. จากการวิจัยครั้งนี้ สามารถนำแผนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ไปใช้เป็น
แนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนในเรื่องอื่นๆ หรือวิชาอื่นต่อไปก็จะทำให้มีประโยชน์ต่อ
การศึกษาต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีและ
ทักษะการปฏิบัติของนักศึกษาระหว่างการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) กับ
วิธีการสอนแบบอื่น



2. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำเป็นตำราหรือรูปแบบของบทเรียนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ทั้งวิชา
3. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำการวิจัยและพัฒนาการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

เอกสารอ้างอิง

- กรรณิการ์ สุธสม. (2560). การศึกษาแบบเรียนรวม. กรุงเทพฯ: อัดสำเนา.
- ญาญญา หวังอนุภาพ. (2561). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎี ทักษะ วิชามนุษยสัมพันธ์ในองค์การของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันราชภัฏจันทรเกษม จากการสอนแบบมีส่วนร่วม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- เทื่อน ทองแก้ว. (2556). เอกสารประกอบการอบรม การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.
- ประภาวัลย์ แพรวานิชย. (2560). การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้แผนผังทางปัญญา เพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาพยาบาล. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพบุลย์ เปานิล. (2556). เอกสารประกอบการอบรม การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.
- รัตน์ ยืนนาน. (2559). การศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบสำคัญของการจัดการศึกษาและปฏิบัติการกิจตามพระราชบัญญัติสถาบันราชภัฏที่ส่งผลต่อการประกันคุณภาพการศึกษา ของสถาบันราชภัฏนครปฐม: ฟ้าเฟื่องเรืองวิจัย. นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- สายสุนีย์ กลิมสุคนธ์. (2562). ผลของการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้น ม. 2 โรงเรียนป้อมนาคราชสวาท ยานนท์ อำเภอพระสมุทรเจดีย์ จังหวัดสมุทรปราการ. สารนิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อุไร มะวิญธร. (2558). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดวิเคราะห์เชิงวิจารณ์ญาณ และพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอน ด้วยการให้ประสบการณ์กับคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการแก้ปัญหา ในวิชาการบัญชีอุตสาหกรรม
ที่จัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา (STEM Education)
สำหรับนักศึกษาระดับชั้น ปวช.3 สาขาวิชาการบัญชี
วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ

Developing Academic Achievement and Problem Solving Skills in
Industrial Accounting which Manages Learning Based on the Concept of
STEM Education for Students at Vocational Certificate Level 3,
Accounting Major Tangtrongchit Commercial Technology College

จันทนา ทองเข้ม¹

¹ สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ, E-mail: 1016_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา 2) พัฒนาทักษะความสามารถในการแก้ไขปัญหาก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา 3) ศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 1 ห้องเรียน 43 คน ได้จากวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์มีค่าความยากระหว่าง 0.33–0.67 ค่าอำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ 0.25 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 1.33 แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหามีค่าความยากระหว่าง 0.31–0.63 ค่าอำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ 0.37 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90 แบบสอบถามความพึงพอใจ วัดผลก่อนและหลังการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที

ผลการวิจัย พบว่า 1) นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการบัญชีอุตสาหกรรม เรื่อง งบประมาณการผลิต หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (\bar{X} =6.09, SD=1.72) 2) ทักษะความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (\bar{X} =17.03, SD=1.98) 3) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา อยู่ในระดับมาก (\bar{X} =4.23, SD=0.34)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์, สะเต็มศึกษา, ความสามารถในการแก้ปัญหา



Abstract

This research objectives were to 1) Compare the pre- and post-study achievement of students who received STEM-based learning arrangements. 2) Develop pre- and post-learning problem-solving skills of students who have been organized learning according to STEM concepts. 3) Study the satisfaction of students who have been given STEM education management the sample group consisted of 43 students in the 3rd year Vocational Certificate in Accounting. It is obtained by a simple random method. The tools used in this study were the achievement test with a difficulty between 0.33–0.67, a classification power between 0.25 and above, and a confidence value of 1.33, a problem-solving ability test with a difficulty between 0.31–0.63, a classification power between 0.37 and above, and a confidence value of 0.90. Assessment before and after study Analyze data by averaging, standard deviation, and test statistics.

The results of the research showed that 1. Students have academic achievement in Industrial Accounting. Production cost statement after studying higher than before studying (\bar{X} =6.09, SD=1.72) 2. Problem-solving skills of students who have been managed to learn according to STEM concepts. After studying higher than before (\bar{X} =17.03, SD=1.98) 3. Students have a high level of satisfaction with STEM learning management (\bar{X} =4.23, SD=0.34)

Keywords: Achievement, STEM Education, problem solving ability

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงของสังคมเป็นไปตามกระแสโลกาภิวัตน์ อันเป็นผลจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและการสร้างเสริมขีดความสามารถของประเทศในการแข่งขันระดับนานาชาติ มีปัจจัยสำคัญมาจากวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้มาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของบุคคลมากขึ้นและยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยยกระดับมาตรฐานความเป็นอยู่ของประชาชนให้สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ที่มีเป้าหมายในการปรับโครงสร้างประเทศไทยไปสู่ประเทศไทย 4.0 ตลอดจนประเด็นการปฏิรูปประเทศ นอกจากนั้นได้ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของภาคีการพัฒนาทุกภาค



ส่วนทั้งในระดับกลุ่มอาชีพ ระดับภาค และระดับประเทศในทุกขั้นตอนของแผนฯ อย่างกว้างขวาง และต่อเนื่องเพื่อร่วมกันกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางการพัฒนาประเทศ รวมทั้งร่วมจัดทำรายละเอียด ยุทธศาสตร์ของแผนฯ เพื่อมุ่งสู่ “ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน” การพัฒนาคนในสังคมให้มีความรู้ ความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์เพื่อนำไปใช้พัฒนาคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการดำเนินชีวิต การประกอบ อาชีพ และนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในสังคม (อสิศรา ชูชาติ, 2549: 185-186) การจัดการ เรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ในการใช้ความรู้และกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เป็น เครื่องมือสำหรับการสร้างประสบการณ์ของตัวผู้เรียนเองนั้น จะทำให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญส่งผลให้ ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น สร้างสรรค์ สร้างคำถามและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเกิดทักษะ

สะเต็มศึกษา หรือ STEM Education เป็นคำย่อมาจาก วิทยาศาสตร์ (Science) เทคโนโลยี (Technology) วิศวกรรม (Engineering) และคณิตศาสตร์ (Mathematics) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ มีการบูรณาการระหว่างสาขาวิชา ให้มีความเชื่อมโยงกับชีวิตจริงในการดำรงชีวิตหรือการประกอบ อาชีพเพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้และความสามารถที่จะ ดำรงชีวิตได้ดีในศตวรรษที่ 21 สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนนำความรู้ทุกแขนงทั้งด้านความรู้ ทักษะการ คิด และทักษะอื่น ๆ มาใช้ในการแก้ปัญหา ค้นคว้า สร้าง และพัฒนาคิดค้นสิ่งต่างๆ การมีส่วนร่วม ของผู้เรียนกับข้อมูลเครื่องมือทางเทคโนโลยี การสร้างความยืดหยุ่นในเนื้อหาวิชา ความท้าทาย ความ สร้างสรรค์ความแปลกใหม่และการแก้ปัญหาในโลกอนาคตได้อย่างแท้จริง การเรียนการสอนที่เน้น การบูรณาการศาสตร์เนื้อหาความรู้หลายๆ ด้าน เข้าด้วยกัน จึงเน้นให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ เพื่อนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน โดยการบูรณาการเนื้อหาหลากหลายสาขาวิชาทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้มน ทัศน์กระบวนการคิด การแก้ไขปัญหา เกิดการพัฒนาทักษะ และเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่จำเป็นใน ศตวรรษที่ 21 อันเป็นสังคมโลกด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนา ประเทศต่อไป (วรรณ รุ่งลักษณ์ศรี, 2551: 6)

จากความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยได้สนใจศึกษาการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา (STEM Education) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ขั้นตอนการสืบเสาะหาความรู้ในการพัฒนา นักศึกษาให้มีความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง การจัดทำต้นทุนการผลิต โดยการจัดการเรียนรู้ ดังกล่าว สามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนในปัจจุบัน ประโยชน์ในการจัดการเรียน การสอนตามแนวคิดสะเต็มศึกษาที่นำมาเป็นแนวทางการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหา สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และเพื่อนำผลการวิจัยมาใช้ในการพัฒนาการ จัดการเรียนรู้วิชาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไปเพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนานักศึกษาด้านสมรรถนะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรกำหนดไว้



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา

สมมติฐานการวิจัย

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษาหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา

ความหมายของสะเต็มศึกษา (STEM Education) ได้มีนักการศึกษาให้ความหมายแตกต่างกัน ดังนี้ Gonzalez และ Kuenzi (2012: summary) ได้ให้ความหมายของสะเต็มศึกษาไว้ว่า หมายถึง การเรียนการสอนหรือการเรียนรู้ในสาขาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์ รวมถึงการทำกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งที่เป็นทางการ เช่น ในห้องเรียน และไม่เป็นทางการ เช่น โปรแกรมแบบฝึกหัด

มนตรี จุฬาววัฒนทล (2556: 16) ได้ให้ความหมายของสะเต็มศึกษา ไว้ว่าเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และคณิตศาสตร์ในทุกระดับชั้น ตั้งแต่อนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษา ไปจนถึงอาชีวศึกษาและอุดมศึกษา โดยไม่เน้นเพียงการท่องจำสูตรเพียงอย่างเดียว แต่สะเต็มศึกษาจะฝึกให้ผู้เรียนรู้จักคิด การตั้งคำถาม แก้ปัญหาและสร้างทักษะการหาข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อค้นพบใหม่ๆ ทำให้ผู้เรียนรู้จักนำองค์ความรู้จากวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์สาขาต่างๆ มาบูรณาการกันเพื่อมุ่งแก้ปัญหาสำคัญๆ ที่พบในชีวิตจริง

ศานิกานต์ เสนิงค์ (2556: 30) ได้ให้ความหมายของสะเต็มศึกษา ไว้ว่าเป็นแนวทางการจัดการศึกษาที่เน้นการบูรณาการวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์และคณิตศาสตร์โดยเน้นการ



นำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริง รวมทั้งการพัฒนากระบวนการผลิตใหม่ ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตและอาชีพ

พรทิพย์ ศิริภัทราชัย (2556: 49) ได้ให้ความหมายของสะเต็มศึกษาไว้ว่า คือการสอนแบบบูรณาการข้ามกลุ่มสาระวิชา (Interdisciplinary Integration) ระหว่างศาสตร์สาขาต่างๆ ได้แก่ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์และคณิตศาสตร์ โดยนำจุดเด่นของธรรมชาติตลอดจนวิธีการสอนของแต่ละสาขาวิชามาสวมผสมผสานกันอย่างลงตัว เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ทุกแขนงมาใช้ในการแก้ปัญหา การค้นคว้าและการพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ในสถานการณ์โลกปัจจุบัน

จากความหมายของสะเต็มศึกษา สามารถสรุปได้ว่า สะเต็มศึกษา คือ การจัดการเรียนรู้ที่มีการบูรณาการศาสตร์เนื้อหาความรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและคณิตศาสตร์โดยผ่านกระบวนการทางวิศวกรรมศาสตร์ โดยเน้นให้ผู้เรียนนำความรู้ในภาคทฤษฎีมาใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงที่เกิดขึ้นส่งผลให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อันเป็นสิ่งสำคัญที่เป็นความรู้และทักษะพื้นฐานในการดำรงชีวิตเพื่อการประกอบอาชีพและพัฒนาประเทศในอนาคต

แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวสะเต็มศึกษา (STEM Education)

จำรัส อินทลาภาพร และคณะ (2558: 64) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา ผู้สอนควรจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่

1. จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดสถานการณ์ที่เป็นปัญหา และท้าทายการคิดของผู้เรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลด้วยตนเองเพื่อแก้ปัญหา ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากผู้สอนไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดการใฝ่เรียนรู้
2. จัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกทำโครงงานที่ตนเองสนใจ โดยร่วมกันสำรวจ สังเกต และกำหนดเรื่องที่ตนเองสนใจ มีการวางแผนในการทำโครงงานร่วมกัน โดยศึกษาหาข้อมูลความรู้ที่จำเป็น และลงมือปฏิบัติตามแผนที่กำหนดจนได้ข้อค้นพบหรือองค์ความรู้ใหม่ แล้วเขียนรายงาน และนำเสนอต่อสาธารณชน และนำผลงานและประสบการณ์ทั้งหมดมาอภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์ที่ได้รับทั้งหมด
3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน เพื่อตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

ความหมายของการสอนแบบสืบเสาะ ได้มีผู้ให้ความหมายแตกต่างกัน ดังนี้



ไพฑูรย์ สุขศรีงาม (2531: 53) ได้ให้ความหมายของการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ไว้ว่า เป็นวิธีการที่นักเรียนเป็นผู้กำหนดวิธีการหาข้อมูลของเขา

สุวิมล เขี้ยวแก้ว (2540: 64) ได้ให้ความหมายของการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ว่าเป็น การสอนที่ครูจัดสถานการณ์ หรือ กิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้อย่างมีหลักการและ เหตุผลขยายความคิดของตนเองได้อย่างกว้างขวาง สามารถวางแผนและกำหนดวิธีการค้นหาความรู้ โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์และ กระบวนการทางความคิดได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องรับฟังการ บรรยายของครูเพียงผู้เดียว

จากความหมายของการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ สามารถสรุปได้ว่า การสืบเสาะหาความรู้ เป็นวิธีการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดย ครูมีหน้าที่ชี้แนะแนวทางจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ค้นพบความรู้ ลงมือแก้ปัญหาด้วยตนเอง

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ศิริชัย กาญจนวสี (2552: 166) ได้นิยามว่า ผลสัมฤทธิ์ (Achievement) เป็นผลการเรียนรู้ ตามแผนที่กำหนดไว้ล่วงหน้า อันเกิดจากกระบวนการเรียนการสอนในช่วงระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง ที่ ผ่านมา แบบทดสอบจึงเป็นแบบสอบที่ใช้วัดผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมการเรียนการสอนที่ ผู้สอนได้จัดขึ้นเพื่อการเรียนรู้นั้น สิ่งที่น่าสังเกตเป็นสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้

ความสามารถในการแก้ปัญหา

อุษณีย์ โพธิสุข และคณะ (2544: 34) ได้ให้ความหมายของ ปัญหาคือ เป็นสถานการณ์ที่ ต้องการคิด การแก้ไขที่ได้มาจากการสังเคราะห์ความรู้ที่เคยเรียนรู้มาแต่ก่อนซึ่งมักเกี่ยวข้องกับ 3 สิ่ง คือ การยอมรับว่าเป็นปัญหาหรือรู้ว่านี่คือปัญหา อุปสรรคของปัญหา หรืออุปสรรคของจุดมุ่งหมาย การแก้ปัญหาที่จะบรรลุจุดมุ่งหมาย

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2545) ได้ให้ความหมายของปัญหา ไว้ ว่า สถานการณ์ เหตุการณ์ หรือสิ่งที่พบแล้วไม่สามารถจะใช้วิธีการใดวิธีการหนึ่ง แก้ปัญหาได้ทันที หรือเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นแล้วไม่สามารถมองเห็นแนวทางแก้ไขได้ทันที

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ปัญหาคือสถานการณ์ที่ไม่เคยประสบพบเจอ ไม่สามารถคิดหาทาง แก้ไขได้หากไม่อาศัยความรู้หรือประสบการณ์ที่ผ่านมา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มาริสา หอมดวง และคณะ (2562) ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา เพื่อ พัฒนาการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กระบวนการ เชิงวิศวกรรม ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการวางแผน ขั้นปฏิบัติ ขั้นสังเกต และขั้นสะท้อนผล โดย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/3 โรงเรียนสาธิต พิบูลบำเพ็ญ

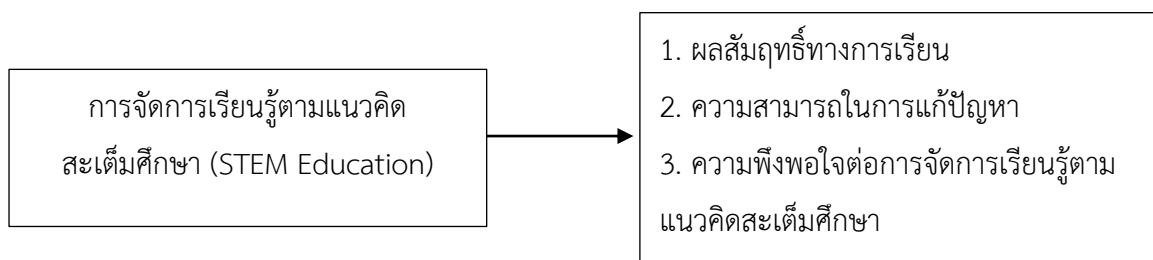


มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 31 คน ซึ่งเป็นนักเรียนแผนการเรียนวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ ห้องเรียนปกติ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา เรื่อง ระบบประสาทและอวัยวะรับความรู้สึกจำนวน 5 แผน แบบทดสอบวัดการคิดแก้ปัญหา แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีการคิดแก้ปัญหาหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา (STEM Education) คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 79.81 มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 34.30 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ระบบประสาทและอวัยวะรับความรู้สึกหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 47.96 และมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 16.20

ธัญญารัตน์ รัตนศิริ (2562) ศึกษาเรื่องการจัดการเรียนรู้ตามแนวสะเต็มศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และความสามารถในการสร้างสรรค์ ผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบางน้อย (แจ่มประชานุกูล) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความร้อน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2) ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวสะเต็มศึกษาและโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีและมีพัฒนาการสูงขึ้น 3) ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวสะเต็มศึกษา มีความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ในระดับดี

ปิยวรรณ ทศกาญจน์ (2561) ศึกษาเรื่อง ที่ได้ทำการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา เรื่อง บ้านพยากรณ์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ชิ้นงาน พบว่า หลังจากนักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสะเต็มศึกษา เรื่องบ้านพยากรณ์ นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญที่สถิติ.01 โดยองค์ประกอบของความพึงพอใจ ด้านกิจกรรมมีความพึงพอใจมากที่สุดค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90 รองลงมาด้านประโยชน์ที่ได้รับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.87 และด้านการประเมินผล 3.77 โดยภาพรวมอยู่ระดับมาก

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 3 ห้องเรียน 117 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 ห้อง 3/1 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 1 ห้องเรียน 43 คน ซึ่งได้จากวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับสลาก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ คือ แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา (STEM Education) เรื่องการจัดทำงบประมาณการผลิต ที่มีขั้นตอนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน จำนวน 1 แผน ระยะเวลา 4 ชั่วโมง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายการบัญชีอุตสาหกรรม เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากระหว่าง 0.33–0.67 ค่าอำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ 0.25 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 1.33

2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการพัฒนาทักษะแก้ปัญหา ซึ่งใช้กระบวนการคิดแก้ปัญหาตามขั้นตอนของ (Weir, 1974) มาตรฐานเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากระหว่าง 0.31–0.63 ค่าอำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ 0.37 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90

2.3 แบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของ Likert (Likert Scale) จำนวน 30 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นโดยคำนวณสัมประสิทธิ์อัลฟา (alpha coefficient) ของ Cronbach เท่ากับ 0.95

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน 1 สัปดาห์ๆ ละ 4 คาบๆ ละ 60 นาที

1. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการบัญชีอุตสาหกรรม เรื่องการจัดทำงบประมาณการผลิต จำนวน 30 ข้อ เวลา 60 นาที

2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็ม เรื่องการจัดทำงบประมาณการผลิต โดยจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่เตรียมไว้ โดยผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเอง จำนวน 2 ชั่วโมง (120 นาที)



3. เมื่อสิ้นสุดการสอนตามกำหนดการแล้วทำแบบทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการบัญชีอุตสาหกรรม เรื่องการจัดทำต้นทุนการผลิต จำนวน 30 ข้อ โดยมีระยะเวลาทำแบบทดสอบ 60 นาที ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียนและทำแบบวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักศึกษา จำนวน 20 ข้อ โดยมีระยะเวลาทำแบบทดสอบ 60 นาที

4. ทำแบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้จำนวน 20 ข้อ และนำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ทดสอบเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา โดยใช้สถิติการทดสอบที ชนิดกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent group)

2. เปรียบเทียบคะแนนทักษะความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษา หลังจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา โดยใช้สถิติการทดสอบที ชนิดกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent group)

3. วิเคราะห์ข้อมูลของแบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ มีวิธีการดังนี้

3.1 หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนจากแบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา แปลผลค่าเฉลี่ย ดังนี้ Punpinij (1990: 46 อ้างถึงใน สีน พันธุ์พินิจ, 2553: 155)

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

3.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความพึงพอใจทั้งฉบับ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient Alpha) ของ Cronbach มีค่าเท่ากับ 0.85

4. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยนำข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกของแต่ละขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ และแบบสัมภาษณ์นักศึกษา เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้มาประมวลผลและเรียบเรียงนำเสนอในรูปแบบความเรียง



ผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา รายวิชาการบัญชีอุตสาหกรรม เรื่อง งบต้นทุนการผลิต แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา รายวิชาการบัญชีอุตสาหกรรม เรื่อง งบต้นทุนการผลิต

การทดสอบ	n	\bar{x}	SD	df	t	p
ก่อนเรียน	43	6.09	1.76	42	33.913*	0.000
หลังเรียน	43	17.03	1.98			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการจัดทำต้นทุนการผลิตของนักศึกษา ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษาก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.09 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.72 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.98 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการบัญชีอุตสาหกรรม หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1

2. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 และทำการวิเคราะห์ผลได้ผลการวิเคราะห์ดังตารางที่ 2



ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถในพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของ
นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็ม
ศึกษา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดสอบ	n	เกณฑ์	\bar{x}	SD	df	t	p-value
หลังเรียน	43	14	17.03	1.98	42	8.810*	0.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษา ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.98 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 (14 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน) เมื่อทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ 2.

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา ด้านบทบาทผู้สอน ด้านบทบาทผู้เรียน ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผลและด้านประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ นำผลมาวิเคราะห์หามาวิเคราะห์ได้ผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้	\bar{x}	SD	ระดับความพึงพอใจ	อันดับ
บทบาทผู้สอน	3.95	0.40	มาก	5
บทบาทผู้เรียน	4.71	.058	มากที่สุด	1
วิธีการจัดการเรียนรู้	4.55	0.56	มากที่สุด	2
การวัดและประเมินผล	3.96	0.37	มาก	4
ประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ	4.01	0.35	มาก	3
รวม	4.23	0.34	มาก	

จากตารางที่ 3 พบว่า นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.34 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่านักศึกษามีความพึงพอใจในด้านบทบาทผู้เรียน และด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านบทบาทผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 ส่วน



เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.56 และนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านบทบาทผู้สอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40 การวัดและประเมินผล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.35 และการจัดอันดับระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา ในแต่ละองค์ประกอบ ได้ผลดังนี้ นักศึกษามีระดับความพึงพอใจต่อด้านบทบาทผู้เรียนเป็นอันดับหนึ่ง ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้อันดับสอง ด้านประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับอันดับสาม ด้านการวัดและประเมินและด้านบทบาทผู้สอน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการบัญชีอุตสาหกรรม เรื่อง การจัดทำต้นทุนการผลิตของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษาก่อนเรียนเท่ากับ (\bar{X} =6.09, SD=1.72) หลังเรียนเท่ากับ (\bar{X} =17.03, SD=1.98) เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการบัญชีอุตสาหกรรม หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1

2. การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษา ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษาเท่ากับ (\bar{X} =17.03, SD=1.98) เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 (14 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน) เมื่อทดสอบความความสามารถในการแก้ปัญหาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2.

3. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากเท่ากับ (\bar{X} =4.23, SD=0.34) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในด้านบทบาทผู้เรียน และด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านบทบาทผู้เรียนเท่ากับ (\bar{X} =4.71, SD=0.58) ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้เท่ากับ (\bar{X} =4.55, SD=0.56) และนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ได้แก่ด้านบทบาทผู้สอนเท่ากับ (\bar{X} =3.95, SD=0.40) การวัดและประเมินผลเท่ากับ (\bar{X} =4.01, SD=0.35)



อภิปรายผล

จากการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการแก้ปัญหา ในวิชาการบัญชี อุตสาหกรรม ที่จัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา (STEM Education) สำหรับนักศึกษาระดับชั้น ปวช.3 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ เป็น 3 ประเด็น ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการบัญชีอุตสาหกรรม เรื่อง การจัดทำต้นทุนการผลิต ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา หลังเรียน จัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ 1 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษาเป็นการจัดการเรียนทำให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีกระบวนการ และขั้นตอนที่สามารถฝึกให้ผู้เรียนรู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง มีการวางแผนในการทำงาน กล้าแสดงความคิดเห็น สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาจนสามารถแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับ ัญญารัตน์ รตนศิริ (2562) ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้ตามแนวสะเต็มศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และ ความสามารถในการสร้างสรรค์ ผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ความสามารถในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ทั้งนี้การจัดการเรียน แบบ แนวคิดสะเต็มศึกษาเป็นการเพิ่มและพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาให้กับผู้เรียนโดยผู้สอนเป็นผู้ อำนวยความสะดวกกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสงสัยและตั้งคำถามจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อให้ ผู้เรียนสามารถรับประสบการณ์ตรงและแก้ปัญหาด้วยตนเองมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม สังคม เน้น ให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมเกิดการเรียนรู้เพื่อหาคำตอบของปัญหา และเป็นผู้ลงมือปฏิบัติการแก้ปัญหา หา สาเหตุ วิธีการแก้ปัญหา และตรวจสอบผลการแก้ปัญหาด้วยตนเอง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิด กระบวนการแก้ปัญหาที่ถูกต้องตามขั้นตอน โดยสถานการณ์ที่ใช้ในบทเรียนเป็นการยกตัวอย่าง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดสงสัยและตั้งคำถาม เพื่อแก้ปัญหาทำให้ผู้เรียนสามารถอธิบายปัญหา และสาเหตุ หา แนวทางแก้ไข ตรวจสอบผลที่เกิดขึ้น ซึ่งฝึกให้ผู้เรียนแก้ไขปัญหาสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ประกอบด้วย การจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน โดยขั้นที่ 1 ขั้นสืบค้น ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาการเรียน มากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สงสัย จนเกิดการตั้งประเด็นที่หลากหลาย ทำ การแยกย้ายเข้ากลุ่ม ขั้นที่ 2 ขั้นแก้ปัญหา โดยผู้เรียนช่วยกันเลือกประเด็นคำถามที่สนใจ และศึกษา หาคำตอบจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆเพื่อแก้ปัญหาให้สมบูรณ์ ช่วยกันรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการแก้ปัญหา



สู่ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างสรรค์ โดยจัดแสดงผลงานการแก้ปัญหาในรูปแบบสื่อต่างๆ เพื่อนำไปสู่ขั้นที่ 4 ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์โดยตัวตบนักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการแก้ปัญหา โดยมีเพื่อในชั้นเรียนร่วมกันอภิปรายความสมบูรณ์ของเนื้อหาที่ได้รับการแก้ไข และสุดท้ายขั้นนำไปปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด มาริสา หอมดวง และคณะ (2562) ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา เพื่อพัฒนาการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีการคิดแก้ปัญหาหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 79.81 มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยคิดเป็น ร้อยละ 34.30 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ระบบประสาทและอวัยวะรับความรู้สึกหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 47.96 และมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 16.20

3. นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา (STEM Education) รายวิชาการบัญชีอุตสาหกรรม มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา (STEM Education) โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.34 ซึ่งสอดคล้องปียวรรณ ทศกาญจน์ (2561) ที่ได้ทำการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา เรื่อง บ้านพยากรณ์ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ชิ้นงาน พบว่า หลังจากนักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสะเต็มศึกษา เรื่องบ้านพยากรณ์ นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญที่สถิติ.01 โดยองค์ประกอบของความพึงพอใจด้านกิจกรรมมีความพึงพอใจมากค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90 รองลงมาด้านประโยชน์ที่ได้รับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.87 และด้านการประเมินผล 3.77 โดยภาพรวมอยู่ระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ก่อนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา ครูผู้สอนควรมีความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา ได้เป็นอย่างดี ครูผู้สอนควรเตรียมตัวและทำหน้าที่ตนเองให้พร้อมต่อการจัดการเรียนรู้

2. ควรมีการวางแผนการจัดการเรียนรู้รอบคอบและมีประสิทธิภาพ การดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนที่วางแผนไว้เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาพัฒนาการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษากับนักศึกษาในระดับชั้นอื่นๆ เนื้อรายวิชาอื่น ๆ และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้นกับนักศึกษา



2. ควรมีการศึกษาการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา ซึ่งเกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นต่อการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นภายในชุมชนของนักเรียน

เอกสารอ้างอิง

- จำรัส อินทลาภาพร มารุต พัฒนา วิชัย วงษ์ใหญ่ และศรีสมร พุ่มสะอาด. (2558). การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวสะเต็มศึกษาสำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษา. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, 8(1), 61-73.
- ธัญญารัตน์ รัตนศิริ. (2562). การจัดการเรียนรู้ตามแนวสะเต็มศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และ ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นัสรีนทร์ ปือชา (2558) ผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา (STEM Education) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชีววิทยา ความสามารถในการแก้ปัญหาและความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ปิยวรรณ ทศกาญจน์ (2561). การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสะเต็มศึกษา เรื่องบ้านพยากรณ์ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ชิ้นงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- มนตรี จุฬาววัฒนทล. (2556). สะเต็มศึกษาประเทศไทยและทูตสะเต็ม (STEM Education Thailand and STEM Ambassadors).
- วรรณมา รุ่งลักษณ์ศรี. (2551). ผลของการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการออกแบบทางวิศวกรรมที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงวิทยาศาสตร์และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นผสมผสานของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสาธิต. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิมล เขียวแก้ว. (2540). การสอนวิทยาศาสตร์ระดับมัธยมศึกษา. ปัตตานีมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อภิญา สิงโต. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษาที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. หลักสูตรปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิตสาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร.



- อภิสิทธิ์ ชงไชย และทีมงานสาขาออกแบบและเทคโนโลยี สสวท. (2555). **สรุปการบรรยายพิเศษ เรื่อง Science, Technology, Engineering and Mathematics Education: Preparing students for the 21st Century.**
- อภิสิทธิ์ ชงไชย. (2556). **เทคโนโลยีและวิศวกรรมคืออะไรในสะเต็มศึกษา. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.), 42(185): 10-13.**
- อลิศรา ชูชาติ. (2549). **นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวปฏิรูปการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.**
- Weir, J.J . (1974). **Problem Solving is Every body's Problem. The ScienceTeacher.**



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า
โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning)
ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2

The Achievement of Learners in the Merchandising Firm Accounting.
Base on a Participatory Learning Model of Students at the 2nd Year
Vocational Certificate Level

ยุวดี ชีชนะ¹

¹สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ, E-mail: 1026_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ประชากรที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ จำนวน 32 คน ที่เรียนการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1.แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาวิเคราะห์เป็นรายข้อ เพื่อหาค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้เทคนิค 27% ของจุง เต ฟาง (Chung The Fan) ได้ข้อคำถามที่มีค่าความยากระหว่าง 0.50-0.60 จำนวน 40 ข้อ และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.3 -0.50 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่น 0.93 2. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า 1) มีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 22.61 คะแนนและมีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 38.88 คะแนนจากคะแนนการประเมิน 50 คะแนน ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยพิจารณาแยกด้านความรู้และทักษะพบว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านความรู้มีค่าคะแนนเฉลี่ย ก่อนเรียน 12.91 คะแนน และมีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 22.85 คะแนน จากคะแนนการประเมิน 30 คะแนน ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีผลสัมฤทธิ์การวัดทักษะบัญชีด้วยหลักเกณฑ์รูบริกส์ (Rubrics) โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 9.70 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 16.03 คะแนน จาก คะแนนประเมิน 20 คะแนนซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม อยู่ในระดับมาก ซึ่งพิจารณาในแต่ละด้านจะพบว่าความพึงพอใจด้านผู้สอน มีค่าเฉลี่ย 4.05 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.72 อยู่ในระดับมาก



คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์, การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

Abstract

The objectives of this research are: 1. Compare the academic achievement of students using the participatory learning model. 2. Study the satisfaction of the students with the teaching and learning arrangement using participatory learning. Participation Population used in learning management be a 2nd year vocational certificate student Tangtrongchit Commercial Technology College there are 32 people studying accounting for merchandise trading business. Using a participatory learning model the tools used in the research are. 1. The academic achievement test is analyzed on a per-item basis. To find the difficulty value (p) and the discriminatory power value (r) using Chung the Fan's 27% technique, there were 40 questions with a difficulty value between 0.50 - 0.60 and a discriminatory power value ranging from 0.3 - 0.50 or more and confidence value 0.932. 2. Questionnaire on satisfaction with participatory learning management Statistics used are mean, standard deviation.

The results showed that 1. There was a pre-school average of 22.61 points and a post-school average of 38.88 points out of a 50-point assessment score, which was statistically significantly different, at the .05 level, based on the assumptions set and learning achievements, found that knowledge achievement had a pre-school average of 12.91 points and a post-school average of 22.85 points out of 30 assessment scores, which was statistically significantly different at the .05 level, which was based on established assumptions and achievement of accounting skills with rubrics, with a pre-school average of 9.70 points and a post-school average of 16.03 points from 20 assessment scores, which were statistically significant differences at the .05 level. It has an average of 4.05, the standard deviation of 0.72 is very high.

Keywords: achievement, participatory learning



ความสำคัญและความเป็นมา

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการศึกษาในหมวด 4 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 จะต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด สำหรับสาระการเรียนรู้ จะต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่องเกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนกับสังคม และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา ความรู้และทักษะด้านคณิตศาสตร์ ภาษา การประกอบอาชีพ และการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ในการจัดกระบวนการเรียนรู้จึงต้องจัดสาระการเรียนรู้และกิจกรรมให้มีลักษณะบูรณาการและสอดคล้องกับความสนใจ ความถนัด และความแตกต่างของผู้เรียน ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่องผสมผสานสาระความรู้ด้านต่างๆ อย่างสมดุล รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีความรอบรู้ และใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ โดยพ่อแม่ ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพการประเมินผลการเรียนรู้ จะต้องพิจารณาจากพัฒนาการของผู้เรียน ความประพฤติ การสังเกตพฤติกรรมการเรียน การร่วมกิจกรรม และการทดสอบควบคู่กันไปตามความเหมาะสมของแต่ละระดับ และรูปแบบการศึกษา โดยมีการนำผลการประเมินการเรียนรู้มาใช้ประกอบการพิจารณาในการจัดโอกาสการเข้าศึกษาต่อด้วย

ดังนั้นในการจัดกระบวนการเรียนรู้การบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่อง รายการปรับปรุงบัญชีของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 พบปัญหานักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาอยู่ในเกณฑ์ต่ำเนื่องจากขาดแรงจูงใจ ความใส่ใจ ขาดความกระตือรือร้น ในการเรียนในการเรียนและการทำกิจกรรม ขาดทักษะการสื่อสารและความรับผิดชอบ เรียนการสอนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่ตื่นเต้น ไม่น่าสนใจ ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ไม่ค่อยดี ไม่บรรลุ ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้เท่าที่ควรส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่ดี จึงมีความจำเป็นต้องมีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ เพื่อกระตุ้นนักศึกษาให้มีความสนใจในการเรียน ซึ่งปัญหาดังกล่าวทำให้ผู้สอนไม่เพียงเป็นผู้บรรยายความรู้เท่านั้นแต่ผู้สอนต้องเป็นผู้ให้ความรู้และผู้พัฒนาทักษะให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนตามสมรรถนะที่กำหนด ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน



เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง เป็นการสร้างแรงจูงใจเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ตามผล
การเรียนรู้ที่กำหนด ส่งผลให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ดีขึ้น นำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียนที่ดีขึ้น ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้ดียิ่งขึ้นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ อย่างเหมาะสม และ
เพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ด้าน ความรู้ ทักษะทางปัญญา ทักษะ
ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้ แบบมี
ส่วนร่วม

สมมติฐานการวิจัย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) จะช่วย
ให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

อรทัย จันได (2553: 18) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความสามารถใน
การ ที่จะพยายามเข้าถึงความรู้ หรือทักษะซึ่งเกิดจากการกระทำที่ประสานกันต้องอาศัยความ
พยายามอย่างมาก ทั้งองค์ประกอบทางด้านที่เกี่ยวข้องกับสติปัญญา และองค์ประกอบที่ใช้สถิติ
ปัญญา แสดงออกในรูปของความสำเร็จ ซึ่งสามารถสังเกตและวัดได้ด้วยเครื่องมือทางจิตวิทยาหรือ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทั่วไป

Good (1973) กล่าวว่าผลสัมฤทธิ์ หมายถึง การแสดงให้ทราบถึงประสิทธิภาพของการ
ปฏิบัติ ในด้านความรู้ ส่วนผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน หมายถึงการเข้าถึงความรู้ กำหนดให้คะแนนที่ ได้
จากการปฏิบัติงาน หรือเป็นคะแนนจากการทำข้อสอบของผู้เรียน

ทิตินา แคมมณี (2560) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ การเข้าใจ ความรู้
จากการพัฒนาทักษะในด้านการเรียน หรือผลที่เกิดจากการกระทำของผู้เรียน ซึ่งเป็นการ
เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเนื่องจากการได้รับประสบการณ์โดยการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือจากการ เรียน
การสอนในชั้นเรียน และสามารถประเมินหรือวัดประมาณค่าได้จากการทดสอบหรือการ สังเกต
พฤติกรรม ซึ่งอาจพิจารณาจากคะแนนที่กำหนดจากครูผู้สอน



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากการกระทำของบุคคลเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยเป็นผลจากการได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือจากการเรียนการสอนในชั้นเรียน สามารถประเมินหรือวัดประมาณได้จากการทดสอบ หรือการสังเกตพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป

กระบวนการจัดการเรียนรู้

สุรางค์ โค้วตระกูล (2550:186) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ว่า หมายถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์ ที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมหรือจากการฝึกหัดรวมทั้งการเปลี่ยนแปลงความรู้ของผู้เรียน

สิริอร วิชาวุธ (2554:2) ได้กล่าวว่าการเรียนรู้มีองค์ประกอบ 3 อย่าง คือ

1. มนุษย์ต้องเกิดการเปลี่ยนแปลงจากไม่รู้ เป็นรู้ ทำไม่ได้ เป็นได้ ไม่เคยทำ เป็นทำ
2. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั้นเป็นไปอย่างถาวร
3. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั้น เกิดจากประสบการณ์การฝึกฝนและการฝึกหัดจะเห็นได้ว่าการเรียนรู้นั้นเกิดจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างถาวรของบุคคล อันเป็นผลมาจากประสบการณ์ในอดีต ทั้งจากการฝึกฝน การปฏิสัมพันธ์กับประสบการณ์รอบตัวและมีปริมาณองค์ความรู้ที่เพิ่มมากขึ้น

อดิญาณ์ ศรีเกษตรริน (2543: 72-74 อ้างในบุญชุม ศรีสะอาด 2537)ได้กล่าวว่าจุดประสงค์สำคัญของการเรียนการสอน คือการให้บุคคลเปลี่ยนแปลงไปในทางที่พึงประสงค์พฤติกรรมเหล่านี้จำแนกและจัดลำดับหมวดหมู่และระดับความยากง่าย หมวดหมู่เหล่านี้เรียกว่าจุดมุ่งหมายของการศึกษาของ บลูม (Taxonomy of Educational objective): ซึ่ง Benjamin Bloom (Bloom.1976) ได้แบ่งเป็น 3 หมวด ดังนี้

1. พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นความสามารถทางด้านสติปัญญา แบ่งการเรียนรู้ออกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- ความสามารถในการจดจำความรู้ต่างๆที่ได้เรียนรู้มา (Knowledge)
- ความสามารถในการแปลความ ขยายความ ในสิ่งที่ได้เรียนรู้มา (Comprehensive)
- ความสามารถในการสิ่งที่เรียนรู้มาให้เกิดประโยชน์ (Application)
- ความสามารถในการแยกแยะความรู้ออกเป็นส่วนๆและทำความเข้าใจในแต่ละส่วนว่าสัมพันธ์หรือต่างกันอย่างไร (Analysis)
- ความสามารถในการรวบรวมความรู้ต่างๆหรือประสบการณ์ต่างๆให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ (Synthesis)
- ความสามารถในการตัดสินคุณค่าของความรู้ว่าเป็นเหตุเป็นผล (Evaluation)



ต่อมา Anderson and Krathwont (2001) ซึ่งเป็นกลุ่มลูกศิษย์ของ Bloom ได้ปรับปรุงพัฒนาให้เหมาะสม โดยเปลี่ยนแปลงขั้นตอนพฤติกรรมพุทธิศาสตร์ดังนี้

- ชั้นความรู้ความจำ เปลี่ยนเป็น จำ
- ชั้นความเข้าใจ เปลี่ยนเป็น เข้าใจ
- ชั้นการนำไปใช้ เปลี่ยนเป็น ประยุกต์
- ชั้นการวิเคราะห์ เปลี่ยนเป็น วิเคราะห์
- ชั้นการสังเคราะห์ เปลี่ยนเป็น ประเมินค่า
- ชั้นการประเมินค่า เปลี่ยนเป็น ริเริ่มสร้างสรรค์

2. พฤติกรรมด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความรู้สึกนึกคิดในจิตใจ ความเชื่อ ความซาบซึ้ง ประกอบด้วยพฤติกรรม 5 ระดับ ดังนี้

- ความตั้งใจ สนใจในสิ่งเร้า หรือ รับรู้ (Receive)
- การมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกิดขึ้นหรือตอบสนองสิ่งเร้า (Respond)
- ความรู้สึกซาบซึ้งยินดี มีเจตคติที่ดี หรือค่านิยม (Value)
- เห็นความแตกต่างในคุณค่า แก้ไขข้อบกพร่อง/ขัดแย้ง สร้างปรัชญา/เป้าหมายให้แก่ตนเอง หรือการจัดระบบ (Organize)

- ทำให้เกิดเป็นคุณลักษณะหนึ่งของชีวิตตนเองหรือ บุคลิกภาพ (Characterize)

3. พฤติกรรมด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เป็นความสามารถในการปฏิบัติ ประกอบด้วยพฤติกรรม 5 ระดับดังนี้

- ความสามารถในการสังเกตและรับรู้ขั้นตอนการปฏิบัติ หรือขั้นรับรู้ (Imitation)
- ความสามารถในการทำตามขั้นตอนหรือรูปแบบ ที่ได้รับการแนะนำ (Manipulation)
- ความสามารถในการทำงานด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีผู้ชี้แนะและพัฒนาการทำงานด้วยตนเองให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น (Precision)

○ ความสามารถในการเลือกรูปแบบที่ตนเองพัฒนาจนมีประสิทธิภาพ และฝึกฝนจนเกิดความคล่องแคล่วเป็นอัตโนมัติชัดเจนต่อเนื่องจน ชำนาญการ (Articulation)

○ ความสามารถที่เกิดจากการฝึกฝนจนเกิดเป็นความเชี่ยวชาญในงานนั้นเป็นการเฉพาะและเป็นธรรมชาติ ชั้น เชี่ยวชาญ (Naturalization)

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมรูปแบบการจัดการศึกษาที่มีความสำคัญในการ ที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และมี ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งการเรียนรู้แบบ มีส่วนร่วมนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้



ฐิตา สันติระชัยวัฒนา (2540) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ประกอบด้วยแนวคิดหรือความเชื่อพื้นฐานการเรียนรู้ 5 ประการ ได้แก่

1. เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์เดิมของผู้เรียน
2. เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง และท้าทาย
3. เป็นการเรียนรู้ที่เน้นที่การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน
4. ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนำไปสู่การขยายเครือข่ายความรู้ของทุกคน ทั้งผู้เรียน และผู้สอน
5. เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยการสื่อสารทุกรูปแบบ (พูด เขียน วาดภาพ การแสดงบทบาทสมมติ

ที่นำไปสู่การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสร้างความรู้ความเข้าใจ การวิเคราะห์สังเคราะห์ที่นำไปสู่ข้อสรุป หรือองค์ความรู้ใหม่

สุภณิศา ปุสุรินทร์คำ (2551) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ประกอบด้วย องค์ประกอบที่สำคัญ 4 องค์ประกอบ ในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนควรมีทักษะในการเรียนรู้ ทั้ง 4 องค์ประกอบ แม้บางคนจะชอบ/ถนัด หรือมีบางองค์ประกอบที่ถนัดมากกว่า เช่น เคยมี ประสบการณ์จริง แต่ถ้าไม่ชอบแสดงความคิดเห็นหรือไม่นำประสบการณ์มาร่วมอภิปราย ผู้เรียนนั้น ก็จะขาดการมีทักษะในองค์ประกอบอื่น ฉะนั้นผู้เรียนจึงควรมีทิศทางการเรียนรู้ทุกด้าน และควรมี พัฒนาการการเรียนรู้ให้ครบทั้งวงจร หรือทั้ง 4 องค์ประกอบ คือ ขั้นประสบการณ์ (Experience) ขั้นการสะท้อนคิด และ อภิปราย (Reflection and Discussion) ขั้นความคิดรวบยอด (Conceptualize) ขั้นการทดลอง/การประยุกต์แนวคิด (Apply)

ซาร่า โทมัส (2015) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นวิธีการ เรียนโดยการมีส่วนร่วมของผู้เรียนร่วมกับ ชุมชน ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนที่ก่อให้เกิด การวิเคราะห์และการเรียนรู้ ประกอบด้วย การ วิเคราะห์ความต้องการ การวางแผน การ ตรวจสอบและการประเมินผล

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อังคณา อ่อนธานี (2562) ผลการใช้การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการทำงานและอาชีพสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีสมรรถนะการทำงานและอาชีพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เข้าร่วมในการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.53$, $SD=0.50$)

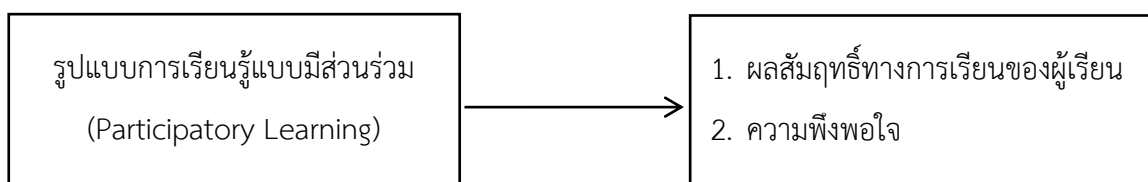
โอภาส วุฒิสเลลา (2560) การจัดการแบบมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า การจัดการแบบมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน มี 4 ขั้นตอน ได้แก่ การวางแผน (Planning) การดำเนินการ (Action) การประเมินผล (Evaluation) และการใช้ประโยชน์ (Congratulation) โดยแบ่งการจัดการแบบมีส่วนร่วมเป็น 2 ด้าน คือ ด้านที่ 1 การจัดการแบบมีส่วนร่วม



ร่วมในการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการวางแผน การจัดการเรียนรู้ร่วมดำเนินการจัดการเรียนรู้ร่วมวัดและประเมินผลการเรียนรู้ร่วมใช้ประโยชน์และชื่นชมยินดีในความสำเร็จของ การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน และด้านที่ 2 การจัดการแบบมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม ส่งเสริมพัฒนา ผู้เรียนโดยผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการวางแผนการจัดกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาผู้เรียน ร่วมจัด กิจกรรมส่งเสริมพัฒนา ผู้เรียน ร่วมวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาผู้เรียน ร่วมใช้ ประโยชน์และชื่นชมยินดีในความสำเร็จของการจัดกิจกรรม ส่งเสริมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งผลการ ตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการจัดการแบบมีส่วนร่วม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ผลการ ประชาพิจารณาและประเมินการจัดการแบบมีส่วนร่วม พบว่า มีความเหมาะสมและความเป็น ไปได้ของการจัดการแบบมีส่วนร่วม ในการจัดการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก และความเหมาะสมของ คู่มือการนำไปใช้ โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

เกวลี ศรีบุตร (2560) ได้ศึกษาการส่งเสริมพฤติกรรมการกล้าแสดงออกโดยใช้กระบวนการ เรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนผดุงนารี โดยภาพรวมในการ ส่งเสริมพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของ นักเรียนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.27$) และการศึกษา พฤติกรรมของนักเรียนระหว่างเรียนกับหลังเรียนพบว่า พฤติกรรมการกล้าแสดงออกของนักเรียน ระหว่างเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก มีกรพัฒนาเพิ่มขึ้น ระยะแรกอยู่ ในระดับต่ำ ระยะที่ 2 และระยะที่ 3 อยู่ในระดับมาก โดยพฤติกรรมหลังเรียนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.14$) แสดงว่านักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออกได้ และ ระดับ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจใน ระดับมาก ($\bar{X}=4.30$)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการที่เรียนการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้าจำนวน 120 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 รายวิชาบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่อง การปรับปรุงรายการบัญชี เป็นนักศึกษาชั้น ปวช.2 ห้อง 2/1 เข้า วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ จำนวน 32 คน โดยวิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่องการปรับปรุงรายการบัญชี แบบปรนัย เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ ทั้งก่อนและหลังเรียน
2. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนแบบมีส่วนร่วม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ชี้แจงวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ การสอนแบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจตรงกันและปฏิบัติตามกิจกรรมได้ถูกต้อง
2. ดำเนินการสอน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้การสอนแบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การปรับปรุงรายการบัญชี จำนวน 2 สัปดาห์ๆ ละ 4 คาบๆละ 60 นาที
3. ทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน (Pretest - Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่อง การปรับปรุงรายการบัญชี
4. ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้อง 2/1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามระยะเวลา ผู้วิจัยนำข้อมูลที่จัดเก็บและรวบรวมได้มาวิเคราะห์ดังนี้

1. นำคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษามาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการทดสอบหาค่า ของความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้สถิติ ที (t-test)
3. รวบรวมแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) นำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน



ผลการวิจัย

การจัดการเรียนรู้เรื่อง การปรับปรุงรายการบัญชี (Adjusting Entries) รายวิชาการบัญชี
ธุรกิจซื้อขายสินค้าระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้การบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่องการปรับปรุงรายการบัญชี
จากการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้	คะแนนเต็ม	n	\bar{X}	SD	t	sig
ก่อนเรียน	50	32	22.61	4.84	-33.84*	0.000
หลังเรียน	50	32	38.88	3.23		

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่าการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเท่ากับ
4.84 (\bar{X} =22.6, SD=4.84) และหลังเรียนเท่ากับ 3.23 (\bar{X} =38.88, SD=3.23) ซึ่งมีความแตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ที่มีต่อ
การจัดกิจกรรมเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning)

ลำดับที่	รายการประเมิน	n=32		
		\bar{X}	SD	แปลผล
1	ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.59	0.29	มากที่สุด
2	ด้านการวัดและประเมินผล	4.50	0.36	มาก
3	ด้านคุณลักษณะของอาจารย์	4.50	0.36	มาก
4	ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	4.26	0.45	มาก
5	ด้านการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.33	0.30	มาก
	รวม	4.44	0.35	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 อยู่ในระดับมาก ซึ่งพิจารณาโดยรวมพบว่าความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม มีค่าเฉลี่ย 4.44 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน



0.35 (\bar{X} =4.44, SD=0.35) อยู่ในระดับมาก โดยมีระดับความพึงพอใจในที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (\bar{X} =4.59, SD=0.29) และมีความพึงพอใจรองลงมาได้แก่ด้านการวัดและประเมินผลและด้านคุณลักษณะของอาจารย์ (\bar{X} =4.50, SD=0.36) ด้านการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีความพึงพอใจเฉลี่ย (\bar{X} =4.33, SD=0.30)และด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้มีความพึงพอใจเฉลี่ย (\bar{X} =4.26, SD=0.45) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้การบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า เรื่องการปรับปรุงรายการบัญชี จากการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม พบว่าการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเท่ากับ (\bar{X} =22.61, SD=4.84) และหลังเรียนเท่ากับ 3.23 (\bar{X} =38.88, SD=3.23) ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 อยู่ในระดับมาก ซึ่งพิจารณาโดยรวมพบว่าความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม เท่ากับ (\bar{X} =4.44, SD=0.35) อยู่ในระดับมาก โดยมีระดับความพึงพอใจในที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (\bar{X} =4.59, SD=0.29) และมีความพึงพอใจรองลงมาได้แก่ด้านการวัดและประเมินผลและด้านคุณลักษณะของอาจารย์ (\bar{X} =4.50 SD=0.36) ด้านการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีความพึงพอใจเฉลี่ย (\bar{X} =4.33, SD=0.30) และด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้มีความพึงพอใจเฉลี่ย (\bar{X} =4.26, SD=0.45) ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และทักษะของผู้เรียนในการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เป็นเพราะได้นำการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับ อังคนา อ่อนธานี (2562) พบว่าผลการใช้การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการทำงานและอาชีพ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาสามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดสมรรถนะการทำงานและอาชีพ ในด้านเป็นผู้รู้จักตนเอง รู้จักอาชีพ ด้านทำงาน อย่างเป็นระบบและเป็นทีม เป็นการนำหลักการเรียนรู้เชิงประสบการณ์กับการเรียนรู้ โดยกระบวนการกลุ่มไปประยุกต์ใช้ในบทเรียน มีหลักการคือ เป็นกระบวนการสร้างความรู้โดยนักเรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้เองเป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์



เดิมของนักเรียน ก่อให้เกิดความรู้ใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง และสอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ปกีสสรากาญจน์ (2554) รูปแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอนแบบนักศึกษามีส่วนร่วม (Participatory Learning Process: PLP) ในการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการเรียนการสอน สอดแทรกเข้าไปเพื่อกระตุ้นให้เกิดความกระตือรือร้นและเกิดความสนใจในการเข้าไปมีส่วนร่วมต่อ กระบวนการเรียนการสอนได้รับประโยชน์จากรูปแบบการเรียนการสอน โดยเฉพาะการเรียนรู้จาก กระบวนการกลุ่ม การได้ประสบการณ์จากการค้นหาปรากฏการณ์ทางสังคมที่เป็นจริง รวมทั้งการ ค้นคว้าจากแหล่งความรู้ ที่ได้จัดทำเป็นเว็บไซต์ และบรรจุบทความ สารเนื้อหาวิชา เพื่อให้ นักศึกษา เข้าไปค้นคว้าหาความรู้ นอกจากนั้น การเปิดช่องทางการสื่อสารทั้งโดยตรงและโดย เว็บไซต์ที่จัดทำ ไว้ หน้า Facebook, Twitter, ทำให้การปรึกษาหารือกิจกรรมสัมฤทธิ์ผล นักศึกษามีความพึงพอใจ และมีความสนใจที่จะทำกิจกรรมต่างๆ ที่ได้รับมอบหมายมากขึ้น นอกจากนั้น สามารถกระตุ้นให้ นักศึกษากระตือรือร้นในการทำงานและตรวจ สอบซึ่งกันและกัน กิจกรรมการวิเคราะห์ตนเอง เพื่อน ร่วมงานเพื่อประเมินศักยภาพ รวมทั้งการ ประชุมกลุ่มเพื่อแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ ทำให้การทำงาน ร่วมกันเป็นไปอย่างราบรื่น

2. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก โดยนักศึกษามีความพึงพอใจด้านผู้สอน ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ ที่ได้รับจากการเรียนรู้ในระดับมาก อาจเป็นเพราะกระบวนการของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ความเป็นตัวตนของตนเองมากขึ้น ได้ ปฏิบัติการในการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างรอบครอบและมองเห็นแนวทางในการที่จะต่อสู้กับ ปัญหาและอุปสรรคอย่างมีสติ การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบไม่ได้เน้นการจัดการเรียนการสอน ในห้องเรียนเท่านั้น แต่ยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสวงหาความรู้อย่างหลากหลายและได้แลกเปลี่ยน เรียนรู้อย่างเป็นกัลยาณมิตรกับเพื่อน ทำให้เปิดมุมมอง เปิดโลกทัศน์ในการดำรงชีวิต และสามารถใน ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกทั้งรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2555) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมด้วยเทคนิค เป็นการ แบ่งกลุ่มโดยความสามารถ ของผู้เรียนผู้สอนเป็นที่ปรึกษาในการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิด ความกระตือรือร้นในการเรียน กระตุ้นให้เกิดกิจกรรมการคิดวิเคราะห์และส่งเสริมทักษะการสื่อสาร ความสามัคคีและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน เกิดการบูรณาการทางความคิดและจัดระบบให้กับ ความคิดของผู้เรียนมากขึ้นและสอดคล้องกับ เกรที ศรีบุตร (2560) นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออกได้ และ ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วม พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก สอดคล้องกับทฤษฎีของ Robbins and Coulter (2005: 395-396) ที่กล่าวว่า ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นได้เมื่อมีปัจจัยที่ทำให้มีผลทางจิตใจ เช่น ความสำเร็จ การยอมรับนับถือ ซึ่งกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจะทำให้นักเรียนมี



ส่วนร่วมกันปฏิบัติงาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาร่วมกันจนงานประสบผลสำเร็จ ด้วยเหตุผลดังกล่าวทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. จากการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมซึ่งผู้สอนในฐานะเป็นผู้รับผิดชอบในการเรียนการสอนควรจัดเตรียมความพร้อมทั้งด้านความรู้ในเนื้อ หาวิชา สื่อ อุปกรณ์ รวมทั้งแหล่งความรู้เช่น เว็บไซต์ต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้รูปแบบดังกล่าวดำเนินไปด้วยความมีประสิทธิภาพ
2. รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมอาจทำให้เกิดความอ่อนล้าทั้งผู้เรียนและผู้สอนที่ต่างต้องทำงานหนัก โดยเฉพาะผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบการเรียนการสอนที่ดีและมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตามแบบแผนของการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมสามารถใช้โปรแกรมประยุกต์เข้ามาช่วยในการออกแบบการจัดการเรียนการสอนในอนาคตได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยผลการจัดการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วมในวิชาอื่น ๆ หรือในระดับชั้นต่าง ๆ เพื่อศึกษาว่าการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีความ เหมาะสมกับวิชาหรือเหมาะสมกับระดับชั้นต่าง ๆ มาก น้อยเพียงใด
2. ควรมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบมี ส่วนร่วม กับวิธีการสอนแบบอื่นๆ นำมา ประยุกต์ใช้ ด้วยกันเพื่อพัฒนาทักษะการสอนในรูปแบบใหม่ ๆ ซึ่งจะส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น นักเรียน มีเจตคติที่ดีในการเรียนมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ วีระรัตนนุสรณ์. (2560). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษารายวิชาการเงินธุรกิจ โดยการจัดการเรียนแบบมีส่วนร่วมแบบเอส ที เอ ดี (STAD). วารสารมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, 3(2) (มิถุนายน – กันยายน 2560)
- กรมสุขภาพจิต. (2544). คู่มือฝึกอบรมแบบมีส่วนร่วม. กรุงเทพฯ: วงศ์กมล โปรดักชั่น.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ.
- เกวลี ศรีบุตร (2560). การส่งเสริมพฤติกรรมการกล้าแสดงออกโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนผดุงนารี. วิทยานิพนธ์การศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.



- จิราภรณ์ เพ็ชรรัตน์. (2562). ศึกษาเรื่องการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา
ประวัติศาสตร์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม.โรงเรียน
ตะเคียนชะ.
ทิตนา แคมมณี. (2555). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่6. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
รังสรรค์ บุชยะมา. (2550). การจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: เอกสารโรเนียว.
วัชรา เล่าเรียนดี. (2553). เอกสารการอบรมเทคนิคการจัดการเรียนรู้ข้อมูลของนักศึกษาชั้น
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่1.จากวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ .กรุงเทพฯ.
ศุภวัฒน์ ปภัสสรากาญจน์. (2554). การศึกษาแบบมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอนแบบมีส่วน
ร่วมของนักศึกษา ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์ ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา
2554. ค้นเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2567, จาก [http://rotoratum.blogspot.com/
p/1-1.html](http://rotoratum.blogspot.com/p/1-1.html)
สุเทพ อ่วมเจริญ. (2549). การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม. ค้นเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2567, จาก
<http://cddweb>
อรรถัย จันใด. (2553). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสกลนคร. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย มหาสารคาม.
อังคณา อ่อนฮาน. (2562). ผลการใช้การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการ
ทำงานและอาชีพสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
นเรศวร, 23(2) เมษายน - มิถุนายน 2564.
Robbins, S.P. & Coulter, M.K. (2005). **Management**. California: Pearson Prentice Hall.



การพัฒนาทักษะด้านการเขียนรายการนำเที่ยวในรายวิชาการจัดการธุรกิจนำเที่ยว
และตัวแทนการท่องเที่ยวโดยใช้การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2
วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ

The Development of Travel Program Writing Skills in the Tourism Business
Management Course and Travel Agents. Peer-Assisted Learning Strategies
of The 2st Year Student In Higher Vocational Certificate
In Tourism Program, Tangtrongchit Business Administration College
of Technology.

ตรงสร วิทยาพันธ์ประชา¹

¹สาขาวิชาการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ, E-mail: 1090_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะด้านการเขียนรายการนำเที่ยวในรายวิชาการจัดการธุรกิจนำเที่ยวและตัวแทนการท่องเที่ยวของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการท่องเที่ยว 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการเรียนและหลังการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 3) ศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน งานวิจัยครั้งนี้ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการทดสอบเก็บคะแนนและแบบสอบถามความพึงพอใจกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 14 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที

ผลการวิจัย พบว่า 1) พฤติกรรมทางการเรียน นักศึกษามีพัฒนาการทางการเรียนดีขึ้น มาเข้าเรียนตรงตามเวลาและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมรวมทั้งทำแบบทดสอบ ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากกิจกรรมจับคู่เพื่อนดูแลกันเนื่องจากคู่เพื่อนจะช่วยเตือน 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักศึกษาที่ได้ทำการทดสอบก่อนเรียนได้คะแนน 7-8 คะแนน จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 42.86 อันดับต่อมาคือ 5-6 คะแนน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 35.71 9-10 คะแนน จำนวน 2 คน



คิดเป็นร้อยละ 14.29 3-4 คะแนน จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 7.14 เป็นอันดับสุดท้าย และการทดสอบหลังเรียนได้คะแนน 9-10 คะแนน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 35.71 อันดับต่อมาคือ 7-8 คะแนน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 35.71 5-6 คะแนน จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57 เป็นอันดับสุดท้าย อย่างมีนัยสำคัญที่ .05 การทำวิจัยนี้นักศึกษามีผลการทดสอบได้คะแนนดีขึ้นจากการเขียนตารางการเดินทาง ในรายวิชาการจัดการธุรกิจท่องเที่ยว 3) ความพึงพอใจต่อการใช้การเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การเขียนเส้นทางโปรแกรมการเดินทาง, วิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน, ความพึงพอใจของนักศึกษา

Abstract

The objectives of this research were as follows: 1) To develop travel program writing skills in the tour business and travel agency management course of 2st year Diploma students in Tourism. 2) To compare learning achievements. Pre-learning and after peer-to-peer learning of 2st year Diploma students. 3) To study the level of satisfaction of the students towards teaching and learning management by using peer learning. In this research, data were collected by scoring test and satisfaction questionnaire. with a sample of 14 people. The research tools were the learning achievement test. and a student satisfaction questionnaire on teaching and learning management using peer learning. Statistics used in data analysis were frequency, percentage, mean, standard deviation. and t-test dependent hypothesis statistics.

The results showed that 1) learning behavior. Students have better academic development. Come to class on time and cooperate in activities and tests. This is partly due to the activity of pairing friends to take care of each other because the pair of friends will help remind. 2) Comparison of academic achievement Students who took the pre-test received a score of 7-8 points, 6 people, accounting for 42.86 percent. The next ranking was 5-6 points, 5 people, accounting for 35.71 percent. 9-10 points, 2 people, accounting for 14.29 percent. 3 -4 points, 1 person, equivalent to 7.14 percent, was ranked last. And the post-test received a score of 9-10 points for 5 people, accounting for 35.71 percent. The next ranking was 7-8 points for 5 people,



accounting for 35.71 percent. 5-6 points for 4 people, accounting for 28.57 percent, was the last. Significantly at .05. Conducting research, students had better test scores by writing travel itineraries. In the course of tourism business management, 3) satisfaction with the use of peer-to-peer learning was overall at a high level.

Keywords: Itinerary, peer-assisted learning strategies, satisfaction

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรอาชีวศึกษาเป็นหลักสูตรที่เอื้อต่อการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริงมีลักษณะเป็นสหวิทยาการ (Multidisciplinary) เพื่อให้ผู้เรียนมีสมรรถนะ (Competency) ตามมาตรฐานอาชีพที่ตลาดแรงงานต้องการโดยเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ลึก และกว้าง เพื่อให้ปฏิบัติงานได้จริง (Solid Knowledge to Solid Practice) มีลักษณะดังนี้

1. เพื่อการฝึกทักษะวิชาชีพให้มากขึ้น
2. เน้นการฝึกในสถานประกอบการจริง
3. จัดหลักสูตรการอาชีวศึกษาในลักษณะของบูรณาการ ซึ่งควรเป็นการบูรณาการความรู้ ทักษะวิชาชีพทั้งในระหว่างประเภทวิชา หรือสาขาวิชา เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ลึก และกว้าง สามารถประกอบอาชีพได้อย่างหลากหลาย

ปัญหาจากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการจัดการธุรกิจนำเที่ยว ส่วนใหญ่นักศึกษาต้องฝึกภาคปฏิบัติ ด้านการเขียนโปรแกรมการเดินทาง ซึ่งเนื้อหาวิชามุ่งเน้นให้นักศึกษามีพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบการปฏิบัติการท่องเที่ยว ฝ่ายงานต่างๆ หลักการเขียนโปรแกรมท่องเที่ยว และการวางแผนในโปรแกรมการท่องเที่ยว ขั้นตอนการทำงาน การวางตารางเวลา การกำหนดเส้นทาง รวมถึงการปฏิบัติหน้างานโดยความรู้เหล่านี้นักศึกษาจะได้รับจากฟังบรรยายเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง รวมถึงการวางแผน บุคลิกภาพ และนำเสนอข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว ซึ่งเป็นความสำคัญของข้อมูลเนื่องจากแหล่งท่องเที่ยวและธุรกิจที่เกี่ยวข้องมีความหลากหลายของเนื้อหา และเมื่อมอบหมายงานให้นักศึกษา พบว่า นักศึกษาจะเกิดการวิตกกังวลต่อการเขียนโปรแกรมการเดินทางในธุรกิจนำเที่ยว ซึ่งอาจเป็นเพราะยังขาดความเชื่อมั่นในตนเอง การวางแผนงานตารางงานท่องเที่ยว รวมถึงข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวเป็นข้อมูลที่ต้องใช้ความสามารถด้านประสบการณ์ ความเข้าใจ และข้อมูลที่สำคัญ นักศึกษายังขาดประสบการณ์จึงไม่ทราบบทบาทและหน้าที่ของตนอย่างชัดเจน ทำให้ผลงานยังมีข้อบกพร่อง แต่เมื่อมอบหมายงานให้นักศึกษาทำเป็นกลุ่ม ผลงานของนักศึกษาส่วนใหญ่ จะมีข้อบกพร่องน้อยกว่าผลงานทำเดี่ยว แสดงให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ทาง



เขียนโปรแกรมการเดินทางธุรกิจนำเที่ยว และการนำเสนอข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวของนักศึกษาต่ำกว่า
ที่ควรซึ่งทำให้ยากและจะเกิดความท้อถอย

ดังนั้นการได้รับการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นวิธีเรียนที่ช่วยให้นักศึกษาได้มีการพึ่งพา
อาศัยกัน ทำให้นักศึกษามีสัมพันธภาพอันดีกับผู้อื่น การให้กำลังใจซึ่งกัน และกัน รวมถึงมีการปรึกษา
กันอย่างใกล้ชิด สมาชิกแต่ละคนทราบบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของตน ทำกิจกรรมการ
เรียนในลักษณะพึ่งพาซึ่งกันและกันวิธีการเรียนรู้ร่วมกันดังกล่าวนี้ได้เสริมสร้างคุณลักษณะของความ
รับผิดชอบและฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะทางสังคมที่มีคุณค่าต่อการดำรงชีวิต

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะด้านการเขียนรายการนำเที่ยวในรายวิชาการจัดการธุรกิจนำเที่ยวและ
ตัวแทนการท่องเที่ยวของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการ
ท่องเที่ยว
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการเรียนและหลังการเรียนแบบเพื่อนช่วย
เพื่อนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2
3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การ
เรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนของนักศึกษาระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สูงกว่าก่อนการเรียน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

มาตรฐานการรายวิชาการจัดการธุรกิจนำเที่ยว

จุดประสงค์รายวิชา

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการดำเนินงานธุรกิจนำเที่ยว
2. มีทักษะในการคิดวิเคราะห์เชิงบูรณาการเพื่อการท่องเที่ยว
3. มีทักษะในการจัดทำ เสนอขาย จัดนำเที่ยวแก่นักท่องเที่ยว ตามรายการนำเที่ยวและใช้
เทคนิคการแก้ปัญหา
4. ตระหนักถึงความสำคัญของจรรยาบรรณในวิชาชีพ และมีกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน



สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการดำเนินงานในธุรกิจนำเที่ยว
2. จัดทำเสนอขายและจัดนำเที่ยวแก่นักท่องเที่ยวตามรายการนำเที่ยวและการแก้ปัญหา
3. ประยุกต์ใช้ และบูรณาการความรู้เกี่ยวกับการจัดการธุรกิจนำเที่ยวในการบริการทางการท่องเที่ยวการแก้ไขปัญหาให้กับนักท่องเที่ยว

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการดำเนินงานธุรกิจนำเที่ยว โครงสร้างบทบาทหน้าที่ และรูปแบบของธุรกิจนำเที่ยว กระบวนการจัดนำเที่ยว คิดค้น ปรับปรุง พัฒนา และติดตามกิจกรรมการท่องเที่ยว การจัดทำรายการนำเที่ยว การเสนอขายการนำเที่ยว การทำธุรกรรมทางการเงินกับธนาคาร การแลกเปลี่ยนเงินตรา การประกันภัยในการท่องเที่ยว การให้บริการแนะนำ และให้ข้อมูลด้านแหล่งท่องเที่ยว การอำนวยความสะดวก และเทคนิคการแก้ปัญหาการลดความขัดแย้ง และการจัดการความเสี่ยง การคิดวิเคราะห์เชิงบูรณาการเพื่อการท่องเที่ยว จรรยาบรรณในวิชาชีพธุรกิจนำเที่ยว การรักษาความปลอดภัยของการประกอบการ และการรักษาความสัมพันธ์ที่ดีในที่ทำงาน

วิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

กันตชาติ เมธาโชติมณีกุล. (2560) กล่าวว่า การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีแนวคิดในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมและกระตุ้นกระบวนการทางความคิดให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย ช่วยให้ผู้เรียนได้คิดค้น การจัดการเรียนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนจำเป็นต้องสร้างปฏิสัมพันธ์อันดีต่อกันส่งผลให้เกิดการยอมรับซึ่งกันและกันระหว่างผู้เรียนจนเกิดเป็นความร่วมมือในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผู้เรียนตกผลึกและกลั่นกรองความรู้ที่อยู่ในสมองให้กลายเป็นคำพูดข้อเขียน ที่เป็นการแสดงออกภายนอกอย่างเป็นรูปธรรม ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนจะทำให้ผู้เรียนปรับเปลี่ยนโครงสร้างความรู้ของตนเองและมีพัฒนาการทางความคิดแบบรวบยอด คิดค้นสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ร่วมกัน

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านต่าง ๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัดให้มีคุณภาพนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

Mooney and Gordon (1950 อ้างถึงใน สุมินตรา แก่นท่าตาล, 2561) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากการกระทำของ บุคคล เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยเป็นผลจากการได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้ด้วย ตนเอง หรือจากการเรียนการสอนในชั้นเรียน



สามารถประเมินหรือวัดประมาณได้จากการทดสอบ หรือการสังเกตพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ปัญหาส่วนตัว เด็กในวัยที่กำลังเจริญเติบโตมักจะเผชิญกับปัญหาและความยุ่งยากต่างๆ รอบด้าน ทั้งที่สามารถแก้ไขได้ และไม่ได้ด้วยเหตุนี้จึงมีผู้พยายามศึกษา ปัญหาของเด็กที่เข้าสู่วัยของผู้ใหญ่ ทำให้มีการสร้างแบบสำรวจปัญหาต่างๆ เช่น แบบสำรวจปัญหาของมูนีย์ (The Mooney Problem Check List) ซึ่งสร้างขึ้นโดย R.L.Mooney และ L.V. Gordon ผู้สร้างได้พัฒนาแบบสำรวจนี้ขึ้นมาช่วยนักเรียนในการแสดงออกถึงปัญหาส่วนตัวของตนซึ่งแบบสำรวจนี้จะมีประโยชน์ช่วยให้นักเรียนสรุปปัญหา ส่วนตัวของตนเองได้ก่อนที่จะเข้าไปขอคำปรึกษาจากผู้แนะแนว ทำให้ผู้แนะแนวสามารถเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาได้ เป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน ในการทราบภูมิหลังของนักเรียนหรือปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนแต่ละคน ทำให้สามารถเข้าใจนักเรียนแต่ละคนได้นอกจากนี้แบบสำรวจปัญหาส่วนตัวยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้เป็นอย่างดี

นวัตน์ ศึกษากิจ (2561) การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความจำเป็นต่อการเรียนการสอน หรือการตัดสินผลการเรียน เพราะเป็นการวัดระดับความสามารถในการเรียนรู้ของบุคคลหลังจากที่ได้รับการฝึกฝน โดยอาศัยเครื่องมือประเภทแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ซึ่งเป็นเครื่องมือที่นิยมมากที่สุด การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามแนวคิดของ Bloom (1982) ถือว่าสิ่งใดก็ตาม ที่มีปริมาณอยู่จริง สิ่งนั้นสามารถวัดได้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก็อยู่ภายใต้กรอบแนวคิดดังกล่าว ซึ่งผลการวัดจะเป็นประโยชน์ในลักษณะทราบและประเมินระดับความรู้ ทักษะและเจตคติของนักเรียน และระดับความรู้ความสามารถตามแนวคิดของ Bloom's Digital Taxonom มี 6 ระดับ ดังนี้

Bloom's Digital Taxonomy คือความรู้ของ Bloom ที่ถูกปรับปรุงขึ้นใหม่เพื่อตอบสนอง การเปลี่ยนไปของโลกยุคดิจิทัล ซึ่งการเรียนรู้จะไม่ได้อยู่กับผู้สอนและ ผู้เรียน แต่ยังมีสื่อและ เครื่องมือดิจิทัลมาเป็นหนึ่งในการเรียนรู้อีกด้วย โดยการจัดระดับนั้นยังคงเดิมเพิ่มเติมคือ แฉวแสดง Lower Order Thinking Skills (ทักษะการคิดขั้นต่ำ) ไปยัง Higher Order Thinking Skills (ทักษะ การคิดขั้นสูง) ดังนี้

1. ระดับความรู้ความจำ (Remembering) ใช้เครื่องมือเทคโนโลยี เช่น, document, presentation, Microsoft word ในการช่วยบันทึกและจดจำสิ่งต่าง ๆ
2. ระดับความเข้าใจ (Understanding) ใช้ เครื่องมือค้นหาบนเว็บหรือการสร้าง Blog การ เลือก Subscribe บน YouTube เพื่อรับข้อมูลพัฒนาความเข้าใจให้ลึกซึ้งขึ้น หรือสรุปความเพื่อเขียน ลงทวิตเตอร์
3. ระดับการประยุกต์ใช้ (Applying) ใช้แอปพลิเคชันหรือโปรแกรมที่ช่วยในการตกแต่ง ปรับแต่ง ตัดต่อเนื้อเรื่องผลงาน เช่น Adobe illustrator เป็นต้น



2. ระดับการวิเคราะห์ (Analyzing) ใช้โปรแกรม Microsoft Excel Google Doc หรือ Spreadsheet ในการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลและรายงานออกมาเป็นกราฟ รูปภาพ เป็นต้น
3. ระดับการประเมินผล (Evaluating) การควบคุมข้อมูลบนเว็บบอร์ด การใช้ Google Doc, discussion board, chat room ในการถกแถลงข้อมูลและตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล
4. ระดับการสร้างสรรค์ (Creating) การสร้างหรือประดิษฐ์เครื่องมือ/โปรแกรมใหม่ๆ ที่ช่วยในการเรียนรู้ เช่น การพัฒนาโปรแกรม แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ เกม เป็นต้น

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจเกี่ยวกับการบริการ หมายถึง สิ่งจูงใจที่ใช้การเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้บุคคลเกิดความพึงพอใจและทำให้เกิดความรู้สึกทางบวกเพิ่มขึ้น ความพึงพอใจของผู้รับบริการเป็น สิ่งที่ผู้รับบริการจะแสดงออกในทางบวก หรือลบ ต่อสิ่งที่ได้รับจากการบริการและการนำเสนอการ บริการโดยเปรียบเทียบกับสิ่งที่ได้คาดหวังไว้ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตามปัจจัยแวดล้อม และสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

สุธรรม ขนาศักดิ์ (2560) ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกหรือทัศนคติทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือมีความชื่นชอบ พอใจต่อการที่บุคคลอื่นกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งตอบสนองความต้องการของบุคคลหนึ่งที่ปรารถนา ให้กระทำในสิ่งที่ต้องการ ซึ่งจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อสิ่งนั้นสามารถตอบสนองความต้องการให้แก่บุคคล นั้นได้ แต่ทั้งนี้ความพึงพอใจของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกันหรือมีความพึงพอใจมากน้อย 7 ขึ้นอยู่กับค่านิยมของแต่ละบุคคล และความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจตลอดจน สิ่งเร้าต่างๆ ซึ่งอาจสามารถทำให้ระดับความพึงพอใจแตกต่างกันได้ เช่น ความสะดวกสบายที่ได้รับ ความสวยงาม ความเป็นกันเอง ความภูมิใจ การยกย่อง การได้รับการตอบสนองในสิ่งที่ต้องการและ ความศรัทธา เป็นต้น ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ ผู้รับบริการจะมีความพึงพอใจมากน้อยเพียงไรขึ้นอยู่กับความต้องการของตนว่า ได้รับ การตอบสนองมากน้อยเพียงไร หากได้รับการตอบสนองมากก็จะก่อให้เกิดความจงรักภักดี และเกิด การสื่อสารแบบปากต่อปากแต่ถ้าได้รับการตอบสนองน้อยก็จะรู้สึกในแง่ลบ พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นต้องมีสิ่งจูงใจ (Motive) หรือแรงขับ (Drive) เป็นความต้องการ ที่กดดันจนมากพอที่จะจูงใจให้บุคคลเกิดพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งความต้องการของแต่ละคนไม่เหมือนกัน ความต้องการบางอย่างเป็นความต้องการทางชีววิทยา (Biological) เกิดขึ้นจากสภาวะตึงเครียด เช่น ความหิว กระหาย หรือความลำบากบางอย่างเป็น ความต้องการทางจิตวิทยา (Psychological) เกิดจากความ ต้องการการยอมรับ (Recognition) การยกย่อง (Esteem) หรือการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน (Belonging) ความต้องการกลายเป็นสิ่งจูงใจเมื่อได้รับการกระตุ้นอย่างเพียงพอจนเกิดเป็นความตึงเครียด โดยทฤษฎีที่ได้รับความนิยมมากที่สุด 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีของฟรอยด์ และทฤษฎีของมาสโลว์



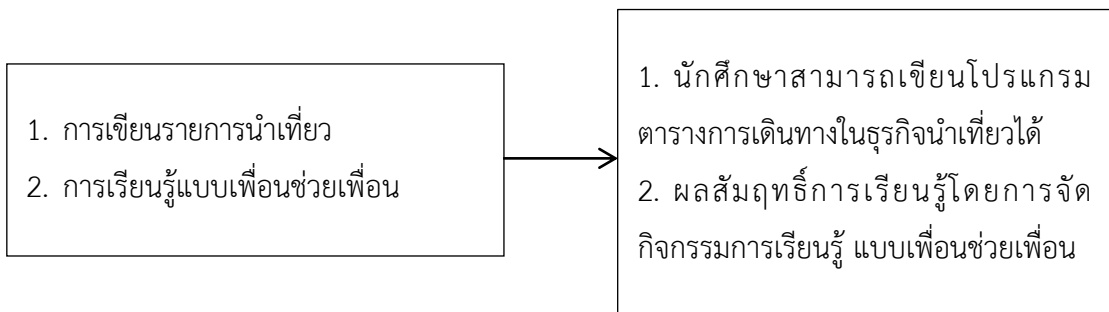
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พลอยรุ่ง ศรีแย้ม (2561) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การดำเนินการของฟังก์ชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนกับการสอนแบบปกติ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การดำเนินการของฟังก์ชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนสูงกว่าการสอนแบบปกติ

วุฒิกษณ์ ก่อบุญ (2564) การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การดูแลรักษาสุขภาพเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและครอบครัวสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า การจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การดูแลรักษาสุขภาพเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและครอบครัว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัย สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 81.54/81.67 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 พบว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

โสภิตา ชื่อสุนทร (2565) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการใช้ บทเรียนสัมผัสออนไลน์โดยใช้ กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช.1 วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน พบว่า ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การพิมพ์สัมผัสเบื้องต้น พิจารณาจากการศึกษากลุ่มตัวอย่างของนักศึกษาจำนวน 39 คนพบว่าเมื่อผู้เรียนได้เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการใช้โปรแกรมแล้วมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย 12.65 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน พัฒนาการเรียนรู้เพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ย 5.34 คะแนน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรของการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2566 จำนวนรวม 14 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคำนึงถึงคุณสมบัติของกลุ่มตัวอย่างเป็นหลัก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาการจัดการธุรกิจนำเที่ยวและตัวแทนการท่องเที่ยว เรื่องการเขียนรายการนำเที่ยว จำนวน 4 คาบ คาบละ 40 นาที
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนรายการนำเที่ยว โดยแบบทดสอบเป็นแบบปฏิบัติการเขียนโปรแกรมตารางการเดินทางแบบ One day trip จำนวน 1 ข้อ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ครอบคลุม ความเหมาะสมของข้อมูล ความชัดเจนของภาษา และรูปแบบของเนื้อหา และนำมาปรับปรุงแก้ไข
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ครอบคลุม ความเหมาะสมของข้อมูล ความชัดเจนของภาษา และรูปแบบ ของเนื้อหา และนำมาปรับปรุงแก้ไข
3. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ทำการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาว่าข้อความในสื่อ/แบบทดสอบ/แบบสอบถาม เป็นข้อสังเกตที่ตรงกับสิ่งที่ต้องการในการวิจัยได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและครอบคลุมเนื้อหาที่ได้ศึกษา
4. นำรูปแบบการให้คะแนนไปใช้จริง และทำการเก็บข้อมูลทำการประเมินคะแนน และผลการทดสอบของนักศึกษา เรื่อง ประเภทของการจัดนำเที่ยว ในรายวิชาการจัดการธุรกิจนำเที่ยวและตัวแทนการท่องเที่ยวของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 ห้อง 8 สาขาวิชาการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ



วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1. นำคะแนนเปรียบเทียบจากการทดสอบที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 14 คน
2. นำแบบสอบถามพึงพอใจของนักศึกษาที่ตอบสามารถเก็บได้ทั้งหมด เป็นแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ คิดเป็นร้อยละ 100

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. คิดจากคะแนนการทดสอบของนักศึกษา เรื่อง ประเภทของการจัดนำเที่ยว ในรายวิชาการจัดการธุรกิจนำเที่ยวและตัวแทนการท่องเที่ยว โดยคิดคำนวณเป็น ค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบ และค่าร้อยละ ของคะแนนที่ผ่านเกณฑ์ตามที่ยูสอนกำหนดไว้
2. นำค่าสถิติร้อยละ และค่าสถิติ ค่าเฉลี่ยของคะแนนในการทดสอบทั้ง ก่อน และหลังมาวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนไปในทางที่ดีขึ้นหรือไม่ มีผลจากคะแนนทดสอบดีขึ้นหรือไม่ โดยใช้สูตรการคำนวณ ดังนี้

สูตรการคำนวณร้อยละ

สามารถคำนวณได้จากสูตร

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนข้อมูลที่บันทึกได้} \times 100}{\text{จำนวนตัวอย่าง}}$$

การคำนวณเพื่อศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนในการใช้โปรแกรมคาซุท ในแต่ละครั้งมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักศึกษาไปในทางที่ดีขึ้น คิดเป็นกึ่งเปอร์เซ็นต์/ ครั้ง โดยการใช้สูตรการคำนวณ ดังนี้

$$\text{ค่าร้อยละ} = n / N \times 100$$

เมื่อ n คือ จำนวนที่ต้องการเปรียบเทียบ

เมื่อ N คือ จำนวน ข้อมูลทั้งหมด

สูตรการคำนวณค่าเฉลี่ย

สามารถคำนวณได้จากสูตร

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

การคำนวณเพื่อเปรียบเทียบในแต่ละครั้งนักศึกษามีผลเฉลี่ยของคะแนนจากการทดสอบหรือไม่คิดคะแนนเฉลี่ยเป็นกึ่งคะแนน/ครั้ง โดยการใช้สูตรการคำนวณดังนี้

เมื่อ \bar{X} คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต



ΣX คือ ผลบวกของข้อมูลทุกค่า

n คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3. ค่าเฉลี่ยเลขคณิตของกลุ่มตัวอย่าง (Sample Arithmetic Mean)

4. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง (Sample Standard Deviation)

5. การวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอน วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยเกณฑ์การแปลผลเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจในรูปแบบการจัดการเรียนการสอนใช้หลักเกณฑ์ ดังนี้

4.51 – 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

2.51 – 3.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับ ปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายเป็นรายบุคคลโดยพิจารณาจากจำนวนครั้งของการมาเรียน และขาด ที่ได้จากแบบบันทึกพฤติกรรมทางการเรียน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ ก่อนการทำการวิจัยเพื่อนำมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย คู่ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลพฤติกรรมทางการเรียน

คู่ที่	รหัส นักศึกษา	มา เรียน (คาบ)	ขาดเรียน (คาบ)	รหัส นักศึกษา	มาเรียน (คาบ)	ขาดเรียน (คาบ)
1	49370	14	2	49665	16	-
2	49372	16	-	49511	14	2
3	49373	15	1	49413	13	3
4	49377	14	2	49410	16	-
5	49381	16	-	49378	11	5
6	49382	15	1	49411	14	2
7	49412	16	-	49388	16	-



จากตารางที่ 1 พบว่านักศึกษา มีพฤติกรรมทางการเรียนโดยเข้าเรียนทุกคาบ จำนวน 6 คนคิดเป็นร้อยละ 42.86 รองลงมาคือ 14 คาบ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57 อันดับต่อมาคือ 15 คาบ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 อันดับต่อมาคือ 13 คาบ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 7.14 และ 11 ครั้ง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 7.14 เป็นอันดับสุดท้าย

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบจำนวนผู้ที่ได้ระดับคะแนนทดสอบก่อนทำการวิจัย (Pre-test) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 รายวิชา การจัดการธุรกิจนำเที่ยวและตัวแทนการท่องเที่ยว

Pre-test คะแนนเต็ม	ห้อง	จำนวน นักศึกษา	ผลการทดสอบก่อนทำการวิจัย				
			คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน
10			0-2	3-4	5-6	7-8	9-10
	2/8	14 คน (ร้อยละ)	0 คน (0.00)	1 คน (7.14)	5 คน (35.71)	6 คน (42.86)	2 คน (14.29)

จากตารางที่ 2 พบว่านักศึกษา มีผลการทดสอบก่อนทำการวิจัย 7-8 คะแนน จำนวน 6 คนคิดเป็นร้อยละ 42.86 อันดับต่อมาคือ 5-6 คะแนน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 35.71 9-10 คะแนน จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 3-4 คะแนน จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 7.14 เป็นอันดับสุดท้าย

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบจำนวนผู้ที่ได้ระดับคะแนนทดสอบหลังการทำวิจัย (Post-test) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 รายวิชา การจัดการธุรกิจนำเที่ยวและตัวแทนการท่องเที่ยว

Poet-test คะแนนเต็ม	ห้อง	จำนวน นักศึกษา	ผลการทดสอบก่อนทำการวิจัย				
			คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน
10			0-2	3-4	5-6	7-8	9-10
	2/8	14 คน (ร้อยละ)	0 คน (0.00)	0 คน (0.00)	4 คน (28.57)	5 คน (35.71)	5 คน (35.71)

จากตารางที่ 3 พบว่า นักศึกษา มีผลการทดสอบหลังทำการวิจัย 9-10 คะแนน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 35.71 อันดับต่อมาคือ 7-8 คะแนน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 35.71 5-6 คะแนน จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57 เป็นอันดับสุดท้าย



ตารางที่ 4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

ประเด็นด้านความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{X}	SD	ระดับ
1. นักศึกษากลับแสดงออกถึงการคิดต่อเพื่อนและผู้สอนมากขึ้น	4.57	0.18	มากที่สุด
2. นักศึกษาเข้าใจเนื้อหามากขึ้นจากการจัดกิจกรรมการจับคู่เพื่อน	4.26	0.27	มาก
3. นักศึกษามีโอกาสแสดงความมั่นใจกับเพื่อน	4.43	0.32	มาก
4. บรรยากาศในการเรียนทำให้นักศึกษาเกิดความคิดที่หลากหลาย	4.52	0.83	มากที่สุด
5. นักศึกษามีความพึงพอใจในความสามารถของผู้สอน/คุณภาพ/สิ่งสนับสนุนการสอน	4.88	0.55	มากที่สุด
ความพึงพอใจในภาพรวม	4.75	0.42	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักศึกษากลับแสดงออกถึงการคิดต่อเพื่อนและผู้สอนมากขึ้นพบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.57 (SD=0.18) มีระดับความพึงพอใจ มากที่สุด ในด้านนักศึกษเข้าใจเนื้อหามากขึ้นจากการจัดกิจกรรมการจับคู่เพื่อน พบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.26 (SD=0.27) มีระดับความพึงพอใจ มาก ในด้านนักศึกษามีโอกาสแสดงความมั่นใจกับเพื่อน พบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.43 (SD=0.32) มีระดับความพึงพอใจ มาก ในด้านบรรยากาศในการเรียนทำให้นักศึกษาเกิด ความคิดที่หลากหลาย พบว่า มีค่าเฉลี่ย 4.52 (SD=0.83) มีระดับความพึงพอใจ มากที่สุด ในด้านนักศึกษามีความพึงพอใจในความสามารถของผู้สอน/คุณภาพ/สิ่งสนับสนุนการสอน พบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.88 (SD=0.55) มีระดับความพึงพอใจ มากที่สุด

สรุปผลการวิจัย

ในการจัดการเรียนการสอนวิชาการจัดการธุรกิจท่องเที่ยว ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 ห้อง 8 สาขาวิชาการท่องเที่ยว โดยผู้วิจัยนำผลของการศึกษาพฤติกรรมจากการเรียนและการทดสอบก่อนทำวิจัยจากนักศึกษา โดยใช้กิจกรรมจับคู่เพื่อนช่วยเพื่อนของ นักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการท่องเที่ยว จำนวน 14 คน สรุปผลการวิจัย ดังนี้



1. สรุปลักษณะที่คู่เพื่อนได้ทำร่วมกันโดยเรียงลำดับจากกิจกรรมที่เกิดขึ้นบ่อยมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด 3 อันดับได้ดังนี้

- 1.1 ช่วยกันทำแบบทดสอบในห้องเรียน
- 1.2 ทบทวนเนื้อหาหลังจากการเรียนการสอน
- 1.3 ปรึกษาเรื่องงานที่อาจารย์มอบหมาย

และจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเรียนการสอน นักศึกษาที่ได้รับมอบหมายให้เขียนตารางการเดินทางท่องเที่ยว สามารถทำแบบทดสอบได้ถูกต้องมากขึ้นหากมีคู่เพื่อนช่วยคิดและการรอบคอบในการจัดทำข้อมูลท่องเที่ยว

2. นักศึกษามีผลการทดสอบได้คะแนนดีขึ้นจากการเขียนตารางการเดินทาง ในรายวิชาการจัดการธุรกิจท่องเที่ยว โดยใช้วิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน ทำให้คะแนนทดสอบเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาดีขึ้นจากการจัดกิจกรรมจับคู่เพื่อนช่วยเพื่อน

อภิปรายผล

1. พฤติกรรมทางการเรียน นักศึกษามีพัฒนาการทางการเรียนดีขึ้น มาเข้าเรียนตรงตามเวลา และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม รวมทั้งทำแบบทดสอบ ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากกิจกรรมจับคู่เพื่อนดูแลกัน เนื่องจากคู่เพื่อนจะช่วยเตือน ทำแบบฝึกหัดและทบทวนงาน

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักศึกษาที่ได้ทำการทดสอบ ก่อน และหลังการทำวิจัยนั้น นักศึกษามีผลการทดสอบได้คะแนนดีขึ้นจากการเขียนตารางการเดินทาง ในรายวิชาการจัดการธุรกิจท่องเที่ยว โดยใช้วิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน ทำให้คะแนนทดสอบเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดทำให้สรุปได้ว่ากิจกรรมจับคู่เพื่อนดูแลกันสามารถช่วยให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดการธุรกิจท่องเที่ยว ด้านการเขียนตารางการเดินทางท่องเที่ยว อยู่ในระดับ อ่อน อ่อนมาก มีจำนวนลดลงเป็นอย่างมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การใช้กิจกรรมจับคู่เพื่อนดูแลกันมีผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้นักศึกษา ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น จึงควรนำวิธีการนี้ไปใช้ทดลอง ใช้นักศึกษากลุ่มอื่นที่ต้องการพัฒนาการเรียนรู้อีก และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน อีกทั้งยังช่วยฝึกให้นักศึกษามีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่อีกด้วย



ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้สอนควรวางแผนการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับหลักสูตร และอยู่ระยะเวลาที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง มีโอกาสในการคิดและแสดงออกได้อย่างเต็มที่ ร่วมกันกับเพื่อนในชั้น เรียน
2. ครูผู้สอนควรจัดเตรียมเกม โปรแกรม หรือแอปพลิเคชันอื่นให้มีความหลากหลายเพื่อให้โอกาสผู้เรียนในการเลือกเกมที่ต้องการเล่น ผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน มากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กันตชาติ เมธาโชติมณีกุล. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน ในรายวิชาความรู้เกี่ยวกับงานอาชีพนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1. วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยัพณิชยการ.
- นวรรตน์ ศึกษากิจ. (2561). ปัจจัยที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามความคิดเห็นของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ. สาขาพาณิชยกรรมของโรงเรียนอาชีวศึกษา มหาวิทยาลัย สยาม.
- พลอยรุ่ง ศรีแย้ม. (2561). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การ ดำเนินการของฟังก์ชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ เพื่อนช่วยเพื่อนกับการสอนแบบปกติ. หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา คณิตศาสตร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วุฒิกษณ์ ก่อบุญ. (2564). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับ บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การดูแลรักษาสุขภาพเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและ ครอบครัวสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. โรงเรียนบ้านหันวิทยา อำเภอเกษตรสมบูรณ์ จังหวัดชัยภูมิ.
- สุมินตรา แก่นท่าตาล. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการใช้โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อ การนำเสนอ โดยใช้กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2. วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยัพณิชยการ.
- สุธรรม ขนาศักดิ์. (2561). รายงานผลการวิจัยเชิงสำรวจ ประเมินความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มี ต่อการให้บริการสาธารณะขององค์การบริหารส่วนตำบลควนขัน. อำเภอเมืองสตูล จังหวัด สตูล.
- โสภิตา ชื้อสุนทร. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการใช้ บทเรียนสัผัสสอนไลน์โดย ใช้ กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช.1 วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน. ปริญญาตรี บริหารธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.



การใช้แอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการออก
เสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ
The Usage of ELSA Speak application to Develop English Pronunciation
Skill Vocational Students Certificate of Tangtrongchit Commercial
Technological College

ชุตติมา พรหมแสง¹

¹กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ,

E-mail: chuchatimu@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน ELSA Speak มาพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ 2) ศึกษาความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน ELSA Speak กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักศึกษาของวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ ระดับชั้น ปวช.ปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 45 คน โดยการเลือกแบบสุ่มตัวอย่างแบบง่ายเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แอปพลิเคชัน ELSA Speak และแบบประเมินความพึงพอใจวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติ คือ สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน หาประสิทธิภาพของบทเรียนในแอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยพัฒนาภาษาอังกฤษ โดยใช้สถิติ คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน ELSA Speak 1) เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ มีประสิทธิภาพ 93.33/81.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ ปีการศึกษา 2565 จำนวน 45 คน ที่ได้ใช้แอปพลิเคชัน ELSA Speak เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ พบว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.70 ดังนั้น ระดับความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชัน ELSA Speak เพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษอยู่ในความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, ทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ, การเรียนรู้และการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษา



Abstract

The purpose of this study were: 1) to improve pronunciation of English in Effectiveness of application for Tangtrongchit vocational students's third year found higher than the standard 93.33/81.67 2) to study the satisfaction of ELSA Speak application. Samples were consisted of Tangtrongchit vocational students of third year in 2022. The results of the research were found as follow: 1) Effectiveness (E1/E2) of application for Tangtrongchit vocational students's third year found higher than the standard 93.33/81.67 2) The satisfaction of students who study English of Third year by using application were at highest level.

Keywords: application, English Pronunciation Skills, Application to learn and improve their English skills of students

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

ปัจจุบันการศึกษาเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงไปอันเนื่องมาจากอิทธิพลของสภาพแวดล้อมของเทคโนโลยีสารสนเทศ การเรียนรู้ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศไม่ได้จำกัดอยู่ในเฉพาะห้องเรียนและผู้สอนอีกต่อไป การเรียนการสอนแบบบรรยายอาจลดน้อยลง และมีการใช้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทเพิ่มขึ้น เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบใหม่ จึงมีความจำเป็นที่พัฒนาองค์ความรู้ใหม่จากองค์ความรู้รูปแบบเดิมที่มีอยู่ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์มากที่สุด

รมณีนยา สุธรรมจรรยา (2558 อ้างถึงใน ปวีณนุช พุ่มจิต และอังค์วรา เหลืองนภา 2562) กล่าวว่า ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งถือว่าเป็นยุคเทคโนโลยีสารสนเทศเกิดการเปลี่ยนแปลงของโลกในหลายๆด้านทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคมอันนำไปสู่การปรับตัวเพื่อให้เกิดความสามารถในการแข่งขันท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ โลกกำลังก้าวล้ำเทคโนโลยีไปอย่างรวดเร็ว ทำให้การพัฒนาด้านการศึกษา รุดหน้าก้าวไกลตามเทคโนโลยีด้วยเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลทรัพยากรทางปัญญาไว้อย่างมากมาย เพื่ออำนวยความสะดวกต่อการค้นหาข้อมูลให้แก่ผู้เรียน

ภาษาอังกฤษจัดเป็นรายวิชาในสาระการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้มีการศึกษาตลอดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมีสาระสำคัญคือ เพื่อสื่อสารในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน และแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งทักษะการอ่านถือว่าเป็นทักษะที่มีความสำคัญในการเรียนรู้ภาษาใช้สำหรับการแสวงหาความรู้ การรู้จักฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้ผู้อ่านมีพื้นฐานในการอ่านที่ดีมีทักษะความสามารถในการอ่านเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอ่านออก



เสียงคำประโยคง่าย ๆ และ ข้อความง่าย ๆ ได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง ซึ่งจะทำให้เห็นว่าการอ่านออกเสียงเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้ หากนักเรียนอ่านไม่ได้ก็จะเป็นอุปสรรคในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก ดังนั้น การที่นักเรียนจะเป็นผู้อ่านที่ดีจึงขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมที่ครูเป็นผู้จัดเตรียมทั้งยังต้องผสมผสานกับความสนใจของผู้อ่านเพื่อเป็นแรงจูงใจที่จะช่วยให้นักเรียนได้อ่านอย่างสม่ำเสมอ (ไกรสร ประดับเพชร, 2561)

ประเทศต่าง ๆ ส่วนใหญ่ยอมรับภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการติดต่อสื่อสารด้านต่างๆ เพื่อการสร้างสัมพันธไมตรีระหว่างประเทศการติดต่อธุรกิจการค้าการท่องเที่ยวและการทำสนธิสัญญาระหว่างประเทศด้วยความสำคัญของภาษาอังกฤษกระทรวงศึกษาธิการจึงได้บรรจุรายวิชาภาษาอังกฤษไว้ในหลักสูตรการศึกษาไทยตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 6 เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาทุกระดับการศึกษาทั้งภาษาอังกฤษวิชาบังคับและวิชาเลือกโดยมีเป้าหมายให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารได้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ตามระดับการศึกษาและปัจจุบันกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จำนวน 10 ประเทศได้รวมตัวกันเป็นประชาคมอาเซียนซึ่งในโครงสร้างประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนประเทศไทยได้รับมอบหมายให้เป็นศูนย์กลางทางการศึกษาอาชีวศึกษาเพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนทางอาชีวศึกษาสนองความต้องการตลาดแรงงานในภูมิภาคอาเซียนและตามข้อตกลงร่วมกันของกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้กำหนดให้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาเพื่อการทำงานและการติดต่อประสานงาน (Suthep, 2016)

Nair Krishasamy & Mello (2017) ได้ศึกษาถึงความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษซึ่งขึ้นอยู่กับหลายทักษะด้วยกัน คือ คำศัพท์ โครงสร้างการใช้ การเน้นปฏิบัติและอื่นๆ ซึ่งยังเป็นที่ยกเถียงกันอย่างกว้างขวาง ความสำคัญของทักษะเหล่านี้คือการออกเสียง ทั้งๆที่มีความเข้าใจคำศัพท์และโครงสร้างการใช้ภาษาอังกฤษแล้วผู้พูดก็ยังสื่อความหมายที่คลุมเครือเนื่องจากการออกเสียงภาษาที่ไม่ดี ถึงแม้ว่าการออกเสียงเป็นมุมมองของภาษาที่ยากต่อการเข้าใจ แต่ในความเป็นจริงก็มีการใช้ในหลายชั้นเรียน การสอนการออกเสียงได้รับความสนใจที่น้อยมาก เมื่อครูผู้สอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง (ESL) โต้แย้งกันเรื่องการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ไม่ดีของนักเรียนซึ่งการถกเถียงครั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่าพวกเขาไม่สามารถสอนให้ผู้เรียนออกเสียงได้อย่างเหมาะสมหรือผู้เรียนรู้สึกว่าเป็นภาษาที่เป็นผลมาจากการล่าอาณานิคม งานวิจัยนี้ได้เริ่มต้นขึ้นโดยการปรึกษาหารือและสอบถามความคิดเห็นของผู้สอนหลายระดับชั้นที่มีประสบการณ์ในการสอนภาษาอังกฤษผลการวิจัยของข้อมูลบางส่วนชี้ให้เห็นถึงธรรมชาติของการออกเสียงภาษาที่สองและความต้องการของครู ESL ในการสอนโดยการมุ่งเน้นไปที่สื่อการสอนและวิธีสอนที่โรงเรียนจะจัดหามาให้ สุดท้ายแล้ววิจัยที่น่าเสนอนี้ได้แสดงถึงคำแนะนำวิธีการสอนการออกเสียงที่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพให้กับชั้นเรียน ESL จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้น แสดงให้เห็นถึงสถานการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในประเทศไทยที่ควรได้รับการ



แก้ไข ทั้งการปรับตัวด้านการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมรับมือกับเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต ในขณะเดียวกันที่ปัจจุบันเทคโนโลยีมีบทบาทกับการศึกษาไทยมากขึ้นทุกวัน ทั้งการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนการใช้งานของครูผู้สอน และสังเกตได้ว่านักเรียนส่วนใหญ่ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษจะไม่กล้าอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ทั้งครูผู้สอนได้เน้นการออกเสียงและให้ฟังจากบทสนทนาและคำศัพท์จากปัญหานี้จึงมีนักการศึกษาได้นำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จะสามารถช่วยดึงความสนใจของนักเรียนให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น และ ครูผู้สอนจะสามารถสอนได้อย่างง่ายและสะดวก และ อาจส่งผลให้นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงมากขึ้น (ชยพัทธ์ แก้วนรินทร์, 2559)

การใช้แอปพลิเคชันในการจัดการเรียนรู้จะทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นดังปรากฏในผลการวิจัยของอุบลรัตน์ ศิริสุขโสภา และ สุรเดช ครุฑจ้อน (2562) พบว่าการใช้แอปพลิเคชันทำให้เกิดการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับแอปพลิเคชัน นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยโมบายแอปพลิเคชันเพื่อเสริมทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษที่เรียนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือกันสามารถเข้าร่วมกิจกรรมในห้องเรียนได้อย่างเต็มที่ ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับ Jaroslav & Blanka (2019) ที่นำแอปพลิเคชันในมือถือมาประยุกต์ใช้กับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและความสามารถในการเรียนรู้

ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอนภาษาอังกฤษซึ่งได้พบเห็นปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษมาเป็นเวลานาน พบว่าในการออกเสียงภาษาอังกฤษเป็นปัญหาหลักในกระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ ก็ได้มีการสนับสนุนและส่งเสริมให้มีการนำนวัตกรรมใหม่ ๆ มาช่วยในการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็นวิธีสอนแบบต่าง ๆ หรือ การนำแอปพลิเคชัน ELSA Speak มาช่วยพัฒนาทักษะความรู้ภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษาของวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการในการใช้แอปพลิเคชัน ELSA Speak

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และ กรอบแนวคิดในการวิจัย

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะ

ทักษะ (Skill) หมายถึง ความสามารถในการจัดการกับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับตนและคนอื่น ซึ่งนำไปสู่ระดับของการปฏิบัติที่ต้องการ (จักรกฤษ สิงห์ศิริรักษ์): ออนไลน์) สอดคล้องกับที่



Cronbach (1977: 393) กล่าวว่า ทักษะเป็นการปฏิบัติที่เกิดจากการเรียนรู้สามารถกระทำได้โดยไม่ต้องใช้ความคิดซึ่งเมื่อพิจารณาความหมายและลักษณะของทักษะข้างต้นจะเห็นได้ว่าการปฏิบัติอย่างมีทักษะจำเป็นต้องอาศัยการระบวนการพัฒนาการเรียนรู้อะไรและการทำงานของกล้ามเนื้อที่สัมพันธ์กันในการฝึกปฏิบัติการ กล่าวคือ คนที่มีทักษะย่อมสามารถทำงานได้อย่างรวดเร็วคล่องแคล่ว ถูกต้อง และแม่นยำ ไม่ขัดเขินผิดพลาด และสามารถปฏิบัติงานได้ในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน ทักษะจึงมีลักษณะ 3 ประการ คือ เป็นการตอบสนองกลไกที่ต่อเนื่องกันเป็นลูกโซ่(Response Chain) เป็นการเกี่ยวข้องและประสานกันในการเคลื่อนไหวของอวัยวะ (Movement Coordination) และเป็นการจัดระเบียบต่อเนื่อง ดังที่ Garrison and Magoon (1972: 640) กล่าวว่า ทักษะเป็นแบบของพฤติกรรมที่กระทำไปด้วยความราบเรียบ(Smooth) รวดเร็ว แม่นยำ และมีความสอดคล้องผสมผสานกันอย่างเหมาะสมของกล้ามเนื้อ อันเป็นผลมาจากการพัฒนาความสามารถของบุคคลความหมายของการออกเสียงตามหลักสัทศาสตร์

นักวิชาการและนักภาษาศาสตร์ได้ให้ความหมายและคำอธิบายเกี่ยวกับการออกเสียงตามหลักสัทศาสตร์ในการอ่าน ดังนี้

Cook (1996 อ้างถึงใน Pourhosein Gilajani, 2016) นิยามว่า การออกเสียงคือการผลิตของเสียงในภาษาอังกฤษ ผู้เรียนเรียนรู้การออกเสียงโดยการออกเสียงตามและการแก้ไขเมื่อออกเสียงไม่ถูกต้อง เมื่อผู้เรียนเริ่มการเรียนรู้การออกเสียง เขาจะสร้างความเคยชินและเอาชนะความยากในการออกเสียงในภาษาที่หนึ่ง ดังที่ Yate (2002 อ้างถึงใน Pourhosein Gilajani, 2016) กล่าวว่า การออกเสียงคือ การผลิตเสียงที่ใช้เพื่อการสร้างความหมาย

Talbot (1997: 6) และ Richards; et al (1999: 272) ได้ให้ความหมายของการออกเสียงตามหลักสัทศาสตร์ ไว้ว่า การออกเสียงตามหลักสัทศาสตร์ คือ การศึกษาถึง ความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและตัวอักษรแต่ละเสียงที่เปล่งออกมาเป็น Tomlinson (2006: online) กล่าวว่า โฟนิคส์ คือ การฝึกอ่านออกเสียงที่ผู้เรียนจะต้องศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างเสียง และรูปร่างของตัวอักษระนั้นๆ และสามารถที่จะรวมเสียงต่างๆ เป็นคำได้โดยใช้กฎเกณฑ์ทางการออกเสียง เป็นตัวกำหนด นอกจากนี้โฟนิคส์ ยังเป็นวิธีการสำคัญในการสอนอ่านเบื้องต้นอีกด้วย

ความสำคัญของการออกเสียงตามหลักสัทศาสตร์

นักวิชาการและนักภาษาศาสตร์หลายท่านได้ให้คำอธิบายถึงความสำคัญของการเรียนรู้การออกเสียงไว้หลายแง่มุมดังต่อไปนี้

Spangler (1995: 23-24) ได้สรุปว่า ทักษะการเรียนรู้การออกเสียงในการอ่านเป็นพื้นฐานที่ผู้สอนควรจะต้องเริ่มต้นตั้งแต่วัยชั้นอนุบาล นอกจากนี้การสอนอ่านโดยวิธีการดังกล่าวถือเป็นวิธีการที่



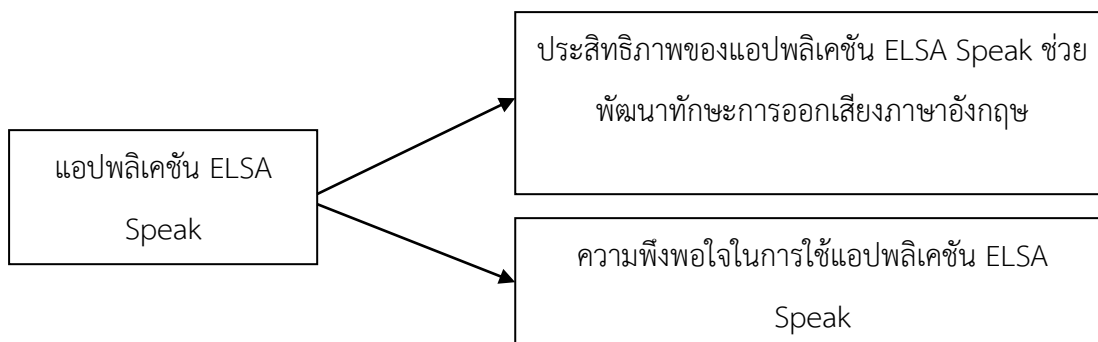
เหมาะสมสำหรับการสอนนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง เนื่องจากจะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในระบบการออกเสียงในภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น

Talbot (1997: loc.cit) กล่าวว่า ร้อยละ 85 ของคำในภาษาอังกฤษเป็นการสะกดและการอ่านออกเสียงตามเสียงพูดที่เปล่งออกมา ดังนั้นการสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการออกเสียงตามหลักสัทศาสตร์ถือเป็นหลักการเบื้องต้นที่สำคัญในการสร้างพื้นฐานการอ่านและการสะกดคำอย่างถูกต้องด้วยตนเองอย่างไรก็ตามการสอนอ่านตามหลักสัทศาสตร์นี้ควรเป็นการสอนที่ควบคู่ไปกับการสอนให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของสิ่งที่อ่านด้วยเช่นกัน

กล่าวโดยสรุป คือ การสอนอ่านควรเริ่มที่การสร้างให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับการออกเสียงตามหลักสัทศาสตร์ซึ่งเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของเสียงตัวอักษรและความสัมพันธ์ในการแยกแยะและถอดรหัสเสียงจนสามารถอ่านออกเสียงจนสามารถอ่านออกมาเป็นคำ รวมถึงการประยุกต์ใช้คำที่อ่านในการอ่านเนื้อหาที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้การสอนการออกเสียงตามหลักสัทศาสตร์ ยังเป็นวิธีการที่ถูกนำมาใช้เพื่อช่วยสอนนักเรียนที่มีปัญหาในการอ่านให้มีพัฒนาการในการอ่านที่ดีขึ้น

ทฤษฎีและแนวคิดเรื่องการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศ

การยอมรับนวัตกรรมนั้น เป็นสิ่งที่นักวิจัยและนักวิชาการหลากหลายด้านให้ความสนใจและการศึกษาโดยใช้กลยุทธ์ทางการวิจัยด้วยแนวความคิด ทฤษฎีและแบบจำลองทางจิตวิทยาสังคม เพื่อใช้ทำนายพฤติกรรมการยอมรับเทคโนโลยี นำไปสู่การพัฒนาเทคโนโลยีที่เหมาะสมแก่การใช้งานของผู้ใช้ เช่น ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (Theory of Reasoned Action: TRA) (Ajzen & Fishbein, 1980) ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB) (Ajzen, 1985) ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม (Innovation Diffusion Theory: IDT) (Rogers, 1995) ทฤษฎีปัญญาทางสังคม (Social Cognitive Theory: SOT) (Bandura, 1986) แบบจำลองการจูงใจ (Motivational Model) (Cox & Klinger, 1990) แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) (Davis, 1989) และทฤษฎี Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) (Venkatesh et al, 2003) เป็นต้น ที่มุ่งเน้นศึกษา ความตั้งใจของผู้ใช้ที่จะใช้ระบบสารสนเทศและพฤติกรรมการใช้งานที่จะเกิดขึ้นตามมา



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาของวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ระดับชั้น ปวช.ปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 45 คน โดยสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) โดยใช้ห้องที่ผู้วิจัยสอน เพื่อง่ายและสะดวกในการเก็บข้อมูลเนื่องจากประชากรทุกคนเหมือนกันเพราะมีการคัดเลือกผู้เรียนในทุกระดับผลการเรียนในแต่ละห้องตอนเลือกสาขาวิชา เพื่อการจัดเก็บข้อมูลให้ได้ประสิทธิภาพและประสิทธิผล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ บทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยสอนเสริมการออกเสียงภาษาอังกฤษ แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน แบบฝึกหัดระหว่างเรียนเป็นการฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษและแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการทดสอบหลังเรียน

2. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยสามารถแยกเป็นขั้นตอนได้ ดังนี้

2.1 สร้างแบบฝึกการออกเสียง การออกเสียงพยัญชนะ การออกเสียงสระ จำนวน 30 ข้อ

2.1.1 นำข้อสอบที่ได้ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ (IOC- Index of Item-Objective Congruence) ค่าดัชนีความสอดคล้องคือ 0.60

2.1.2 นำข้อสอบที่ได้ มาวิเคราะห์หาความยากง่าย (p) และหาอำนาจแยก (r) ของข้อสอบโดยใช้เทคนิค 50%



2.1.3 ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการทดสอบหลังเรียนศึกษาเนื้อหา รายละเอียดเกี่ยวกับการออกเสียงพยัญชนะ เสียงสระและเสียงสระผสมภาษาอังกฤษ

2.2 ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 การใช้แอปพลิเคชันการใช้แอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตร วิทยาคาร

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชัน ELSA Speak ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย 6 หัวข้อ ได้แก่ 1) เหมาะสมกับระดับความสามารถและความต้องการ 2) สอดคล้อง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ 3) นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ 4) ช่วยพัฒนาทักษะให้ดีขึ้นได้ 5) มีความน่าสนใจ และ 6) ค้นคว้าเพิ่มเติมได้จากแหล่งเรียนรู้ในห้องเรียน หรือ Internet

2.3 สร้างข้อทดสอบหลังเรียนเพื่อใช้ในการวัดผลการเรียนของนักศึกษาที่ใช้บทเรียน แอปพลิเคชัน ELSA Speak จำนวน 60 ข้อ แล้วนำไปทดสอบหาความยากง่าย (p) และ หาอำนาจแยก (r) โดยเลือกเอาเฉพาะข้อสอบที่มีค่า p อยู่ระหว่าง 0.45-0.80 และค่า r เกินกว่า 0.45 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์มาตรฐานเท่านั้น จำนวน 18 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำบทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak สอนเสริมภาษาอังกฤษ แบบฝึกหัดระหว่างเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน ELSA Speak ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. นำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนบทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยสอน และแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้ภาษาอังกฤษแอปพลิเคชัน ELSA Speak มาตรวจสอบความสมบูรณ์ และ รวบรวมเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล ในการเก็บข้อมูล สลับกับเนื้อหาเรียน 1 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ เป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำบทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยสอนไปใช้กับนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรง จิตรวิทยาคาร จำนวน 45 คนแล้วนำผลที่ได้ไปหาเกณฑ์ประสิทธิภาพ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ให้ผู้เรียน เรียนในแอปพลิเคชัน ELSA Speak พร้อมกับแบบฝึกหัดในแต่ละบทเรียนจน จบบทเรียน สลับกับเนื้อหาเรียน 1 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์

2. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์



3. นำคะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียนของผู้เรียนกับคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาใช้ในการหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยสอนโดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพได้ บทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยสอนช่วยเสริมการออกเสียงภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน ELSA Speak การออกเสียงภาษาอังกฤษ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยสอนให้ได้ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของค่าเฉลี่ยเลขคณิตของคะแนนการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของค่าเฉลี่ยเลขคณิตของคะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียน

2. แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ ใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Division) และเปรียบเทียบความพึงพอใจของนักศึกษาของวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการระดับชั้น ปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 โดยถือเกณฑ์แบบการให้คะแนนแบบจัดอันดับคุณภาพ

ผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพบทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ

ผลการหาประสิทธิภาพบทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak ทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ใช้เกณฑ์ E1/E2 เท่ากับ 80/80 ซึ่ง E1 คือ ร้อยละของค่าเฉลี่ยเลขคณิตของคะแนนการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และ E2 คือ ร้อยละของค่าเฉลี่ยเลขคณิตของคะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียนของนักศึกษา ปีการศึกษา 2565 จำนวน 45 คน ซึ่งปรากฏผล ดังนี้



ตารางที่ 1 คะแนนการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและคะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียนของ
แอปพลิเคชัน ELSA Speak

รายการ	คะแนน	คะแนน (ที่ได้)	คะแนนเฉลี่ย	ค่าร้อยละของ คะแนนเฉลี่ย
	เต็ม		รวม	
แบบฝึกหัดระหว่างเรียน	60	56	12.44	93.33
แบบทดสอบหลังเรียน	60	49	10.88	81.67

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน
บทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak ทั้งหมด 18 เสียง แบ่งเป็นเสียงสระ 9 เสียง เสียงพยัญชนะ 9
เสียง มีค่าเท่ากับ 12.44 คิดเป็นร้อยละ 93.33 และค่าเฉลี่ยของแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับ
10.88 คิดเป็นร้อยละ 81.67 ซึ่งแสดงว่าบทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยพัฒนาทักษะการ
ออกเสียงภาษาอังกฤษนี้ มีประสิทธิภาพต่อผู้เรียน

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจต่อบทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak

ข้อ	ความพึงพอใจด้านเนื้อหาวิชา	\bar{x}	SD	ระดับความพึง พอใจ
1	เนื้อหาที่เรียนเหมาะสมกับระดับ ความสามารถและความต้องการ	3.50	1.45	มาก
2	เนื้อหาที่เรียนสอดคล้องและสามารถนำไป ประยุกต์ใช้ได้	3.60	1.19	มาก
3	เนื้อหาที่เรียนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.06	0.58	มาก
4	เนื้อหาที่เรียนช่วยพัฒนาทักษะให้ดีขึ้นได้	3.96	0.56	มาก
5	เนื้อหาที่เรียนมีความน่าสนใจ	3.70	0.95	มาก
6.	เนื้อหาที่เรียนสามารถค้นคว้าเพิ่มเติมได้จาก แหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน หรือ Internet	3.16	1.34	มาก
รวม		3.66	0.60	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนแอปพลิเคชัน
ELSA Speak ด้านเนื้อหาวิชา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=3.66$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า
ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากทุกข้อ



สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาบทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ ของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการระดับ ชั้นปีที่3 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 45 คน ได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยสอนเสริมการออกเสียงภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 93.33/81.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ นับว่าบทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak มีประสิทธิภาพที่จะนำมาช่วยพัฒนาผู้เรียน

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อบทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak ด้านเนื้อหาที่เรียนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ เป็นลำดับที่มากที่สุด และเนื้อหาที่เรียนสามารถค้นคว้าเพิ่มเติมได้จากแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน เป็นลำดับสุดท้าย ดังนั้นด้านเนื้อหาวิชาโดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเป็น 3.66 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็น 0.60 แสดงว่าผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก แสดงว่าความพึงพอใจต่อบทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak สามารถสร้างความพึงพอใจให้ผู้เรียน ทั้งนี้เพราะผู้เรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจเพิ่มเติมจากการใช้บทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak ได้ฝึกทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ และทำแบบฝึกหัดเสริมในแต่ละเนื้อหา จนทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการออกเสียงภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น

จุดเด่น คือ แอปพลิเคชัน ELSA Speak ด้านเนื้อหาที่เรียนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

จุดที่ควรพัฒนาของ แอปพลิเคชัน ELSA Speak ด้านค้นคว้าเพิ่มเติม คือ ศึกษา คำศัพท์นอกห้องเรียน ปัญหาที่พบกลุ่มตัวอย่างไม่ศึกษาคำศัพท์ ตามที่ผู้วิจัยให้คำแนะนำ

อภิปรายผล

จากการวิจัยครั้งนี้ สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. แอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยเสริมพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ ทำให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียน เท่ากับ 93.33 และค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 81.67 หรือ อาจกล่าวได้ว่าบทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak ช่วยพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้เฉลี่ยร้อยละ 93.33และนักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้จากการใช้บทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak ไปใช้เฉลี่ยร้อยละ 81.67 ซึ่งสรุปเป็นเกณฑ์ประสิทธิภาพได้ 93.33/81.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80โดยผลที่ออกมาสอดคล้องกับผลการวิจัยของอุบลรัตน์ ศิริสุขโกคา และ สุรเดช ครุฑจ้อน (2562) พบว่า การใช้แอปพลิเคชันทำให้เกิดการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับแอปพลิเคชัน นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยโมบายแอปพลิเคชันเพื่อเสริมทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษที่



เรียนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือกันสามารถเข้าร่วมกิจกรรมในห้องเรียนได้อย่างเต็มที่ ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อบทเรียนแอปพลิเคชัน ELSA Speak อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ทั้งนี้อาจเนื่องจากบทเรียนมีตัวอย่างการออกเสียง และแบบฝึกหัดเสริมต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมได้ตามความสามารถของตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการออกเสียงภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น โดยผลที่ออกมาสอดคล้องผลการวิจัยของอุบลรัตน์ ศิริสุขโกคา และสุรเดช ครุฑจ้อน (2562) พบว่าการใช้ แอปพลิเคชันทำให้เกิดการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับแอปพลิเคชัน นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยโมบายแอปพลิเคชันเพื่อเสริมทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษที่เรียนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือกันสามารถเข้าร่วมกิจกรรมในห้องเรียนได้อย่างเต็มที่ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

งานวิจัยมีประโยชน์ในการเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรนำการวิจัยไปใช้ในผู้เรียนทุกชั้นปี และควรนำผลวิจัยไปต่อยอดการวิจัยเชิงทดลองร่วมกับเทคนิคการสอนแบบอื่น เช่น การเรียนแบบร่วมมือ การเรียนแบบสืบสอบ เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ไกรสร ประดับเพชร. (2561). การพัฒนาแบบฝึกทักษะโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ4R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไตรคามประชาสรรค์.

จิราภรณ์ เสืออินทร์. (2559). การพัฒนาทักษะความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยการสอนแบบโฟนิกส์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบุญคุ้มราษฎร์บำรุง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

พิณทิพย์ ทวยเจริญ. (2544). แนวการออกเสียงภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

รมณียา สุวรรณจรรยา. (2558). ผลการใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนเว็บ เล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่



การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชา
เทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อุบลรัตน์ ศรีสุขโกคา และสรเดช ครุฑจั่น. (2562). *การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันเพื่อเสริมทักษะ
การอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยเทคนิค
การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน.* วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้า
พระนครเหนือ. 10 (2): 227-236.

Al-Suqri, M. N., & Al-Kharusi, R. M. (2015). Ajzen and Fishbein's **theory of reasoned
action (TRA)(1980)**. In *Information seeking behavior and technology
adoption: Theories and trends* (pp. 188-204). IGI Global.

Bandura, A. (1991). Social cognitive theory of self-regulation. **Organizational behavior
and human decision processes**, 50(2): 248-287.

Conner, M. (2020). *Theory of planned behavior*. **Handbook of sport psychology**, 1-18.

Cox, W. M., & Klinger, E. (2002). *Motivational structure: Relationships with substance
use and processes of change*. **Addictive behaviors**, 27(6): 925-940.

Jaroslav K., & Blanka K. (2019). **Use of Smartphone Applications in English
Language Learning-A Challenge for Foreign Language Education.**
Master's thesis. Czech Republic, University of Hradec Králové.

Silva, P. (2015). **Davis' technology acceptance model (TAM)(1989)**. *Information
seeking behavior and technology adoption: Theories and trends*, 205-219.

Venkatesh, V., Thong, J. Y., & Xu, X. (2016). *Unified theory of acceptance and use of
technology: A synthesis and the road ahead*. **Journal of the association
for Information Systems**, 17(5), 328-376.

Wani, T. A., & Ali, S. W. (2015). *Innovation diffusion theory*. **Journal of general
management research**, 3(2), 101-118.



การพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์สัมผัสโดยใช้โปรแกรมเกมส์ฝึกทักษะพิมพ์ไทย
วิชาพิมพ์ไทยเบื้องต้น ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1
The Development of Touch Typing Skills by Using the Thai Typing
Practice Game Program Introduction to Thai Typing of Students at The
Vocational Certificate Level (Vocational Certificate) in The First Year

อริศราภรณ์ เส็งหลวง¹

¹วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ, E-mail: ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการพิมพ์สัมผัสของนักศึกษาในรายวิชาพิมพ์ไทยเบื้องต้น 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนและหลังฝึก โดยใช้เกมส์ฝึกทักษะการพิมพ์ไทย ในรายวิชาพิมพ์ไทยเบื้องต้น พัฒนาทักษะการพิมพ์สัมผัสของนักศึกษาในรายวิชาพิมพ์ไทยเบื้องต้น 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้เกมส์ฝึกทักษะการพิมพ์ไทยเบื้องต้น

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการพัฒนาทักษะการพิมพ์สัมผัสของนักศึกษาในรายวิชาการพิมพ์ไทยเบื้องต้น โดยการฝึกพิมพ์สัมผัสใช้โปรแกรมเกมส์ฝึกทักษะพิมพ์ไทย ที่ผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญมีผลการรวมพิจารณาความเหมาะสมระดับมากที่สุด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนและหลังฝึก โดยใช้เกมส์ฝึกทักษะการพิมพ์ไทย ในรายวิชาพิมพ์ไทยเบื้องต้นก่อนฝึก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 15.27 หลังจากทำวิจัยโดยการใช้โปรแกรมเกมส์ฝึกทักษะ ครั้งที่ 1 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 18.33 หมายความว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถพิมพ์สัมผัสอยู่ในเกณฑ์พอใช้ ครั้งที่ 2 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 21.40 หมายความว่า อยู่ในเกณฑ์ พอใช้ ครั้งที่ 3 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 24.33 หมายความว่าอยู่ในเกณฑ์ดี ครั้งที่ 4 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 28.00 หมายความว่า อยู่ในเกณฑ์ดีมาก และครั้งที่ 5 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 32.27 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก เปรียบเทียบระหว่างก่อนฝึกกับหลังฝึกครั้งที่ 5 จะเห็นถึงผลสัมฤทธิ์เฉลี่ยอยู่ที่ 17.00 คำ/นาที 3) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการใช้เกมส์ฝึกทักษะพิมพ์ไทยเบื้องต้นเฉลี่ยอยู่ที่ 4.83 หมายถึงพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ: เกมส์ฝึกทักษะภาษาไทย, ทักษะการพิมพ์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, พิมพ์สัมผัส



Abstract

This research aims to 1) Develop students' touch typing skills in the Basic Thai Typing course. 2) Compare the academic achievement of students before and after training. Using games to practice Thai typing skills in the basic Thai typing course. Develop students' touch typing skills in the introductory Thai typing course. 3) Study student satisfaction with using games to practice basic Thai typing skills.

The research results found that 1) Results of the development of students' touch typing skills in the Basic Thai Typing course. By practicing touch typing using a game program to practice Thai typing skills. That has been examined by experts and has the highest level of appropriateness.) Academic achievement of students before and after training Using games to practice Thai typing skills In the basic Thai typing course before training, the average was 15.27. After doing research by using the skills training game program the first time, the average was 18.33, meaning that the sample group's touch typing ability was fair. The second time, the average was 21.40, meaning that In the 3rd time, the average was 24.33, meaning it was in the good condition. The 4th time, the average was 28.00, meaning it was in the very good condition. And the 5th time, the average was 32.27, in the very good condition. Compare between before. After practicing for the 5th time, you will see an average achievement of 17.00 words/minute. Students were satisfied with using the game to practice basic Thai typing skills, with an average of 4.83, meaning the most satisfied.

Keywords: Games to practice Thai skills, typing skills, learning achievement, touch typing

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันวิถีชีวิตของคนไทยเริ่มเปลี่ยนไปสู่ชีวิตดิจิทัลด้วยเทคโนโลยีที่เพิ่มมากขึ้น จำนวนคนไทยรุ่นใหม่ที่ใช้อินเทอร์เน็ต ในชีวิตประจำวันเพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว มีความนิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์ ติดต่อสื่อสารอย่างแพร่หลายในชีวิตประจำวัน การใช้ ภาษาสนทนาอย่างเร่งรีบในเวลาจำกัดของคนไทยสมัยใหม่ก็ยิ่งผิดเพี้ยนไปจากหลักภาษาไทย เพียงเพื่อช่วยให้การพิมพ์ง่าย สั้น และเร็วขึ้น ค่านิยมในการใช้ภาษาไทยรูปแบบใหม่ที่เรียกภาษาไทยเน็ตเป็นเรื่องทันสมัย เกิดกระแสสังคมที่เห็นเรื่องการ



ใช้ ภาษาไทยที่บกพร่องเป็นเรื่องปกติ และนิยมสร้างคำใหม่เพื่อสื่อสารให้รวดเร็วขึ้นคนไทยรุ่นใหม่มักขาดความรู้ด้านพื้นฐานทาง ภาษาไทยและละเลยไม่ระมัดระวังการใช้ภาษาไทยจนกลายเป็นนิสัยและทำให้เกิดปัญหาวิกฤตภาษาไทย พัฒนาทักษะภาษาไทยในชั้นเรียนให้มีประสิทธิภาพ (เด่น ดวง, and ศิริ น ทิพย์. "วัฒนธรรม ไทย ยุค 4.0: การใช้ ภาษา ของ คน ไทย ใน สื่อ สังคม ออนไลน์ Thai Culture 4.0: The Language Usage of Thai People in Social Media.")

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 เป็นหลักสูตรหลังมัธยมศึกษาตอนต้นหรือ เทียบเท่า ที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการศึกษาด้านวิชาชีพระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการศึกษา แห่งชาติ เป็นไปตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ มาตรฐานการศึกษาของชาติ และกรอบคุณวุฒิอาชีวศึกษาแห่งชาติ โดยเน้นการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ จากการสอนผู้สอนพบว่านักศึกษามีพัฒนาการด้านการพิมพ์ช้า มีปัญหาด้านการพิมพ์ วางนิ้วไม่ตรงแป้นอักษรทำให้พิมพ์ผิด นักศึกษาขาดความสนใจในการพิมพ์ ทั้งนี้ผู้สอนจึงเลือกนักศึกษาที่มีปัญหาดังกล่าว จำนวน 15 คน เพื่อฝึกพิมพ์จากโปรแกรมเกมส์คอมพิวเตอร์

จากการฝึกทักษะการพิมพ์สัมผัสโดยใช้โปรแกรมเกมส์ผู้สอนพบว่า นักศึกษาสามารถนำทักษะที่ได้จากการฝึกมาประยุกต์ใช้ในการเรียนในระดับที่สูงขึ้น และยังสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน การประกอบอาชีพในอนาคตได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการพิมพ์สัมผัสของนักศึกษาในรายวิชาพิมพ์ไทยเบื้องต้น
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนและหลังฝึก โดยใช้เกมส์ฝึกทักษะการพิมพ์ไทย ในรายวิชาพิมพ์ไทยเบื้องต้น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้เกมส์ฝึกทักษะการพิมพ์ไทยเบื้องต้น

สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาที่ฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมส์ฝึกทักษะพิมพ์ไทย ในรายวิชาพิมพ์ไทยเบื้องต้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และมีทักษะด้านการพิมพ์ไทยเบื้องต้นเพิ่มมากขึ้น และพิมพ์ได้รวดเร็วแม่นยำ ถูกต้อง

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

ความรู้และทักษะด้านการพิมพ์ วิธีการพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์ดีดไทย ในการเรียนวิชาพิมพ์ไทยได้ถูกวิธีผู้สอนต้องมีการวางแผนให้ผู้เรียนเริ่มฝึกทักษะขั้นพื้นฐานก่อนที่จะลงมือพิมพ์



เพราะจะทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มขึ้นรวมทั้งรู้สึกผ่อนคลายก่อนที่จะ ปฏิบัติจริง ครูผู้สอนต้องให้ผู้เรียน ทำความคุ้นเคยกับบรรยากาศในชั้นเรียนไม่ให้เกิดอาการกลัวการพิมพ์ผิดเป็น จนทำให้เกิดการมองแป้นวิธีที่สามารถ พิมพ์ผิดได้ถูกต้องและจำแป้นได้แม่นยำตั้งแต่เริ่มแรก ผู้ฝึก พิมพ์ผิด ที่จะต้องฝึกพื้นฐานเบื้องต้นตั้งแต่ ท่างั่ง การดู หนังสือ ศีรษะ การวางเท้า การรู้จักอุปกรณ์ ส่วนต่าง ๆ ของเครื่องพิมพ์ดีดวิธีใช้เครื่องพิมพ์ดีดที่ถูกต้อง การวางนิ้วสัมผัส การก้าวนิ้ว ไปยังแป้น อักษรทั้งแป้นล่างและแป้นบนรวมทุกแป้นบนเครื่องพิมพ์ดีดอย่างมั่นใจโดยผู้ที่จะฝึกพิมพ์ดีดได้ แม่นยำถูกต้อง รวดเร็ว คล่องแคล่วต้องศึกษาให้เกิดความเข้าใจทั้ง 2 ด้าน คือ ด้านทฤษฎีและปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการ เรียนรู้ในเรื่องเนื้อหาการฝึกทักษะด้านการพิมพ์เทคนิคในการพิมพ์จนบรรลุผลตรง ตามจุดประสงค์กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) โดยมี วัตถุประสงค์ให้นักศึกษาได้รับการฝึกฝน อบรม ให้มีความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ เจตคติ วินัย และ ความรับผิดชอบ ที่มีความสามารถประกอบอาชีพทางด้านพาณิชยกรรมอย่างแท้จริง

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

John P. De Cecco (1968 อ้างถึงใน กรมวิชาการ 2542) ที่ได้วิเคราะห์การเรียนทักษะจาก ทฤษฎีการ เรียนรู้ และได้กล่าวสรุปไว้ว่าการเรียนรู้ทักษะประกอบด้วย 3 เงื่อนไข ได้แก่ 1) ความ ต่อเนื่อง (Contiguity) 2) การฝึก (Practice) และ 3) การรู้ผลการฝึก (Feedback)

ความต่อเนื่อง หมายถึงการเกิดขึ้นระหว่างการเสนอสิ่งเร้ากับการตอบสนองนั้นเกือบจะ พร้อม ๆ กันซึ่ง จะมี ความหมายเกี่ยวเนื่องกับระยะเวลาที่เกิดขึ้น (Timing) หรือการเรียงลำดับของ การเกิดเหตุการณ์ (Proper Order) หรือการ ประสานสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน (Coordination) ความ ต่อเนื่องของการเรียนรู้เพื่อให้เกิดทักษะมีหลักการ หลักการที่ 1 การ เรียงลำดับที่ถูกต้อง (Proper Sequence) ระหว่าง R - R ของแต่ละทักษะย่อยและการ เรียงลำดับของทักษะรวมหากการ เรียงลำดับไม่ถูกต้องแล้วจะทำให้ผู้เรียนทำทักษะนั้นไม่ถูกต้อง เช่น ผู้หัด พิมพ์ดีดใหม่ต้องการฝึก ทักษะการวางนิ้ว การก้าวนิ้ว การจัดรูปแบบซึ่งการเรียงลำดับที่ถูกต้องนั้นผู้หัดพิมพ์ดีด จะสามารถ พิมพ์เป็นประโยคและถูกต้องตามแบบฟอร์ม ปัญหาที่เกิดขึ้นในการฝึกทักษะและอยู่ระหว่างการ วิจัย ได้แก่การฝึกแยกครั้งละทักษะย่อย (Part Method) หรือฝึก ต่อเนื่องทุกทักษะ (Whole Method) หรือที่ เรียกใน ข้อโต้แย้งนี้ว่า (Part-Whole) เช่นการฝึกหัดนักศึกษาที่เพิ่งหัดพิมพ์ดีดใหม่จะ ประกอบด้วยลักษณะต่าง ๆ เริ่มจาก การฝึกปฏิบัติท่างั่งพิมพ์ดีดการวางนิ้ว การเคาะแป้นการพิมพ์ วางศูนย์การพิมพ์บัญชี การพิมพ์ จดหมายเป็นต้น การฝึกแยกจะเป็นการฝึกครั้งละทักษะย่อยแล้วให้ นำมารวมกันในที่สุด (Chaining) ส่วนการฝึก รวมจะเป็นการ ฝึกที่ครูจะสาธิตให้ครบทุกทักษะแล้วให้ นักศึกษาทำตามจนครบทุกทักษะซึ่งผลจากการวิจัยของ F.J. McGuigan and MacCaslin

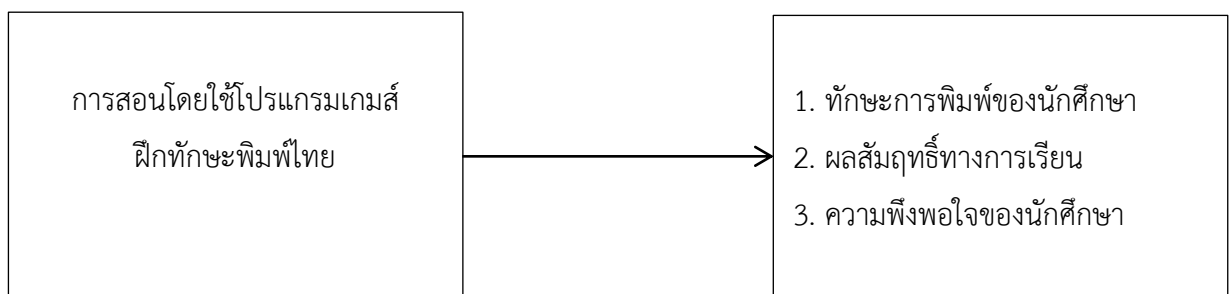


งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุนทรทิพย์สีสัน ศึกษาเจตคติในการเรียนวิชาพิมพ์ดีดไทยของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศสตรีวิทยา 2 กรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบทดสอบแบบวัดเจตคติในการเรียนวิชาการ งานอาชีพและเทคโนโลยี (พิมพ์ดีดไทย) พบว่านักศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 5 มีเจตคติในการเรียนพิมพ์ดีดไทยคิด เป็นระดับดีมากที่สุด 93.70 % มีเจตคติไม่ดีคิดเป็น 6.30 % สรุปได้ว่า นักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีเจตคติที่ดี ในการเรียนวิชาพิมพ์ดีดมากที่สุด

นารินทร์ โฉมอินทร์ ศึกษาการวิจัยเรื่องการแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพิมพ์ดีดไทย ด้วยคอมพิวเตอร์ ระดับ ปวช. 1 นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการพิมพ์ที่ดีความสามารถในการพิมพ์ที่รวดเร็ว และแม่นยำทางการเรียนในวิชาพิมพ์ดีดไทยด้วยคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช. 1 แผนกบริหารธุรกิจ ใช้วิธีการ แก้ปฏิบัติตามเนื้อหาและการเรียนรู้ในห้องเรียนที่ไม่มี ความรู้ความสามารถในการเรียน พิมพ์ดีดมาก่อน จำนวน 45 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แบบ ตารางบันทึกการพิมพ์แบบก้าวหน้าตาราง แสดงผลการคิดคำสุทธิต่อหน้าที่ตามหลักบันได 9 ชั้น แบบฝึกทักษะพัฒนาการพิมพ์ ชุดที่ 1-5 รวม 5 ชุด ผลการวิจัยผู้เรียนสามารถพัฒนาการพิมพ์ให้รวดเร็ว และ แม่นยำขึ้นจากการฝึกปฏิบัติหลังจากได้รับการฝึกปฏิบัติ ที่ถูกต้องและบ่อยครั้งขึ้น จากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นได้ว่า การสอนการพิมพ์ดีดไทย มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ จะต้องจัดการเรียนการสอนโดยฝึกทักษะในการพิมพ์เพื่อให้นักศึกษา-นักศึกษาได้รับการ ฝึกฝนอบรม ให้มีความรู้ความสามารถในการปฏิบัติงานตลอดจนมีทัศนคติที่ดีและมีทักษะในวิชาชีพถึงเกณฑ์ซึ่ง เป็นที่ยอมรับก่อนที่จะเข้าสู่ตลาดแรงงาน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวช.1 ห้อง 1/6 เรียนวิชาพิมพ์ไทย เบื้องต้นภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 45 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวช.1 ห้อง 1/10 ที่เรียน วิชาพิมพ์ไทยเบื้องต้น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ จำนวน 15 คน คัดเลือกโดยการเจาะจงนักศึกษาที่มีปัญหาทางด้านการพิมพ์ไม่มองแป้น ความเร็วในการพิมพ์ จำนวนคำที่พิมพ์ได้ไม่ถึงเกณฑ์ที่ผู้สอนระบุ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. โปรแกรมเกมส์สำเร็จรูป

ผู้สอนคัดเลือกจากโปรแกรมสำเร็จรูปของบริษัทคอมพิวเตอร์เอง เทคโนโลยี จำกัด โดยให้นักศึกษาฝึกพิมพ์จากโปรแกรมเกมส์คอมพิวเตอร์ และทดสอบการพิมพ์จากโปรแกรมแบบทดสอบของบริษัทคอมพิวเตอร์เอง เทคโนโลยี จำกัด

2. แบบประเมินการฝึกพิมพ์จากโปรแกรมเกมส์สำเร็จรูป

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้สอนจะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบฝึกทักษะการพิมพ์ และเครื่องมือแบบพิมพ์ในการประเมินการพิมพ์ที่ใช้บันทึกคะแนนฉบับสมบูรณ์ ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ให้นักศึกษาฝึกพิมพ์จากโปรแกรมเกมส์สำเร็จรูปจนเกิดความชำนาญ

2. ดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างด้วยแผนจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นและให้นักศึกษาฝึกพิมพ์จากโปรแกรมสำเร็จรูป ฝึกทักษะทุกสัปดาห์เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ บันทึก จำนวนคำ/นาที ทุกครั้ง คือ ครั้งที่ 2-5

3. ให้นักศึกษาทำแบบประเมินการพิมพ์อีกครั้งหลังจากที่ทำเครื่องมือฝึกทักษะครบ 4 สัปดาห์แล้ว ผู้สอนบันทึกจำนวนคำ/นาที ครั้งที่ 5

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาค่าเฉลี่ย



ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้เกมส์ฝึกทักษะพิมพ์ไทยเบื้องต้น
สถิติที่ใช้คือค่าเฉลี่ย โดยใช้การแปลผลมาตราส่วนค่า 5 ระดับ ใช้เกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.51-5.00	หมายความว่า	พึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.51-4.50	หมายความว่า	พึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย	2.51-3.50	หมายความว่า	พึงพอใจพอใช้
ค่าเฉลี่ย	1.51-2.50	หมายความว่า	พึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00-1.50	หมายความว่า	พึงพอใจน้อยที่สุด

2. สถิติการเปรียบเทียบที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ t-test (t-test Dependent) (ล้วน
สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2539: 87)

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 การพัฒนาทักษะการพิมพ์

นักศึกษา ลำดับ	เก็บข้อมูลการใช้โปรแกรมเกมส์ฝึกทักษะการพิมพ์						เปรียบเทียบความเร็วใน การพิมพ์ระหว่างก่อน พิมพ์และหลังฝึก
	ก่อนฝึก	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ประเมิน หลังฝึก	
1	10	11	15	17	20	28	18
2	15	17	18	25	30	32	17
3	19	20	23	24	28	35	16
4	11	18	20	23	27	36	25
5	19	22	25	26	29	31	12
6	13	16	19	25	30	34	21
7	14	19	20	23	28	32	18
8	20	22	28	29	34	37	17
9	18	20	25	27	29	33	15
10	15	18	19	22	26	30	15
11	11	15	17	20	25	27	16
12	13	17	20	22	25	30	17
13	17	20	25	28	30	32	15
14	16	19	22	27	30	35	19
15	18	21	25	27	29	32	14
ค่าเฉลี่ย	15.27	18.33	21.40	24.33	28.00	32.27	17.00



จากตารางที่ 1 พบว่า ก่อนการฝึกค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 15.27 หลังการฝึกครั้งที่ 1 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 18.33 หมายความว่า อยู่ในเกณฑ์ พอใช้ ครั้งที่ 2 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 21.40 หมายความว่า อยู่ในเกณฑ์ดี ครั้งที่ 3 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 24.33 หมายความว่า อยู่ในเกณฑ์ดี ครั้งที่ 4 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 28.00 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก และการประเมินหลังฝึกครั้งสุดท้าย ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 32.27 อยู่ในเกณฑ์ ดีมาก

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพิมพ์ก่อนฝึกและหลังฝึก

การประเมิน	ก่อนฝึก	หลังฝึก (ประเมินครั้งสุดท้าย)
ผลการประเมิน	15.27	32.27
ผลต่าง	หลังฝึก-ก่อนฝึก 17.00	

จากตารางที่ 2 พบว่า หากลองเปรียบเทียบระหว่างก่อนฝึก และหลังฝึกครั้งสุดท้าย จะเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงที่นักศึกษาสามารถพัฒนาศักยภาพเพิ่มสูงขึ้น เฉลี่ยอยู่ที่ 17.00 คำ/นาที จากก่อนฝึกพิมพ์ได้เฉลี่ยอยู่ที่ 15.27 คำ/นาที และการประเมินหลังฝึกครั้งสุดท้าย ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 32.27

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักศึกษา

รายการ	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
มีการออกแบบจอภาพที่เหมาะสม	4.85	มากที่สุด
ตัวโปรแกรมง่ายต่อการเข้าถึงไม่ซับซ้อน	4.73	มากที่สุด
ตัวโปรแกรมฝึกสนุกและทันสมัย	4.86	มากที่สุด
ความเร็วในการแสดงผลของโปรแกรม	4.70	มากที่สุด
สามารถนำโปรแกรมไปใช้ประโยชน์และพัฒนาในการเรียนในระดับที่สูงขึ้นได้	5.00	มากที่สุด
ผลรวมเฉลี่ยความพึงพอใจ	4.83	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อการใช้เกมส์ฝึกทักษะพิมพ์ไทยเบื้องต้น เฉลี่ยอยู่ที่ 4.83 หมายถึงพึงพอใจมากที่สุด



สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย พบว่า 1) มีการพัฒนาทักษะการพิมพ์ไทยขึ้นเรื่อย ๆ และนักศึกษามีจำนวนคำที่พิมพ์ได้เพิ่มมากขึ้น ส่งผลทำให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปตามแผนการจัดการเรียนรู้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นตามลำดับเมื่อเทียบกับก่อนและหลังฝึกครั้งสุดท้าย จะเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงที่นักศึกษสามารถพัฒนาศักยภาพเพิ่มสูงขึ้น 3) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการใช้เกมส์ฝึกทักษะพิมพ์ไทยเบื้องต้นมากที่สุด

อภิปรายผล

จากตารางจะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนมีการพัฒนาศักยภาพการพิมพ์สัมผัสไทยเพิ่มสูงขึ้นเป็นลำดับ หากลองเปรียบเทียบระหว่างก่อนการฝึก กับหลังการฝึกครั้งสุดท้าย จะเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงที่นักศึกษสามารถพัฒนาศักยภาพเพิ่มสูงขึ้น เฉลี่ยอยู่ที่ 17.00 คำ/นาที จากก่อนการฝึกพิมพ์ได้เฉลี่ยอยู่ที่ 15.27 คำ/นาที รวมแล้วพิมพ์ได้เฉลี่ย 32.27 คำ/นาที นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการใช้เกมส์ฝึกทักษะพิมพ์ไทยเบื้องต้นมากที่สุด

จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาแต่ละคนมีการพัฒนาศักยภาพการพิมพ์สัมผัสไทยเพิ่มสูงขึ้นเป็นลำดับ เนื่องจากก่อนทดสอบได้ให้นักศึกษาฝึกพิมพ์โดยใช้พื้นฐานเดิมและในแต่ละสัปดาห์มีการให้พิมพ์แบบฝึกทักษะซึ่งได้บันทึกคะแนนในการพิมพ์แต่ละสัปดาห์ จนครบ 4 สัปดาห์ และทำการทดสอบครั้งสุดท้ายอีกครั้งหนึ่ง จากตารางแต่ละครั้งดังนี้ ก่อนการฝึก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 15.27 หมายความว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถพิมพ์สัมผัสอยู่ในเกณฑ์พอใช้ ครั้งที่ 1 หลังการฝึก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 18.33 หมายความว่า อยู่ในเกณฑ์ พอใช้ ครั้งที่ 2 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 21.40 หมายความว่า อยู่ในเกณฑ์ดี ครั้งที่ 3 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 24.33 หมายความว่า อยู่ในเกณฑ์ดี ครั้งที่ 4 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 28.00 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก และครั้งสุดท้ายหลังการฝึก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 32.27 อยู่ในเกณฑ์ ดีมาก และ นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการใช้เกมส์ฝึกทักษะพิมพ์ไทยเบื้องต้นมากที่สุด

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า นักศึกษาแต่ละคนมีความตั้งใจ ที่จะหมั่นฝึกฝนพิมพ์และมีสมาธิในการพิมพ์มากขึ้น ทำให้เห็นถึงการพัฒนาศักยภาพที่นักศึกษามีอยู่ เพราะจากการที่นักศึกษได้คะแนนน้อยในช่วงสอบกลางภาคเป็นเพราะนักศึกษไม่ตั้งใจและหมั่นฝึกฝนในการพิมพ์ แต่พอนักศึกษได้หมั่นฝึกฝนมีสมาธิมากขึ้นทำให้นักศึกษได้แสดงศักยภาพออกมาได้เต็มที่

ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด/งานวิจัยของ นารินทร์ โฉมอินทร์ (2548: บทคัดย่อ) การวิจัยเรื่องนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการพิมพ์ที่ดี ความสามารถในการพิมพ์ที่รวดเร็ว และแม่นยำ ทางการเรียนในวิชาพิมพ์ดีดไทยด้วยคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช.1 แผนกบริหารธุรกิจ ใช้วิธีการฝึกปฏิบัติตามเนื้อหาและการเรียนรู้ในห้องเรียน ที่ไม่มีความรู้ ความสามารถในการเรียนพิมพ์ดีดมา



ก่อน จำนวน 45 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แบบตารางบันทึกการพิมพ์แบบก้าวหน้า ตารางแสดงผลการคิดค่าสุทธิต่อหน้าที่ตามหลักได้ 9 ชั้น แบบฝึกทักษะพัฒนาการพิมพ์ชุดที่ 1-5 รวม 5 ชุด ผลการวิจัยผู้เรียนสามารถพัฒนาการพิมพ์ให้รวดเร็วและแม่นยำ ยิ่งขึ้นจากการฝึกปฏิบัติหลังได้รับการฝึกปฏิบัติที่ถูกต้องและบ่อยครั้ง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาแต่ละคนมักจะพิมพ์งานในชั่วโมงไม่เรียบร้อย เพราะอยากเล่นเกมอย่างเดียว ครูผู้สอนควรให้ผู้เรียนปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ เนื่องจากเป็นวิชาที่ต้องใช้ทักษะ ความชำนาญค่อนข้างมาก จึงควรหาแบบทดสอบที่น่าสนใจเพิ่มขึ้น เพื่อให้นักศึกษาเกิดความคุ้นเคย จนสามารถกลายเป็นการจดจำแบบถาวร

2. ผู้สอนต้องปรับทัศนคติของนักศึกษาทุกคนว่า คนเราทุกคนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้เพื่อให้ผู้เรียนเปิดใจ และพร้อมที่จะทำสิ่งที่ท้าทาย แม้ต้องใช้เวลาในการพัฒนาศักยภาพของตนเองก็ตาม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ครูผู้สอนสามารถนำชุดแบบฝึกพิมพ์ในเกมส์ไปพัฒนาต่อยอด โดยเพิ่มชุดแบบฝึกพิมพ์ให้มีความยากมากขึ้นตามความสามารถของนักศึกษาแต่ละคน หรือเพิ่มจำนวนชุดแบบฝึกพิมพ์มากขึ้น

2. นำชุดแบบเกมส์ฝึกพิมพ์ไปพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น เช่น เกมส์ฝึกพัฒนาทักษะการพิมพ์ที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักศึกษาให้มาก

เอกสารอ้างอิง

นวพร แก้วบุญเรือง. (2555). การเรียนการสอนวิชาพิมพ์ดีดที่ดี ความรู้หลักการเรียนจะช่วยให้การพิมพ์งานมีความรวดเร็วแม่นยำ.

นารีรัตน์ โฉมอินทร์. (2548). พัฒนาทักษะการพิมพ์ที่ดี ความสามารถในการพิมพ์ที่รวดเร็วและแม่นยำ ทางการเรียนในวิชาพิมพ์ดีดไทยด้วยคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาระดับชั้น ปวช.1 แผนกบริหารธุรกิจ ใช้วิธีการฝึกปฏิบัติตามเนื้อหาและการเรียนรู้ในห้องเรียนที่ไม่มีความรู้ความสามารถในการเรียนพิมพ์ดีดมาก่อน.

พนิดา โตรัศมี. (2555). การพัฒนาทักษะพิมพ์ดีดสัมผัสตามแป้นพิมพ์ ของนักศึกษาปวช.1/1 แผนกพาณิชยการ สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาจุลฉิมพิสัย โดยการใช้ชุดฝึก. รายงานการวิจัยในชั้นเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษาจุลฉิมพิสัย.



สิริฉันทน์ สติรกุลเตชพาหพงษ์. (2541). *ความจำเป็นในการสอนวิชาพิมพ์ดีดและแป้นพิมพ์ในปัจจุบัน*.

วารสารกองทุนสงเคราะห์การศึกษาเอกชน.

สุคนธ์ทิพย์ สีสัน (2548) *ศึกษาเจตคติในการเรียนวิชาพิมพ์ดีดไทย ของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา 2 กรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบทดสอบ แบบวัดเจตคติในการเรียนวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี (พิมพ์ดีดไทย)*.

สุวิมล ภูริสัตย์. รายงานผลการพัฒนาการพิมพ์สัมผัสพิมพ์ดีดไทย โดยใช้ชุดฝึกทักษะในรายวิชา 30281 งานพิมพ์ดีดเรื่องการเรียนรู้แป้นอักษรต่าง ๆ สำหรับนักศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.



ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ทักษะการคิดวิเคราะห์ และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของ
นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

The Results of the Flipped Classroom Learning Management System on
Academic Achievement Analytical Thinking Skills and Satisfaction with
Learning Management First Year Vocational Certificate Students

โสภณ การะพิมพ์¹

¹ หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ, E-mail: 1040_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง และศีลธรรมของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้าน ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียน และหลังเรียน 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 จำนวน 1 ห้องเรียน 40 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าความยากระหว่าง 0.22-0.78 ค่าอำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ 0.25-0.56 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ มีค่าความยากระหว่าง 0.38-0.78 ค่าอำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ 0.31-0.56 และ ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81 และแบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ซึ่งดำเนินการทดลองกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิเคราะห์ ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าทีชนิดกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัย พบว่า 1) นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เท่ากับ (\bar{X} =19.52, SD=3.63) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) มีทักษะการคิดวิเคราะห์ หลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เท่ากับ (\bar{X} =12.19, SD=2.19) แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) มีความพึงพอใจมากต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านรู้อยู่ในระดับมาก เท่ากับ (\bar{X} =3.80, SD=0.75) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ในระดับมาก คือ ด้านกิจกรรมการเรียน เท่ากับ (\bar{X} =3.92, SD=0.74) รองลงมา คือ ด้าน



ประโยชน์ที่ได้รับเท่ากับ (\bar{X} =3.74, SD=0.77) และด้านกระบวนการและขั้นตอนการสอน (\bar{x} =3.73, SD=0.71) ตามลำดับ

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ทักษะการคิดวิเคราะห์, ห้องเรียนกลับด้าน

Abstract

The research aims to 1. Compare academic achievement in the subjects Civic Duties and Morals of first-year vocational certificate students who received learning using the flipped classroom model. Before studying and after studying 2. Compare analytical thinking skills before studying and after studying. 3. Study the satisfaction of 2nd year vocational certificate students. 1 towards learning management in a Flipped classroom style the sample group consisted of 40 first-year vocational certificate students in 1 class which is obtained through specific selection Tools used include Flipped classroom learning plan Civic duties and morals The academic achievement test has a difficulty value between 0.22-0.78, a discriminatory power value from 0.25-0.56, and a reliability value of 0.82. The test measures analytical thinking skills. The difficulty value is between 0.38-0.78, the discriminatory power value is from 0.31-0.56, and the confidence value is 0.81 and a measure of satisfaction with learning management the experiment was conducted with a single group of tests before and after the learning session. The data were analyzed by finding the average. Standard deviation and the t-test statistics of sample types are not independent.

The research results found that 1. Students who receive learning management in a flipped classroom style. Have academic achievement in the subjects of civic duty and morality. After studying is higher than before studying, equal to (\bar{X} =19.52, SD=3.63) significantly different at the .01 level. 2. Analytical thinking skills After organizing learning in a flipped classroom style After studying is higher than before studying, equal to (\bar{X} =12.19, SD=2.19), a difference with statistical significance at the level of .01 and 3. Very satisfied with learning management using a flipped classroom is at a high level, equal to (\bar{X} =3.80, SD=0.75). Students are satisfied with the learning management at a high level, namely in learning activities, equal to (\bar{X} =3.92, SD=0.74) followed by the benefits



received (\bar{X} =3.74, SD=0.77) and the process and teaching procedures (\bar{X} =3.73, SD=0.71) respectively.

Keywords: academic achievement, critical thinking skills, flipped classroom

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันวิธีการจัดการเรียนรู้มีหลากหลายรูปแบบด้วยกัน เช่น การจัดการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขาการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน หรือการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เป็นต้น การจัดการเรียนการสอนเพื่อการเติบโตของผู้เรียนในอนาคต โรงเรียนต้องให้ความสำคัญโดยเน้นกระบวนการและผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นต่อผู้เรียนให้มากขึ้น ไม่ใช่เฉพาะเรื่องความรู้เพียงอย่างเดียวเท่านั้นแต่เป็นเรื่องของการคิดและทักษะ จุดเน้นต้องเปลี่ยนจากการสอนของครูไปสู่การเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมคือ การเรียนที่เสริมสร้างให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด กระบวนการคิด (ศิริวรรณ วณิชพัฒน์วรชัย, 2558) ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 ที่เน้นให้ผู้เรียนและผู้สอนก้าวเข้าสู่การเรียนรู้ในอนาคตไปพร้อม ๆ กัน โดยควรออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อฝึกนักเรียนให้เป็นนักคิดวิเคราะห์ เป็นนักแก้ปัญหา มีทักษะในการสื่อสารที่ดี ประสานความร่วมมือในการทำงาน เป็นพลเมืองที่มีคุณค่า เรียนรู้ได้ด้วยตนเองรู้ทันสื่อและสารสนเทศ และรู้ทันเรื่องการเงินและเศรษฐกิจ (Wiggins & Tighe, 2011) เพื่อให้ก้าวเข้าสู่โลกอนาคตโดยสมบูรณ์การให้ความสำคัญเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์เพราะการคิดวิเคราะห์เป็นความสามารถที่ส่งเสริมการเรียนรู้และทำให้ผู้เรียนสามารถขยายความรู้ประสบการณ์และความคิดของตนเองอย่างกว้างขวางและลึกซึ้ง (นิรมล ศตวุฒิ, 2548) จากการประเมินผลในมาตรฐานที่ 4 ของสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษาได้สะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนมีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์อย่างสร้างสรรค์รอบคอบ และมีวิสัยทัศน์นั้นต่ำกว่าร้อยละ 50 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2562)

รูปแบบการเรียนรู้ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เพื่อให้ทันต่อโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ที่เน้นการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดังนั้นระบบการศึกษาของประเทศไทยได้มีการปฏิรูประบบการเรียนการสอน ปรับวิธีเรียน เปลี่ยนวิธีสอน เน้นให้ครูจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิด ทำ พูด มากขึ้น เพื่อค้นหา สร้างความรู้ด้วยตนเอง ส่วนผู้สอนต้องสอนให้น้อยลง แต่เป็นผู้เตรียมประสบการณ์เรียนรู้ให้มากขึ้น ตามคำที่ว่า Teach Less Learn More “สอนน้อย เรียนรู้มาก” (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, 2557) เพื่อที่จะแก้ปัญหาให้ผู้เรียนคิด



เป็น มีทักษะการคิด ทักษะการอ่าน การฟัง การเขียนบันทึก ทักษะการสื่อสาร รวมถึงแก้ปัญหา ผู้เรียนที่ไม่สามารถมาเรียนได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) เป็นการ เรียนเนื้อหาที่บ้านล่วงหน้าจากสื่อวีดิทัศน์ที่ผู้สอนจัดหาให้หรือหนังสือเรียน มีการจดบันทึกพร้อมตั้ง คำถาม และมาทำการบ้านและกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน ดังนั้นห้องเรียนกลับด้านเป็น รูปแบบการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง เกิดการลงมือปฏิบัติมีส่วนช่วยให้ เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนด้วยกันและผู้เรียนกับผู้สอนมากขึ้น เกิดการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนมี ทักษะที่สำคัญที่จะสามารถปรับตัวและดำรงชีวิตอยู่ในโลกปัจจุบันอย่างมีความสุข

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านจะช่วยให้ผู้เรียนมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นมีความสนใจในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมมากยิ่งขึ้น มีความพึง พอใจกับรูปแบบการเรียนการสอนที่ต่างไปจากเดิม และฝึกให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่าการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่นำมาใช้กับ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการจะทำให้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหรือไม่ ช่วยให้นักเรียนที่ไม่ได้เข้าชั้นเรียนหรือนักเรียนที่ต้องการทำ ความเข้าใจเนื้อหาหลังการเรียนในชั้นเรียนสามารถหวนกลับมาศึกษาได้อีก ทำให้นักศึกษาสามารถ เรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา เมื่อนักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหาส่วนใดนักเรียนสามารถดูซ้ำหรือหยุดวีดิทัศน์ แล้ว หาความรู้เพิ่มเติมหรือจุดสิ่งที่ไม่เข้าใจมาถามครูหรือเพื่อนในชั้นเรียน ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่าง ครูกับนักเรียน และนักเรียนด้วยกันมากขึ้น อีกทั้งการทำกิจกรรมในชั้นเรียนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ แสดงความคิดเห็น โดยมีครูคอยตั้งคำถามกระตุ้นทำให้นักเรียนได้ฝึกคิดในระดับที่สูงขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจเนื้อหานั้นได้ดีขึ้นและมีการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และนอกจากนี้เพื่อเป็น แนวทางในการจัดการเรียนการสอนในครั้งต่อ ๆ ไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน



สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

Bergmann and Sams (2012: 13-14) กล่าวถึง ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ว่าเป็นการเรียนการสอนจากที่เรียนเนื้อหาในห้องเรียน เป็นการเรียนเนื้อหาที่บ้าน และมีการจดบันทึกแบบคอร์เนลล์พร้อมคำถาม และมาทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน บทบาทของครูเปลี่ยนไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง คือไม่ใช่ผู้ถ่ายทอดความรู้ ครูเปรียบเสมือนโค้ช ตัวเตอร หรือ บทบาทของครูเปลี่ยนไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง คือไม่ใช่ผู้ถ่ายทอดความรู้ ครูเปรียบเสมือนโค้ช ตัวเตอร หรือเป็นผู้จุดประกายทางความคิด โดยการตั้งคำถามเพื่อให้เด็กคิด สร้างความสนุกสนานในการเรียน และเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียน

จันทวรรณ ปิยะวัฒน์ (2558: 14) ได้กล่าวไว้ว่า ห้องเรียนกลับด้าน คือ ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาทางออนไลน์จากบ้านและผู้สอนจะเป็นผู้เอื้ออำนวยความสะดวกการเรียนการสอนมีการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและเอื้อให้ผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้นกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน

อาลาวิยะ สะอะ (2559) ห้องเรียนกลับด้าน หมายถึงการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้ล่วงหน้าที่บ้านจากสื่อวีดิทัศน์ที่ผู้สอนได้จัดทำให้ และหนังสือเรียน แล้วจดบันทึกแบบคอร์เนลล์ในสมุด ไม่มีเส้นเป็นการแบ่งหน้ากระดาษออกเป็น 3 ส่วน โดยส่วนที่ 1 บันทึกคำสำคัญ ส่วนที่ 2 บันทึกเนื้อหาเป็นแผนที่ความคิด (Mind Map) และส่วนที่ 3 ตั้งคำถามคนละ 1 คำถาม เมื่อเข้ามาในห้องเรียนจะมีการพูดคุย สรุปประเด็นสำคัญ อภิปรายเนื้อหา และทำกิจกรรมร่วมกัน

สรุปได้ว่า ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) หมายถึง การเปลี่ยนบทบาทการเรียนการสอนจากที่เรียนเนื้อหาในห้องเรียน เป็นการเรียนเนื้อหาที่บ้าน และจากที่ยึดครูเป็นศูนย์กลางเน้นการบรรยายเป็นหลัก มาเป็นการยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ที่ไม่เน้นเนื้อหาที่มาก ครูทำหน้าที่เป็นโค้ช



คอยแนะนำ เป็นที่ปรึกษา ตั้งคำถามเพื่อให้เด็กคิด เน้นการพัฒนาทักษะและการลงมือปฏิบัติและมีความรับผิดชอบ

แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

แนวคิดหลักของ "ห้องเรียนกลับทาง" คือ "เรียนที่บ้าน-ท ากที่บ้านที่โรงเรียน" เป็นการนำสิ่งที่เดิมที่เคยทำในชั้นเรียนไปทำที่บ้าน และนำสิ่งที่เคยถูกมอบหมายให้ทำที่บ้านมาทำในชั้นเรียนแทน โดยยึดหลักที่ว่าเวลาที่นักเรียนต้องการพบครูจริงๆ คือ เวลาที่เขาต้องการความช่วยเหลือ เขาไม่ได้ต้องการให้ครูอยู่ในชั้นเรียนเพื่อสอนเนื้อหาต่างๆ เพราะเขาสามารถศึกษาเนื้อหาต่างๆ ด้วยตนเอง ถ้าครูบันทึกวีดิทัศน์การสอนให้เด็กไปดูเป็นการบ้าน แล้วครูใช้ชั้นเรียนสำหรับชี้แนะนักเรียนให้เข้าใจ แก่นความรู้จะดีกว่า ครูจะแจกสื่อให้เด็กไปศึกษาล่วงหน้าที่บ้าน เมื่อมาเข้าชั้นเรียน นักเรียนจะซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ จากนั้นก็ลงมือทำงานที่ได้รับมอบหมายเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มโดยมีครูคอยให้คำแนะนำตอบข้อสงสัย

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบระหว่างห้องเรียนแบบเดิม (Traditional) กับห้องเรียนแบบกลับด้าน (Flipped Classroom)

ห้องเรียนแบบเดิม	ห้องเรียนแบบกลับด้าน
กิจกรรม Warm-up 5 นาที	กิจกรรม Warm-up 5 นาที
ทบทวนการบ้านของคืนก่อน 20 นาที	ถาม – ตอบเรื่องวีดิทัศน์ 10 นาที
บรรยายเนื้อหาวิชาใหม่ 30 – 45 นาที	กิจกรรมเรียนรู้ที่ครูมอบหมาย หรือนักเรียนคิดเอง หรือ 1 ชั่วโมง 15 นาที
กิจกรรมเรียนรู้ที่ครูมอบหมาย หรือนักเรียนคิดเอง หรือ Lab 20 – 35 นาที	

ที่มา: วิจารย์ พานิช (2556: 27)

ทักษะการคิดวิเคราะห์

การคิดวิเคราะห์ เป็นทักษะที่สามารถพัฒนาได้และต่อเนื่อง การเขียนเป็นการสื่อสารอย่างหนึ่งของผู้เรียนที่แสดงออก ที่จะต้องอาศัยความรู้ความสามารถในด้านการคิด ความรู้สึก จินตนาการ และประสบการณ์ (สุวัฒน์ วิวัฒน์านนท์, 2551)การคิดวิเคราะห์เป็นพื้นฐานหรือเป็นขั้นตอนหนึ่งของความคิดระดับสูง ซึ่งมีการแก้ปัญหาการตัดสินใจ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์



การคิดวิเคราะห์จะเกิดขึ้นเมื่อต้องการทำความเข้าใจโดยการพยายามตีความข้อมูลที่ได้รับเมื่อพบสิ่งที่มีความคลุมเครือเกิดข้อสงสัย ตามมาด้วยคำถาม ต้องค้นหาคำตอบและสมองจะพยายามคิดเพื่อหาข้อสรุปความเข้าใจอย่างสมเหตุสมผล (สุวิทย์ มูลคำ, 2550: 13-14)

ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

ความหมายของความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

กาญจนา อรุณสุขขุจี (2546) กล่าวว่า ความพึงพอใจของมนุษย์ เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่า บุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน และต้องมีสิ่งที่ตรงต่อความต้องการของบุคคล จึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการสร้างสิ่งเร้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้นให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

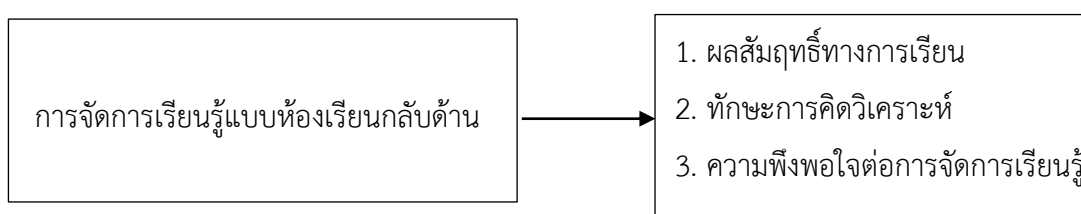
อุไรวรรณ มากพูน (2562) ศึกษาการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการวัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ระบบสังคม สิ่งสนับสนุนการจัดการเรียนรู้และเงื่อนไขในการนำไปใช้ โดยมีขั้นตอนการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 กำหนดปัญหา ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์ปัญหา ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาค้นคว้า ขั้นตอนที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ และจัดกระทำข้อมูล ขั้นตอนที่ 5 สรุปและประเมินผล และขั้นตอนที่ 6 นำเสนอและถ่ายทอดความรู้ เมื่อนำไปทดลองใช้กับนักเรียนแบบภาคสนาม จำนวน 30 คน พบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.18/84.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

จาดรุณดี มหาทน (2562) ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่เรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน



มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา พบว่า การศึกษาจากวิดีโอการเรียนรู้ออนไลน์ และการจัดการเรียนรู้สื่อออนไลน์ และแหล่งสืบค้นข้อมูลต่างๆ คะแนนเฉลี่ยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านใฝ่ เรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการทดลองแตกต่างกันกับการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปว่าการ จัดการเรียนรู้ออนไลน์ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน สามารถยกระดับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่ เรียนรู้และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ จำนวน 280 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ห้อง 1/5 จำนวน 40 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยได้เห็นถึงปัญหาของผู้เรียนมากกว่าห้องอื่น ๆ และเป็นห้องเรียนที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียนทั้งกลุ่มเก่งกลุ่มปานกลางและกลุ่มอ่อนมากที่สุด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากระหว่าง 0.22-0.78 ค่าอำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ 0.25-0.56 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82



3. แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์สร้างเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากระหว่าง 0.38-0.78 ค่าอำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ 0.31-0.56 และ ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81

4. แบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านของนักเรียนเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert Scale) จำนวน 20 ข้อ ค่าความสอดคล้องของแบบวัดความพึงพอใจมีค่าตั้งแต่ 0.70-1.00

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ระยะเวลา จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 60 นาที โดยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์และทำการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test) แบบห้องเรียนกลับทางกับกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม จำนวน 30 ข้อ เวลา 60 นาที

1.2 แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ จำนวน 20 ข้อ เวลา 60 นาที

2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางตามขั้นตอนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ โดยให้กลุ่มตัวอย่างทดลองเรียนรู้ด้วยวิดีโอทัศน์ หรือหนังสือเรียนตามที่ผู้วิจัยได้มอบหมายและหลังจากสิ้นสุดการทดลองแล้วทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เครื่องมือชุดเดียวกับเครื่องมือที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน ทั้งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ และให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง

3. ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการคิดวิเคราะห์ และ ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนโดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และ t - test Dependent Sample

2. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนโดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และ t - test Dependent Sample



3. ความพึงพอใจที่ได้จากการทำแบบวัดความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนจากแบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยของคะแนนความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ดังนี้ (สมบัติ การจนารักษ์พงศ์, 2549: 19)

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

การวิจัยผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการคิดวิเคราะห์ และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ก่อนเรียนและหลังเรียนนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

ทดสอบ	คะแนนเต็ม	N	\bar{X}	SD	t	p-value
ก่อนเรียน	30	40	10.37	1.86	20.10**	.00
หลังเรียน	30	40	19.52	3.63		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เท่ากับ 10.37 คะแนน คะแนนเต็ม 30 คะแนนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.86 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมหลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เท่ากับ 19.52 คะแนน คะแนนเต็ม 30 คะแนนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.63 เมื่อทดสอบความแตกต่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



แสดงว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติ และทดสอบค่าทีชนิดกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent group)

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

ทดสอบ	คะแนนเต็ม	N	\bar{X}	SD	t	p-value
ก่อนเรียน	20	40	6.48	2.06	10.54**	.00
หลังเรียน	20	40	12.19	2.19		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดวิเคราะห์ ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เท่ากับ 6.48 คะแนนเต็ม 20 คะแนนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.06 และคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดวิเคราะห์ หลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เท่ากับ 12.19 คะแนน คะแนนเต็ม 20 คะแนนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.19 เมื่อทดสอบความแตกต่างทักษะการคิดวิเคราะห์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน พบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

ตารางที่ 4 ผลระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

รายการประเมิน	\bar{X}	SD	ระดับความพึงพอใจ
---------------	-----------	----	------------------



ด้านกระบวนการและขั้นตอนการสอน	3.73	0.71	มาก
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	3.92	0.74	มาก
ประโยชน์ที่ได้รับ	3.74	0.77	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.80	0.75	มาก

จากตารางที่ 4 ผลการวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมาก นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีความพึงพอใจมากต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่อยู่ในระดับมาก เท่ากับ ($\bar{X}=3.80$, $SD=0.75$) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ในระดับมาก คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ เท่ากับ ($\bar{X}=3.92$, $SD=0.74$) รองลงมาคือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ เท่ากับ ($\bar{X}=3.74$, $SD=0.77$) และด้านกระบวนการและขั้นตอนการสอน ($\bar{x}=3.73$, $SD=0.71$) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

1. นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เท่ากับ ($\bar{x}=10.37$, $SD=1.86$) และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมหลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เท่ากับ ($\bar{x}=19.52$, $SD=3.63$) แสดงว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดวิเคราะห์ ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เท่ากับ ($\bar{x}=6.48$, $SD=2.06$) และคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดวิเคราะห์ หลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เท่ากับ ($\bar{x}=12.19$, $SD=2.19$) เมื่อทดสอบความแตกต่างทักษะการคิดวิเคราะห์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน พบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์แตกต่างกัน แสดงว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

1. นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีความพึงพอใจมากต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่อยู่ในระดับมาก เท่ากับ ($\bar{x}=3.80$, $SD=0.75$) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ในระดับมาก คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ เท่ากับ ($\bar{x}=3.92$, $SD=0.74$)



รองลงมาคือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับเท่ากับ ($\bar{x}=3.74$, $SD=0.77$) และด้านกระบวนการและขั้นตอนการ
สอน ($\bar{x}=3.73$, $SD=0.71$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับ
ด้าน มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียน
กลับด้าน เท่ากับ 10.37 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน้าที่
พลเมืองและศีลธรรมหลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เท่ากับ 19.52คะแนน จากคะแนน
เต็ม 30 คะแนนนักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่ง
เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเป็นรูปแบบการ
เรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนั้นในการเขียนบันทึกนั้นผู้เรียน
จะต้องมีความรู้และมีความเข้าใจในเนื้อหา นั้น ๆ ก่อน เป็นการเพิ่มทักษะการฟังและการอ่าน ฝึกความ
รับผิดชอบในตัวผู้เรียนแต่ละคน เป็นการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าชั้นเรียนผู้เรียนบางคนได้บอกว่า การ
เรียนรู้ล่วงหน้าจากที่บ้านทำให้เรียนรู้เร็วขึ้น เข้าใจง่ายขึ้นเมื่อมาพูดคุยในห้องเรียน มีเวลาทำกิจกรรมใน
ชั้นเรียนมากขึ้น เรียนสนุก ส่งเสริมให้รู้จักที่จะเรียนรู้ค้นคว้าด้วยตนเอง ดังที่ Bergmann และ Sams
(วิจารณ์ พานิช, 31-32, 38) กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการ
เรียนรู้ที่เกิดการเรียนรู้แบบจริง ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบ inquiry-based หรือเรียนแบบตั้งข้อสงสัย
หรือตั้งคำถามผู้เรียนเรียนกันเป็นกลุ่มและเดี่ยวหรือเรียนรู้ด้วยการฝึกทักษะด้วยตนเองช่วยผู้เรียนที่มี
ความสามารถแตกต่างกันให้ก้าวหน้าในการเรียนตามความสามารถของตน ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์เพิ่มความ
ร่วมมือระหว่างผู้เรียนและความมั่นใจในตนเอง เพราะสามารถดูและฟังวิดิทัศน์ตามความต้องการของตน
ตามที่ตนพอใจหยุดบันทึกช่วยความเข้าใจได้กรอกกลับได้ผู้เรียนจึงสามารถเรียนวิชาหรือทฤษฎีจนเข้าใจ
หากยังไม่เข้าใจก็ยังมีชั่วโมงเรียนในชั้นเรียนในการท ากิจกรรมร่วมกันโดยมีเพื่อนและผู้สอนคอย
ช่วยเหลือ ในชั้นเรียนมีกิจกรรมที่หลากหลายสอดคล้องกับงานวิจัยของจาตุรนต์ มหากนก (2562) ศึกษา
เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ด้านใฝ่เรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา
พัฒนาการ รัชดา พบว่า การศึกษาจากวิดีโอการเรียนรู้อ การจัดการเรียนรู้สื่อออนไลน์ และแหล่ง
สืบค้นข้อมูลต่าง ๆ คะแนนเฉลี่ยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่ เรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
หลังการทดลองแตกต่างกับก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปว่าการ จัดการ
เรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านสามารถยกระดับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่
เรียนรู้และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้และสอดคล้องกับ อุไรวรรณ มากพูน (2562) ศึกษา



การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จากการวิจัยพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านมีคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เท่ากับ 6.48 คะแนนเต็ม 20 คะแนนและคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์ หลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เท่ากับ 12.19 คะแนน คะแนนเต็ม 20 คะแนนนักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้คิด พัฒนาทักษะการลงมือปฏิบัติมีความรับผิดชอบส่งเสริมให้มีวินัยและฝึกทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม ให้ผู้เรียนสร้างทักษะองค์ความรู้จากสื่อที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการบันทึกแบบคอร์เนลล์และแผนที่ความคิดโดยผู้เรียนเองในเชิงสร้างสรรค์ ฝึกการตั้งคำถาม ผู้เรียนกล้าที่จะถามผู้สอน สร้างโอกาสให้คำปรึกษาแบบรายบุคคล เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดมากขึ้นเป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาล่วงหน้าที่บ้านด้วยตนเองผ่านวีดิทัศน์และหนังสือเรียน ดังนั้นจึงต้องมีทักษะการฟังและการอ่านในการทำความเข้าใจกับเนื้อหา รู้จักการวิเคราะห์ในสิ่งที่ฟังจากวีดิทัศน์ พร้อมตั้งคำถามในสิ่งที่ตนเองไม่เข้าใจหรือสงสัย เพื่อหาคำตอบ และจับประเด็นสำคัญต่าง ๆ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองในรูปของการจดบันทึกแบบคอร์เนลล์และแผนที่ความคิด ซึ่งการจดบันทึกแบบคอร์เนลล์เป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้เรียบเรียงความคิด ต้องใช้สมาธิในการคิดแล้วเขียนเป็นการฝึกสมองของผู้เรียน จะทำให้ผู้เรียนมีสมรรถภาพในการเรียนสูงขึ้น ช่วยพัฒนาสมาธิการเรียบเรียงความคิด ทักษะการเขียน ทักษะการจับใจความ ทักษะการสรุปความช่วยพัฒนาทักษะการฟัง ช่วยให้ผู้เรียนจับใจความสำคัญของเรื่องได้เข้าใจองค์ประกอบต่างๆของเนื้อหาสาระจำแนกประเภทข้อมูลที่สำคัญออกจากข้อมูลที่ไม่สำคัญส่งเสริมและก่อให้เกิดการประมวลความคิดอย่างละเอียดเมื่อนำมาอภิปรายในกลุ่มเนื่องจากผู้เรียนได้ใช้ความคิดไปกับการบันทึก

3. นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีความพึงพอใจมากต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านจากผลการวิจัย พบว่านักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางอยู่ในระดับมาก ได้ผลรวมคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในด้านกิจกรรมการเรียนเป็นอันดับที่ 1 โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 อันดับที่ 2 คือ ประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74 และอันดับที่ 3 คือ ด้านกระบวนการและขั้นตอนการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.73 แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้มากในทุกองค์ประกอบการจัดการ



เรียนรู้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามความสามารถของตนเอง ทำให้ผู้เรียนมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง หากยังไม่เข้าใจสามารถดูและฟังวิดีโอที่ค้นหาก็ได้จนกว่าจะเข้าใจเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุก ๆ กิจกรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. การนำการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ครูผู้สอนและนักเรียนจะต้องเตรียมความพร้อมโดยครูจะต้องชี้แจงนักเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเข้าใจรูปแบบการเรียนรู้และครูผู้สอนจะต้องมีการวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะสอนการจัดกิจกรรมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ วัสดุอุปกรณ์และสื่อต่าง ๆ
2. ครูผู้สอนควรจัดกลุ่มผู้เรียนตามความสามารถของนักเรียนแต่ละคนแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มตามจำนวนที่เหมาะสม แต่ละกลุ่มประกอบด้วยเด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ปานกลางและต่ำละกัน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำไปใช้ในรายวิชาและนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ และควรจัดสภาพแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้ให้พร้อม เพื่ออำนวยความสะดวกแก่นักเรียนให้ได้ปฏิบัติตามที่ครูกำหนด
2. ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางไปใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้หรือแนวคิดอื่น ๆ ที่ส่งเสริมหรือพัฒนาทักษะด้านอื่น เช่น ความสามารถในการแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ การอ่าน การคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นต้น
3. ควรกำหนดระยะเวลาการนำเสนอในวิดีโอที่เหมาะสมกับเนื้อหา ไม่มากหรือน้อยจนเกินไป และต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ เช่น วิทยุของผู้เรียน ความพร้อมของผู้เรียน เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กาญจนา อรุณสุขจุฑา. (2546). ความพึงพอใจของสมาชิกสหกรณ์ต่อการดำเนินงานของสหกรณ์การเกษตรไชยปราการจำกัด อำเภอไชยปราการจังหวัดเชียงใหม่. เชียงใหม่: คณะเกษตรศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.



- กิตติ ชูวัฒนารักษ์. (2556). **การบันทึกการเรียนรู้ (Note Taking)**. ค้นเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2565, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/522248>.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2546). **การคิดเชิงวิเคราะห์**. กรุงเทพฯ: ชัคเชสมิเดีย.
- จรรย์ คำยัง และ ธ รงศักดิ์ อารังเลิศฤทธิ์. (2549). **แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์**. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- จันทร์ดา พัทธ์สาลี, สุวิมล เขี้ยวแก้ว และ สุรัชย์ มีชาญ. (2549). **ผลของการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ด้วยวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิจารณ์ญาณต่อความสามารถในการคิดวิจารณ์ญาณและความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. ค้นเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2565, จาก <http://www.thaiedresearch.org/result/result.php?id=4557>.
- จันทวรรณ ปิยะวัฒน์. (2558). **Flipping Your Class: ห้องเรียนกลับทาง**. ค้นเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2565, จาก [ww.eqd.cmu.ac.th/Innovation/media/2558/Jantawan.pdf](http://www.eqd.cmu.ac.th/Innovation/media/2558/Jantawan.pdf).
- จันทิมา ปัทมธรรมกุล. (2557). **Flipped Classroom**. ค้นเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2565, จาก <https://piyanutphrasong025.wordpress.com>.
- ชลยา เมาะราชิ. (2556). **ผลการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการสอนแบบย้อนกลับร่วมกับห้องเรียนกลับด้านบนเครือข่ายสังคมวิชาการวิเคราะห์และแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- นิรมล ศตวุฒิ. (2548). **การพัฒนาหลักสูตร**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2557). **การศึกษาในศตวรรษที่ 21. วารสารวิชาการ**.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). **การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างไร**. กรุงเทพฯ: เอส อาร์.พรินติ้ง.
- ศิริวรรณ วณิชวัฒนารชัย. (2558). **วิธีสอนทั่วไป**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ.(2562).**สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net)**. ค้นเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2565, จาก <http://www.newonetrresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Login.aspx>
- สมบัติ การจนารักษ์. (2549). **เทคนิคการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ 5E ที่เน้นพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง: กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์**. กรุงเทพฯ: ชาร์อักษร.
- สุวัฒน์ วิวัฒนานนท์. (2551). **ทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์และเขียน**. กรุงเทพฯ: เพ็ญฟ้า.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2550). **กลยุทธ์การสอนวิเคราะห์**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.



อาลาเวียะ สะอะ. (2559). ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการคิดวิเคราะห์ และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

Wiggins, G., & McTighe, J. (2011). *The Understanding by Design guide to creating high quality units*. Alexandria, VA: ASCD.



การพัฒนาสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย
โดยแอปพลิเคชัน V-Player สำหรับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปี 3
สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ
Tangtrongchit Commercial Technological College Third Year
Accounting Vocational Students Poster Media Learning Model by V-
Player Application for Withholding Tax

พีร์วาทิน ฉิมช่าง¹

¹สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ, E-mail: 1075_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่ายให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 5 ท่าน และนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปี 3 สาขาวิชาการบัญชี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 60 คน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย สื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย, ตรวจสอบความตรง (Validity) โดยการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งค่าที่ได้อยู่ในช่วง 0.60-1.00, แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ คือ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที

ผลการวิจัย พบว่า 1) สื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่ายมีประสิทธิภาพ 80.67/84.67 ใช้ได้จริง 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่ายอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.52, SD=0.61)

คำสำคัญ: สื่อโปสเตอร์, รูปแบบการเรียนรู้ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย, แอปพลิเคชัน



Abstract

The objectives of this research were to: 1. Develop the withholding tax learning model poster medium to be effective according to the 80/80 2. Compare learning achievement before and after with learning withholding tax poster model 3. Study the satisfaction of students towards the withholding tax model poster. The sample group used in the research was divided into two groups: 5 media experts and 60 of third-year students, academic year 2022, 2nd semester, using simple sampling in classrooms as units. in random Research tools include posters, learning formats for withholding tax, checked for validity by evaluating consistency (IOC), whose values obtained were in the range of 0.60–1.00, an achievement test and a form to assess student satisfaction with poster media, learning formats, corporate income tax withholding, and data analysis using statistics, namely frequency, percentage, mean, and standard deviation and t-test

The results of the research were as follows: 1. The poster media learning format for withholding tax, effective at 80.67/84.67, Exact using 2. Academic achievement after studying was significantly higher than before (at the level of .05). 3. Student satisfaction with the poster media for learning withholding tax was at the great level (\bar{X} =4.52, SD=0.61)

Keywords: poster media, learning model for withholding tax, application

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2565 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ กำหนดให้มีรายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคล ซึ่งเป็นวิชาการบัญชีที่ถือว่าเป็นความรู้ทางภาษีเงินได้นิติบุคคลในการศึกษาระดับชั้นต่อไป และจากการเรียนการสอนในอดีตที่ผ่านมา พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าร้อยละ 60 ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนการสอน กล่าวคือ การเรียนการสอนในปัจจุบันจะเน้นการถ่ายทอดความรู้จากอาจารย์ผู้สอนสู่นักศึกษาในลักษณะการบรรยาย ทำให้นักศึกษาไม่สามารถเห็นภาพจริงในวิธีการปฏิบัติทางการบัญชีตามกรมสรรพากร เพราะเนื้อหาภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่ายเป็นเนื้อหาที่ซับซ้อนต่อการทำความเข้าใจในการเรียนรู้ และการนำไปปฏิบัติจริง ส่งผลให้นักศึกษาไม่สนใจในเนื้อหา ขาด



ความกระตือรือร้น ไม่สนใจใฝ่รู้ ขาดทักษะการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง รวมถึงนักศึกษาไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ไม่กล้าซักถามอาจารย์ผู้สอนเมื่อไม่เข้าใจในเนื้อหา ทำให้ไม่เข้าใจเนื้อหา ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ดีเท่าที่ควร

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์ซึ่งกำลังได้รับความนิยม ทำให้วิถีการดำเนินชีวิตมนุษย์เปลี่ยนแปลงไป มนุษย์มีช่องทางในการสื่อสารที่หลากหลาย เป็นสิ่งที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนข้อมูล การค้นหาข้อมูล (คันสนีย์ เลียงพานิชย์, 2555) อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คน มีอิสระในการแสดงความคิดเห็น เป็นต้น นอกจากนี้ คันสนีย์ เลียงพานิชย์ (2555) ยังกล่าวว่า ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศก่อให้เกิดการพัฒนาทางด้านเว็บเทคโนโลยีที่รู้จักกันในชื่อ “เว็บเครือข่ายสังคม (Social Networking Sites)” การใช้งานเว็บเครือข่ายผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้มีการไปประยุกต์ใช้ในด้านต่างๆมากมาย เช่น ในภาคการศึกษาได้มีการประยุกต์ใช้สำหรับการประชาสัมพันธ์ข้อมูลการศึกษา รวมทั้งใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถแสดงเป็นข้อความ เสียง ภาพนิ่ง กราฟฟิก แผนภูมิ กราฟ ภาพเคลื่อนไหว หรือแม้แต่วิดีโอ เพื่อนำเสนอเนื้อหาบทเรียนที่น่าสนใจ สามารถช่วยดึงดูดความสนใจของนักศึกษา กระตุ้นนักศึกษาให้เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ได้

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยมีแนวคิดนำเทคโนโลยี Augmented Reality ผสมผสานเสริมสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะมาประยุกต์ร่วมกับการเรียนรู้รูปแบบการบรรยาย พัฒนาสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่ายโดยโปรแกรม V-Player ประโยชน์เพื่อใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนของอาจารย์และนักศึกษา เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความสนใจในการเรียนรู้ และเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจในบทเรียน เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นโดยใช้สื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่าย นักศึกษามีอิสระในการเรียนรู้และการตอบสนองการเรียนรู้ที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคล ทั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่ายจะทำให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้นและสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปฏิบัติงานได้จริงในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่ายให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่าย



3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่าย

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหัวข้อภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่ายหลังเรียนด้วยสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่ายสำหรับนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

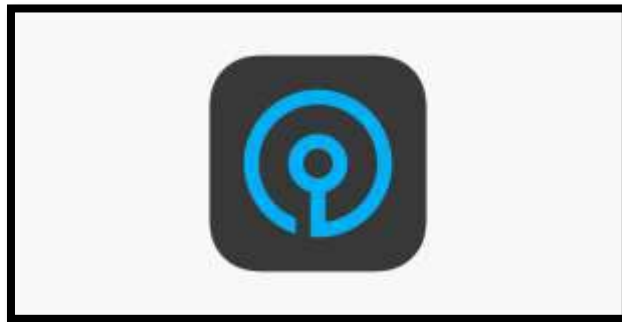
ปัจจุบันการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้และการที่จะให้นักศึกษายุคดิจิทัลสนใจอยากที่จะเรียนรู้นั้น จำเป็นจะต้องนำสิ่งที่นักศึกษาสนใจมาใช้เป็นเครื่องมือให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ จึงนำเทคโนโลยี Augmented Reality ผสมผสานเสริมสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะมาประยุกต์รวมกับการเรียนรู้รูปแบบการบรรยายให้เหมาะสมกับนักศึกษาในยุค Generation C รวมไปถึงการรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ของสังคมและการศึกษาในอนาคต

สื่อโปสเตอร์ (Poster) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ ที่มีบทบาทต่อการประชาสัมพันธ์มากที่สุดหนึ่ง ทั้งนี้ เพราะโปสเตอร์ เป็นสื่อที่สามารถเผยแพร่ได้สะดวกกว้างขวาง สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ทุกพื้นที่ สื่อสารกับผู้บริโภคได้ทุกเพศ ทุกวัย ทุกระดับการศึกษา มีความยืดหยุ่นในตัวของสื่อเป็นอย่างดี โปสเตอร์นำมาใช้ในการประชาสัมพันธ์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อบอกกล่าว เผยแพร่ ให้ผู้ดูมีความรู้ความเข้าใจ และปฏิบัติตาม ไม่เน้นในการส่งเสริมการขายสินค้าของผู้จัดทำ แต่จะเน้นหนักไปการสร้างภาพพจน์ขององค์กรให้เป็นที่ยอมรับ เกิดความพึงใจ เชื่อถือ ศรัทธา นอกจากนี้ยังมีการใช้เพื่อย้ำเตือนใจกลุ่มประชาชนเป้าหมายด้วย (มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2557)

รูปแบบการเรียนรู้ด้วยมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ ออกแบบเพื่อใช้ในการเรียนการสอน โดยผู้ออกแบบหรือกลุ่มผลิตโปรแกรมได้บูรณาการเอาข้อมูล รูปแบบต่างๆ เข้าไปเป็นองค์ประกอบเพื่อการสื่อสาร เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีทัศน์ และข้อความและการใช้ประสบการณ์เพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ มีข้อแตกต่างจากสื่อมัลติมีเดียที่ใช้เพื่อการนำเสนอข้อมูลหรือการประชาสัมพันธ์อยู่หลายด้าน บทบาทสื่อมัลติมีเดียทั้ง 2 ลักษณะคือ 1. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน 2. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอข้อมูล เป็นต้น (ณัฐกร สงคราม, 2554)

แอปพลิเคชัน V-Player โปรแกรมเล่นไฟล์สื่อเช่นเพลงและภาพเคลื่อนไหวได้หลายสกุล รวมทั้งไฟล์ที่เล่นบนมือถือ พัฒนาโดยโครงการ วิดีโอแลน (Video LAN) โดยเป็นซอฟต์แวร์เสรีที่ใช้สัญญาอนุญาตแบบ GPL สำหรับเล่นไฟล์มีเดียต่าง ๆ โดยโครงการวิดีโอแลน และเป็นซอฟต์แวร์เล่น

ไฟล์สื่อคุณภาพสูง รับชมภาพและเสียง บันทึกภาพและเสียง และการถ่ายทอดแบบสตรีม ซึ่งสนับสนุนไฟล์ในหลายๆประเภท ที่รู้จักกันดีเช่น วิซีดี ดีวีดี และการสตรีม โพรโทคอล และยังสามารถสตรีมระหว่างเน็ตเวิร์ค และยังสามารถแปลงไฟล์ได้อีกด้วย วิแอลซี ย่อมาจาก วิดีโอแลน ไคลเอนต์ (Video Lan Client) และยังรองรับระบบปฏิบัติการที่หลากหลาย เช่น ไมโครซอฟท์ วินโดวส์ Mac OS X BeOS BSD Solaris มีผู้ดาวน์โหลดวีแอลซี ตั้งแต่เวอร์ชันแรกถึงเวอร์ชัน 2.2.6 มากกว่า 2,400 ล้านคน นับเป็นคู่แข่งจากค่ายโอเพนซอร์ซที่สำคัญกับวินโดวส์มีเดียเพลเยอร์ AR โปสเตอร์หรือสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่มีความน่าสนใจ ทันสมัย ช่วยลดขั้นตอนการออกแบบและการจัดพิมพ์ สามารถแก้ไขข้อมูลรายละเอียดเพิ่มเติมได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังมีขั้นตอนในการจัดทำที่เข้าใจง่าย ทำให้เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้อย่างหลากหลาย จึงทำให้การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบทั้งนี้ยังมีการเสริม QR Code เพื่อให้สื่อมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นด้วยการสแกนผ่านแอปพลิเคชันที่มีชื่อว่า V-Player จะทำให้ผู้คนที่สแกนนั้น เห็นภาพที่เสมือนจริงเพื่อเป็นการดึงดูดให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น (VideoLAN, 2016)



ภาพที่ 1 สัญลักษณ์ของแอปพลิเคชัน V-Player

โกเมน ดกโบราณ (2560: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาและทำวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ระบบสารสนเทศสำหรับบุคลากรสายปฏิบัติการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ผลการวิจัยพบว่า 1. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับบุคลากรสายปฏิบัติการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี มีประสิทธิภาพ 82.05/81.63 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2. ผลการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับบุคลากรสายปฏิบัติการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ระหว่างเรียนสูงกว่าหลังเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ความพึงพอใจของบุคลากร ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับบุคลากรสายปฏิบัติการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารีอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.29

ปิยวรรณ รุ่งวรวงศ์ (2560: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาและทำวิจัยเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมนำเสนอ งานแบบโปสเตอร์ในชั้นเรียนภาษาอังกฤษในไทย: ข้อเสนอแนะเรื่องการสอนภาษาอังกฤษและสอบ

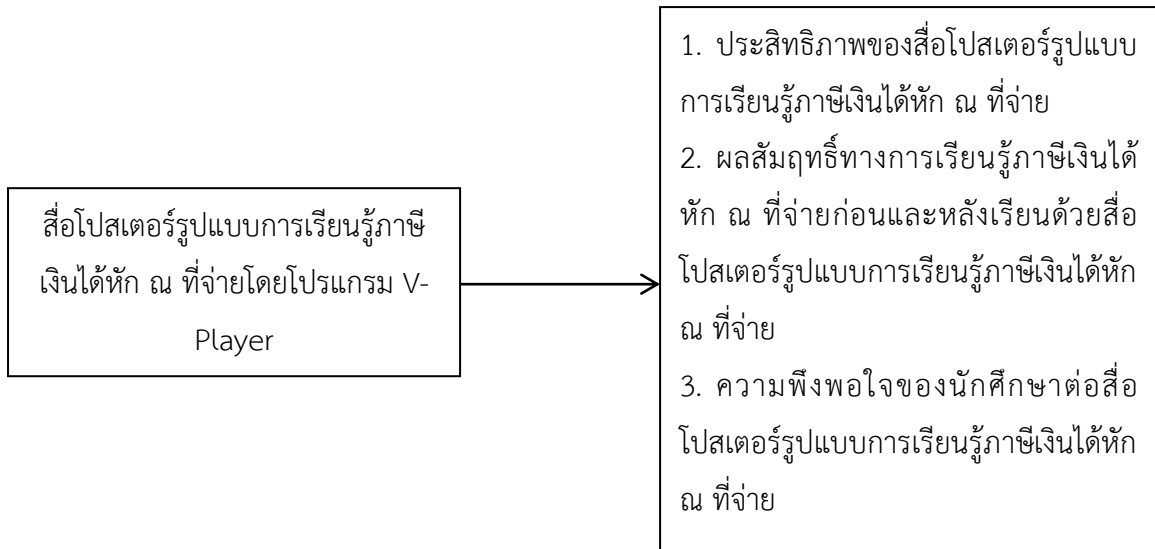


ผ่านได้อัลล็อก ซึ่งสามารถสรุปผลการศึกษาและวิจัยได้ว่า ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสังเกตชั้นเรียน และการสัมภาษณ์อาจารย์ชาวไทยที่สอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ จำนวน 4 ท่านและ นักศึกษา 12 ท่าน การศึกษาพบว่าการใช้กิจกรรมการเสนอผลงานแบบโปสเตอร์ในมหาวิทยาลัยในประเทศไทยนั้นมักกำหนดเป็นกิจกรรมกลุ่ม กลุ่มมีขนาดใหญ่ถึง 9 - 10 คนต่อกลุ่มและนักศึกษาไทยมักใช้ภาษาไทยในการสื่อสารกันในระหว่างการทำโปสเตอร์และระหว่างการนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นกิจกรรมการเสนอผลงานแบบโปสเตอร์สามารถส่งเสริมส่งเสริม การศึกษาผ่านได้อัลล็อกเนื่องจากประกอบไปด้วยสถานการณ์ที่หลากหลายที่กำหนดให้นักศึกษาต้อง ค่อยหรือมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มด้วยตนเองและกับอาจารย์ผู้สอน แต่อย่างไรก็ดีผลการวิจัย ชี้ให้เห็นว่ากิจกรรมการเสนอผลงานแบบโปสเตอร์ไม่สามารถช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาไทยหากการปฏิสัมพันธ์ การพูดคุย การตั้งคำถามหรือการถกกันอันเกิดระหว่าง การจัดทำและนำเสนอโปสเตอร์นั้นยังคงใช้ภาษาไทยเป็นหลัก ผลการวิจัยสะท้อนสิ่งข้อควรปฏิบัติสำหรับ อาจารย์ผู้สอนในการออกแบบและนำกิจกรรมการนำเสนอแบบโปสเตอร์ไปใช้เป็นเครื่องมือการสอน ในรายวิชาภาษาอังกฤษของตน

ฮานูณา มุสะอะรง และคณะ (2564: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาและทำวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อ การเรียนรู้ความจริงเสมือน เรื่อง ดนตรีบานอโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง พัฒนาผ่านโปรแกรมที่ชื่อว่า Vidinoti และใช้งานผ่านแอปพลิเคชัน V-Player เพื่อให้สื่อการเรียนรู้มีความสนใจ เข้าใจง่ายและ เรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งสามารถสรุปผลการศึกษาและวิจัยได้ว่า 1. สื่อการเรียนรู้ความจริงเสมือน เรื่อง ดนตรีบานอโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง มีค่าประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 80.80/94.40 2. นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังใช้สื่อการเรียนรู้ความจริงเสมือน เรื่อง ดนตรีบานอโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง สูงกว่าก่อนการใช้สื่อการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และ 3. นักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อการใช้สื่อการเรียนรู้ความจริงเสมือน เรื่อง ดนตรีบานอโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง อยู่ในระดับ มากที่สุด



กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปี 3 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 116 คน ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอน จำนวน 5 ท่าน และนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปี 3 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 60 คน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. สื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่าย โดยโปรแกรม V-Player 2. แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญต่อสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่าย (Validity และ IOC) 3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หัวข้อ ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่าย และ 4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่ายมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาและออกแบบพัฒนาสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่าย โดยโปรแกรม V-Player โดยประกอบด้วยเนื้อหาหัวข้อภาษาเงินได้หัก ณ ที่จ่ายโดยมีการประเมินความเหมาะสมของสื่อด้วยผู้เชี่ยวชาญ

2. นำแบบทดสอบดังกล่าวไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านวัดประเมินผลจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Validity) โดยเป็นการพิจารณาตรวจสอบว่า



สามารถวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละหัวข้อหรือไม่ ซึ่งจะพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลจากการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ได้แบบทดสอบที่มีค่าความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60 - 1.00 ทำการคัดเลือกข้อที่มีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่เคยเรียนในรายวิชาดังกล่าว แต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

3. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน หัวข้อ ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่ายโดยการศึกษาหลักสูตรเนื้อหาในหัวข้อ และสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรให้มีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา ครอบคลุมและวัดประเมินผล ได้ทั้ง 3 ด้าน ความรู้ ความเข้าใจ และการนำไปใช้ แบบทดสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ นำผลคะแนนมาวิเคราะห์รายข้อเพื่อวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบโดยการคำนวณค่าความยากง่าย (p) (เกณฑ์การพิจารณา คือ ค่าตั้งแต่ 0.20 - 0.80) และค่าอำนาจจำแนก (r) (เกณฑ์การพิจารณา คือ ค่าตั้งแต่ 0.20-1.00) จากนั้นทำการหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (Reliability) โดยวิธีของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (KR - 20) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.82

4. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่ายโดยโปรแกรม V-Player โดยกำหนดระดับความพึงพอใจไว้ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน ด้านองค์ประกอบสื่อและการใช้ภาษา และด้านองค์ประกอบการปฏิสัมพันธ์ โดยมีลักษณะเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคอร์ท (Liker's Scale) (ศุภชัย โชติกิจภิวาทย, 2554) โดยกำหนดค่าระดับความคิดเห็นแต่ละช่วงคะแนนและความหมาย ดังนี้

ระดับ 1 หมายถึง ความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ระดับ 2 หมายถึง ความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับน้อย

ระดับ 3 หมายถึง ความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับปานกลาง

ระดับ 4 หมายถึง ความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับมาก

ระดับ 5 หมายถึง ความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

สำหรับการให้ความหมายของค่าที่วัดได้ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการให้ความหมายได้จากแนวคิดของเบสท์ (วิชัย วงศ์สุวรรณ, 2557) การให้ความหมายโดยกำหนดให้ค่าเฉลี่ยเป็นรายด้านและรายข้อ ดังนี้

1.00-1.50 หมายถึง ความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

1.51-2.50 หมายถึง ความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับน้อย

2.51-3.50 หมายถึง ความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับปานกลาง



3.51-4.50 หมายถึง ความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับมาก

4.51-5.00 หมายถึง ความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้
หัก ณ ที่จ่ายโดยโปรแกรม V-Player ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อทำการประเมินความ
สอดคล้อง เพื่อวัดและเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ
พบว่า ได้แบบประเมินความพึงพอใจที่มีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60-1.00 ทำการคัดเลือกข้อที่มีค่า
ความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป จากนั้นนำแบบประเมินความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไป
ทดลองใช้กับนักศึกษาที่เคยเรียนในรายวิชาดังกล่าว แต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อ
วิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกโดยการทดสอบทีแล้วคัดเลือกข้อคำถามที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ
.50 ขึ้นไป และทำการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความพึงพอใจทั้งฉบับ โดยใช้
สัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) โดยมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.73

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

เมื่อสร้างสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่ายโดยโปรแกรม V-Player
เรียบร้อยแล้ว ได้นำสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่ายไปทดลองใช้กับนักศึกษา
ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ 3 สาขาวิชาการบัญชี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 60
คน โดยนักศึกษาจะต้องทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน ก่อนที่จะเริ่มจัดกิจกรรมการ
เรียนการสอนตามแผนการสอน จากนั้นอาจารย์ผู้สอนจะดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตาม
แผนการสอน โดยใช้วิธีการสอนแบบการบรรยายร่วมกับการใช้สื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีน
ได้หัก ณ ที่จ่ายที่ได้พัฒนาขึ้นมา จำนวน 8 ชั่วโมง (4 ชั่วโมง/สัปดาห์) ซึ่งเมื่อจบกิจกรรมการเรียน
การสอนแล้วนักศึกษาจะต้องทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน และนักศึกษา
จะต้องทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ
ที่จ่าย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลของสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่ายโดยโปรแกรม
V-Player จะทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ
การทดสอบค่าที (อนุโรจน์ นันทิวัดทอง และคณะ, 2555)



ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้อาชีงเงินได้หัก ณ ที่จ่ายโดยโปรแกรม V-Player

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้อาชีงเงินได้หัก ณ ที่จ่ายโดยโปรแกรม V-Player

แบบฝึกหัดระหว่างเรียน			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ E_1/E_2
คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย	(E_1) เปอร์เซ็นต์	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย	(E_2) เปอร์เซ็นต์	
30	24.20	80.67	30	25.40	84.67	80.67/84.67

จากตารางที่ 1 พบว่า สื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้อาชีงเงินได้หัก ณ ที่จ่ายโดยโปรแกรม V-Player ได้พัฒนาอย่างมีระบบโดยมีการดำเนินการตามหลักการที่เริ่มต้นจากการวิเคราะห์เนื้อหา กำหนดขอบเขตของเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและวัตถุประสงค์ของ หัวข้อให้เป็นไปตามแผนการสอน ดำเนินการจัดแบ่งลำดับของหัวข้อและเนื้อหาภายในแต่ละหัวข้อให้ มีความต่อเนื่องกัน ทำให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้ได้มีการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็น นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ 3 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 60 คน ผลการหาประสิทธิภาพ ของสื่อ พบว่า มีประสิทธิภาพ 80.67/84.67 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน หัวข้อ อาชีงเงินได้หัก ณ ที่จ่าย

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังเรียน หัวข้อ อาชีงเงินได้หัก ณ ที่จ่าย

แบบทดสอบ	n	\bar{x}	SD	t-test	p-Value
ก่อนเรียน	60	18.53	4.41	5.42	0.000
หลังเรียน	60	22.37	3.24		

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อโปสเตอร์รูปแบบ การเรียนรู้อาชีงเงินได้หัก ณ ที่จ่ายสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไป ตามสมมติฐานการทดสอบทางสถิติ คือ การทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อก่อนเรียนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อหลังเรียนด้วยสื่อโปสเตอร์รูปแบบ



การเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ฅ ที่ง่าย โดยมีคะแนนทดสอบก่อนการเรียนรู้ด้วยสื่อโปสเตอร์รูปแบบการ
เรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ฅ ที่ง่ายค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.53 (SD=4.41) จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน และ
คะแนนทดสอบหลังการเรียนรู้ด้วยสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ฅ ที่ง่าย ค่าเฉลี่ย
เท่ากับ 22.37 (SD=3.24) จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้
หัก ฅ ที่ง่ายโดยโปรแกรม V-Player

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสื่อโปสเตอร์รูปแบบการ
เรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ฅ ที่ง่ายโดยโปรแกรม V-Player

หัวข้อประเมิน	\bar{X}	SD	แปลผล
1. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน	4.47	0.63	มาก
2. ด้านองค์ประกอบสื่อและการใช้ภาษา	4.60	0.64	มากที่สุด
3. ด้านองค์ประกอบการมีปฏิสัมพันธ์	4.50	0.57	มาก
รวม	4.52	0.61	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า โดยภาพรวมนักศึกษามีความพึงพอใจ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.52$,
SD=0.61) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ฅ ที่ง่ายมีรูปแบบการเรียน
การสอนที่มีความแตกต่างจากรูปแบบเดิมโดยยึดนักศึกษาเป็นสำคัญ นักศึกษาสามารถศึกษาค้นคว้าด้วย
ตนเองสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ทั้งนี้ในการประเมินความพึงพอใจผู้วิจัยได้กำหนดคุณลักษณะของ
แบบสอบถามที่ต้องการประเมินไว้ 3 ด้าน คือ 1. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน พบว่า
นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X}=4.47$, SD=0.63) และมีหัวข้อความครบถ้วนของเนื้อหา
สามารถใช้เรียนรู้ได้ด้วยตนเองมากที่สุด ($\bar{X}=4.60$, SD=0.62) เนื่องจากมีการจัดเรียงลำดับเนื้อหาเป็น
ระบบอย่างชัดเจน และมีความเชื่อมโยงต่อเนื่องกัน ทำให้นักศึกษาสามารถเข้าใจภาพรวมของ
วัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ในหัวข้อดังกล่าว สามารถช่วยให้นักศึกษานำความรู้ที่ได้ไปใช้งานได้จริงใน
อนาคต 2. ด้านองค์ประกอบสื่อและการใช้ภาษา พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
($\bar{X}=4.60$, SD=0.64) และมีหัวข้อภาพ/เสียง/วิดีโอที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหาและสื่อการเรียนรู้ได้ดีมาก
ที่สุด ($\bar{X}=4.67$, SD=0.58) เนื่องจากสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ฅ ที่ง่ายที่พัฒนาขึ้นมี
การนำเสนอกรณีศึกษาที่อยู่ในรูปแบบของภาพ และวิดีโอ ทำให้นักศึกษาเข้าใจในเนื้อหาของแต่ละ
หัวข้อได้ดีขึ้น และสามารถเห็นภาพที่เป็นจริงในการปฏิบัติงานทางด้านภาษาจีนได้หัก ฅ ที่ง่าย และ 3.
ด้านองค์ประกอบการมีปฏิสัมพันธ์ พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X}=4.50$, SD=0.57)



และมีหัวข้อการใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน สะดวกต่อการใช้งานมากที่สุด (\bar{X} =4.63, SD=0.53) การนำแอปพลิเคชัน V-Player มาใช้ประกอบกับการเรียนการสอนจะสามารถช่วยให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น สามารถจดจำเนื้อหาได้นานขึ้นกว่าการสอนโดยวิธีการบรรยายเพียงอย่างเดียว

สรุปผลการวิจัย

1. สื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ฦ ที่ง่ายมาใช้ในการเรียนการสอนกับกลุ่มตัวอย่าง สื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ฦ ที่ง่ายมีประสิทธิภาพ 80.67/84.67 ใช้ได้จริง
2. ผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คิดหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 74.57 สูงกว่าค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษาก่อนเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 61.77
3. นักศึกษายังมีความพึงพอใจต่อสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ฦ ที่ง่ายอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.52, SD=0.61)

อภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพของสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ฦ ที่ง่ายมาใช้ในการเรียนการสอนโดยมีหลักเกณฑ์, กระบวนการการสร้างสื่อ และการประเมินตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ จึงส่งผลทำให้มีประสิทธิภาพ 80.67/84.67 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ผลการวิจัยนี้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของโกเมณ ดกโบราณ (2560), ปิยวรรณ รุ่งวรพงศ์ (2560) และ ฮานูณา มุสะอะรง และคณะ (2564)
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ฦ ที่ง่ายมาใช้ในการเรียนการสอนร่วมกับรูปแบบการบรรยาย พบว่านักศึกษาให้ความสนใจในการเรียนผ่านสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ฦ ที่ง่ายเป็นอย่างมาก เป็นการดึงดูดความสนใจนักศึกษาให้เกิดการอยากเรียนรู้ นักศึกษาเกิดความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้นสามารถจดจำเนื้อหาได้นานขึ้นกว่าการสอนโดยวิธีการบรรยายเพียงอย่างเดียว นักศึกษามีเจตคติที่ดีต่อหัวข้อที่เรียนมากขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ฦ ที่ง่ายสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ โกเมณ ดกโบราณ (2560) และ ฮานูณา มุสะอะรง และคณะ (2564)



3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้
หัก ณ ที่จ่าย อยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.52$, $SD=0.61$) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของโกเมณ
ดกโบราณ (2560) และ ฮานูณา มุสะอะรง และคณะ (2564)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. สื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่ายนี้เป็นสื่อที่ใช้ในการเสริมความ
เข้าใจให้แก่นักศึกษาได้ในกรณีที่นักศึกษาเรียนไม่ทันในชั้นเรียน และในกรณีที่ในชั้นเรียนมีนักศึกษาที่
มีพื้นฐานความรู้ความสามารถที่แตกต่างกัน อาจารย์ผู้สอนสามารถนำสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้
ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่ายไปใช้เพื่อแก้ไขปัญหาของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี

2. การนำสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่ายมาประยุกต์ใช้ในการเรียน
การสอนร่วมกับรูปแบบการบรรยาย ถือเป็นโอกาสให้นักศึกษามีอิสระในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ไม่
ควรจำกัดเวลาและขอบเขตความรู้เพื่อตอบสนองการเรียนรู้ที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคล โดยอาจารย์
ผู้สอนอาจจะคอยช่วยเหลือ ชี้แนะเมื่อนักศึกษาไม่เข้าใจ

3. จากการพัฒนาสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่ายจึงควรมีการ
สนับสนุนให้มีการพัฒนาสื่อในรายวิชาอื่นหรือหัวข้ออื่น และส่งเสริมให้นักศึกษาเข้ามาใช้สื่อโปสเตอร์
รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่าย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. สื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่าย ควรมีการพัฒนาและดูแลอย่าง
ต่อเนื่อง เช่น ปรับเนื้อหา เพิ่มแบบทดสอบ เป็นต้น

2. ควรมีการพัฒนาสื่อโปสเตอร์รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนได้หัก ณ ที่จ่ายในรายวิชาอื่นหรือ
หัวข้ออื่น

เอกสารอ้างอิง

โกเมณ ดกโบราณ. (2560). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ระบบ
สารสนเทศสำหรับบุคลากรสายปฏิบัติการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี. วิทยานิพนธ์
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. ค้นเมื่อวันที่ 8 มิถุนายน 2565,
จาก <http://www.repository.rmutt.ac.th>

ณัฐกร สงคราม. (2554). การออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- ปิยวรรณ รุ่งวรพงศ์. (2560). *การใช้กิจกรรมนำเสนองานแบบโปสเตอร์ในชั้นเรียนภาษาอังกฤษในไทย: ข้อเสนอแนะเรื่องการสอนภาษาอังกฤษและสอนผ่านได้อาล็อก*. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 17(2): 85-101. ค้นเมื่อวันที่ 8 มิถุนายน 2565, จาก <https://doi.org/10.14456/lartstu.2017.11>
- ภูวนาด บุญสุวรรณ. (2564). *ศึกษาและสร้างสรรค์ประสบการณ์ทางสุนทรียะจากผลงานทัศนศิลป์ในวัดบรมราชาภาณุอนาภิเชกอนุสรณ์ (เล่มเนย์ยี่ 2) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ปริญญาณิพนธ์ปริญญาณิพนธ์มหาวิทาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- มหาวิทาลัยขอนแก่น. (2557). *สื่อสิ่งพิมพ์ในงานประชาสัมพันธ์: การออกแบบโปสเตอร์*. เอกสารประกอบการสอนวิชา 412 365, มหาวิทาลัยขอนแก่น. ค้นเมื่อวันที่ 6 มิถุนายน 2565, จาก <https://home.kku.ac.th/hslib/412365>
- วิชัย วงศ์สุวรรณ. (2557). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง นโยบายการเงิน การคลัง และการค้าระหว่างประเทศ โดยใช้วิธีสอนแบบบรรยายร่วมกับเทคนิคกราฟิกและสารสนเทศร่วมสมัย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนหาดใหญ่วิทาลัยสมบูรณกุลกันยาจังหวัดสงขลา. วารสารมหาวิทาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 1(2): 30-42.*
- คันสนีย์ เลียงพานิชย์. (2555). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจจากการใช้เว็บเครือข่ายสังคมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิทaylorการคอมพิวเตอร์. วารสารวิจัย มหาวิทาลัยขอนแก่น, 17(1): 142-152.*
- ศุภชัย โชติกิจวิทaylor. (2554). *ผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บ วิชายุทธศาสตร์การออกแบบที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักศึกษาปริญาตรี มหาวิทาลัยราชภัฏสงขลา. วารสารวิชาการ มหาวิทาลัยราชภัฏสงขลา, 4(1): 40-50.*
- อนุโรจน์ นันทวิทaylorพงศ์, ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์, และ ชำนาญ เขาวกิตติพงศ์. (2555). *การเปรียบเทียบผลของวิธีสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายกับวิธีสอนปกติที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเบตง “วิระราษฎร์ประสาน” จังหวัดยะลา. การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ครั้งที่ 2 วันที่ 4-5 กันยายน พ.ศ. 2555 (หน้า 1-10). มหาวิทาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.*
- ฮานูณา มุสะอะรง และคณะ. (2564). *การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ความจริงเสมือน เรื่อง ดนตรีบานอโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง. มหาวิทาลัยราชภัฏยะลา.*
- VideoLAN. (2016). *VLC media player*. Retrieved June 6, 2022, from <https://th.wikipedia.org/wiki>



การปรับตัวของชาวชนบทผู้ยึดหยุ่นในสถานการณ์โควิด-19:
กรณีศึกษาหมู่บ้านกิ่งเมืองกิ่งชนบท จังหวัดอุบลราชธานี
Adaptation of Flexible Rural People in the COVID-19 Situation: A Case
Study of Peri-Urban Village in Ubon Ratchathani Province

พฤกษ์ เถาถวิล¹

¹ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, E-mail: pruektt@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลกระทบจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 ต่อเศรษฐกิจชุมชนและครัวเรือนในหมู่บ้านกิ่งเมืองกิ่งชนบท 2) ศึกษาศักยภาพและข้อจำกัดการปรับตัวทางเศรษฐกิจของครัวเรือนชนบทที่ได้รับผลกระทบจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 บทความมาจากการวิจัยเชิงคุณภาพ ศึกษาหมู่บ้านกิ่งเมืองกิ่งชนบทแห่งหนึ่งในจังหวัดอุบลราชธานี การเก็บข้อมูลช่วงแรก สัมภาษณ์เชิงคุณภาพและผลกระทบทางเศรษฐกิจจากครัวเรือนตัวอย่าง 40 ครัวเรือน โดยแบบสำรวจครัวเรือน การเก็บข้อมูลช่วงหลัง สัมภาษณ์เชิงลึกหัวหน้าครัวเรือนตัวอย่าง 20 ครัวเรือน โดยเลือกครัวเรือนที่ได้รับผลกระทบอย่างชัดเจนและมีการปรับตัวน่าสนใจด้วยการแนะนำของผู้นำชุมชน การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้สถิติเชิงพรรณนาสรุปลักษณะของข้อมูล โดยใช้ค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ทำการจัดกลุ่มข้อมูลตามฐานะครัวเรือน ตรวจสอบข้อมูลในกลุ่มเดียวกันและข้ามกลุ่ม และหาข้อสรุป

ผลการวิจัย พบว่า 1) การแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้เศรษฐกิจชุมชนและครัวเรือนในหมู่บ้านกิ่งเมืองกิ่งชนบท ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับเศรษฐกิจภาคเมืองอย่างเข้มข้น ได้รับผลกระทบอย่างสูง จากการหยุดชะงักของเศรษฐกิจชุมชน 3 ส่วนที่เชื่อมโยงกัน คือเศรษฐกิจการเกษตร เศรษฐกิจนอกรการเกษตร และเศรษฐกิจจากกิจกรรมทางสังคมวัฒนธรรมของชุมชน ในระดับครัวเรือน พบว่าเศรษฐกิจครัวเรือนเผชิญวิกฤต ทั้งด้านรายได้ การเป็นหนี้สิน การจำเป็นต้องย้ายถิ่นกลับของสมาชิก 2) ครัวเรือนชาวชนบทผู้ยึดหยุ่นสามารถปรับตัวทางเศรษฐกิจได้โดยการปรับเปลี่ยนช่องทางการหารายได้ตามสถานการณ์ แต่ความสามารถปรับตัวของครัวเรือนแตกต่างกัน โดยสัมพันธ์กับปัจจัยพื้นฐาน 4 ประการ คือ ที่ดิน เงินทุน แรงงาน และคุณสมบัติเฉพาะของหัวหน้าครัวเรือน ครัวเรือนที่ถึงพร้อมด้วยปัจจัยดังกล่าว มีศักยภาพในการปรับตัวได้ดีกว่าครัวเรือนที่มีความพร้อมน้อยกว่า สามารถจำแนกครัวเรือนตามความสามารถในการปรับตัวได้เป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มปรับตัวได้ดี กลุ่มปรับตัวได้ปานกลาง และกลุ่มพยายามปรับตัวแต่ตกอยู่ในสถานการณ์ยากลำบาก ผลการวิจัย



จะเป็นประโยชน์ในการแก้ไขปัญหาพื้นฐานการพัฒนาชนบท ซึ่งเป็นการเสริมสร้างศักยภาพในการปรับตัวของครัวเรือนชนบทต่อวิกฤตใหญ่ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

คำสำคัญ: โควิด-19, หมู่บ้านกึ่งเมืองกึ่งชนบท, ชาวชนบทผู้ยึดหยุ่น, การพัฒนาชนบท

Abstract

The objectives of this article are twofold: 1) to study the economic impact of the COVID-19 pandemic on community and households economies in peri-urban Village and 2) to study the potential and limitations of economic adaptation among rural households affected by the COVID-19 pandemic. The article is based on qualitative research conducted in a peri-urban community in Ubon Ratchathani Province. The initial data collection phase involved surveying the economic status and impact on a sample of 40 households using a household survey. The subsequent data collection phase involved in-depth interviews with the heads of 20 selected households, specifically those who had experienced obvious impacts and interesting adaptations, based on the recommendations of community leaders. Quantitative data analysis involved using descriptive statistics, including means and percentages, to summarize the characteristics of the data. Qualitative data analysis included grouping data by household status, cross-referencing data within and across groups, and drawing conclusions.

The research found that 1) The COVID-19 pandemic had a significant impact on the economies of peri-urban village, which are closely interconnected with the urban economics. This impact was significant due to the interruption of community economies. There were three interconnected components of the economy: agriculture, non-agricultural economy, and the economy related to the community's socio-cultural activities. At the household level, it was found that household economies faced crises, including issues related to income, indebtedness, and the necessity for migrant members to return to their households. 2) Rural households exhibit flexibility in their ability to adapt economically by adjusting their income-generating strategies based on the circumstances. However, the households'



adaptability varies, correlating with four fundamental factors: land, capital, labor, and the specific attributes of the household head. Households that have accumulated more in terms of fundamental factors have a greater potential for successful adaptation compared to households with less accumulation. Households can be categorized into three groups based on their adaptability: a group with high adaptability, a group with moderate adaptability, and a group that strives to adapt but faces challenging circumstances. The research results will be useful in solving basic problems of rural development. To increase the rural households ability to adapt to crises that may occur in the future.

Keywords: COVID-19, peri-urban village, flexible rural people, rural development

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ท่ามกลางการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ (COVID-19) หรือ “โควิด-19” ซึ่งส่งผลกระทบต่อสุขภาพ เศรษฐกิจ และสังคม เป็นวงกว้าง ภาคชนบทเป็นส่วนหนึ่งที่ได้รับผลกระทบอย่างหนัก งานวิจัยในปี พ.ศ. 2563 ซึ่งอยู่ในช่วงปีแรกของการแพร่ระบาดพบว่า คริวเรือนเกษตรกรอยู่ในสถานการณ์น่าวิตกจากภาวะราคาผลผลิตตกต่ำ การจ้างงานในและนอกภาคเกษตรลดลง หนี้ครัวเรือนสูงขึ้น ขณะที่ฐานทรัพยากรธรรมชาติมีจำกัด (โสมาตรมี จันทรัตน์ และคณะ, 2563; กฤษดา บุญชัย และคณะ, 2563) ในสถานการณ์ดังกล่าวหลายฝ่ายแสดงความวิตกกังวลต่อผลกระทบที่เกิดขึ้น งานชิ้นหนึ่งแสดงความเห็นว่า ปัญหาเชิงโครงสร้างภาคเกษตรไทยผนวกกับความผันผวนของสภาวะอากาศ เป็นข้อจำกัดการปรับตัวของครัวเรือนเกษตรกร คาดว่าการฟื้นตัวของชนบทจะยากลำบากกว่าวิกฤตเมื่อต้นทศวรรษ 2540 (โสมาตรมี จันทรัตน์ และคณะ, 2563) บางส่วนพบว่าในวิกฤตโควิด-19 มีแรงงานย้ายถิ่นกลับชนบทขนานใหญ่ ทั้งกลุ่มแรงงานไร้ทักษะ และแรงงานทักษะที่เป็นคนรุ่นใหม่ สถานการณ์นี้อาจโอกาสที่จะปรับโฉมภาคเกษตรและกระจายความเจริญสู่ภูมิภาค (เสาวณี จันทะพงษ์, 2564) ขณะที่บางส่วนเสนอว่า วิสาหกิจชุมชนซึ่งมีอยู่จำนวนมาก แสดงให้เห็นความสามารถในการปรับตัวในสถานการณ์โควิด-19 ซึ่งหากได้รับการสนับสนุนจะเป็นหน่วยเศรษฐกิจพื้นฐานที่ช่วยพยุงเศรษฐกิจระดับมหภาคได้ (พัฒนภม อ่อนสำลี, 2564)

แม้มีการศึกษาผลกระทบต่อโควิด-19 ต่อภาคชนบทมาแล้วจำนวนหนึ่ง ทั้งงานที่ศึกษาผลกระทบต่อชนบทโดยพิจารณาในระดับมหภาค (โสมาตรมี จันทรัตน์ และคณะ, 2563) งานที่ศึกษาเปรียบเทียบชุมชนที่มีฐานทรัพยากรแตกต่างกัน (กฤษดา บุญชัย และคณะ, 2563) แต่การศึกษาเชิงลึกที่สะท้อน



ลักษณะเฉพาะเชิงพื้นที่ ศักยภาพ และข้อจำกัดของชุมชนยังมีไม่มากนัก บทความนี้เป็นผลจากการศึกษา การปรับตัวของครัวเรือนชนบทในสถานการณ์โควิด-19 ในหมู่บ้าน “กิ่งเมืองกิ่งชนบท” ซึ่งหมายถึง หมู่บ้านชนบท ที่ได้รับอานิสงส์จากการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา ทำให้การ ประกอบอาชีพและวิถีชีวิตมีลักษณะผสมผสานกันระหว่างวิถีชนบทกับวิถีเมือง ความเปลี่ยนแปลงใน ลักษณะนี้เกิดขึ้นทั่วไป และกลายเป็นลักษณะสำคัญของสังคมชนบทไทย (จามะรี เชียงทอง, 2554) บทความนี้นำมโนทัศน์ “ชาวนาผู้ยืดหยุ่น” (flexible peasants) ของ ยศ สันตสมบัติ (2546) ซึ่งเป็น ข้อเสนอสำคัญต่อวงการชนบทศึกษา มาใช้เป็นแนวคิดหลัก ในที่นี้ผู้เขียนนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้โดยปรับ ถ้อยคำจาก “ชาวนา” เป็น “ชาวชนบท” ด้วยเหตุว่าในหมู่บ้านกรณีศึกษาแม้ชาวบ้านโดยทั่วไปทำนาและ การเกษตร แต่รายได้หลักครัวเรือนมาจากอาชีพนอกการเกษตรหลายหลายชนิด ทั้งการค้าขาย การเป็นผู้ ประกอบการในหมู่บ้าน เช่น ร้านซ่อมรถ ผู้ให้เช่าเครื่องจักร การออกไปเป็นข้าราชการ หรือรับจ้าง หลากหลายอาชีพในเมือง อีกทั้งวิถีบริโภคไม่ได้เป็นไปตามแบบแผนชุมชนชาวนาในอดีต แต่มีความโน้ม เียงไปตามวิถีสังคมเมืองมากขึ้น จึงใช้คำว่าชาวชนบทเพื่อความเหมาะสมกับสภาพในปัจจุบัน บทความมี คำถามว่า ในสถานการณ์โควิด-19 ครัวเรือนในหมู่บ้านกิ่งเมืองกิ่งชนบทได้รับผลกระทบทางเศรษฐกิจ- สังคมอย่างไร และมีศักยภาพและข้อจำกัดในการปรับตัวต่อสถานการณ์ดังกล่าวอย่างไร คำตอบต่อประ ประเด็นคำถามดังกล่าวจะเป็นประโยชน์ในการแก้ไขปัญหาพื้นฐานการพัฒนาชนบท ซึ่งเป็นการเสริมสร้าง ศักยภาพในการปรับตัวของครัวเรือนชนบทต่อวิกฤตใหญ่ เช่น โควิด-19 ซึ่งอาจเกิดขึ้นในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลกระทบจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 ต่อเศรษฐกิจชุมชนและครัวเรือนใน หมู่บ้านกิ่งเมืองกิ่งชนบท
2. เพื่อศึกษาศักยภาพและข้อจำกัดการปรับตัวทางเศรษฐกิจครัวเรือนชนบทที่ได้รับ ผลกระทบจากการแพร่ระบาดของโควิด-19

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาสังคมชนบทภายใต้การสัมพันธรัฐและตลาด เป็นประเด็นที่มีพัฒนาการมายาวนาน ทั้งในระดับนานาชาติ และในสังคมไทย กรณีสังคมไทย งานของ อานันท์ กาญจนพันธุ์ (Ganjanapan, 1984) ศึกษาการเข้าสู่การผลิตเชิงพาณิชย์ของชาวนาภาคเหนือในทศวรรษ 2520 ก่อให้เกิดการ กระจายรายได้ที่ไม่เท่าเทียม และการก่อรูปทางชนชั้นและกลุ่มชนที่หลากหลายซับซ้อน กรณีภาค อีสาน มณีมัย ทองอยู่ (2546) ศึกษาความเปลี่ยนแปลงชุมชนชาวนาลุ่มน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น ภายใต้การพัฒนาทุนนิยม ทำให้เกิดการปรับตัวในการดำรงชีพ หลากหลายรูปแบบ เช่น การแตกตัว



ของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ จากการผลิตในสาขาการเกษตรไปสู่การรับจ้างนอกภาคเกษตรกรรม การโยกย้ายแรงงานครัวเรือนบางส่วนไปรับจ้างต่างถิ่น การคงอยู่ของการผลิตข้าวเพื่อบริโภคในครัวเรือนควบคู่ไปกับการผลิตเพื่อการค้า จามะรี เชียงทอง และคณะ (2554) ศึกษาความเปลี่ยนแปลงของสังคมชนบทในหมู่บ้านห่างจากตัวเมืองและหมู่บ้าน “กึ่งเมืองกึ่งชนบท” (peri-urban) พบว่าได้เกิด “การปรับโครงสร้างชนบท” ซึ่งมีพัฒนาการมาเป็นลำดับและมีความชัดเจนมากขึ้นตั้งแต่ทศวรรษ 2530 กรณีหมู่บ้านกึ่งเมืองกึ่งชนบท “เป็นพื้นที่ที่มีการก่อตัวของคนกลุ่มใหม่ ที่ดำรงชีพอยู่ทั้งในเมืองและชนบท ผจญกับความเสี่ยงทั้งจากการผลิตและราคาที่ผันผวนในภาคเกษตร และการจ้างงานที่ไม่มั่นคงในภาคเศรษฐกิจนอกเกษตร ในขณะเดียวกันก็ต้องพึ่งพิงการบริโภคจากตลาดในรูปของทรัพย์สินที่จำเป็นในการดำรงชีวิตปัจจุบัน เช่น มอเตอร์ไซค์ โทรทัศน์ โทรศัพท์มือถือ” (จามะรี เชียงทอง และคณะ, 2554, น. 341) อาชีพนอกภาคเกษตรมีหลากหลาย เช่น เป็นแรงงานก่อสร้าง ผู้รับเหมา ขับรถสองแถว เป็นเจ้าของกิจการรายย่อยในหมู่บ้าน เช่น ร้านค้า ร้านซ่อมมอเตอร์ไซค์ บางคนเป็นเจ้าของโรงงานหัตถอุตสาหกรรม หรือกิจการเกี่ยวกับการท่องเที่ยว กล่าวได้ว่า หมู่บ้านกึ่งเมืองกึ่งชนบท มีระบบเศรษฐกิจและสังคมสัมพันธ์กับภาคเมืองแนบแน่นมากขึ้น ด้านหนึ่งได้ประโยชน์จากโอกาสทางเศรษฐกิจ ขณะเดียวกันมีความไม่มั่นคงจากความเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจภาคเมืองด้วย

ยศ สันตสมบัติ (2546) เสนอกรอบแนวคิดซึ่งต่อมามีอิทธิพลในการศึกษาการปรับตัวของสังคมชานนา คำว่า “สังคมชานนา” มาจากการให้ความสำคัญกับลักษณะสังคมวัฒนธรรมดั้งเดิมของชนบทไทย ซึ่งเป็นชุมชนชานนา แม้ว่าชนบทเปลี่ยนแปลงไปมากในปัจจุบัน แต่สังคมวัฒนธรรมของชุมชนดั้งเดิม ยังมีความสืบเนื่องและเป็นลักษณะสำคัญ ยศเสนอให้มองชุมชนในลักษณะเป็นกระบวนการที่มีความสามารถในการเปิดรับ ปรับเปลี่ยน และต่อรองกับความเปลี่ยนแปลงจากการขยายตัวของทุนนิยมและอำนาจรัฐ และหากพิจารณาการปรับตัวทางเศรษฐกิจเป็นการเฉพาะพบว่าสังคมชานนามีลักษณะสำคัญคือ *ความหลากหลายและยืดหยุ่นของเศรษฐกิจชุมชน* กล่าวคือ ชานนาพยายามสร้างกิจกรรมทางเศรษฐกิจและการประกอบอาชีพในรูปแบบที่หลากหลายและยืดหยุ่นมากขึ้น โดยไม่เน้นการพึ่งพากิจกรรมหรืออาชีพใดอาชีพหนึ่งอย่างเจาะจง โดยแบ่งรูปแบบการปรับตัวได้ 3 ลักษณะคือ ประการแรก การปรับตัวภายใต้วิถีชีวิตในภาคเกษตร เช่น การเปลี่ยนระบบการผลิตจากพืชชนิดหนึ่งเป็นอีกชนิดหนึ่ง การผลิตพืชหรือสัตว์หลายชนิดพร้อมกัน รวมทั้งการรับจ้างในภาคเกษตร ประการที่สอง การปรับตัวตามสถานการณ์ เช่น ในยามพืชผลการเกษตรตกต่ำ ได้ออกไปทำงานนอกภาคเกษตร เช่น ไปทำงานในเมือง หรือย้ายถิ่น แต่ยังคงรักษาฐานการผลิตไว้ และกลับมาทำเกษตรเมื่อราคาผลผลิตดีขึ้น บางกรณีได้ปล่อยที่ดินให้คนอื่นเช่าเมื่อออกไปรับจ้าง เป็น “กรรมกรเจ้าของที่ดิน” ประการที่สาม การปรับวิถีชีวิตไปสู่ชนบทมากขึ้น เช่น การทำงานโรงงาน



แรงงาน/ลูกจ้างในกิจการต่างๆ อาชีพอิสระ เช่น ขับรถสองแถว การรับจ้างในรูปแบบใหม่ๆ เช่น รับเหมาช่วงเย็บผ้า การเลี้ยงสัตว์ในระบบพันธะสัญญา การลงทุนกับการศึกษาของบุตรหลาน เพื่อกลับมาเป็นผู้ประกอบการ โดยสรุป “ชาวณาผู้ยึดหยุ่น” คือการแสดงให้เห็นศักยภาพในการปรับตัวของชุมชนชาวณาต่อกระแสความเปลี่ยนแปลง ยศเสนอว่า หากการพัฒนาของรัฐตระหนักถึงศักยภาพของสังคมชาวณา มากกว่ามุ่งเปลี่ยนแปลงสังคมชาวณาให้ไปรับใช้การเติบโตของทุน จะทำให้ชนบทไทยมีความเข้มแข็ง เป็นรากฐานที่ดีของการพัฒนาประเทศ

บทความนี้นำแนวคิดของ จามะรี เชียงทอง และคณะ (2554) มาทำความเข้าใจลักษณะทางเศรษฐกิจสังคมของหมู่บ้านกิ่งเมืองกิ่งชนบท ซึ่งมีความสัมพันธ์กับเศรษฐกิจภาคเมืองแนบแน่นมากขึ้น ชุมชนได้ประโยชน์จากโอกาสทางเศรษฐกิจ แต่อยู่ท่ามกลางความไม่มั่นคงจากความเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจภาคเมืองด้วย และนำแนวคิดชาวณาผู้ยึดหยุ่นของ ยศ สันตสมบัติ (2546) มาเป็นแนวทางทำความเข้าใจการปรับตัวของชาวบ้าน โดยปรับคำว่าชุมชนชาวณา เป็นชุมชนชนบท เพื่อให้สอดคล้องกับหมู่บ้านกรณีศึกษาที่มีลักษณะโน้มเอียงไปทางชุมชนกิ่งเมืองกิ่งชนบท (มากกว่ามีลักษณะเด่นเป็นชุมชนชาวณา) มากขึ้น

วิธีการวิจัย

บทความนี้เป็นผลจากการวิจัยเชิงคุณภาพ สืบค้นข้อมูลในหมู่บ้านกรณีศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดอุบลราชธานี ประชากรคือ ครัวเรือนชาวบ้านจำนวน 249 ครัวเรือน ใช้วิธีการเก็บข้อมูลคือการสังเกตการณ์อย่างไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการ ผู้เขียนเริ่มเก็บข้อมูลช่วงแรกในเดือนมีนาคม 2564 ภายหลังจากโควิด-19 แพร่ระบาดในประเทศไทยเป็นเวลาประมาณ 1 ปี 3 เดือน (เริ่มระบาดในเดือนมกราคม 2563) ช่วงแรก เมื่อได้สังเกตการณ์อย่างไม่มีส่วนร่วมเพื่อทำความเข้าใจบริบททางเศรษฐกิจสังคมของหมู่บ้านแล้ว ได้จัดทำแบบสำรวจครัวเรือนตัวอย่าง ทำการได้เก็บข้อมูลครัวเรือนตัวอย่าง 40 ครัวเรือน มุ่งให้ความสำคัญกับภูมิหลัง อาชีพ ผลกระทบและการปรับตัวของครัวเรือนในสถานการณ์โควิด-19 เป็นการเก็บข้อมูลโดยเจาะจงเป้าหมายให้มีการกระจายฐานะรวย-ปานกลาง-ยากจนในสัดส่วนใกล้เคียงกัน (พิจารณาการถือครองทรัพย์สินได้แก่ที่อยู่อาศัยและเครื่องอำนวยความสะดวกในบ้าน) เมื่อเก็บข้อมูลครัวเรือนเสร็จได้เกิดการแพร่ระบาดของโควิด-19 อีกหลายระลอก จึงต้องระงับการเก็บข้อมูล กระทั่งได้เก็บข้อมูลอีกครั้งในช่วงเดือนมีนาคม 2565 เป็นการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกการปรับตัวของครัวเรือนตัวอย่าง 20 ครัวเรือน โดยเลือกครัวเรือนที่ได้รับผลกระทบอย่างชัดเจนและปรับตัวอย่างน่าสนใจด้วยการแนะนำของผู้นำชุมชน สัมภาษณ์ครัวเรือนตัวอย่างตามสัดส่วนโดยประมาณของแต่ละกลุ่ม (ฐานะรวย 4 ครัวเรือน ปานกลาง 8 ครัวเรือน และยากจน 8 ครัวเรือน) ใช้เครื่องมือคือแบบ



สัมภาษณ์กิ่งโครงสร้าง ที่สร้างขึ้นจากผลการสำรวจข้อมูลเชิงปริมาณในช่วงแรก เมื่อเก็บข้อมูลในช่วงที่สองทำให้พบว่าความล่าช้าก็มีข้อดี คือทำให้เห็นการปรับตัวของครัวเรือนชัดเจนขึ้นภายในระยะเวลา 1 ปีที่ทอดยาวออกมา อนึ่งในช่วงเวลาระหว่างการเก็บข้อมูลช่วงแรกกับช่วงที่สอง ผู้เขียนยังไปสังเกตการณ์กิจกรรมในชุมชนเป็นระยะๆ ได้แก่บุญผะเหวดในช่วงเดือนเมษายนก่อนวันสงกรานต์ และพิธีการไหว้ผีปูดหลังจากกิจกรรมแรก 1 สัปดาห์ รวมทั้งการสังเกตการณ์ที่ตลาดนัดของหมู่บ้านอีกหลายครั้ง หมู่บ้านนี้มีตลาดนัดสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ตลาดนัดเป็นสถานที่ที่ดีในการสังเกตการณ์กิจกรรมทางเศรษฐกิจ และสนทนอย่างไม่มีเป็นทางการกับชาวบ้านหลายหลายฐานะ

การวิเคราะห์ข้อมูล ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้สถิติเชิงพรรณนาสรุปลักษณะของข้อมูล โดยใช้ค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละ ข้อมูลเชิงคุณภาพ ทำการจัดกลุ่มข้อมูลตามฐานะครัวเรือน ตรวจสอบข้อมูลในกลุ่มเดียวกันและข้ามกลุ่ม และหาข้อสรุป

ผลการวิจัย

บริบทชุมชนและผลกระทบจากโควิด-19

หมู่บ้านโนนแดง ซึ่งเป็นหมู่บ้านกรณีศึกษา ตั้งอยู่ในตำบลโพธิ์ใหญ่ อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี หมู่บ้านห่างจากตัวเมืองวารินชำราบประมาณ 10 กิโลเมตร และห่างจากตัวเมืองอุบลราชธานีประมาณ 13 กิโลเมตร การเดินทางจากหมู่บ้านไปตัวเมืองเป็นไปโดยสะดวกจากโครงข่ายถนนชนบท สามารถเดินทางโดยรถยนต์ภายในเวลา 15-20 นาที จากชุมชน เกษตรกรรมพึ่งตัวเองขนาดเล็กซึ่งก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2392 โดยประมาณ จุดเปลี่ยนสำคัญของชุมชนเกิดขึ้นในต้นทศวรรษ 2530 เมื่อมหาวิทยาลัยอุบลราชธานีก่อตั้งขึ้นห่างจากหมู่บ้านประมาณ 5 กิโลเมตร พร้อมๆกับการขยายตัวทางเศรษฐกิจของจังหวัดอุบลราชธานี ทำให้ชุมชนเข้าถึงแหล่งจ้างงานที่อยู่ไม่ไกลจากชุมชนมาก เช่น มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ตลาดค้าส่งพืชผักผลไม้และตลาดสด โรงงานแปรรูปไก่สด โรงงานเย็บผ้า โรงงานแปรรูปยางพารา โรงงานแปรรูปมันสำปะหลัง ห้างโมเดิร์นเทรด และหมู่บ้านจัดสรรหลายแห่ง ปัจจุบันบ้านโนนแดงเป็นหมู่บ้านขนาดกลางค่อนข้างใหญ่ มีประชากร 249 ครัวเรือน ชาวบ้านยังคงทำเกษตรหลากหลายชนิด ขณะเดียวกันมีรายได้จากนอกภาคเกษตรด้วย นับตั้งแต่เป็นลูกจ้างในมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี แรงงานในโรงงานอุตสาหกรรม ลูกจ้างร้านค้า/สถานบริการ ค้าขาย ผู้รับเหมาก่อสร้าง แรงงานก่อสร้าง

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย มีดังต่อไปนี้

1. ผลกระทบจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 ต่อเศรษฐกิจชุมชนและครัวเรือนในหมู่บ้านกิ่งเมืองกิ่งชนบท



การแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้เกิดความชะงักงันทางเศรษฐกิจ เพื่อทำความเข้าใจผลจากกระทบโควิด-19 ต่อครัวเรือนและชุมชน ผู้เขียนศึกษาเศรษฐกิจชุมชน โดยจำแนกเป็น 3 ส่วนย่อยที่เชื่อมโยงกัน ได้แก่ เศรษฐกิจการเกษตร เศรษฐกิจนอกการเกษตร และเศรษฐกิจจากกิจกรรมทางสังคม-วัฒนธรรมของชุมชน การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพทำให้พบว่า เศรษฐกิจการเกษตรของชุมชนตกต่ำลง เนื่องจากในปี 2563 (ฤดูกาลผลิต 2563/2564) ซึ่งโควิด-19 ระบาดปีแรก ราคาข้าวตกต่ำอย่างมากจากปัญหาโควิด เกษตรกรลดพื้นที่การผลิต พืชเศรษฐกิจของชุมชน เช่น ข้าวโพดเลี้ยงสัตว์ มันสำปะหลัง ราคาตกต่ำ การจ้างแรงงานในไร่นาและเครื่องจักรกลการเกษตรในหมู่บ้านลดลง เศรษฐกิจนอกการเกษตร ขณะที่ชาวบ้านที่มีรายได้จากบางอาชีพไม่ได้รับผลกระทบ เช่น ลูกจ้างประจำในมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี และผู้เป็นข้าราชการหรือพนักงานในหน่วยงานภาครัฐ นอกเหนือจากนั้นได้รับผลกระทบสูงจากการหยุดชะงักทางเศรษฐกิจในภาพรวมของประเทศ เช่น คนงานในตลาดค้าส่งผลไม้และผัก คนงานในตลาดสด ผู้รับเหมาก่อสร้างและแรงงานก่อสร้าง คนขับรถสองแถว ผู้ประกอบการร้านค้าและบริการในหมู่บ้าน ผู้ค้าขายที่ตลาดนัดของหมู่บ้าน กลุ่มผู้รับจ้างแปรรูปมะขามเปียกซึ่งมีผู้ประกอบการจากในอำเภอมาจ้างเหมางาน อีกด้านหนึ่งซึ่งมีความสัมพันธ์กันคือ เศรษฐกิจจากกิจกรรมทางสังคมวัฒนธรรมของชุมชน เมื่อชุมชนถูกห้ามจัดกิจกรรม ทั้งงานวัด งานบุญ งานแต่งงาน งานศพ การแข่งขันกีฬา การจัดตลาดนัด โรงเรียนประจำ ตำบลปิดชั่วคราว ทำให้ผู้ประกอบการร้านค้า ผู้ค้าตลาดนัด ผู้ค้าที่โรงเรียน คนขายของเร่ตามงาน เช่น ไอศกรีม ลูกชิ้นปิ้ง คณะกลองยาวที่มีลูกทีมหลายคน พลอยขาดรายได้ เศรษฐกิจของชุมชนทั้งสามด้านซึ่งปกติหนุนเสริมกันเป็นวงจรเศรษฐกิจหยุดชะงัก ทำให้เศรษฐกิจชุมชนซบเซาลงอย่างมาก สิ่งนี้อาจช่วยบ่งชี้ระดับความซบเซาเศรษฐกิจชุมชนคือ ความเจียบเหงาของหมู่บ้าน ความวิตกกังวล การปรับทุกข์เรื่องข้าวยากมากแพง ความร้อนใจที่ต้องชำระหนี้สินตามกำหนด การดิ้นรนกู้ยืมเงินมาใช้จ่าย และการรอคอยการเยียวยาจากรัฐบาล

การสำรวจข้อมูลเศรษฐกิจครัวเรือน ช่วยสะท้อนสถานการณ์ปัญหาให้ชัดเจนขึ้น จากครัวเรือนตัวอย่าง 40 ครัวเรือนพบว่า รายได้ครัวเรือน (เก็บข้อมูลเดือนมีนาคม 2564 ข้อมูลรายได้ครัวเรือนจึงเป็นรายได้ในรอบปี 2563 ซึ่งเป็นปีที่โควิด-19 เริ่มระบาด) เป็นจำนวน 221,543 บาท/ปี (ซึ่งต่ำกว่ารายได้เฉลี่ยครัวเรือนเกษตรกรภาคอีสานในปี 2562 ที่ 247,200 บาท/ปี) สถานการณ์เศรษฐกิจด้านอื่น ๆ ร้อยละ 32.5 รายได้ลดลงประมาณ 3 ใน 4 ของยามปกติ และร้อยละ 32.5 ระบุว่ารายได้ลดลงประมาณครึ่งหนึ่ง ด้านหนี้สินครัวเรือน หนี้สินครัวเรือนเฉลี่ย 191,750 บาท ร้อยละ 15 บอกว่าหนี้สินเพิ่มขึ้นประมาณครึ่งหนึ่งของปีก่อนหน้า และร้อยละ 30 มีหนี้สินเพิ่มขึ้นประมาณ 1 ใน 4 ของปีก่อนหน้า ด้านการย้ายถิ่นกลับของสมาชิกครัวเรือน ครัวเรือนร้อยละ 12.5 บอกว่ามีผู้ย้ายถิ่นหรือไปทำงานต่างจังหวัดหรือในเมืองกลับมาอยู่บ้านในช่วงโควิด-19 (อย่างน้อย 1 คน) ในยามปกติผู้ย้ายถิ่น



ส่งเงินกลับสู่ครอบครัวเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 20 ของรายได้ครัวเรือน (หมายความว่ารายได้ครัวเรือนจากเงินส่งกลับลดลงด้วย)

2. ศักยภาพและข้อจำกัดการปรับตัวทางเศรษฐกิจของครัวเรือนชนบทที่ได้รับผลกระทบจากการแพร่ระบาดของโควิด 19

ท่ามกลางความตกต่ำของเศรษฐกิจชุมชน ผู้เขียนทำความเข้าใจการปรับตัวในการประกอบอาชีพของครัวเรือน การสัมภาษณ์เชิงลึกหัวหน้าครัวเรือน 20 ราย ทำให้พบว่าความสามารถปรับตัวของครัวเรือนสัมพันธ์กับปัจจัยพื้นฐาน 4 ประการคือ ที่ดิน เงินทุน แรงงาน และคุณสมบัติเฉพาะของหัวหน้าครัวเรือน ลำดับต่อไปนำเสนอการปรับตัวทางเศรษฐกิจของครัวเรือน โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มปรับตัวได้ดี กลุ่มปรับตัวได้ดีปานกลาง และกลุ่มพยายามปรับตัวแต่ตกอยู่ในสถานการณ์ยากลำบาก ซึ่งบุคคลที่ปรากฏข้างหน้าเป็นนามสมมุติ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ครัวเรือนปรับตัวได้ดี

ครัวเรือนปรับตัวทางเศรษฐกิจได้ดี คือครัวเรือนที่การประกอบอาชีพได้รับผลกระทบจากโควิด-19 แต่สามารถปรับตัวไปสู่อาชีพอื่นแล้วมีรายได้ในระดับที่เคยมีหรือมากกว่า ครัวเรือนในกลุ่มนี้มีอยู่ประมาณร้อยละ 10 ของหมู่บ้าน หรือประมาณ 25 ครัวเรือน (จากการประมาณการของผู้ให้สัมภาษณ์หลายคน) ดังกรณีสมพร ในวันที่นัดหมายกับสมพร ผู้เขียนไปที่ร้านค้าของเขา ซึ่งเป็นร้านค้าสินค้าอุปโภคบริโภคขนาดใหญ่ของหมู่บ้าน เมื่อไปถึงภรรยาของเขาบอกว่าสมพรออกไปที่นา เราจึงควมมอเตอร์ไซค์จากบ้านโนนแดงไปยังหมู่บ้านใกล้เคียงห่างออกไปประมาณ 3 กิโลเมตร เมื่อไปถึงสมพรกำลังทำความสะอาดคอกหมู เขาบอกว่าทดลองเลี้ยงหมูแม่พันธุ์เอาลูก จะได้ไม่ต้องซื้อจากผู้ค้าลูกหมู และต่อไปอาจเพาะพันธุ์ขายด้วย สมพรในวัย 50 ปี เล่าให้ฟังว่าปกติมีอาชีพขับรถสองแถว “ม.แดง” ทำมาเกือบ 10 ปี ที่บ้านมีรถสองแถว 2 คัน คันหนึ่งตัวเองขับ อีกคันหนึ่งลูกชายขับ ในยามปกติมีรายได้ก่อนหักค่าน้ำมันประมาณวันละ 1,000 บาท ส่วนที่ร้านค้ากรรยาอยู่ียงเป็นตัวหลัก มีลูกสาวซึ่งกำลังเรียนมหาวิทยาลัยอุบลราชธานีเป็นผู้ช่วยแม่ สมพรบอกว่าตอนโควิด-19 ระบาดปีแรก รายได้จากรถสองแถวลดลงมาก เพราะไม่มีลูกค้า จึงหยุดวิ่งสองแถวหันมาหารายได้ทางอื่น เขาบอกว่ามีที่นาอยู่ 30 ไร่ ก่อนหน้านี้ได้ปรับปรุงที่ดินไว้ก่อนแล้ว คือได้ถมที่นาเนื้อที่ประมาณ 3 ไร่ เพราะปกติที่นาเป็นที่ต่ำ หน้าฝนน้ำท่วม การถมที่ทำให้สามารถสร้างที่พักอาศัย และใช้พื้นที่ปลูกพืชสวน ครัวและพืชสวนได้

ปัจจุบันในที่นาที่ถมแล้ว 3 ไร่ ส่วนหนึ่งทำคอกหมู ส่วนหนึ่งปลูกพืชสวน และอีกส่วนขุดสระน้ำ ที่คอกหมูสมพรเล่าว่าเลี้ยงหมูมาได้ประมาณหนึ่งปี ลูกหมูรับมาพร้อมอาหารหมูจากเจ้าของ “เชียงหมู” “เขาเอาลูกหมูมาให้ พร้อมหัวอาหาร เราเลี้ยงประมาณ 5 เดือน ก็จับขายให้เขา” สมพรบอกว่าเลี้ยงหมูต้องมีทุนสร้างโรงเรือน มีแหล่งน้ำ และมีแรงงานดูแลประจำ ตัวเองนั้นมีทุนจาก



ร้านค้าทำให้ไม่ต้องไปกู้ยืมใคร ส่วนแรงงานมีตัวเองกับลูกชายเป็นคนดูแล ล้างคอกทำความสะอาด และให้อาหารประจำวัน รวมทั้งพญาป้องกันเชื้อโรคและดูแลสุขภาพหมูให้ดี การเลี้ยงหมูทำให้มีรายได้ทดแทนการขับสองแถวได้ ส่วนที่สระน้ำที่ขุดสองสระนั้น ได้ทำโครงการไปยังกรมพัฒนาที่ดิน หน่วยงานนารถแบ็กโฮมาชุดให้ เจ้าของที่ดินสมทบทุนสระละ 2,500 บาท สระได้ใช้เก็บกักน้ำ มีน้ำไว้ทำความสะอาดคอกหมู รดน้ำพืชสวน และเลี้ยงปลา ปัจจุบันเลี้ยงปลานิล แต่ยังไม่ได้ขาย ส่วนที่สวน ได้ทดลองปลูกพืชหลายชนิด มีกล้วยหอม ทูเรียน มะม่วง ได้ลงทุนวางระบบท่อน้ำจากสระไปยังสวนแล้ว พืชทั้งหมดตั้งอยู่ในชั้นทดลอง สมพรกล่าวถึงร้านค้าของตัวเองว่า ในช่วงโควิด-19 รายได้ลดลงบ้าง แต่ได้เข้าโครงการ “ธงฟ้า” ของรัฐบาล แม้มีปัญหาจุกจิก แต่ทำให้มีลูกค้าเข้าร้าน ฝ่ายลูกชายซึ่งแต่งงานแล้วมีลูกสองคน แต่ยังอยู่ร่วมชายคากับพ่อ นอกจากเป็นตัวหลักในการทำนาตามฤดูกาล ลูกชายมีรถแทรกเตอร์คันหนึ่งมีรายได้จากการรับจ้างไถนา ในปีที่ผ่านมาซื้อรถดัมพ์ 6 ล้อมือสองมาคันหนึ่ง เพราะตอนนี้ธุรกิจบรรทุกดินถมที่กำลังคึกคัก ลูกชายไปเข้ากลุ่มรับจ้างขนดินมีรายได้วันละไม่ต่ำกว่า 1,000 บาท ทดแทนรายได้จากการขับสองแถวได้ เรื่องอนาคตสมพรบอกว่า “ไม่หวั่น คิดว่าไปได้ต่อไปลูกชายคงรับช่วงแทนพ่อ ส่วนลูกสาวอีกหน่อยเรียนจบ [ปริญญาตรี] เขาจะช่วยแม่ทำร้าน หรือไปทำอะไรก็แล้วแต่เขา” (สมพร, การสัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2565)

กรณีสมพรอาจกล่าวว่าเป็นกรณีพิเศษ เนื่องจากมีปัจจัยพื้นฐานที่เอื้ออำนวยต่อการปรับตัว ในหมู่บ้านยังมีกรณีคล้ายคลึงกับสมพรแต่มีไม่มากนัก นอกจากนั้นมีคนจำนวนหนึ่งไม่ได้รับผลกระทบจากโควิด-19 หรือได้รับผลกระทบไม่มาก เช่น กรณีลูกรและป่าบุญ คู่สามีภรรยาข้าราชการบำนาญ ที่มีที่ดินทำกิน 50 ไร่ ที่ดินส่วนหนึ่งปลูกปาล์มน้ำมัน ทำเกษตรอินทรีย์ และขุดสระเลี้ยงปลา กรณีของสว่างและอ้อคู่สามีภรรยาที่ทำงานโรงงานผลิตเนื้อไก่สด โรงงานสามารถเปิดทำการปกติ ทั้งคู่มีเงินเก็บจากการทำงาน มีสวนยางพารา และวางแผนไว้ว่าบั้นปลายจะไปทำเกษตรแผนใหม่ อีกกรณีคือปูและสามี ปูทำโรงเรือนเพาะเห็ดฟาง แม้เป็นงานจุกจิกต้องคอยดูแลไม่ห่าง แต่ผลผลิตยังคงเป็นที่ต้องการของตลาด ส่วนสามีเป็นผู้รับเหมาก่อสร้างรายย่อย งานลดลงบ้าง แต่ก็ยังพอมีงาน และแจ่ม อดีตเคยทำธุรกิจในเมือง แต่ย้ายมาอยู่ที่หมู่บ้านนี้ตามสามี เธอมีธุรกิจหอพักนักศึกษาที่ย่านหน้ามหาวิทยาลัยอุบลราชธานี แม้กิจการชบเซาไปบ้างเพราะนักศึกษาเรียนออนไลน์ แต่ยังมีรายได้

ครัวเรือนปรับตัวได้ดีปานกลาง

ครัวเรือนในกลุ่มนี้พยายามปรับตัว แต่ผลลัพธ์ที่ได้ไม่ค่อยดีนัก คืออาชีพและรายได้ยังไม่แน่นอน บางรายมีหนี้สินเป็นภาระหนัก ครัวเรือนกลุ่มนี้มีอยู่ประมาณร้อยละ 30 หรือประมาณ 75 ครัวเรือน จะกล่าวถึง 2 ครัวเรือนดังนี้



แสงทอง ผู้เขียนพบกับแสงทองที่บ้านของเธอในขณะที่กำลังปรุงอาหารกลางวัน พร้อมกับแม่สามี และลูกสาวของเธอ ติดกันกับครัวคือโรงจอดรถซึ่งมีรถเกี่ยวข้าวจอดอยู่ 2 คัน แสงทองและสามีเพิ่งย้ายกลับมาอยู่บ้านเมื่อปลายปี 2564 เธอและสามีย้ายถิ่นไปทำงานที่กรุงเทพฯ เมื่อหลายปีมาแล้ว เธอบอกว่าครอบครัวไม่มีที่ดินทำกิน จึงต้องไปทำงานรับจ้าง เริ่มจากงานรับจ้างรายวัน จนก้าวขึ้นมาเป็นผู้รับเหมาก่อสร้างรายย่อย เหตุที่ย้ายกลับมาบ้านเพราะกลัวโควิด-19 “เครียดกังวลว่าจะติดโควิด เครียดจนเป็นไทรอยด์ แล้วปู่ [พ่อของสามี] ก็มาเสีย ไม่มีใครเป็นหลักทางนี้ก็เลยตัดสินใจกลับมาอยู่บ้าน” (แสงทอง, การสัมภาษณ์, 13 มีนาคม, 2565) ตอนอยู่กรุงเทพฯ แสงทองและสามีมีรายได้ค่อนข้างดี มีเงินเก็บ และก่อนหน้านั้นได้ส่งเงินมาให้พ่อสามี ซื้อเครื่องสีข้าวขนาดกลาง ทำโรงสีรับจ้างสีข้าว ทำให้ฐานะครอบครัวดีขึ้น รวมทั้งส่งเงินมาให้ลูกสาว (ลูกสาววัยประมาณ 20 ปี แสงทองประมาณ 50 ปี) กับลูกเขยซื้อรถเกี่ยวข้าว รถแทรกเตอร์ และรถดัมพ์บรรทุกดินไว้รับจ้าง ก่อนเธอกลับมาที่หมู่บ้าน ได้ตัดสินใจซื้อรถเกี่ยวข้าวอีกคันหนึ่ง เพราะคิดว่าเมื่อกลับมาจะได้มีอาชีพรองรับ แต่เมื่อกลับมาพบว่าลู่วางไม่ค่อยแจ่มใสสัก “ตอนนี้รถเกี่ยวข้าวบ้านเราเยอะ ที่ตัดสินใจซื้อคันที่สอง เพราะว่าพอถึงช่วงเกี่ยวข้าว จะมีคนมาจ้างพร้อมๆ กัน มีคันเดียวรับงานไม่ทัน คิดว่ามีสองคันจะรับงานได้” (แสงทอง, การสัมภาษณ์, 13 มีนาคม, 2565) แต่แสงทองพบว่ารถคันแรกมักมีปัญหาเสีย จุกจิกเพราะเป็นรถมือสอง อีกทั้งช่วงเวลาเกี่ยวข้าวเป็นระยะเวลาสั้นๆ ประมาณ 1 เดือน มีคู่แข่งรถเกี่ยวข้าวหลายราย ชาวบ้านบ้านโนนแดงเป็นเจ้าของที่นาเนื้อที่ไม่มาก หากไปรับจ้างเกี่ยวข้าวหมู่บ้านอื่นที่นั่นมักมีรถเกี่ยวข้าวอยู่แล้ว รถเกี่ยวข้าวต้องจ้างแรงงานประจำรถ 1-2 คน และราคาน้ำมันสูงขึ้นผู้จ้างไม่ค่อยสู้ราคาหากค่าจ้างเกี่ยวข้าวสูงเกินไป เมื่อหมดระยะเกี่ยวข้าว 1 เดือน รถเกี่ยวข้าวจะจอดนิ่งไม่ได้ใช้ประโยชน์ ขณะนี้ครอบครัวแสงทองมีรายได้จากการรับจ้างไถนา เกี่ยวข้าว รถดัมพ์บรรทุกดิน และรับจ้างสีข้าวในหมู่บ้าน อาชีพทั้งหมดมีแนวโน้มรายได้ไม่ดีขึ้น ในขณะที่มีหนี้สินจากรถเกี่ยวข้าวคันที่สองอยู่ประมาณ 6 แสนบาท

พื้หลวง ชายวัย 50 ปี เศรษฐชนวนครศรีธรรมราช ผู้พาตัวเองมาปักหลักที่บ้านโนนแดงได้ประมาณ 4-5 ปี เนื่องจากมาแต่งงานกับสาวหมู่บ้านนี้ เมื่อมาอยู่ที่นี้พื้หลวงยึดอาชีพเดียวกับภรรยาที่ทำมาก่อน คือค้าขายที่ตลาดนัดประจำหมู่บ้าน และหมู่บ้านใกล้เคียง ด้วยภูมิหลังที่เคยเป็นพนักงานขายของบริษัทฯ และเคยเป็นตัวแทนขายประกันชีวิต ทำให้อาชีพค้าขายของครอบครัวปรับตัวไปอย่างมีสีสัน ด้วยวิสัยคนค้าขายที่ช่างพูดคุย และความสันทัดในการใช้โซเชียลมีเดีย พื้หลวงอาศัยเครือข่ายทางสังคมในภาคใต้ ส่งสินค้าของกินของใช้ไปรษณีย์ได้มาวางจำหน่าย ขณะเดียวกันส่งของตีภาคอีสานไปจำหน่ายภาคใต้ นอกเหนือจากขายของที่ตลาดนัด พื้หลวงใช้รถมอเตอร์ไซด์พ่วงข้างตระเวนขายของในหมู่บ้านใกล้เคียง ใช้ความรู้จักคุ้นเคยรับเอาสินค้าชาวบ้านจากแห่งหนึ่งไปขายอีกแห่งหนึ่ง กลายเป็นตัวกลางระหว่างผู้ซื้อกับผู้ขายในท้องถิ่น ที่บ้านพักอาศัยในพื้นที่ 2 งาน ปลูกพืชผักอินทรีย์



หลายชนิดเพื่อนำไปขายที่ตลาด พยายามปลูกพืชชนิดใหม่ๆที่ตลาดต้องการ เช่น ผักกูด กระชายขาว ในพื้นที่อีกฟากหนึ่งเป็นสวนเพาะพันธุ์ไม้เพื่อจำหน่าย มีพันธุ์ไม้สารพัดทั้งไม้ประดับ ไม้กินผล และ กล้วยไม้ยืนต้นหายาก ล่าสุดพี่หลวงบอกว่าเป็นตัวแทนขายประกันภัยให้บริษัทหนึ่ง กำลังขุดสระที่ที่นา จะไปขยายพื้นที่ทำเกษตรอินทรีย์ ครั้งหนึ่งที่เจอกันพี่หลวงเชิญชวนผู้เขียนให้สมัครเข้าเป็นสมาชิก ของแพลตฟอร์มออนไลน์สั่งซื้อสินค้า บอกว่ายิ่งซื้อยิ่งได้ส่วนลด และถ้ายิ่งชวนคนเข้ามาเป็นสมาชิกก็ จะมีส่วนลดมากเป็นพิเศษ

แม้ขยันขันแข็งหารายได้ไม่หยุดนิ่ง แต่พี่หลวงกำลังมีภาระหนักอึ้ง ลูกชายสองคนซึ่งเป็น ลูกติดภรรยา กำลังอยู่ในวัยเรียน คนโตกำลังเรียนระดับปริญญาตรี แม่ยายสูงวัยกำลังป่วยต้องดูแล อย่างใกล้ชิด ในช่วงที่ผ่านมาตลาดนัดถูกสั่งปิดบ่อยครั้ง บางครั้งปิดนานกว่า 3 เดือน รถมอเตอร์ไซด์ ค้าเร่ สินค้าที่สั่งมา-ส่งไป และพันธุ์ไม้ ยอดขายลดลงตามภาวะเศรษฐกิจ ล่าสุดมีเหตุการณ์ไม่ คาดหมาย คือมีการโอนที่นามรดกในครอบครัวของภรรยา ภรรยาได้มรดกที่นา 6 ไร่ แต่เกิด ข้อพิพาทในขั้นตอนระบุชื่อผู้ถือกรรมสิทธิ์ที่นา (ภรรยาของพี่หลวง) ทำให้ไม่สามารถกู้ยืมเงิน ประจำฤดูกาลผลิตงวดใหม่จาก ธ.ก.ส. ได้ และต้องชำระหนี้เดิมที่ค้างอยู่ 2 แสนกว่าบาท ทำให้ ปัจจุบันมีภาระหนี้ดังกล่าว และขาดแคลนเงินทุนในฤดูกาลผลิตต่อไป ล่าสุดยังมีหนี้จากที่ไปดาวนั รยยนต์มาขายประกันภัย ดาวนัมา 5,000 บาท ต้องผ่อนชำระเดือนละพันกว่าบาทไปอีกหลายงวด

ครัวเรือนพยายามปรับตัวแต่ตกอยู่ในสถานการณ์ยากลำบาก

แม้พยายามดิ้นรนปรับตัวอย่างไม่ย่อท้อ แต่ครัวเรือนในกลุ่มนี้อยู่ในสถานการณ์ ยากลำบาก คือมีภาระหนี้สิน หรือหารายได้เพียงแค่อุดูแลครอบครัวไปวัน ๆ ไม่มีความชัดเจนว่า อนาคตตนเองหรือลูกหลานจะเป็นอย่างไร ครัวเรือนในกลุ่มนี้มีประมาณร้อยละ 60 ของหมู่บ้าน หรือ ประมาณ 149 ครัวเรือน

น้ำอม เป็นแม่ค้าตลาดนัด มีที่ดินทำกิน 18 ไร่ ไร่ปลูกข้าว (16 ไร่) บริโภคในครอบครัว และที่เหลือจำหน่ายเป็นรายได้ ที่ดินส่วนที่เหลือใช้ปลูกผักสวนครัว เช่น พริก มะเขือเทศ ถั่วลิสง ขุด สระเลี้ยงปลา และเลี้ยงวัว 2 ตัว รายได้เงินสดที่ใช้เลี้ยงครอบครัวมาจากการขายพืชผักที่ปลูกเองที่ ตลาดนัดของหมู่บ้าน ปกติขายของสัปดาห์ละ 3 วัน แต่ที่ผ่านมาตลาดนัดหยุดทำการบ่อยครั้งทำให้ ขาดรายได้ น้ำอมนี้อีกชายหนึ่งคน แต่งงานแล้ว ทำงานรับจ้างที่กรุงเทพฯ ปกติส่งเงินมาให้พ่อแม่เพื่อ เลี้ยงดูลูกชายวัยอนุบาลที่อยู่กับปู่ย่า แต่ในช่วงโควิด-19 ระบาดไม่ได้ส่งเงินกลับมาเพราะตกงาน น้ำ อมบอกว่ารายได้ทางอื่นคือการรับจ้างเก็บพริก เก็บทั้งวันได้ประมาณ 200-300 บาท แต่งงานไม่ สม่าเสมอ และตัวเองเริ่มทำไม่ไหวเพราะอายุค่อนข้างมาก (53 ปี) ที่บ้านมีเธอกับสามีทำงานกันสอง คน เธอเองมีภาระดูแลหลานซึ่งเป็นเด็กพิเศษ (มีอาการไฮเปอร์แอกทิฟและสมาธิสั้น) ปัจจุบันมีหนี้กับ ธ.ก.ส. ประมาณ 5 แสนบาท เป็นหนี้สะสม ส่วนหนึ่งใช้เงินไปกับการซื้อรถปิกอัพให้ลูกชายสำหรับ



ประกอบอาชีพที่กรุงเทพฯ เธอได้รับเงินเยียวยา “เราไม่ทิ้งกัน” (15,000 บาท) การเยียวยาเกษตรกร (15,000 บาท) มีบัตรคนจน และได้เงินค่าพัฒนาการผลิตข้าว 9,000 บาท

ยายต้อง อายุ 65 ปี สามีเสียชีวิตมานานแล้ว อยู่กับลูกชายอายุ 40 กว่าปี มีอาการโรคทางจิตเวช ก่อนหน้านี้เคยทำงานได้ปกติ แต่ต่อมาดื่มเหล้าจัด จนติดเหล้าเป็นโรคจิตเวชไม่สามารถทำงานได้ ยายต้องมีที่นา 12 ไร่ แต่ติดจ้องกับสถาบันสินเชื่อ “เงินด่วน” เพราะลูกสาวมีเจตนาที่ต้องการนำเงินมาปรับปรุงบ้านให้แม่ ด้วยเห็นว่าบ้านแม่ชำรุดทรุดโทรมมาก ลูกสาววางแผนจะทยอยผ่อนชำระหนี้ให้แม่ แต่เกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิดคือต้องมาตักงานจากโควิด-19 จึงต้องกลับสู่ชนบท (แต่ไปอยู่บ้านป่าที่อำเภอน้ำยืน) ปัจจุบันยายต้องมีหนี้ 3.5 แสนบาท มีแนวโน้มถูกยึดที่ดินไปขายทอดตลาด ปัจจุบันยายต้องแทบไม่มีรายได้ เพราะทำงานไม่ค่อยไหว ที่ดิน 12 ไร่ให้ญาติเช่าได้ค่าเช่า 6,000 บาท ต่อปี ที่ผ่านมามีเงินเยียวยาเกษตรกร (15,000 บาท) และเงินค่าพัฒนาการผลิตข้าว 6,000 บาท ได้เบี้ยคนชราเดือนละ 600 บาท ยายบอกว่าไม่ได้บัตรคนจน “ขอมีบัตรกับเขาก็ไม่ได้ บอกผู้ใหญ่บ้านๆ ก็บอกว่าแจ้งเขาไปแล้ว แต่ก็ไม่ได้” (ต้อง, การสัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2565)

หน้อย เป็นตัวอย่างของกรณีผู้รับจ้างแปรรูปมะขามเปียกซึ่งมีอยู่ประมาณ 30 ครัวเรือน หน้อยกล่าวว่าครอบครัวไม่มีที่ดินทำกิน ในอดีตรุ่นพ่อแม่เคยมีแต่พ่อเป็นวันโรคจึงขายที่ดินทั้งหมด รักษาตัว ส่วนสามีเป็นคนหมู่บ้านอื่นที่มาอยู่บ้านนี้ สามีมีรายได้หลักจากการเป็นแรงงานก่อสร้าง ได้ค่าแรงรายวัน วันละ 300 บาท ในช่วงโควิด-19 งานลดลงแต่ยังพอมี สำหรับตัวเธอปกติทำงานแปรรูปมะขามเปียก ใช้เวลาประมาณ 8 ชั่วโมงต่อวัน มีรายได้ประมาณ 200 กว่าบาท ซึ่งต่ำกว่าค่าแรงขั้นต่ำ การทำงานขึ้นอยู่กับเจ้าแกที่เอางานมาให้ทำ ในช่วงโควิด-19 งานขาดหายไปเป็นบางช่วง เธอมีลูกในวัยเรียน 2 คน ที่ผ่านมามีเงินเยียวยาโครงการเราไม่ทิ้งกัน (15,000) ทั้งตัวเธอและสามี และมีบัตรคนจนทั้งคู่ ส่วนหนี้สินไม่มี ไม่ได้กู้ ธ.ก.ส. เพราะไม่ได้ทำการเกษตร

กรณีตัวอย่างครัวเรือนทั้ง 3 กลุ่ม แสดงให้เห็นศักยภาพการปรับตัวทางเศรษฐกิจของชาวชนบทผู้ยึดหยุ่น โดยการประกอบอาชีพหลากหลายและปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์และโอกาสที่เอื้ออำนวย อย่างไรก็ตามทั้ง 3 กลุ่มมีความสามารถปรับตัวแตกต่างกัน กรณีกลุ่มแรกซึ่งสามารถปรับตัวได้อย่างสมพรนั้นมีอยู่ไม่มาก สมพรมีที่ดินทำกินมากกว่าค่าเฉลี่ยการถือครองที่ดินครัวเรือนเกษตรกรไทย 2 เท่า มีเงินทุนสำหรับอาชีพใหม่ซึ่งได้จากการประกอบการร้านค้า ในครัวเรือนมีแรงงาน 5 คน คือตัวเขา ภรรยา ลูกสาว ลูกชาย และลูกสะใภ้ ซึ่งอยู่ในวัยแรงงาน และสมพรมีคุณสมบัติผู้ประกอบการที่ดีคือ การใฝ่รู้ สร้างสรรค์ กล้าเสี่ยง มุ่งมั่น และอดทน กล่าวได้ว่าครัวเรือนสมพรถึงพร้อมด้วยปัจจัยพื้นฐานการปรับตัว ส่วนแสงทองและอ้ายบัว ซึ่งเป็นกลุ่มปรับตัวได้ระดับดีปานกลาง ทั้งคู่มีความเป็นผู้ประกอบการไม่ด้อยไปกว่าใคร แต่ปัจจัยอื่นๆไม่เอื้ออำนวย มีแรงงานในครัวเรือนหลายคน และมีเงินทุนจากการทำงานที่กรุงเทพฯ แต่ไม่มีที่ดิน และได้ตัดสินใจ



ลงทุนในกิจการรถเกี่ยวข้าว ซึ่งเป็นเครื่องจักรที่ใช้งานได้จำกัด ทั้งทางเทคโนโลยี ช่วงเวลาใช้งาน และมีคู่แข่งทางธุรกิจมาก ทำให้อนาคตกิจการไม่ค่อยแจ่มใส ส่วนกิจการรถดัดมิตรทุกคืน ขณะนี้ธุรกิจอยู่ในช่วงขาขึ้น แต่คาดการณ์ได้ว่าไม่นานตลาดในท้องถิ่นจะอิ่มตัว กรณีأيباءแม่หาหนทางสร้างอาชีพอย่างมาก แต่มีข้อจำกัดด้านแรงงานในครัวเรือน คือลูกกำลังเรียนหนังสือ และภรรยาซึ่งเป็นกำลังสำคัญต้องแบ่งเวลาไปดูแลแม่สูงวัยที่เจ็บป่วย ส่วนอาชีพค้าขายของเธอ แม้พอไปได้แต่ก็มีอุปสรรคอย่างมากในสถานการณ์โควิด-19 และภาระหนักในปัจจุบันคือหนี้สิน ซึ่งอยู่ในสถานการณ์ปริ้มๆจะขาดความสามารถชำระหนี้ ส่วนที่ดิน 6 ไร่ เมื่อประเมินแรงงานและเงินทุนที่มี คาดว่าคงไม่สามารถสร้างผลตอบแทนจากที่ดินได้ในขณะนี้

กลุ่มที่สามซึ่งอยู่ในสถานการณ์ยากลำบากและเป็นคนกลุ่มใหญ่ของหมู่บ้าน แต่ละคนขาดความพร้อมด้านปัจจัยพื้นฐานในการปรับตัว และแม้ว่าทำงานหนักเต็มความสามารถ ยังไม่สามารถหลุดตัวเองจากกับดักหนี้สินหรือวังวนของความไม่แน่นอน กรณีน้ำถมแม่มีที่ดินทำกินไม่น้อย แต่แรงงานจำกัด (2 คน) และเธอกับสามีกำลังเข้าสู่วัยผู้สูงอายุ ประกอบกับการขาดแคลนเงินทุน รายได้จากการเกษตรจึงเป็นเพียงการประคองตัวเอง อีกทั้งโควิด-19 ทำให้อาชีพค้าขายที่ตลาดนัดหยุดชะงัก ซ้ำลูกชายผู้ย้ายถิ่นที่เคยส่งเงินกลับบ้านมาตักงานในช่วงนี้ด้วย สำหรับยายต๋อง คนสูงอายุวัย 65 ปี มีที่ดิน 12 ไร่ แต่ติดจำนองสถาบันการเงิน เพราะนำเงินมาปรับปรุงบ้านที่ชำรุดทรุดโทรม เธอต้องสู้ชีวิตลำพัง พร้อมดูแลลูกชายที่มีปัญหาสุขภาพ กรณีหน้อยเป็นตัวอย่างของคนไร้ที่ดิน เธอกับสามี มีฐานะเป็นแรงงานไร้ที่ดิน มีรายได้จากการขายแรงงานแบบวันต่อวัน ทำงานเต็มที่ และมักมากกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน ในวันหนึ่งมีเงินเข้าบ้านประมาณ 600 บาท กรณีตัวอย่างทั้งสามคนแสดงให้เห็นว่าครัวเรือนในกลุ่มนี้ต้องพึ่งพาการช่วยเหลือจากรัฐสูง ทั้งด้านเงินอุดหนุนการเกษตร (แต่ครัวเรือนไม่มีที่ดินไม่ได้สิทธินี้) สวัสดิการสังคมต่างๆ รวมทั้งการเยียวยาผลกระทบโควิด-19

สรุปผลการวิจัย

1. การแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้เศรษฐกิจชุมชนและครัวเรือนในหมู่บ้านกิ่งเมืองกิ่งชนบท ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับเศรษฐกิจภาคเมืองอย่างเข้มข้น ได้รับผลกระทบอย่างมาก โดยเห็นได้จากการหยุดชะงักของเศรษฐกิจ 3 ส่วนที่เชื่อมโยงกัน คือเศรษฐกิจการเกษตร เศรษฐกิจนอกการเกษตร และเศรษฐกิจจากกิจกรรมทางสังคมวัฒนธรรมของชุมชน ทำให้เศรษฐกิจชุมชนโดยรวมทรุดหนัก ข้อมูลจากตัวอย่าง 40 ครัวเรือน สะท้อนปัญหาเศรษฐกิจครัวเรือนอย่างชัดเจน ดังที่พบว่าประมาณร้อยละ 32 รายได้ลดลงประมาณ 3 ใน 4 ของรายได้ปกติ ครัวเรือนมีหนี้สินเฉลี่ยประมาณ 2 แสนบาท ครัวเรือนร้อยละ 15 มีหนี้เพิ่มขึ้นประมาณครึ่งหนึ่งของปีก่อนหน้า และมีผู้ย้ายถิ่นกลับเฉลี่ยครัวเรือนละ 1 คน ในภาวะปกติคนเหล่านี้ส่งเงินกลับมาเป็นรายได้ครัวเรือน



2. ศักยภาพและข้อจำกัดการปรับตัวทางเศรษฐกิจครัวเรือนที่ได้รับผลกระทบจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 พบว่าครัวเรือนชาวชนบทผู้ยึดหยุ่นสามารถปรับตัวทางเศรษฐกิจได้โดยการปรับเปลี่ยนช่องทางการหารายได้ตามสถานการณ์ แต่ความสามารถปรับตัวของครัวเรือนแตกต่างกัน โดยสัมพันธ์กับปัจจัยพื้นฐาน 4 ประการคือ ที่ดิน เงินทุน แรงงาน และคุณสมบัติเฉพาะของหัวหน้าครัวเรือน ครัวเรือนที่ถึงพร้อมด้วยปัจจัยดังกล่าวมีศักยภาพในการปรับตัวได้ดีกว่าครัวเรือนที่มีความพร้อมน้อยกว่า การวิจัยพบว่าสามารถจำแนกครัวเรือนตามความสามารถในการปรับตัวได้เป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มปรับตัวได้ดี กลุ่มปรับตัวได้ดีปานกลาง และกลุ่มพยายามปรับตัวแต่ตกอยู่ในสถานการณ์ยากลำบาก กลุ่มแรกมีประมาณประมาณร้อยละ 10 หรือ 25 ครัวเรือน กลุ่มที่สองมีประมาณร้อยละ 30 หรือประมาณ 75 ครัวเรือน และกลุ่มที่ 3 เป็นคนกลุ่มใหญ่ของหมู่บ้าน มีประมาณร้อยละ 60 หรือประมาณ 149 ครัวเรือน

อภิปรายผล

บทความนี้แสดงให้เห็นผลกระทบจากโควิด-19 ต่อเศรษฐกิจครัวเรือนและชุมชน ในหมู่บ้านกิ่งเมืองกิ่งชนบท เมื่อเปรียบเทียบกับงานศึกษาระดับมหภาคของ โสมรต์มี จันทรรัตน์ และคณะ (2563) บทความนี้คล้องกับงานดังกล่าว ที่แสดงให้เห็นวิกฤตเศรษฐกิจของครัวเรือนเกษตรทั่วประเทศ และบทความนี้ช่วยให้เห็นผลกระทบระดับจุลภาคชัดเจนมากขึ้น มากกว่านั้น ด้วยการพิจารณาเศรษฐกิจชุมชน โดยการจำแนกเป็น 3 ด้าน ได้ทำให้เกิดความเข้าใจความเชื่อมโยงระหว่างเศรษฐกิจชุมชนกับเศรษฐกิจภายนอกชุมชน และเข้าใจวงจรเศรษฐกิจชุมชน ที่สัมพันธ์กันระหว่างเศรษฐกิจการเกษตร เศรษฐกิจนอการเกษตร และเศรษฐกิจจากสังคมวัฒนธรรมของชุมชน และจะเห็นว่าเศรษฐกิจจากสังคมและวัฒนธรรม มีความสำคัญต่อชุมชนไม่น้อยกว่าเศรษฐกิจด้านอื่น แต่มักถูกมองข้ามเมื่อพิจารณาจากระดับมหภาค และมองจากตัวชี้วัดทางเศรษฐศาสตร์ และเมื่อเปรียบเทียบกับงานของกฤษฎา บุญชัย และคณะ (2563) บทความนี้มีข้อค้นพบคล้ายคลึงกัน ในประเด็นความตกต่ำของรายได้จากการเกษตร และผลกระทบต่อชาวบ้านที่ไปทำงานในเมืองหรือเป็นแรงงานย้ายถิ่น อย่างไรก็ตาม บทความนี้แสดงให้เห็น ลักษณะเฉพาะของหมู่บ้านกิ่งเมืองกิ่งชนบท ซึ่งมีความสัมพันธ์กับเศรษฐกิจภาคเมืองสูง เป็นพื้นที่ที่มีโอกาสทางเศรษฐกิจมากกว่าหมู่บ้านชนบททั่วไป แต่เศรษฐกิจครัวเรือนมีความไม่มั่นคงสูงจากความผันผวนของเศรษฐกิจเมือง

ด้านการปรับตัวทางเศรษฐกิจของครัวเรือน บทความนี้สอดคล้องกับข้อเสนอของ ยศ สันตสมบัติ (2546) ดังที่พบว่าท่ามกลางความตกต่ำทางเศรษฐกิจ ชาวชนบท “ผู้ยึดหยุ่น” ไม่ได้ย่อท้อรอความช่วยเหลือ แต่คนทุกกลุ่มพยายามหารายได้จากช่องทางต่าง ๆ ผสมผสานกันระหว่างกิจกรรมการเกษตร นอการเกษตร การพึ่งพาทรัพยากรธรรมชาติ แม้เกิดวิกฤตครั้งใหญ่ในประวัติศาสตร์ แต่



ชุมชนไม่แตกสลาย ไม่เกิดคลื่นการย้ายถิ่น ไม่เกิดการปล้นสะดม ในทางกลับกัน บางครอบครัวสามารถพลิกวิกฤตเป็นโอกาส บางครอบครัวประคับประคองตัวได้ และบางครอบครัวต้องพยายามเพื่อความอยู่รอด นอกเหนือจากศักยภาพเหล่านั้น บทความนี้แสดงให้เห็นเพิ่มเติมว่า ใช่ว่าทุกครัวเรือนปรับตัวได้ดีเสมอเหมือนกัน แต่มีทั้งกลุ่มที่ปรับตัวได้ดี ปรับตัวได้ดีปานกลาง และกลุ่มที่พยายามปรับตัวแต่ยังเผชิญกับความยากลำบาก ศักยภาพในการปรับตัวของครัวเรือนขึ้นกับทรัพยากรพื้นฐานที่สำคัญ 4 ประการคือ ที่ดิน ทุน แรงงาน และคุณลักษณะของผู้นำครอบครัว

การถือครองทรัพยากรพื้นฐานในการปรับตัว ไม่เพียงทำให้เข้าใจเงื่อนไขการปรับตัวของครัวเรือนเท่านั้น แต่เป็นเสมือนตัวชี้วัดความสำเร็จของการพัฒนาชนบทและการพัฒนาประเทศที่ผ่านมาหลายทศวรรษ เมื่อพิจารณาข้อเท็จจริงที่ว่าคนส่วนใหญ่ของหมู่บ้าน (ประมาณร้อยละ 60) ขาดแคลนทรัพยากรพื้นฐานในการปรับตัว ทำให้เกิดคำถามว่า เหตุใดคนกลุ่มนี้จึงมีที่ดินน้อย หรือไม่มีที่ดิน เหตุใดคนกลุ่มนี้ทำงานมายาวนานทั้งในการเกษตรและนอกการเกษตร แต่คนกลุ่มนี้ไม่มีทุน มีน้อย หรือไม่สามารถเข้าถึงแหล่งทุนสำหรับปรับปรุงที่ดินหรือลงทุนสร้างอาชีพอื่น เหตุใดแรงงานในครอบครัวกลุ่มนี้จึงมีน้อย หรือมีสมาชิกจำนวนหนึ่งเป็นผู้ย้ายถิ่น หรือมีคนสูงอายุ คนสุขภาพไม่อำนวยต่อการทำงานในสัดส่วนสูง หัวหน้าครัวเรือนของคนกลุ่มนี้ขาดคุณสมบัติการเป็นผู้นำที่ดี การขาดคุณสมบัติเป็นปัญหาส่วนบุคคลหรือปัญหาอื่นใดที่ใหญ่กว่านั้น การตอบคำถามเหล่านี้อยู่นอกเหนือขอบเขตของบทความนี้ แต่การที่ครัวเรือนส่วนใหญ่มีทรัพยากรพื้นฐานในการปรับตัวน้อย สะท้อนให้เห็นการพัฒนาชนบทที่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาพื้นฐาน และบอกว่าหากปัญหาเหล่านี้ยังขยายตัว ชาวชนบทผู้ยึดหยุ่นคงหมดกำลังในการปรับตัวในที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. เมื่อเกิดวิกฤตที่ส่งผลกระทบวงกว้าง เช่น การแพร่ระบาดของโควิด-19 หมู่บ้านชนบทจะได้รับผลกระทบในลักษณะแตกต่างกัน โดยผลกระทบมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม ที่ตั้ง และลักษณะเฉพาะทางเศรษฐกิจสังคมของหมู่บ้าน ควรทำความเข้าใจผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อหมู่บ้านชนบทอย่างจำแนกแยกแยะ
2. ครัวเรือนในหมู่บ้านมีความสามารถปรับตัวต่อผลกระทบได้แตกต่างกัน นโยบายการเยียวยาและฟื้นฟูผลกระทบจากวิกฤต ควรถูกออกแบบโดยคำนึงถึงความสามารถในการปรับตัวที่แตกต่างกันของครัวเรือนในหมู่บ้าน
3. การพัฒนาชนบทและการพัฒนาประเทศ ควรส่งเสริมให้ครัวเรือนชนบททุกกลุ่ม มีหรือสามารถเข้าถึงทรัพยากรพื้นฐานในการปรับตัว ซึ่งจะให้มีศักยภาพในการปรับตัวเมื่อได้รับ



ผลกระทบจากสถานการณ์ไม่ปกติ และในยามปกติจะทำให้มีเศรษฐกิจครัวเรือนมั่นคงและคุณภาพชีวิตดี

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับปัญหาการถือครอง/การเข้าถึงทรัพยากรพื้นฐานในการปรับตัวของชนบทในเชิงลึก เพื่อเพิ่มศักยภาพการปรับตัวของครัวเรือนในการรับมือกับวิกฤตใหญ่ในอนาคต
2. ควรศึกษาวิจัยเพื่อสำรวจความต้องการของครัวเรือนกลุ่มต่างๆต่อการเยียวยาผลกระทบจากสถานการณ์วิกฤต แต่ละกลุ่มมีความต้องการและมีศักยภาพแตกต่างกัน จะทำให้ออกแบบนโยบายที่สอดคล้องและแก้ปัญหาผลกระทบจากวิกฤตได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กฤษฎา บุญชัย และคณะ. (2563). การประเมินความเสียหายผลกระทบและการปรับตัวของชุมชนท้องถิ่นต่อภาวะโรคระบาด COVID 19. รายงานการวิจัย. มูลนิธิชุมชนท้องถิ่นพัฒนา.
- จามะรี เชียงทอง. (2554). การควบคุมที่ดินและแรงงานของทุน ภายใต้สภาพลักษณะระบบการผลิตของ “เกษตรกร” ขนาดเล็ก. ใน จามะรี เชียงทอง และคณะ. ชนบทไทย เกษตรกรระดับกลาง และแรงงานไร้ที่ดิน. เชียงใหม่: คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. น.297-334.
- พัฒนภมล อ่อนสำลี. (2564). การปรับตัวของวิสาหกิจชุมชนในสภาวะการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019. วารสารวิทยาการจัดการปริทัศน์, 23(1), 195-206.
- มณีนมัย ทองอยู่. (2546). การเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจชาวนาไทย: กรณีชาวนาลุ่มน้ำพอง. รายงานการวิจัย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ยศ สันตสมบัติ. (2546). พลวัตและความยืดหยุ่นของสังคมชาวนา: เศรษฐกิจชุมชนภาคเหนือ และการปรับกระบวนการที่ค้นว่าด้วยชุมชนในประเทศโลกที่สาม. เชียงใหม่: คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- โสภรัตน์ จันทรัตน์ และคณะ. (2563). ครัวเรือนเกษตรกรไทยในวิกฤติโควิด-19. ค้นเมื่อวันที่ 1 มิถุนายน 2565, จาก <https://www.pier.or.th/abridged/2020/11/>
- เสาวณี จันทพงษ์. (2564). แรงงานคืนถิ่นหลังโควิด 19 จุดเปลี่ยนภาคเกษตรไทยและเร่งกระจายความเจริญสู่ภูมิภาค: ข้อมูลจาก Mobile Big Data. ค้นเมื่อวันที่ 2 มิถุนายน 2565, จาก https://www.bot.or.th/Thai/ResearchAndPublications/articles/Pages/Article_2_7_Apr2021.aspx
- Ganjanapan, A. (1984). The Partial Commercialization of Rice Production in Northern Thailand (1900-1981), Ph.D. thesis, Cornell University.



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในรายวิชาศิลปะการขาย โดยใช้การ
จัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2
วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ

The Development of Learners' Academic Achievement of Students
in the Art of Selling Course By Using Role-Playing Learning Management
of 2nd Year Vocational Certificate Students, Tangtrongchit Commercial
College of Technology

พรทิพย์ ปานน้อย¹

¹สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ, E-mail: 2012_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษา 1) ผลสัมฤทธิ์การสอนรายวิชาศิลปะการขายโดยใช้
การจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เพื่อศึกษา 2) ความพึงพอใจ ของนักศึกษาที่มีต่อวิธีการสอนกลุ่ม
ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาระดับชั้น ปวช.2 สาขาวิชาการตลาด จำนวน 17 คน
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะการขาย โดยใช้การ
จัดการเรียนการสอน โดยใช้ บทบาทสมมติ 2) แบบทดสอบวัดผลการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะ
การขาย การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ คือ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
และสถิติทดสอบที

ผลการวิจัย พบว่า 1) นักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ
บทบาทสมมติ มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะการขาย อยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย
คิดเป็นร้อยละ 85 มีความก้าวหน้าร้อยละ 27.5 2) ความพึงพอใจในการใช้การจัดการเรียนรู้แบบบทบาท
สมมติ มีค่าเฉลี่ย (\bar{x})=4.67 อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด

คำสำคัญ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติ, วิชาศิลปะการขาย

Abstract

The objectives of this research were to study 1) the teaching achievement of
the course Art of Sales using role-play learning management. 2) students' satisfaction



with the teaching method. The sample group used in this research consisted of 17 Vocational Certificate 2 students in the Marketing field. The tools used in the research were 1) a teaching plan for the course Art of Selling. By using teaching and learning management using role plays. 2) Tests to measure teaching and learning management results. art of sales Data analysis of student learning achievement development before and data analysis using statistics, namely frequency, percentage, mean, and standard deviation and t-test

The research results found that Students who are taught using role-play teaching methods. There is a development of academic achievement in the art of sales. is at a high level with an average Accounting for 85 percent, progress was 27.5 percent and they were satisfied with using role-play learning with the mean (\bar{x}) = 4.67 in the highest criteria.

Keywords: academic achievement, role play learning management, Sales art course

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันนโยบายทางการศึกษา ซึ่งให้ความสำคัญเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักศึกษาเป็นสำคัญ โดยยึดหลักที่ว่านักศึกษาทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่านักศึกษาที่มีความสำคัญที่สุด การจัดการเรียนการสอนให้เนื้อหาสาระสอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของนักศึกษาโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล มีการจัดกิจกรรมให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง อันส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด ผู้สอนจะต้องส่งเสริมให้นักศึกษาได้พัฒนาไปพร้อมกันจากสื่อการจัดการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการ ประเภทต่าง ๆ ให้เกิดขึ้นโดยยึดหลักที่ว่าการพัฒนาสาระและการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง นักศึกษาเพียงอย่างเดียวไม่สามารถอธิบายได้ว่าเป็นคนมีความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ในสังคม (ทิตนา แคมณี, 2551: 4) นักศึกษามีหน้าที่รับและปรับตัวให้สอดคล้องกับเนื้อหาความรู้และวิธีการสอนของครูผู้สอน ซึ่งส่งผลให้นักศึกษาไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ไม่กล้าตั้งคำถาม ไม่กล้านำเสนอผลงาน จนทำให้บรรยากาศในการเรียนขาดทักษะในการสื่อสารที่ดีต่อกัน ซึ่งสอดคล้องกับกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2540: 8 – 9) ที่ได้สรุปปัญหาการเรียนการสอนว่าขาดประสิทธิภาพประการหนึ่งคือ ครูผู้สอนยังยึดการบรรยายและขาดเทคนิควิชาการใหม่ ๆ นักศึกษาส่วนใหญ่ยังไม่ได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็น หรือฝึกทักษะแก้ปัญหาไม่ได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง ดังนั้นจึง



ต้องการวิธีการจัดการเรียนการสอนมาแก้ไขปัญหาและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะการขยาย

นักศึกษามีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์จึงได้เลือกวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติ ซึ่งเป็นนวัตกรรมจัดการเรียนการสอน รูปแบบหนึ่งเน้นให้นักศึกษาเกิดความคิดสร้างสรรค์ มีส่วนร่วมและฝึกทักษะการแก้ปัญหา ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักศึกษาที่เปลี่ยนแปลงไป โดยการวิจัยครั้งนี้จะช่วยให้ทราบถึงพฤติกรรมของนักศึกษาในด้านการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดเห็นของนักศึกษาที่ได้รับจากการจัดการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาห้อง ปวช. 2/4 รายวิชาศิลปะการขยาย จำนวน 17 คน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจ (ความคิดเห็น) ของนักศึกษาที่มีต่อวิธีการสอน

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะการขยายหลังเรียนด้วยบทบาทสมมติสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ

ทิตานา แคมมณี (2561: 358) กล่าวถึงวิธีการสอนโดยใช้การแสดงที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงและแสดงออกมาตามความรู้สึกนึกคิดของตนและนำเอาการแสดงออกของผู้แสดงทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรม ที่สังเกตพบว่าเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

สุพิน บุญชูวงศ์ (2562, หน้า 67) กล่าวว่าวิธีสอนที่ใช้บทบาทที่สมมุติขึ้นจากความเป็นจริงมาเป็นเครื่องมือในการสอน โดยที่ครูสร้างสถานการณ์สมมุติและบทบาทขึ้นมาให้นักเรียนได้แสดงออกตามที่ตนคิดว่าควรจะเป็นมีการนำการแสดงออกทั้งทางด้านความรู้ ความคิดและพฤติกรรมและปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

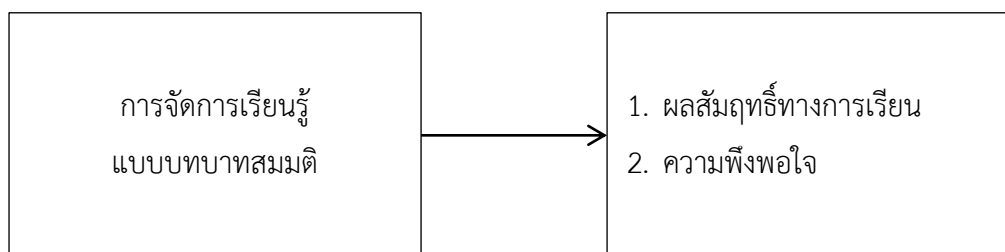
ดวงกมล อุ้นตาดิ และคณะ (2565: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาและทำวิจัยเกี่ยวกับผลการใช้เทคนิคการสอนบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียน



ระดับชั้นมัธยมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนบทบาทสมมติในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 มีคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 3.9 คะแนน หลังเรียนเท่ากับ 24.35 ซึ่งคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนน ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ความพึงพอใจต่อการใช้เทคนิคการสอนบทบาทสมมติ ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.97$, $SD=0.17$)

ณัฐชญา บุปผาชาติ (2561: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาและทำวิจัยเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนยอ แซฟอุปถัมภ์อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด (Mean=4.75, SD=0.42)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรของการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักศึกษา ระดับชั้น ปวช.2/4 สาขาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีพัฒนวิชาการตั้งตรงจิตรวิทยการ จำนวน 45 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษา ระดับชั้น ปวช.2/4 จำนวน 17 คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แผนการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนการสอนรายวิชา ศิลปะการขาย ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและดำเนินการสร้างแผนการสอน ตามรายละเอียด ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตร



2. ศึกษารายละเอียดเนื้อหาที่จะมาสร้างแผนการจัดการเรียนการสอนจากหลักสูตร
 3. วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอนของเนื้อหาวิชาศิลปะการชาย
 4. สร้างแผนการจัดการเรียนการสอนจำนวน 1 แผน 4 คาบ ๆ ละ 50 นาที
- ซึ่งหัวข้อหลักในแต่ละแผนการสอนจะประกอบไปด้วยเนื้อหาสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติ

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ภาคเรียน ดังต่อไปนี้

1. Pretest 30 นาที
2. ศึกษาข้อมูลและทดลองปฏิบัติ 18 สัปดาห์
3. Posttest 30 นาที

การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

บอกวัตถุประสงค์ และความสำคัญของวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติ

พร้อมทั้งวิธีการ และการวัดประเมินผลงาน เพื่อให้รางวัลผู้ที่ประสบผลสำเร็จสูงสุด

1. เลือกกลุ่มตัวอย่าง 17 คน
2. ครูให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียนรายบุคคล
3. นักศึกษาร่วมกันตรวจให้คะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและรวบรวมคะแนน
4. แต่ละคน
5. อธิบายรายละเอียดเนื้อหาเกี่ยวกับวิชาศิลปะการชาย
6. เปิดโอกาสให้นักศึกษาร่วมแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ขณะสอน
7. มอบหมายให้นักศึกษาแสดงบทบาทสมมติ
8. ประเมินพฤติกรรมการทำงานของตนเองระบุพฤติกรรมที่ควรปรับปรุงแก้ไขต่อไป

เกณฑ์การแปลความหมาย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะการชายของนักศึกษา ปวช.2/4 โดยนำผลคะแนนของนักศึกษาแต่ละคนมาคิดเฉลี่ยและหาค่าร้อยละ ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ของวิทยาลัยเทคโนโลยีพณิชยการตั้งตรงจิตร

ค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนน	ความหมาย
80 – 100	สูง
50 – 79	ปานกลาง



ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ระดับชั้น ปวช.2/4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนของนักศึกษา ปวช. 2/4 จำนวน 17 คน

ลำดับที่	คะแนนสอบก่อนเรียน (10 คะแนน)	คะแนนสอบหลังเรียน (10 คะแนน)	ส่วนต่างคะแนนสอบ
1	5	8	3
2	5	8	3
3	6	9	3
4	5	9	4
5	6	8	2
6	6	9	3
7	7	8	1
8	6	9	3
9	5	9	4
10	6	8	2
11	7	8	1
12	6	9	3
13	6	8	2
14	7	9	2
15	7	8	1
16	6	9	3
17	7	9	2
คะแนนเฉลี่ย (\bar{x})	5.75	8.5	
ร้อยละ	57.5	85	



อธิบาย : ตัวแปร O_1 แทนค่าของคะแนนสอบก่อนเรียน

ตัวแปร O_2 แทนค่าของคะแนนสอบหลังเรียน

ตัวแปร X แทนค่าผลต่างของคะแนนสอบ

โดยผลต่างของคะแนนสอบ = $O_2 - O_1$

จากตารางที่ 1 พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากแบบทดสอบก่อนเรียนคิดเป็นค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 5.75 คิดเป็นร้อยละ 57.5 และแบบทดสอบทดสอบหลังเรียน คิดเป็นค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 8.5 คิดเป็นร้อยละ 85 ซึ่งพบว่าการเรียนการสอนโดยยึดหลักการจัดการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติสามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความก้าวหน้าอยู่ที่ $57.5 - 85 = 27.5$

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน

ตารางที่ 2 พฤติกรรมการมีส่วนร่วมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ปวช.2/4 จำนวน 17 คน

ลำดับ ที่	ความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น					ค่าเฉลี่ย
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	
1	นักศึกษาชอบด้วยวิธีการจัดการเรียนการสอนนี้	6	2	-	-	-	4.61
2	การจัดการเรียนการสอนของครูทำให้เข้าใจ เนื้อหาง่าย	6	2	-	-	-	4.61
3	การสอนของครูทำให้กล้าแสดงความคิดเห็น มากขึ้น	7	1	-	-	-	4.73
4	กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้สรุปความรู้ได้ ด้วยตนเอง	6	2	-	-	-	4.61
5	นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียน การสอน	5	3	-	-	-	4.50
6	นักศึกษารู้สึกกระตือรือร้นและติดตามเนื้อหา อยู่เสมอ	7	1	-	-	-	4.73
7	กิจกรรมการเรียนการสอนของครูสามารถศึกษา ได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน	6	2	-	-	-	4.61
8	การจัดการเรียนการสอนของครูน่าสนใจอยาก เข้าร่วมกิจกรรม	7	1	-	-	-	4.73



ตารางที่ 2 พฤติกรรมการมีส่วนร่วมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนของนักศึกษา ปวช.2/4 จำนวน 17 คน

ลำดับ ที่	ความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น					ค่าเฉลี่ย
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	
9	บรรยากาศในห้องเรียนไม่ตึงเครียดมีความเป็น กันเอง	7	1	-	-	-	4.73
10	กิจกรรมการเรียนการสอนของครูมีความเข้าใจ ง่ายและปฏิบัติง่าย	6	2	-	-	-	4.61
						ค่าเฉลี่ย	4.67

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษา ปวช.2/4 มีความพึงพอใจในการใช้การเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 4.67 อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด

สรุปผลการวิจัย

1. นักศึกษาชั้น ปวช.2/4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะการขยาย อยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 85 มีความก้าวหน้าร้อยละ 27.5
2. มีความพึงพอใจในการใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 4.67 อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด

อภิปรายผล

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทบาทสมมติมาใช้ในการเรียนการสอนร่วมกับรูปแบบการบรรยาย พบว่า นักศึกษาให้ความสนใจในการเรียนเป็นอย่างมาก เป็นการดึงดูดความสนใจนักศึกษาให้เกิดการอยากเรียนรู้ นักศึกษาเกิดความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้นสามารถจดจำเนื้อหาได้นานขึ้นกว่าการสอนโดยวิธีการบรรยายเพียงอย่างเดียว นักศึกษามี เจตคติที่ดีต่อหัวข้อที่เรียนมากขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงกมล อุ๋นตาดี และคณะ (2565) และ ญัฐชญา บุปผาชาติ (2561)
2. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา อยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.67) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของดวงกมล อุ๋นตาดี และคณะ (2565) และ ญัฐชญา บุปผาชาติ (2561)



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ครูผู้สอนควรสร้างบรรยากาศในวิธีการจัดการเรียนการสอนให้นักศึกษาได้แสดงความสามารถของตนเองออกมาอย่างอิสระทั้งในด้านความรู้ ความคิดและการลงมือปฏิบัติเพื่อให้นักศึกษาเกิดความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยในเนื้อหาอื่นและระดับชั้นอื่น
2. ควรส่งเสริมการจัดกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อฝึกให้นักศึกษาเกิดความกล้าแสดงออก
3. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบต่าง ๆ ที่จะก่อให้เกิดความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). **หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556**. กรุงเทพฯ: กรมอาชีวศึกษา.
- เกตุสุดา ปงลังกา. (2562). **การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ในการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ**. สารนิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ณัฐชญา บุปผาชาติ. (2561). **ผลการใช้เทคนิคการสอนบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา**. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 23(2): 1-2.
- ดวงกมล อุ้นตาดี และคณะ. (2565). **การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนยอ แซฟอุปถัมภ์อำเภอสามพราณ จังหวัดนครปฐม**. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. 33(1): 73-74.
- ทิตินา แชมณี. (2561). **รูปแบบการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธำรง บัวศรี. (2562). **ทฤษฎีหลักสูตรการออกแบบและพัฒนา**. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- ไพศาล ห่องพานิช. (2562). **การวัดผลการศึกษา**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ภัทรา นิคมานนท์. (2563). **การประเมินผลการเรียน**. กรุงเทพฯ: อักษรพิพัฒน์.
- อาภรณ์ ในเพียง. (2562). **หลักการสอน**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.



ความฉลาดทางดิจิทัลของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน)
สำนักงานกรุงเทพฯ
Digital Intelligence Quotient of Employees at IRPC Company Limited,
Bangkok Office

ศิลาลักษณ์ กิจเจริญ¹, จตุพร บานชื่น²

¹นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาสังคม คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,
E-mail: silaluckk@gmail.com

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาการบริหารและพัฒนาสังคม คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,
E-mail: jatuku29@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคล ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ และความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 กับความฉลาดทางดิจิทัลของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงานกรุงเทพฯ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 248 คน โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การสถิติทดสอบทีและการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว

ผลจากการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับมาก และมีความฉลาดทางดิจิทัลภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล ด้านการรักษาอัตลักษณ์ของตนเอง ด้านการรู้ดิจิทัล ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล และด้านสิทธิดิจิทัล ตามลำดับ กลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน และมีความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 แตกต่างกัน มีระดับความฉลาดทางดิจิทัลไม่แตกต่างกัน และจากปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคล กลุ่มตัวอย่างที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษา ต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ความฉลาดทางดิจิทัล



Abstract

The objectives of study were to study personal factors, the knowledge of using of social networks and the knowledge of Computer-related Crime Act 2007 with Digital Intelligence Quotient. The sample group of this study consists of 248 employees at IRPC Company Limited, Bangkok Office. The data were collected by questionnaires. The statistics used were for data analysis were average, percentages, mean, standard deviation, t-test, and One-Way ANOVA.

The study discovered that the overall knowledge of using of social networks is at high level. The overall knowledge of Computer-related Crime Act 2007 is at high level. The overall of Digital Intelligence Quotient is at middle level, in descending order of average as follows: Digital Safety, Digital Identity, Digital Literacy, Digital Emotional Intelligence, and Digital Right. The people's Digital Intelligence Quotient with varying the knowledge of using of social networks and the knowledge of Computer-related Crime Act 2007 have no differences. Also, people with varied gender, age and education levels differences have different Digital Intelligence Quotient at .05 statistically significant level.

Keywords: digital intelligence quotient

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) มีบทบาทสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ เนื่องจากสังคมโลกได้ก้าวเข้าสู่สังคมยุคดิจิทัลเต็มรูปแบบ มีการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ มากกว่าในอดีต และเครือข่ายสังคมออนไลน์เองนั้นมักจะเกิดขึ้นในรูปแบบใหม่ ๆ ที่มีความทันสมัยและง่ายต่อการใช้งาน จึงส่งผลให้ผู้คนทั่วโลกไม่ว่าอยู่ในช่วงวัยอายุไหน วัยเรียน วัยทำงาน ตลอดจนบุคคลทั่วไปเริ่มหันมาสนใจทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันผ่านการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น เช่น การรับ-ส่งข้อมูล/ข่าวสารประจำวันผ่านแอปพลิเคชัน การสนทนากับเพื่อนในสื่อสังคมออนไลน์ การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง การทำงานที่บ้าน (Work from Home) การเรียนออนไลน์ การสั่งอาหารออนไลน์ การเรียกใช้บริการรถผ่านแอปพลิเคชัน การซื้อ-ขายสินค้าออนไลน์ การทำธุรกรรมการเงินแบบดิจิทัล เป็นต้น เพราะสามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวกรวดเร็ว เพียงแค่มีสมาร์ต



โฟนหรือคอมพิวเตอร์พกพาที่รองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตก็สามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ (สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา, 2563)

ถึงแม้ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์จะมีความสะดวกและง่ายต่อการใช้งานมากเพียงใดแต่ก็ยังคงแฝงไปด้วยภัยอันตรายจากโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็น อันตรายต่อสุขภาพ ความไม่ปลอดภัยในการใช้งาน การรับ-ส่งข้อมูลเท็จ การเสพติดสื่อสังคมออนไลน์ การถูกแฮ็กข้อมูล การโจรกรรมข้อมูล การโดนมิฉฉาชีพหลอกลวง รวมไปถึงการถูกคุกคามและการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ดังนั้นผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์จึงจำเป็นต้องมีความรู้ ความสามารถ ทักษะในการใช้งานอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ที่เรียกว่า ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) เพื่อที่จะสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตและใช้ชีวิตบนสื่อสังคมออนไลน์โดยพร้อมที่จะเผชิญหน้ากับความท้าทายของโลกดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งนอกจากความฉลาดทางดิจิทัลที่จำเป็นต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุคดิจิทัลแล้วนั้น ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ก็เป็นเรื่องที่สำคัญ เพราะจะทำให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์มีความระมัดระวังขณะใช้งานและคำนึงถึงผลที่จะตามมาจากการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ผิดวิธี (สาสิวรรณ จุติโชติ, 2564)

จากข้อมูลการสำรวจของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2565) รายงานว่า ในประเทศไทย ปี 2565 กลุ่มผู้ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุดโดยจำแนกตามเจนเนอเรชัน คือ กลุ่มคนเจนเนอเรชันวายเป็นผู้ที่เกิดในปี พ.ศ. 2524-2543 โดยเฉลี่ยอยู่ที่ 8 ชั่วโมง 55 นาที และถ้าจำแนกตามพื้นที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ กรุงเทพมหานคร โดยเฉลี่ยอยู่ที่ 10 ชั่วโมง 5 นาที และช่วงวัยที่ใช้โซเชียลมีเดียมากที่สุด คือ ช่วงวัยทำงาน เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่มีการใช้งานโซเชียลมีเดียโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการทำงานหรือเพื่อความบันเทิงและมีรายได้จากการประกอบอาชีพในการตอบสนองความต้องการตนเองจึงทำให้อัตราการใช้โซเชียลมีเดียเพิ่มขึ้น

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาข้อมูลเรื่อง ความฉลาดทางดิจิทัลของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงานกรุงเทพฯ เนื่องจากเป็นสถานที่ทำงานที่ตั้งอยู่ในพื้นที่จังหวัดกรุงเทพมหานคร อีกทั้งยังเป็นสำนักงานใหญ่ของบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) ซึ่งมีผู้บริหารระดับสูง หัวหน้างาน รวมถึงพนักงานเจ้าหน้าที่ของส่วนงานต่างๆ ภายในบริษัทฯ ปฏิบัติงานอยู่เป็นหลัก โดยจะดำเนินการสำรวจในด้านปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคล พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 กับความฉลาดทางดิจิทัลของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงานกรุงเทพฯ ซึ่งผลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้สามารถนำมาสร้างแบบความรู้พื้นฐานในเรื่องความฉลาดทางดิจิทัลให้แก่พนักงานเพื่อให้พนักงานมีความรู้และตื่นตัวอยู่เสมอเพื่อให้เป็นองค์กรต้นแบบต่อไป



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคล ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ และความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงานกรุงเทพฯ
2. เพื่อศึกษาระดับความฉลาดทางดิจิทัลของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงานกรุงเทพฯ
3. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัล จำแนกตามปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคล ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ และความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงานกรุงเทพฯ

สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงานกรุงเทพฯ ต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลที่แตกต่างกัน
2. ความรู้ทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงานกรุงเทพฯ ต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลที่แตกต่างกัน
3. ความรู้ทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงานกรุงเทพฯ ต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลที่แตกต่างกัน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

แนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล

ยง ภู่วรรณ (2564) ได้ให้ความหมายของคำว่า ความฉลาดทางดิจิทัล หมายถึง การมีความรู้ทักษะ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล และมีความรู้เท่าทันการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ อีกทั้งยังสามารถนำทักษะความรู้ที่นำมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันเพื่ออยู่ร่วมกันกับเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (2562) กล่าวว่า ความฉลาดทางดิจิทัล หมายถึง ความสามารถทางเทคนิค ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การมีศีลธรรม การเคารพสิทธิของกันและกัน การมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น เพื่อที่จะสามารถเผชิญหน้ากับความท้าทายทางดิจิทัลในสื่อสังคมออนไลน์ได้เป็นอย่างดี



Yuhyun Park (2017) ได้ให้ความหมายของ ความฉลาดทางดิจิทัล หมายถึง ความสามารถ ในด้านการรับรู้ ความฉลาดทางอารมณ์ รวมไปถึงการอยู่ร่วมกันกับบุคคลอื่นในสื่อสังคมออนไลน์ได้ อย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี อีกทั้งยังคงสามารถปรับตัวให้เข้ากับยุค ดิจิทัลได้และพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงทางด้านดิจิทัลที่จะเกิดขึ้น

สรุปได้ว่า ความฉลาดทางดิจิทัล หมายถึง การที่ผู้ใช้งานมีความสามารถในการใช้สื่อสังคม ออนไลน์ได้เป็นอย่างดี มีการรู้เท่าทัน ความปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น อีกทั้ง ยังสามารถประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์กับชีวิตประจำวันได้เพื่อเตรียมพร้อมรับมือกับความท้าทาย ทางด้านดิจิทัลที่จะเกิดขึ้น

องค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัล

สถาบันด้านดิจิทัล (2560) กล่าวว่า การมีความรู้ ความสามารถในการปรับตัวและพฤติกรรม ของบุคคลเพื่อเตรียมพร้อมรับมือกับความท้าทายในยุคดิจิทัลนั้น ประกอบไปด้วย 8 องค์ประกอบ ได้แก่

1. อัตลักษณ์ทางดิจิทัล คือ ความสามารถในการจัดการอัตลักษณ์ตัวตนของตนเองบนโลก ออนไลน์ รวมถึงการมีความตระหนักรู้ถึงอัตลักษณ์ตัวตนของตนเองและสามารถในการจัดการกับ ผลกระทบที่จะเกิดขึ้นทั้งในระยะสั้นและระยะยาวได้
2. การใช้งานดิจิทัล คือ ความสามารถในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลรวมถึงการใช้งานสื่อ สังคมออนไลน์ด้วยความชำนาญและมีประสิทธิภาพ สามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันในโลกของ ความเป็นจริงและในโลกออนไลน์ได้อย่างสมดุล
3. ความปลอดภัยบนโลกดิจิทัล คือ ความสามารถในการตรวจสอบความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้น หรือโดนกระทำในโลกออนไลน์ เช่น การถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ การได้รับข้อมูลเนื้อหาที่มีความ รุนแรงหรือสื่อลามกผิดกฎหมาย การถูกแฮ็กข้อมูลส่วนตัว การถูกโจรกรรมทางข้อมูล
4. การรักษาความปลอดภัยบนโลกดิจิทัล คือ ความสามารถในการรักษาหรือป้องกันภัย คุกคามที่อาจเกิดขึ้นในโลกออนไลน์ เช่น การตั้งรหัสส่วนตัวที่คาดเดาได้ยาก การไม่กรอกข้อมูล ส่วนตัวที่เป็นความลับในสื่อสังคมออนไลน์ที่เปิดเผยเป็นสาธารณะ การใช้งานเว็บไซต์ที่เชื่อถือได้
5. ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล คือ ความสามารถในการอยู่ร่วมกันกับบุคคลอื่นใน สื่อสังคมออนไลน์ด้วยความเข้าใจ การเห็นอกเห็นใจ การเอาใจเขามาใส่ใจเรา อีกทั้งยังสามารถ ควบคุมตนเอง รับรู้ได้ถึงความต้องการของผู้อื่น และรู้จักการมีมารยาททางสังคม
6. การรู้เท่าทันดิจิทัล คือ ความสามารถในการวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อที่ปรากฏในสื่อสังคม ออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ ไม่หลงเชื่อเนื้อหาที่ได้อ่านหรือที่ได้รับมา แต่สามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะ และรู้จักตั้งคำถามได้ว่าเป็นข้อมูลจริงหรือเท็จ



7. การสื่อสารบนโลกดิจิทัล คือ ความสามารถในการสื่อสาร รวมถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

8. สิทธิทางดิจิทัล คือ ความสามารถในการเคารพสิทธิส่วนบุคคลและสิทธิตามกฎหมายในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ เช่น สิทธิความเป็นส่วนตัว สิทธิทรัพย์สินทางปัญญา

แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง การที่ผู้คนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปอยู่ในสถานที่เดียวกันหรือต่างสถานที่ที่สามารถทำความรู้จักและมาเชื่อมโยงกันได้โดยที่มีเว็บไซต์เป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงให้มารู้จักกัน โดยที่สามารถเลือกได้ว่าจะทำความรู้จักหรือสนทนาติดต่อกับใคร (กติกา สายเสนีย์, 2558)

เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สามารถช่วยให้หาเพื่อนบนโลกอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายและสะดวกสบายหรือสามารถสร้างพื้นที่ส่วนตัว รวมไปถึงการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองผ่านเว็บไซต์ (สุรรัตน์ วรรณสิทธิ์, 2558)

เครือข่ายสังคมออนไลน์ กล่าวคือ เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูล ผลงาน ความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงการต่อยอดความรู้และเป็นแหล่งสร้างเพื่อนสร้างเครือข่าย (จุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์, 2565)

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

ญาณพล ยั่งยืน (2562) สรุปบทลงโทษสำหรับผู้กระทำความผิดกฎหมายภายใต้ พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ดังนี้

ตารางที่ 1 การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

ฐานความผิด	โทษจำคุก	โทษปรับ
การเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์โดยไม่ชอบ	ไม่เกิน 6 เดือน	ไม่เกิน 10,000 บาท
การเปิดเผยมาตรการป้องกันการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ที่ผู้อื่นจัดทำขึ้นเป็นการเฉพาะโดยไม่ชอบ	ไม่เกิน 1 ปี	ไม่เกิน 20,000 บาท
การเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยไม่ชอบ	ไม่เกิน 2 ปี	ไม่เกิน 40,000 บาท
การดักจับข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยไม่ชอบ	ไม่เกิน 3 ปี	ไม่เกิน 60,000 บาท
การทำให้เสียหาย ทำลาย แก้ไข เปลี่ยนแปลง เพิ่มเติม ข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยไม่ชอบ	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000 บาท



ตารางที่ 1 (ต่อ) การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

ฐานความผิด	โทษจำคุก	โทษปรับ
การกระทำเพื่อให้การทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นไม่สามารถทำงานได้ตามปกติ	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000 บาท
การส่งต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์รบกวนการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ของคนอื่น (Spam Mail)	ไม่มี	ไม่เกิน 100,000 บาท
การจำหน่ายชุดคำสั่งที่จัดทำขึ้นเพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการกระทำความผิด	ไม่เกิน 1 ปี	ไม่เกิน 20,000 บาท
การกระทำต่อความมั่นคง		
- ก่อความเสียหายแก่ข้อมูลคอมพิวเตอร์	ไม่เกิน 10 ปี	ไม่เกิน 200,000 บาท
- กระทบต่อความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ/เศรษฐกิจ	3 ปีถึง 15 ปี	และ 60,000 – 300,000 บาท
- เป็นเหตุให้ผู้อื่นถึงแก่ชีวิต	10 ปีถึง 20 ปี	ไม่มี
การใช้ระบบคอมพิวเตอร์ทำความผิดอื่น เช่น การเผยแพร่เนื้อหาไม่เหมาะสม	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000 บาท
ผู้ให้บริการจงใจสนับสนุนหรือยินยอมให้มีการกระทำความผิด	ต้องระวางโทษ เช่นเดียวกับผู้กระทำความผิด	ต้องระวางโทษ เช่นเดียวกับผู้กระทำความผิด
การตกแต่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่เป็นภาพของบุคคล	ไม่เกิน 3 ปี	ไม่เกิน 60,000 บาท

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

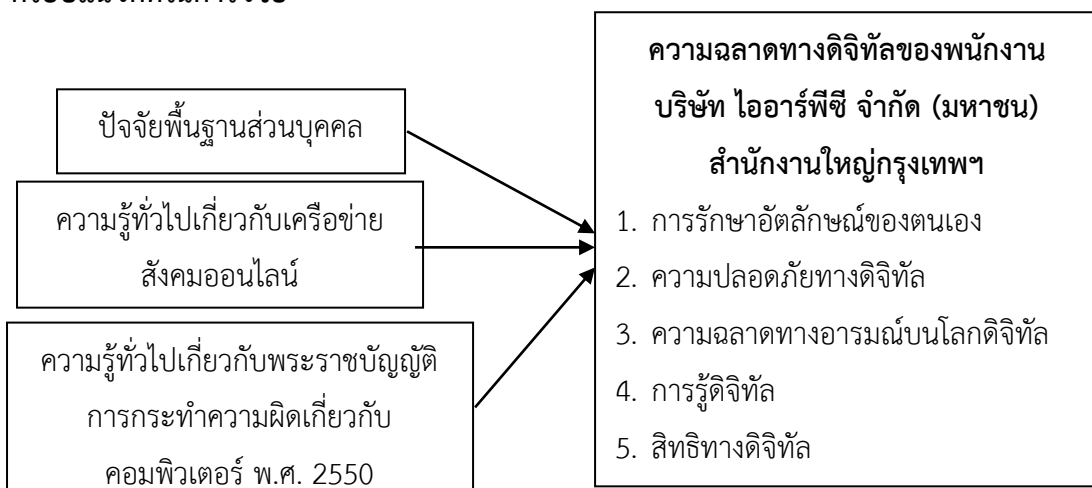
สุภาภรณ์ เฟื่องพุด (2565) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้อำนวยการโรงเรียน รองผู้อำนวยการโรงเรียนหรือครูที่ปฏิบัติหน้าที่รองผู้อำนวยการโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขตกรุงเทพมหานคร 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 144 คน โดยใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีประสบการณ์การเป็นผู้บริหารสถานศึกษา 1-5 ปี 2) สภาพการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาในปัจจุบัน ภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นราย



ด้านพบว่า สิทธิทางทางดิจิทัลอยู่ในระดับสูงสุด รองลงมา คือ การเรียนรู้และเข้าใจดิจิทัล ส่วนการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาในปัจจุบันที่อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า การสื่อสารทางดิจิทัลอยู่ในระดับสูงสุด รองลงมาคือ ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล ส่วนการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาในปัจจุบันที่อยู่ลำดับสุดท้ายคือ ความปลอดภัยทางดิจิทัล

จุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์ (2565) ได้ศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะความฉลาดทางดิจิทัลกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทยในกรุงเทพมหานคร โดยเป็นวิจัยเชิงสำรวจด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 357 คน จากผลการศึกษาพบว่า 1) ทักษะความฉลาดทางดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ทักษะการจัดสรรหน้าจอบ ทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม 2) พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีมิติการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล อยู่ในระดับมากที่สุด มิติจริยธรรมทางดิจิทัล มิติของกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล และมิติทักษะและความสามารถในสภาพแวดล้อมดิจิทัลอยู่ในระดับมาก 3) ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน ในมิติการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับมาก มิติจริยธรรมทางดิจิทัล มิติทักษะความสามารถในสภาพแวดล้อมดิจิทัล และมิติกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัลมีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับปานกลาง

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ พนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงานใหญ่ กรุงเทพฯ รวม 650 คน และในการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างนั้น ผู้ศึกษาวิจัยใช้สูตรของ Taro Yamane ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างเป็นพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงานใหญ่ กรุงเทพฯ จำนวน 248 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม โดยการสร้างแบบสอบถามจากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีรวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งการทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) นั้นได้นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระตรวจสอบและเสนอแนะแก้ไขความเที่ยงตรงให้กับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ที่ศึกษาแล้วนำไปแก้ไขปรับปรุงให้สมบูรณ์ และการหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยผู้วิจัยเลือกทำการทดสอบแบบสอบถาม (Try-Out) กับพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี คลีนพาวเวอร์ จำกัด (มหาชน) เนื่องจากมีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วนำมาหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีวัดของ KR-20 สำหรับแบบวัดความรู้ และใช้วิธีวัดหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาร์ช (Cronbach's Alpha Coefficient) ในประเด็นคำถามเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งค่าที่ได้เท่ากับ .90

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ณ บริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงาน กรุงเทพฯ โดยที่ผู้ศึกษาวิจัยได้อธิบายถึงวัตถุประสงค์ของการศึกษาให้เข้าใจถึงรายละเอียดแล้วจึงทำการแจกแบบสอบถาม
2. เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา ทำให้มีการทำงานจากที่บ้าน (Work from Home) จึงได้ทำการส่งลิงค์แบบสอบถามในรูปแบบของ Google form
3. หลังจากที่ได้รับแบบสอบถามกลับมาแล้วนั้น ผู้วิจัยตรวจสอบความสมบูรณ์ ความถูกต้องของข้อมูลแบบสอบถามทุกฉบับและนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ทางสถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. สถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ สถิติทดสอบหาความแตกต่างของค่าที่ (t-test) และค่าเอฟ (f-test) หรือการทดสอบความแปรปรวนทางเดียวและเมื่อพบความแตกต่างจะทำการทดสอบด้วยการเปรียบเทียบเป็นรายคู่ ด้วยวิธีของ Scheffe' โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ผลการวิจัย

1. ภาพรวมความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละ ความรู้ทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ แบบภาพรวม

ภาพรวมความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อย (0.00-3.33)	9	3.6
ปานกลาง (3.34-6.67)	0	0.0
มาก (6.68-10.00)	239	96.4
รวม	248	100.0

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก จำนวน 239 คน คิดเป็นร้อยละ 96.4 และมีความรู้ในระดับน้อย จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 3.6 ตามลำดับ

2. ภาพรวมความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละ ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 แบบภาพรวม

ภาพรวมความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อย (0.00-3.33)	8	3.2
ปานกลาง (3.34-6.67)	0	0.0
มาก (6.68-10.00)	240	96.8
รวม	248	100.0

จากตารางที่ 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ภาพรวมอยู่ในระดับมาก จำนวน 240 คน คิดเป็นร้อยละ 96.8 และมีความรู้ในระดับน้อย จำนวน 8 คน ร้อยละ 3.2 ตามลำดับ



3. สรุปภาพรวมความคิดเห็นต่อความฉลาดทางดิจิทัล

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความฉลาดทางดิจิทัลของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน)
สำนักงานกรุงเทพฯ แบบรายด้านและภาพรวม

ความฉลาดทางดิจิทัล	ค่าเฉลี่ย	SD	การแปลผล
1. ด้านการรักษาอัตลักษณ์ของตนเอง	3.57	0.55	ปานกลาง
2. ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล	3.83	0.65	มาก
3. ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล	3.46	0.57	ปานกลาง
4. ด้านการรู้ดิจิทัล	3.62	0.58	ปานกลาง
5. ด้านสิทธิทางดิจิทัล	3.26	0.74	ปานกลาง
รวม	3.54	0.38	ปานกลาง

จากตารางที่ 4 เมื่อพิจารณารายละเอียดภาพรวม พบว่า ในภาพรวมของรายด้านจำนวน 5 ด้านนั้น กลุ่มตัวอย่างมีความฉลาดทางดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.54 (SD = .38) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล อยู่ในระดับมาก และด้านการรู้ดิจิทัล ด้านการรักษาอัตลักษณ์ของตนเอง ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล และสิทธิทางดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลาง

4. ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน)
สำนักงานเขตกรุงเทพฯ ต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัล โดยจำแนกตามเพศ

เพศ	n	Mean	df	t	Sig
ชาย	135	3.41	246	-5.43	.000*
หญิง	113	3.66			
รวม	248	3.52			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 5 เมื่อทดสอบด้วยสถิติ t-test พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัล แตกต่างกัน โดยพบว่าเพศชายมีความฉลาดทางดิจิทัลน้อยกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัล โดยจำแนกตามอายุ

อายุ	n	Mean	df	t	Sig
21-30 ปี	58	3.49	247	4.29	.006*
31-40 ปี	86	3.44			
41-50 ปี	65	3.66			
51-60 ปี	39	3.52			
รวม	248	3.52			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 6 เมื่อทดสอบด้วยสถิติ f-test พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัล แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 7 การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัล โดยจำแนกตามระดับการศึกษา

อายุ	n	Mean	df	t	Sig
ปวช. หรือเทียบเท่า	26	3.35	247	4.01	.004*
ปวส. หรือเทียบเท่า	22	3.38			
ระดับปริญญาตรี	133	3.57			
ระดับปริญญาโท	57	3.57			
ระดับปริญญาเอก	10	3.31			
รวม	248	3.52			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 7 เมื่อทดสอบด้วยสถิติ f-test พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัล แตกต่างกัน โดยพบว่าระดับการศึกษาปริญญาตรีและปริญญาโท มีความฉลาดทางดิจิทัลมากที่สุด และระดับการศึกษาปริญญาเอก มีความฉลาดทางดิจิทัลน้อยที่สุด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



สมมติฐานที่ 2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงานเขตกรุงเทพฯ ต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 8 การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัล โดยจำแนกตามระดับความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

ระดับความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ เครือข่ายสังคมออนไลน์	n	Mean	df	F	Sig
น้อย	9	3.68	247	1.53	0.22
ปานกลาง	0	0.00			
มาก	239	3.52			
รวม	248	3.52			

จากตารางที่ 8 เมื่อทดสอบด้วยสถิติ t-test พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 3 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงานเขตกรุงเทพฯ ต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 9 การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัล โดยจำแนกตามระดับความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

ระดับความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ พระราชบัญญัติการกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550	n	Mean	df	F	Sig
น้อย	8	3.70	247	1.83	0.18
ปานกลาง	0	0.00			
มาก	240	3.52			
รวม	248	3.52			

จากตารางที่ 9 เมื่อทดสอบด้วยสถิติ t-test พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลไม่แตกต่างกัน



สรุปผลการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างที่มีปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ และระดับการศึกษาแตกต่างกัน มีระดับความฉลาดทางดิจิทัลแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. กลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างกัน มีระดับความฉลาดทางดิจิทัลไม่แตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้ทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ระดับน้อย มีความฉลาดทางดิจิทัลในระดับมาก และกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้ทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ระดับมาก มีความฉลาดทางดิจิทัลในระดับน้อย โดยกำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. กลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างกัน มีระดับความฉลาดทางดิจิทัลไม่แตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้ทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ระดับน้อย มีความฉลาดทางดิจิทัลในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.70 และกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้ทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ระดับมาก มีความฉลาดทางดิจิทัลในระดับน้อย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.52 โดยกำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. กลุ่มตัวอย่างมีระดับความฉลาดทางดิจิทัลในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.54 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.83 ด้านการรู้ดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.62 ด้านการรักษาอัตลักษณ์ของตนเอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.57 ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.46 และด้านสิทธิดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.26 ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. จากสมมติฐานปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลที่แตกต่างกัน ผลจากการวิจัยพบว่า เพศ อายุ และระดับการศึกษาต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลที่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของสิริเสาวภา ฤกษ์นันทน์ (2556) ที่กล่าวว่า บุคคลที่อายุมากกว่ามีความฉลาดทางดิจิทัลมากกว่า เนื่องจากมีความระมัดระวังในขณะใช้งาน ประกอบกับมีประสบการณ์และความรู้ในเรื่องการใช้งานดิจิทัล และเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่คุ้นชิน การไม่เข้าใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ถือเป็นวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด ซึ่งผลการวิจัยแตกต่างจากการศึกษาของ วลัยชพร พุ่งสงค์และลักขณา สิริวัฒน์ (2562) ที่พบว่าการเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัล จำแนกตามเพศ อายุ และระดับการศึกษาพบว่าไม่แตกต่างกัน



2. จากสมมติฐานความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลที่แตกต่างกัน ผลจากการวิจัยพบว่า พนักงานที่มีความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกลุ่มตัวอย่างมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งพื้นฐานความรู้นี้อาจจะเกิดจากการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือจากคนรอบข้าง

3. จากสมมติฐานความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลที่แตกต่างกัน ผลจากการวิจัยพบว่า พนักงานที่มีความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะปัจจุบันมีการให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์อย่างแพร่หลาย และหลายช่องทาง ทำให้เกิดการเรียนรู้และระมัดระวังตนเองจากภัยในสื่อสังคมออนไลน์ อยู่เสมอ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (2562) ได้กล่าวว่า การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและการใช้เครื่องมือดิจิทัล รวมถึงจะต้องเป็นผู้รู้กฎหมายการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ การใช้เทคโนโลยีอย่างรู้คุณค่า มีความรู้ในงานลิขสิทธิ์ และเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น

4. จากผลการวิจัยความฉลาดทางดิจิทัลของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงานกรุงเทพฯ จากผลการวิจัย พบว่า ระดับความฉลาดทางดิจิทัลของพนักงานบริษัท ไออาร์พีซี จำกัด (มหาชน) สำนักงานกรุงเทพฯ ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้เป็นเพราะพนักงานเหล่านี้ถูกแวดล้อมไปด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะสมาร์ตโฟนและสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นรวดเร็วเพียงปลายนิ้วสัมผัส ส่งผลใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์แบบขาดความรู้และทักษะ ซึ่งองค์กรหรือหน่วยงานควรส่งเสริมทักษะความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับวรรณกร พรประเสริฐ (2562) ที่กล่าวว่า การขยายตัวของเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างไร้ขีดจำกัด จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องเตรียมความพร้อมเพื่อที่สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบ ใช้ในลักษณะที่เกิดประโยชน์ ปลอดภัยทั้งต่อตนเอง และไม่ก่อให้เกิดผลกระทบที่ร้ายแรงต่อผู้อื่น รวมถึงสามารถรับมือกับผลกระทบจากภัยออนไลน์ที่เกิดขึ้นต่อตนเองได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. จากผลการวิจัยพบว่าความฉลาดทางดิจิทัลภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจะมีการให้ความรู้ในเรื่องของดิจิทัล เทคโนโลยี และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่ง



สามารถนำผลจากการวิจัยในครั้งนี้ไปวางแผนในการพัฒนากิจกรรม โดยการออกแบบวิธีการให้
ความรู้เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลให้กับพนักงานต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาตัวแปรองค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัลให้ครบทั้ง 8 ด้าน กล่าวคือ
ด้านการรักษาอัตลักษณ์ของตนเอง ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลก
ดิจิทัล ด้านการรู้ดิจิทัล ด้านสิทธิทางดิจิทัล ด้านการใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล ด้านความมั่นคงทาง
ดิจิทัล ด้านการสื่อสารดิจิทัล เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่เกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัลที่ครอบคลุมทุกด้าน
เพื่อที่จะได้สามารถนำไปวิเคราะห์ผลได้อย่างแม่นยำ

2. การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลด้วยวิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed methods
research) มาใช้ในการศึกษาวิจัยซึ่งจะทำให้ได้ทั้งข้อมูลเชิงลึกจากการสัมภาษณ์แล้วยังสามารถนำมา
เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามได้ตรงประเด็นและครอบคลุมมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กติกาสายเสนีย์. (2558). **Social Network คืออะไร**. ค้นเมื่อวันที่ 10 มกราคม 2564, จาก
<http://keng.com//2008/08/09.what-is-social-network/>

จุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์. (2565). **ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะความฉลาดทางดิจิทัลกับพฤติกรรมการ
การเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทยในกรุงเทพมหานคร**. วรสารบัณฑิตศึกษา. คณะ
วิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, 25(3): กันยายน-ธันวาคม.

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2562). **ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence)**. ค้นเมื่อวันที่ 15
มกราคม 2563, จาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/10611-digital-intelligence>.

ญาณพล ยิ่งยี่น. (2562). **พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.
2550 (แก้ไข พ.ศ. 2560)**, ค้นเมื่อวันที่ 30 สิงหาคม 2564, จาก <https://www.royalthaipolice.go.thComp-Law2550-2560B.pdf>

ยง ภู่วรรณ. (2564). **ชีวิตวิถีใหม่และความฉลาดทางดิจิทัล**. ค้นเมื่อวันที่ 3 เมษายน 2564, จาก
<https://learningdq-dc.ku.ac.th/>,

วรรณกร พรประเสริฐ. (2562). **ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีใน
สถาบันอุดมศึกษาของรัฐ**. วิทยานิพนธ์สาขาวิชาการวิจัยและประเมินผลการศึกษา
มหาวิทยาลัยนเรศวร.



- วลัญชพร พุ่งสงค์และลักขณา สริวัฒน์. (2562). *การศึกษาคความฉลาดทางดิจิทัลในระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม, วารสารการบริหารและนิตศการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 10(3): 19-34.
- สถาบันด้านดิจิทัล. (2560). **Digital Intelligence**. ค้นเมื่อวันที่ 29 กันยายน 2564, จาก <https://www.dqinstitute.org/what-is-dq>
- สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา. (2563). *ทักษะการทำงานในโลกยุคดิจิทัล. สำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการ วุฒิสภา*, 10(4)
- สาลิวรรณ จุติโชติ. (2564). *การดำเนินชีวิตอย่างไรให้มีความสุขในยุคดิจิทัล. วารสารสังคมศาสตร์บูรณาการ*, 1(3), 77-88.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2565). *เจาะพฤติกรรมผู้บริโภคในไทย ปี 2562 คนไทยมีการใช้อินเทอร์เน็ตทำกิจกรรมออนไลน์ที่เปลี่ยนไปอย่างไร*. ค้นเมื่อวันที่ 10 พฤษภาคม 2564, จาก <https://fillgoods.co/online-biz/shop-orders-thai-user-behavior-internet-activities/>.
- สิริเสาวภา ฤกษ์นันท์. (2556). *การเปิดเผยตนเองของผู้ใช้งานเว็บไซต์เฟสบุ๊กในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม*.
- สุภาภรณ์ เพ็งพุด. (2565). *การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2. วารสารการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 10(38) มกราคม-มีนาคม 2565.
- สุรียรัตน์ วรรณสิทธิ์. (2558). **เครือข่ายสังคม (Social Networking)**. ค้นเมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2564, จาก http://www.coe.or.th/e_engineers/knc_detail.php?id=170
- Yuhyun Park. (2017). **8 digital life skill all children need – and a plan for teaching them**. <https://www.weforum.org/agenda/2016/06/8-digital-skillswe-must-teach-our-children>



**ทักษะทางสังคมที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ เรื่อง
อัตราส่วนทางการเงิน รายวิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน สำหรับ
นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี
Social skills for organizing learning activities with collaborative
groups like a jigsaw puzzle about financial ratios course
Financial Reporting and Analysis for 2nd year Higher Vocational
Certificate students in the Accounting major.**

สุพัฒนา นาคประดิษฐ์¹

¹สาขาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ, E-mail: 1050_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอัตราส่วนทางการเงิน รายวิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงินก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ 2) ศึกษาทักษะการทำงานกลุ่มของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 35 คน ได้มาโดยเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ .25-.89 อำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .21-.79 มีความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .79 และแบบสอบถามทางสังคม แบ่งออกเป็น 4 ด้านคือ 1)ด้านการสื่อสาร 2)ด้านความเป็นผู้นำ 3)ด้านรู้จักตนเอง 4)ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น จำนวน 40 ข้อ แบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการคำนวณหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที

ผลการวิจัย พบว่า 1) นักศึกษาหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์มีทักษะทางสังคมมากกว่าก่อนการได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ 2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ กลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.40$, $SD=0.46$) ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.71$, $SD=0.54$)



ด้านวัดและประเมินผล ($\bar{x}=4.38$, $SD=0.44$) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x}=4.31$, $SD=0.41$)และด้านสื่อและ
อุปกรณ์การเรียนการสอน ($\bar{x}=4.18$, $SD=0.46$)

คำสำคัญ: ทักษะทางสังคม,กิจกรรมการเรียนรู้,กลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์

Abstract

The purposes of this research are to 1) compare academic achievement about financial ratios Subject: Financial reporting and financial statement analysis before class and after class by organizing learning activities using collaborative groups like jigsaw puzzles. 2) Study the group work skills of 2nd year Higher Vocational Certificate students towards organizing learning activities using cooperative group jigsaw puzzles. 3) Study students' satisfaction with organizing learning activities. with collaborative groups like a jigsaw puzzle The sample group consisted of 35 2nd year Higher Vocational Certificate students in the Accounting major. Obtained by specific selection Tools used include Achievement test, 5-choice type, 30 questions, with difficulty (p) ranging from .25-.89, discriminatory power (r) ranging from .21-.79, with reliability for the entire document equal to .79 and the questionnaire Social is divided into 4 areas: 1) Communication 2) Leadership 3) Know yourself 4) Working with others, 40 satisfaction questionnaire items. Data were analyzed by calculating percentages, means, and standard deviations and t-test statistics.

The research results found that 1. Students after receiving the jigsaw collaborative learning group have more social skills than before receiving the jigsaw collaborative group learning. 2. Organizing learning activities with collaborative groups like jigsaw puzzles. The sample group had higher academic achievement after studying than before studying. Statistically significant at the .05 level. 3. Students' satisfaction with the jigsaw collaborative learning group was at a high level ($\bar{x}=4.40$, $SD=0.46$), consisting of the content aspect ($\bar{x}=4.71$, $SD=0.54$).

Keywords: Social skills, learning activities, jigsaw cooperation group



ความสำคัญและความเป็นมา

ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนที่นักศึกษายังมีพฤติกรรมการเรียนในการทำงานกลุ่ม นักศึกษาบางคนขาดการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม ขาดความรับผิดชอบร่วมกัน และยังไม่สามารถระบุดบทบาท หน้าที่ของตนเองในการทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มได้ ด้วยหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความต้องการ พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ดังนั้น จึงเลือกใช้การเรียนแบบร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์ ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาดังกล่าว เพื่อนำผลการวิจัยมาใช้ให้เป็นประโยชน์ และเป็นแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอน สามารถพัฒนานักศึกษาให้มีความรู้ ความเข้าใจ และมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามมาตรฐานการเรียนรู้ และพัฒนานักศึกษาให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ บรรยากาศในการเรียนที่หลากหลาย ไม่เบื่อ และสร้างความสัมพันธ์ภายใน กลุ่มและบรรยากาศในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นแนวทางที่ดี ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนต่อไป (สำนักงานคณะกรรมการแห่งชาติ, 2551: 73)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการค้นคว้าหาความรู้ ทำให้รู้สึกกระตือรือร้นที่จะค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ได้แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันระหว่างกลุ่มและภายในกลุ่ม เป็นการฝึกทักษะทางด้านสังคมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อกลุ่ม สร้างความภาคภูมิใจ และความเชื่อมั่นในตนเองกล้าคิดกล้าตัดสินใจกล้าแสดงออก ซึ่งสอดคล้องกับ นาดยา ปิลันธนานนท์ (2543) เพราะทุกคนจะได้เป็นผู้เชี่ยวชาญทุกคน และการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์นี้ ยังมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาที่เน้นให้ผู้เรียนได้ช่วยเหลือกัน ร่วมกันคิด แก้ปัญหา ได้ลงมือกระทำค้นหาความรู้ด้วยตนเอง จนเกิดความรู้ ความเข้าใจที่ชัดเจน และการสร้างสรรค์ผลงานเป็นความสำเร็จของกลุ่ม การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคแบบจิ๊กซอว์ ช่วยให้ผู้เรียนมีความเอาใจใส่รับผิดชอบต่อตนเอง และกลุ่มร่วมกับสมาชิกอื่น ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถแตกต่างกันได้เรียนรู้ร่วมกัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนนั้นได้ผลักดันกันเป็นผู้นำ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึก และได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมโดยตรง

ทักษะทางสังคมเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญและจำเป็นทั้งในระดับบุคคล ครอบครัว ชุมชนและสังคม เป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับบุคคลทุกเพศ ทุกวัย เพื่อใช้ในการปฏิสัมพันธ์ ติดต่อสื่อสาร และการอยู่ร่วมกันของบุคคลในสังคม บุคคลที่มีทักษะทางสังคมดีจะสามารถอยู่ร่วมกับบุคคลในครอบครัว ชุมชน และสังคมได้อย่างมีความสุข ทักษะสังคมเป็นทักษะที่จำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนอย่างเป็นระบบเช่นเดียวกับทักษะอื่น ๆ (จ่านงค์ อติวัฒน์สิทธิ์, 2545: 59)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำเอาวิธีการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ มาใช้ในการพัฒนาการเรียน ด้วยการจัดกิจกรรม แนวคิดเรื่องการต่อภาพชิ้นจิ๊กซอว์ มาใช้ในการจัดกิจกรรม มีข้อดีคือ ส่งเสริมความเป็นอิสระของผู้เรียนส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการพัฒนาทักษะการทำงาน



ร่วมกัน นอกจากนี้ยังสามารถนำวิธีการเรียน แบบนี้ไปใช้ในการสอนได้หลายระดับและหลายวิชา การได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ จะทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง มีการพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน นอกจากนี้ยังช่วยให้สมาชิกในกลุ่มมีทักษะการทำงานกลุ่มเป็นไปในทางบวก รู้จักบทบาทหน้าที่ และมีความสามารถในการที่จะปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะทางสังคมของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อัตราส่วนทางการเงิน รายวิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงินก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์

สมมติฐานการวิจัย

1. ทักษะทางสังคมของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาเรื่อง อัตราส่วนทางการเงิน รายวิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงินที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

ทักษะทางสังคม

จำนงค์ อติวัฒนสิทธิ์ (2545: 59) ทักษะทางสังคม มาจากคำสองคำ คือ คำว่า ทักษะ กับ คำว่า สังคม เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้นจะขออธิบายพอสังเขปดังนี้

ทักษะ หมายถึง ความสามารถในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งจนชำนาญ

สังคม เป็นคำที่มาจากภาษาบาลี ประกอบด้วยคำ “สัง” แปลว่า ด้วยกัน พร้อมกัน ส่วนคำว่า “คม” แปลว่า ดำเนินไป เมื่อนำมารวมกันจึงสามารถแปลได้ว่า ไปด้วยกัน ไปพร้อมกัน ทักษะทางสังคม เป็นความสามารถในการรู้จัก เข้าใจ สร้างสรรค์และประสาน ความรู้สึก ความต้องการ ความสัมพันธ์ ตลอดจนแก้ปัญหาและจัดการกับการปฏิสัมพันธ์ของบุคคลที่มีต่อกัน ทักษะทางสังคม ประกอบด้วยกลุ่มของทักษะต่าง ๆ ที่ใช้ในการปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารระหว่างกันของบุคคลใน



สังคมได้แก่ ทักษะการสื่อสาร การพูด การฟัง การทำงานร่วมกัน ความสามารถในการเข้าใจถึงสถานการณ์ที่หลากหลาย กฎกติกาต่าง ๆ ในสังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในทางบวกให้เกิดขึ้น

พรพรรณ มากบุญ (2555: 34) ได้สรุปไว้ว่า ทักษะทางสังคมจะทำให้บุคคลสามารถอยู่ร่วมกันและทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถปรับตัวเพื่อแสวงหาความรู้ใหม่ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้บุคคลแสดงบทบาทและทำหน้าที่ของตนเองได้อย่างเหมาะสมและสามารถทำให้ชีวิตดำเนินไปอย่างมีความสุข ดังนั้นการส่งเสริมและพัฒนาให้เด็กและเยาวชนมีทักษะทางสังคมจะสามารถทำให้เกิดการแสวงหาความรู้ รับรู้การสื่อสารกับผู้อื่นได้ดีรู้จักการจัดการกับปัญหาสามารถแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม สามารถควบคุมพฤติกรรมตนเองและสามารถใช้แรงสนับสนุนทางสังคมให้เกิดประโยชน์ ซึ่งทักษะทางสังคมเหล่านี้จะทำให้เด็กและเยาวชนสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้โดยมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ออกมาได้ง่าย

อาจสรุปได้ว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการปฏิบัติตนเพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับบุคคลอื่น หรือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งร่วมกับบุคคลอื่นตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ภายใต้ระเบียบกฎเกณฑ์ของสังคมนั้น ๆ ได้อย่างเหมาะสม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ศิริชัย กาญจนวสี (2552) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ว่าเป็นผลการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนดไว้ล่วงหน้า อันเกิดจากกระบวนการเรียนการสอนในช่วงระยะเวลาใดเวลาหนึ่งที่ผ่านมา แบบทดสอบจึงเป็นแบบสอบที่ใช้วัดผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนได้จัดขึ้นเพื่อการเรียนรู้นั้น สิ่งที่มีวัดเป็นสิ่งทีนักเรียนได้เรียนรู้ภายใต้สถานการณ์ที่

กระทรวงศึกษาธิการ (2550) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ในหนังสือประมวลศัพท์ทางการศึกษาว่าผลสัมฤทธิ์ หมายถึง ความสำเร็จหรือความสามารถในการกระทำใด ๆ ที่ต้องอาศัยทักษะหรือมีฉะนั้นก็ต้องอาศัยความรู้ในวิชาหนึ่งวิชาใดได้โดยเฉพาะ

เกตสุดา มนระพงค์ (2537) ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า คือความสามารถของบุคคลที่จะเข้าถึงความรู้ ซึ่งเกิดจากการทำงานที่ประสานกัน และต้องอาศัยความพยายามอย่างมาก รวมทั้งองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสติปัญญา และองค์ประกอบที่ไม่ใช่สติปัญญา แสดงออกมาในรูปแบบของความสำเร็จซึ่งสามารถสังเกตและวัดได้ด้วยเครื่องมือทางจิตวิทยา หรือแบบทดสอบความสามารถทั่วไป

การเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือ

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2544) การจัดกระบวนการเรียนรู้ในปัจจุบัน มุ่งเน้นความสำคัญที่ตัวผู้เรียนโดยเปิดโอกาสให้เลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจ ส่งเสริมให้มีส่วนร่วมในทุกกระบวนการเรียนรู้ พัฒนาความสามารถในการแสวงหาความรู้ และการนำความรู้มาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาศักยภาพ



ของตนเองอย่างเต็มที่ รวมทั้งปลูกฝังความมีคุณธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ วิธีการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ และเกิดทักษะต่าง ๆ จากการเรียนมีหลายวิธี เช่น การสอนแบบบรรยาย การสอนทักษะปฏิบัติ , การสอนอภิปราย , การสอนสัมมนา และการสอนโดยให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

อารี สันหลวี (2543: 33) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือ หมายถึงเป็นวิธีการเรียนที่ให้นักเรียนทำงานด้วยกัน เป็นกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อให้เกิดผลการเรียนรู้ทั้งทางด้านความรู้และทางด้านจิตใจ ช่วยให้นักเรียนเห็นด้านจิตใจคุณค่าในความแตกต่างระหว่างบุคคลของเพื่อน ๆ เคารพความคิดเห็นและความสามารถของผู้อื่นที่แตกต่างจากตนตลอดจนรู้จักช่วยเหลือและสนับสนุนเพื่อน ๆ

สรุปการเรียนแบบร่วมมือเป็นวิธีหนึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียน เรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงได้รับการฝึกฝนทักษะกระบวนการแสวงหาความรู้ ทักษะการบันทึกความรู้ ทักษะการคิด ทักษะการจัดการกับความรู้ ทักษะการแสดงออกทักษะการสร้างความรู้ใหม่และทักษะการทำงานเป็นกลุ่มจัดว่าเป็นวิธีเรียนที่สามารถนำมาประยุกต์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนที่มีคุณภาพได้อีกวิธีหนึ่ง จึงนับว่าเป็นวิธีเรียนที่ควรนำมาใช้ได้ดีกับการเรียนการสอนปัจจุบัน เพื่อให้การเรียนรู้ของนักเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์

เอรอนสัน และคณะ (Aronson; et al., 2009: Online) กล่าวว่าห้องเรียนแบบจิ๊กซอว์เป็นวิธีการเรียนร่วมมือแบบต่อภาพ ที่นักเรียนแต่ละคนเป็นเหมือนตัวต่อหรือแต่ละชิ้นของจิ๊กซอว์ที่จะต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ นักเรียนในห้องเรียนจะถูกแบ่งเป็นกลุ่มเล็ก ๆ กลุ่มละ 5 หรือ 6 คนสมาชิกแต่ละคนจะได้รับมอบหมายให้ศึกษา ค้นคว้าหัวข้องานคนละหัวข้อ โดยที่สมาชิกแต่ละคนจะไปศึกษาค้นคว้าหัวข้อที่ตนได้รับมอบหมายกับสมาชิกกลุ่มอื่น ๆ ในหัวข้อเดียวกัน เรียกว่ากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หลังจากนั้นสมาชิกแต่ละคนจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญจะกลับมาที่กลุ่มเดิม เพื่อน าเสนองานหรือเล่าเรื่องของตนที่ได้ศึกษาให้เพื่อนในกลุ่มฟังจนครบทุกหัวข้อ และนักเรียนทุกคนได้รับการทดสอบในเรื่องที่ทุกคนได้ศึกษา ดังนั้นนักเรียนทุกคนจึงมีความสำคัญที่จะทำให้งานสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด

สลาวิน (Slavin. 1995: 26) ได้กล่าวถึงความหมายไว้ว่า การเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ ได้รับการพัฒนาโดย อรอนสัน (Aronson) ซึ่งมีลักษณะคล้ายจิ๊กซอว์ แต่มีลักษณะแตกต่างกันที่สำคัญหลายอย่างด้วยกันทั้งนี้ วิธีสอนโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ นักเรียนจะได้อ่านเนื้อหาที่แตกต่างกันไปจากเพื่อน ๆ ในกลุ่มทั้งนี้การเรียนแบบจิ๊กซอว์ เนื้อหาที่ใช้ศึกษาจะถูกเขียนเรียบเรียงเป็นบทย่อย ๆ ขึ้นใหม่เพื่อให้ เข้าใจง่าย การสอนโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์เป็นการสอนที่อาศัยแนวความคิดต่อภาพ โดยการสอนรูปแบบดังกล่าวนี้ นักเรียนแต่ละคนจะได้ศึกษาเพียงส่วนหนึ่งหรือหัวข้อย่อยของเนื้อหาทั้งหมดจากการศึกษาเรื่องนั้น ๆ ผ่านทางเอกสารหรือกิจกรรมที่ครูจัดให้ ในกระบวนการศึกษา นักเรียนจะทำงานเป็นกลุ่มกับเพื่อนที่ได้รับมอบหมายให้ศึกษาหัวข้อย่อยเดียวกัน และเตรียมพร้อมที่



จะกลับไปอธิบายหรือสอนเพื่อนสมาชิกในกลุ่มพื้นฐานของตนเองมอบหมายให้ผู้เรียนแบ่งภารกิจ
ศึกษาเรื่องย่อย ดังกล่าว และนำผลการศึกษามาเสนอต่อกลุ่ม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิทวัส แก้วสม (2562) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ประกอบ
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วิชา
คอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ประกอบหนังสือ
อิเล็กทรอนิกส์ มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 13.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.49 และ
คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 22.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.35 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อน
เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการ
จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ประกอบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยรวมอยู่ในระดับมาก มี
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.04 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48

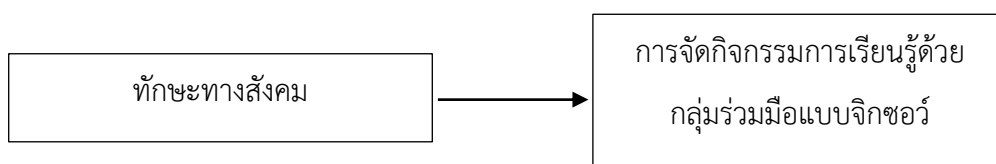
มนัสวี อุตรภาค (2562) ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์เรื่อง เรขาคณิต
วิเคราะห์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย
เพื่อ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง เรขาคณิตวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
หลังจากใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์กับเกณฑ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา
ค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาเลือกคณิตศาสตร์ ภาคเรียนที่ 1 ปี
การศึกษา 2562 โรงเรียนท่าฉางวิทยาคาร อำเภอท่าฉาง จังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 13 คน เครื่องมือ
ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ และแบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดำเนินการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง
เรขาคณิตวิเคราะห์ จำนวน 4 คาบ แบบแผน การวิจัยเป็นแบบ One-Group Posttest only Design
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ t-test for one sample ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง เรขาคณิตวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วย
เทคนิคจิ๊กซอว์ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชุตติกาญจน์ เปียงใจ (2562) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์เพื่อส่งเสริม
ทักษะการทำงานกลุ่ม ในสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ทักษะ
การทำงานกลุ่มของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ นักเรียนส่วนใหญ่
มีทักษะการทำงานกลุ่มทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับดี ผลการเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัดจากงานวิจัยครั้งนี้
คือนักเรียนที่มีทักษะการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับควรปรับปรุง และระดับพอใช้ ที่สามารถพัฒนา
ทักษะการทำงานกลุ่มให้ขึ้นไปอยู่ในระดับที่สูงขึ้นได้ โดยที่ทักษะการทำงานกลุ่มในด้านการวางแผน



ภายในกลุ่ม พฤติกรรมที่พัฒนาขึ้นคือนักเรียนสามารถช่วยกันวางแผนการทำงาน และสามารถแบ่งงานโดยคำนึงถึงความสามารถของสมาชิกในกลุ่ม โดยนักเรียนร้อยละ 64.86 ของนักเรียนทั้งหมด มีพฤติกรรมในด้านการวางแผนภายในกลุ่มอยู่ในระดับดีมาก ทักษะการทำงานกลุ่มในด้านการปฏิบัติร่วมกัน พฤติกรรมที่พัฒนาขึ้นคือ นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่ม มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายโดยนักเรียนร้อยละ 62.16 ของนักเรียนทั้งหมด มีพฤติกรรมในด้านการปฏิบัติร่วมกันอยู่ในระดับดี ทักษะการทำงานกลุ่มในด้านการสื่อสาร พฤติกรรมที่พัฒนาขึ้นคือ นักเรียนสามารถพูดและเขียน สื่อความหมายได้ดีขึ้น สามารถซักถามข้อสงสัย และตอบคำถามของเพื่อนได้ โดยนักเรียนร้อยละ 72.97 ของนักเรียนทั้งหมด มีพฤติกรรมในด้านการสื่อสารอยู่ในระดับดี ทักษะการทำงานกลุ่มในด้านการสรุปความคิด พฤติกรรมที่พัฒนาขึ้นคือ นักเรียนมีการร่วมสรุปความรู้หลังทำงานเสร็จ สามารถมองเห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นพร้อมเสนอแนวทางแก้ไข โดยนักเรียนร้อยละ 62.16 ของนักเรียนทั้งหมด มีพฤติกรรมในด้านการสรุปความคิดอยู่ในระดับดี

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลัง (One Group Pre-test Post-test Design) (พิสุทธา อารีราษฎร์. 2550) ดังตาราง

แบบแผนการทดลอง

กลุ่มทดลอง	ก่อนเรียน	ทดสอบ	หลังเรียน
E	T ₁	X	T ₂

โดย	E	หมายถึง กลุ่มทดลอง
	T ₁	หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)
	X	หมายถึง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์
	T ₂	หมายถึง ทดสอบหลังเรียน (Post-test)



ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ จำนวน 72 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ห้อง 2/1 จำนวน 35 คน โดยได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่องอัตราส่วนทางการเงิน โดยใช้เวลา 3 สัปดาห์ๆ ละ 3 คาบ คาบละ 60 นาที รวม 9 คาบ

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน เรื่อง อัตราส่วนทางการเงิน รายวิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงินเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

2. แบบสอบถามทักษะทางสังคม แบ่งเป็น 4 ด้านคือ 1) ด้านการสื่อสาร 2) ด้านความเป็นผู้นำ 3) ด้านรู้จักตนเอง 4) ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) แบ่งระดับความคิดเห็นเป็น 5 ระดับ เป็นแบบสอบถามประกอบด้วย 4 ตอนดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 การวัดระดับทักษะทางสังคม ตอนที่ 3 ความพึงพอใจเกี่ยวกับความเหมาะสมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. 1.ขั้นก่อนการทดลองแจ้งจุดประสงค์ในการทำวิจัยให้นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทราบ หลังจากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อัตราส่วนทางการเงิน รายวิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงินสำหรับนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 35 คน

2. ขั้นดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดลองโดยใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ จำนวน 1 แผนกิจกรรมจัดการเรียนรู้ โดยมีการจัดการเรียนรู้จำนวน 9 คาบ

3. ขั้นหลังการทดลองผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรู้ความเข้าใจหลังเรียนในเนื้อหาด้วยแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ (60 นาที) โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนการทดลองและเก็บคะแนนไว้เป็นคะแนนหลังการ



ทดลอง (Posttest) ในการดำเนินการทดลองผู้วิจัยเป็นผู้ควบคุมการทดลองทั้งสองกลุ่มให้เป็นไปได้ด้วยความเรียบร้อย นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้เครื่องมือทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

4. นักศึกษาตอบแบบสอบถามทักษะทางสังคมในการจัดการเรียนการสอนด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ แบ่งเป็น 4 ด้านคือ 1) ด้านการสื่อสาร 2) ด้านความเป็นผู้นำ 3) ด้านรู้จักตนเอง 4) ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อัตราส่วนทางการเงินรายวิชารายงานทางการเงิน และการวิเคราะห์งบการเงินสำหรับนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ นำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์โดยใช้ t-test แบบ dependent sample

2. วิเคราะห์ข้อมูลทักษะทางสังคมของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์

3. วิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ โดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) นำไปเทียบกับเกณฑ์ (มาเรียม นิลพันธ์, 2549) ของคำถามปลายเปิดโดยการสังเคราะห์ แล้วนำเสนอในรูปแบบความเรียง และสรุปผลการวิจัยในรูปแบบการบรรยาย

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทักษะทางสังคมของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือ แบบจิ๊กซอว์

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ทักษะทางสังคม

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	(\bar{X})	SD	t	p
ก่อนเรียน	35	100	47.29	8.69	34.19*	.0000
หลังเรียน	35	100	69.88	9.59		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ทักษะทางสังคมของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 ห้อง 2/1 สาขาวิชาการบัญชี หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์มีคะแนนเฉลี่ย



หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}=69.88$, $SD=9.59$) ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ซึ่งมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=47.29$, $SD=8.69$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	(\bar{X})	SD	t	p
ก่อนเรียน	35	40	20.63	5.88	97.72*	.0000
หลังเรียน	35	40	30.45	7.83		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 ห้อง 2/1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ที่รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}=30.45$, $SD=7.83$) ซึ่งสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ซึ่งมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=20.63$, $SD=5.88$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. วิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 ห้อง 2/1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ โดยภาพรวมรายด้าน

รายการประเมิน	\bar{X}	SD	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา	4.71	0.54	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.31	0.41	มาก
ด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียนการสอน	4.18	0.46	มาก
ด้านวัดและประเมินผล	4.38	0.44	มาก
รวม	4.40	0.46	มาก



จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ เรื่อง อัตราส่วนทางการเงิน รายวิชารายงานทางการเงินและวิเคราะห์งบการเงินของนักศึกษาระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 ห้อง 2/1 สาขาวิชาการบัญชี โดยรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} =4.40, SD=0.46) โดยด้านที่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดคือ ด้านเนื้อหา (\bar{X} =4.71, SD=0.54) รองลงมา ด้านวัดผลประเมินผล (\bar{X} =4.38, SD=0.44) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ (\bar{X} =4.31, SD=0.41) และด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียนการสอน (\bar{X} =4.18, SD=0.46) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ทักษะทางสังคมที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ เรื่อง อัตราส่วนทางการเงิน รายวิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน สำหรับนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

1. ทักษะทางสังคมในการทำงานกลุ่ม การทำงานร่วมกัน ของนักศึกษาระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 ห้อง 2/1 สาขา วิชาการบัญชี หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (\bar{X} =69.88,SD=9.59) ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน การจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ซึ่งมีค่าเฉลี่ย (\bar{X} =47.29,SD=8.69) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 ห้อง 2/1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ที่รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (\bar{X} =30.45,SD=7.83) ซึ่งสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ซึ่งมีค่าเฉลี่ย (\bar{X} =20.63,SD=5.88) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ เรื่อง อัตราส่วนทางการเงิน รายวิชารายงานทางการเงินและวิเคราะห์งบการเงินของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 ห้อง 2/1 สาขาวิชาการบัญชี โดยรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} =4.40,SD=0.46) โดยด้านที่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดคือ ด้านเนื้อหา (\bar{X} =4.71,SD=0.54) รองลงมาด้านวัดผลประเมินผล (\bar{X} =4.38,SD=0.44) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ (\bar{X} =4.31,SD=0.41) และด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียนการสอน (\bar{X} =4.18,SD=0.46) ตามลำดับ



อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง ทักษะทางสังคมที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ เรื่อง อัตราส่วนทางการเงิน รายวิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชีอภิปรายผลการวิจัย ได้ดังนี้

1. ทักษะทางสังคมของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ห้อง 2/1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ อยู่ในระดับมากกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้อาจเนื่องจากการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์เป็นการเรียนที่เน้นให้นักเรียนสามารถสื่อสารถ่ายทอดความรู้จากกลุ่มหนึ่งสู่อีกกลุ่มหนึ่ง ฝึกให้นักเรียนมีความเป็นผู้นำ สามารถรู้จักตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ซึ่งเหล่านี้ถือได้ว่าเป็นทักษะทางสังคมที่สำคัญในการทำงานร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับ มนัสวี อุตรภาค (2562) การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง เรขาคณิตวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันกับเพื่อนได้ มีทักษะการทำงานกลุ่มการปฏิบัติงานร่วมกัน

2. นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์เพื่อ เรื่องอัตราส่วนทางการเงิน รายวิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงินจำนวน 35 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ ภูทิวัส แก้วสม (2562) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ประกอบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ วิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่รับการสอนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ประกอบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสอดคล้องกับ มนัสวี อุตรภาค (2562) การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง เรขาคณิตวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นไปตามสมมติฐาน

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ พบว่า ด้านเนื้อหา มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด รองลงมา ด้านด้านวัดผลประเมินผล ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียนการสอน ตามลำดับซึ่งสอดคล้องกับ ภูทิวัส แก้วสม (2562) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ประกอบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งการสอนแบบจิ๊กซอว์พบว่า ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้กระตุ้นและคอยชี้แนะ แนวทางในการศึกษาให้กับผู้เรียนทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างเต็มที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มีการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมากขึ้นและทำให้เกิด



สังคมการเรียนรู้ร่วมกัน นักศึกษามีความสนใจ และ มีความสนุกสนานในขณะที่เรียนสังเกตได้จาก
พฤติกรรมระหว่างเรียนที่มีความกระตือรือร้นภายในกลุ่ม อยากรที่จะอธิบายให้แก่กัน แย่งกันตอบคำถาม
และมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ในการจัดการเรียนรู้ควรเน้นให้นักศึกษาสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของตนเองในเนื้อหาที่
เรียนได้ เพื่อให้ นักศึกษากล้าสื่อสาร กับครูเพื่อนคนอื่นในกลุ่มผ่านเนื้อหาที่เรียนได้อย่างเหมาะสมและ
ช่วยฝึกให้ผู้เรียนมีความเป็นผู้ นำ สามารถรู้จักตนเองว่าในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ตนสามารถทำได้ดี
หรือไม่อย่างไร

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรทำการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ที่ส่งผลต่อตัวแปร อื่น เช่น
การทำงานร่วมกัน ความคงทนในการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญทำให้
สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และบุคคลอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). **แนวทางการนำมาตรฐานหลักสูตรไปสู่การออกแบบการจัดการเรียนรู้
และการวัดประเมินผลตามสภาพจริง**. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- เกตุสุตา มนิระพวงศ์. (2537) .**แบบจำลองความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา
คณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จำนงค์ อติวัฒน์สิทธิ์. (2545). **สังคมวิทยาตามแนวพุทธศาสตร์ กทม**. สำนักอธิการบดี มหาวิทยาลัย
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- ชุตติกาญจน์ เปี้ยงใจ .(2562). **การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์เพื่อส่งเสริมทักษะการ
ทำงานกลุ่ม ในสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. เชียงใหม่.
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นงลักษณ์ สุทธิวัฒน์พันธ์. (2545). **พัฒนาบุคลิกภาพผู้นำและนักบริหาร**. กรุงเทพฯ: คอมแพคทพริ้น.
- ปรียา ธารณ์เฮอร์ริงตัน. (2555). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดกิจกรรม การเรียนรู้
ด้วยกลุ่ม ร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจรายวิชา HTM411 กลยุทธ์
การจัดการโรงแรม และการท่องเที่ยว**. คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.



- ปิยนาด จิตคงสง. (2550). การแก้ปัญหาการเรียนเรื่องการดาเนินการของเขตวิชาคณิตศาสตร์
ประยุกต์ 1 ของ นักเรียนชั้น ปวช.2 สาขาวิชาพณิชยการ โดยใช้กระบวนการเรียนการ
สอนแบบจิ๊กซอร์. นครศรีธรรมราช: วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีนครศรีธรรมราช.
- พรพรรณ มากบุญ. (2555). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะทางสังคมของเด็กและเยาวชนชายในศูนย์
ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต 2 จังหวัดราชบุรี. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาจิตวิทยาชุมชน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พระมหาสุรพล ผ่องนรา. (2553). ผลของการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอร์ที่มีต่อทักษะ
การคิดแบบ อรรถธรรมสัมพันธ์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องหลักธรรมทาง
พระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพรตพิทยพยัต
กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร มหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและ
การสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พิสุทธา อารีราษฎร์. (2550). การพัฒนาซอฟต์แวร์ทางการศึกษา. มหาสารคาม: อภิชาติการพิมพ์.
- ไพศาล วรคำ. (2554). การวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. มหาสารคาม: ดักสิลาการพิมพ์.
- มนัสวี อุตระภาศ.(2562).ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอร์เรื่อง เรขาคณิตวิเคราะห์
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.วิทยานิพนธ์รายวิชาการ
วิจัยทางการศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาวิชาชีพครูคณะมนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้.
- มลธิรา มีทรัพย์. (2547). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ความสนใจ ในวิธีสอนวิชา
วิทยาศาสตร์ 5 ของนักเรียนชั้น ปวส. 2 .วิทยาลัยการอาชีพบางสะพานที่ได้รับการสอน
โดยวิธีการเรียนแบบร่วมมือ (เทคนิคการสอนแบบ Jigsaw).วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน
ประจวบคีรีขันธ์.
- วิทวัส แก้วสม. (2562). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอร์ประกอบหนังสือ
อิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วิชา
คอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.วิทยานิพนธ์หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2552). ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม.พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรัชย์ บำรุงไทยชัยชาญ (2550). รายงานการศึกษาการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้แบบจิ๊กซอร์ วิชา พ
31101. สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพล อำเภอฟล จังหวัด
ขอนแก่น. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่นเขต 3.
- อารี สันหนวี. (2543). พหุปัญญาและการเรียนแบบร่วมมือ. กรุงเทพมหานคร.



Aronson, E.; et al. (1978). **The Jigsaw Classroom**. Beverly Hills. CA & London: Sage Publications.

Slavin, Robert E. (1990). **Cooperative Learning : Theory, Research and Practice**. New Jersey: Prentice-Hall.



ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา
โรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร

Teacher's Satisfaction towards Transformational Leadership Of School
Administrators School Network 36, Bangkok Metropolis

คมกริช กระสี¹, นวัตกรรม น้อยมณี²

¹⁻²หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยกรุงเทพสุวรรณภูมิ, E-mail: khomgrich26@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร 2) เปรียบเทียบระดับความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร โดยจำแนกตามเพศ วุฒิการศึกษา อายุ และประสบการณ์การทำงาน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ ครูโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำนวน 113 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิตามสัดส่วนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจึงสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับที่ระดับ 0.98 วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว

ผลการวิจัย พบว่า 1) ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร โดยรวม อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ค่าเฉลี่ยเป็นอันดับแรก คือ ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ รองลงมา คือ ด้านการกระตุ้นทางปัญญา และด้านที่อยู่ในอันดับสุดท้าย คือ ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล 2) ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร พบว่า ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศและอายุ โดยรวม ไม่แตกต่างกัน จำแนกตามวุฒิการศึกษาและประสบการณ์การทำงาน โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ความพึงพอใจของครู, ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง



Abstract

The purposes of this research were to 1) study teacher's satisfaction towards transformational leadership of school administrators school network 36, Bangkok metropolis. 2) compare teacher's satisfaction towards transformational leadership of school administrators school network 36, Bangkok metropolis by gender, education, age and work experience. The sample of this research were teacher network 36, Bangkok metropolis, 113 people. by stratified random stratification according to the proportion of the population and the sample then simply randomize. The instruments used in the study was a 5 – level rating scale questionnaire with the reliability of the whole edition at the level.98. The data were analyzed by using frequency, percentage, mean and standard deviation, t-test, and One Way ANOVA.

The results were as follows: 1) Teacher's satisfaction towards transformational leadership of school administrators school network 36, Bangkok metropolis Overall an a high level. When considering each aspect, it was found that the average first was the aspect of inspiration, followed by the aspect of intellectual stimulation. And the aspect that ranked last was the aspect of taking into account the individuality. 2) Comparison results teacher's satisfaction towards transformational leadership of school administrators school network 36, Bangkok metropolis found that Teacher's satisfaction towards transformational leadership of school administrators school network 36, Bangkok metropolis classified by gender and age found that Overall were no different classified by education and work experience Overall, significantly different at the statistical level of .05

Keywords: teacher's satisfaction, transformational leadership

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาจัดว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการพัฒนาประเทศไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและวัฒนธรรม การทำให้บุคคลในชาติมีคุณภาพ มีศักยภาพเพื่อเป็นกำลังอันสำคัญในการพัฒนาประเทศนั้นต้องอาศัยกระบวนการจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ การศึกษาช่วยสร้างความรู้ความคิด ทักษะเจตคติให้คนไทยรู้จักตนเอง รู้จักชีวิต เข้าใจสังคมและสิ่งแวดล้อมที่ตนอาศัย แล้วนำความรู้ความเข้าใจมาใช้แก้ปัญหาารวมทั้งสร้างสรรค์ชีวิตและสังคมให้ดี



ขึ้น ดังนั้นจะเห็นได้ว่า การศึกษามีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาประเทศจากการปฏิรูปการศึกษาตามแนวพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ที่ผ่านมามีปัญหาและข้อเสนอในการพัฒนาการบริหารการศึกษาในอนาคตหลายประการ (ภารดี อนันต์นาวิ, 2557: 321) การศึกษามีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ ดังจะเห็นได้จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 ที่ได้ให้ความสำคัญการพัฒนาคนในภาพรวมให้เป็นคนที่สมบูรณ์ในทุกช่วงวัยที่สามารถบริหารจัดการการเปลี่ยนแปลงที่เป็นสภาพแวดล้อมการดำเนินชีวิตได้อย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาทุนมนุษย์จากการยกระดับคุณภาพการศึกษา การเรียนรู้ การพัฒนาทักษะพร้อมทั้งต้องส่งเสริมบทบาทสถาบันทางสังคมในการกลมเกลียวสร้างคนดี มีวินัย มีค่านิยมที่ดีและมีความรับผิดชอบต่อสังคม (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2560: 1)

จากสภาพการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น หน่วยงานทางการศึกษาหรือสถานศึกษาก็ย่อมได้รับผลกระทบเช่นกัน โดยมีผู้บริหารสถานศึกษาที่จะเป็นผู้ขับเคลื่อนให้องค์กรไปสู่จุดหมาย ซึ่งปัจจัยหนึ่งที่จะทำให้ประสบความสำเร็จในการดำเนินงานภายในองค์กร คือ การมีผู้บริหารที่มีความรู้ ความสามารถและทักษะในการบริหาร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การมีภาวะผู้นำของผู้บริหารที่จะสามารถนำองค์กรให้มีความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันที่ปฏิบัติงานเพื่อมุ่งไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ร่วมกันได้ ภาวะผู้นำเปรียบเสมือนอาวุธประจำกาย ของผู้บริหารและผู้นำที่เป็นนักบริหารมืออาชีพ ที่จะสามารถสร้างอำนาจชักนำและมีอิทธิพลได้เหนือผู้อื่น ตัวชี้วัดการนำของผู้บริหารที่ได้ชื่อว่ามีอาชีพ คือ ผลสัมฤทธิ์และประสิทธิภาพของงาน (สุภัททา ปิณฑะแพทย์, 2557: 32) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันเป็นยุคปฏิรูปการศึกษาผู้บริหารสถานศึกษาถือเป็นบุคคลที่สำคัญยิ่งที่จะเป็นแบบอย่าง เป็นผู้นำและผู้ประสานงานในการบริหาร ทั้งนี้ การใช้ภาวะผู้นำที่ชาญฉลาดจะส่งผลให้บุคลากรที่ปฏิบัติงานอุทิศตนเพื่องานเกิดความรู้สึกและเจตคติที่ดีต่องานที่ทำ มีความกระตือรือร้น มีความสุขในการทำงาน และยอมอุทิศตนเพื่อความสำเร็จของงาน (กอบศักดิ์ มูลมัย, 2554: 115)

ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงเป็นกระบวนการที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และสมมติฐานของสมาชิกในองค์กรและสร้างความผูกพันในการเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์ และกลยุทธ์ขององค์กร ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวข้องกับอิทธิพลของผู้นำที่มีต่อผู้ตาม แต่ผลกระทบของอิทธิพลนั้นเป็นการให้อำนาจแก่ผู้ตามให้กลับมาเป็นผู้นำ และเป็นผู้ที่เปลี่ยนแปลงหน่วยงานในกระบวนการการเปลี่ยนแปลงองค์กร ดังนั้น ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงจึงถูกมองว่าเป็นกระบวนการร่วมและเกี่ยวข้องกับการดำเนินการของผู้นำในระดับต่าง ๆ ในหน่วยงานย่อยขององค์กร (Mushin sky, 1997: 373) ทั้งนี้ Bass and Avolio (1994: 19) ได้กล่าวถึง ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงว่าสามารถเห็นได้จากผู้นำการเปลี่ยนแปลง ผู้ร่วมงานและผู้ตามมองตนเองและมองงานในแง่บวกหรือกระบวนทัศน์ใหม่ ๆ ทำให้เกิดการตระหนักรู้ ในเรื่องวิสัยทัศน์ และภารกิจ ของทีม และองค์กร พัฒนาความสามารถของผู้ร่วมงานและผู้ตามไปสู่ระดับความสามารถที่สูงขึ้น และศักยภาพที่



มากขึ้น ผู้นำจะชักนำให้ผู้ตามมองไกลเกินกว่าความสนใจของเฉพาะตนไปสู่อุดมการณ์ที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ การบรรลุสิ่งการแห่งตน และความเป็นอยู่ที่ดี ทั้งของตนเองของผู้อื่น ๆ รวมทั้งขององค์การและสังคม ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงนี้ จะประกอบด้วย การสร้างบารมี การสร้างแรงบันดาลใจ การกระตุ้นให้ใช้ปัญญา และคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จากแนวคิดทฤษฎีภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงนี้ จะเห็นได้ว่ามีความสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับภาวะผู้นำที่จำเป็นสำหรับสังคมไทยที่ต้องได้รับการพัฒนาให้พ้นจากภาวะวิกฤตให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และช่วยพัฒนาสังคมได้อีกทั้งมีความเป็นสากลเหมาะสมกับยุคปัจจุบัน (Bass and Avolio, 1990: 19) บุคคลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวก็คือ ผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งแสดงออกถึงการใช้ศาสตร์และศิลป์ในการยกระดับและกระบวนการซึ่งผู้นำและผู้ตาม ต่างยกระดับซึ่งกันและกันในด้านศีลธรรมและแรงจูงใจให้สูงขึ้น โดยผู้นำจะกระตุ้นจูงใจผู้ตามให้กระทำมากกว่าที่ผู้ตามคาดหวังไว้ว่าจะกระทำ และผู้ตามจะสร้างความผูกพันต่อจุดประสงค์ขององค์การ โดยผู้นำกระตุ้นให้ผู้ตามดำเนินงานให้ประสบผลสำเร็จตามวิสัยทัศน์ พันธกิจ กลยุทธ์ขององค์การ และผู้นำแสดงคุณลักษณะที่เป็นตัวแบบหรือแบบอย่างในการปฏิบัติเป็นแบบอย่างในการปฏิบัติแก่ผู้ตามตลอดจนการเพิ่มอำนาจ และช่วยเหลือผู้ตาม (อารี กังสานุกุล, 2553: 29)

ผู้บริหารสถานศึกษาจะต้องมีภาวะผู้นำ เพราะภาวะผู้นำเป็นสิ่งที่จำเป็นและมีความสำคัญสำหรับองค์กรทุกระดับ ทั้งในขนาดเล็ก ขนาดกลางและขนาดใหญ่ ภาวะผู้นำของผู้บริหารย่อมจะนำพาองค์กรให้ประสบความสำเร็จ (สุทิน สุทธิอาจ, 2550: 15) สรุปความสำคัญของภาวะผู้นำไว้ว่าการบริหารงานต่าง ๆ ขององค์กรทุกขนาดต้องมีผู้นำจะได้มาจากการเลือกตั้งหรือแต่งตั้งมาก็ตาม ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ มีภาวะผู้นำที่ดี เพราะการปฏิบัติงาน ผู้นำถือเป็นหัวใจสำคัญขององค์กรและผู้บังคับบัญชาทุกระดับ ถือว่าเป็นผู้นำในหน่วยงานทั้งสิ้น ในวงการศึกษาก็เช่นเดียวกัน (เสริมศักดิ์ วิชาลาภรณ์, 2552: 235) กล่าวว่าภาวะผู้นำของผู้บริหารเป็นองค์ประกอบที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการบริหารงานในสถานศึกษา ตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานไปจนถึงมหาวิทยาลัย ซึ่งภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาส่งผลต่อการทำงานของครูดั่งที่ (วิโรจน์ สารรัตน์ 2557: 23) วิเคราะห์ความสำคัญของภาวะผู้นำใน 3 ประเด็น คือ ผู้บริหารจะต้องตระหนักว่า การจูงใจและภาวะผู้นำเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาผู้บริหารที่มีประสิทธิภาพ ภาวะผู้นำของผู้บริหารมีผลต่อความพึงพอใจของผู้ปฏิบัติและมีผลต่อการปฏิบัติงานว่าจะดีหรือไม่ และคนเป็นปัจจัยสำคัญในการบริหารงาน หากไม่มุ่งพัฒนาคน ไม่พัฒนาภาวะผู้นำแม้จะมีเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพียงใดก็ไม่อาจจะเติบโตก้าวหน้าได้ ซึ่งผู้บริหารสถานศึกษาในยุคปฏิรูปการศึกษาจะต้องมีภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงเนื่องจากภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญในการนำพาสถานศึกษาไปสู่ความสำเร็จ เพราะภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาส่งผลต่อ



ประสิทธิผลและคุณภาพของการจัดการศึกษาและทำให้การทำงานในระบบราชการเดินไปสู่ทิศทางที่ดีขึ้น (สินินาฏ โพธิ์จิณญาโน, 2554: 66 และ ซาลีฮะ ดะเซ็ง, 2555: 58)

ผู้นำการเปลี่ยนแปลงเป็นผู้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญขึ้นในองค์กร เป็นผู้นำที่มีความสามารถในการนำการเปลี่ยนแปลง โดยการสร้างวิสัยทัศน์ กลยุทธ์และวัฒนธรรมขององค์กร พร้อมไปกับการส่งเสริมให้เกิดการริเริ่มสร้างสรรค์ให้ได้ผลงาน ผลิตภัณฑ์ และเทคโนโลยีใหม่ ๆ (ญาณิ ขำสุวรรณ, 2560: 40) ซึ่งผู้บริหารทุกคนในปัจจุบันควรมี คือ พฤติกรรมที่ผู้นำแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการจัดการกระบวนการจัดการที่ผู้นำมีอิทธิพลต่อผู้ตามปฏิสัมพันธ์ที่ผู้นำ และผู้ตามมีต่อกันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งสองฝ่าย ผู้นำการเปลี่ยนแปลงที่ดีต้องตระหนักถึงความต้องการของผู้ตาม และกระตุ้นผู้ตามให้เกิดจิตสำนึก ยกกระดับความต้องการของผู้ตามให้สูงขึ้นตามลำดับขั้น ความต้องการ ผู้นำการเปลี่ยนแปลงยังเปลี่ยนแปลงความเชื่อและทัศนคติของผู้ตาม สร้างแรงบันดาลใจทำให้เกิดการตระหนักรู้ในภารกิจและวิสัยทัศน์ ให้มีความสำคัญกับผลประโยชน์ส่วนรวม และมุ่งที่จะบรรลุเป้าหมายร่วมกัน กระบวนการที่ผู้นำมีอิทธิพลต่อผู้ร่วมงานหรือผู้ตามจะกระทำโดยผ่านองค์ประกอบพฤติกรรมเฉพาะ 4 ด้าน ได้แก่ การมีอิทธิพลอย่างมีอุดมการณ์ การสร้างแรงบันดาลใจ การกระตุ้นการใช้ปัญญา และการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล (รอฮิม สุลหลง, 2565: 32)

กรุงเทพมหานครเป็นองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นรูปแบบพิเศษ มีระเบียบการปกครอง ตามบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัติการบริหารราชการกรุงเทพมหานคร โดยมีผู้ว่าราชการมาจากการเลือกตั้ง และเป็นผู้กำหนดนโยบายในการจัดการศึกษาของ กรุงเทพมหานครและตระหนักถึงความสำคัญในการจัดการศึกษา มีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนา การศึกษาขั้นพื้นฐาน พัฒนาให้เด็กในพื้นที่ กรุงเทพมหานครเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ทั้งองค์ความรู้ มีคุณธรรมและมีทักษะในการดำรงชีวิต โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครมีทั้งหมด 80 เครือข่าย โดยแบ่งเขตตามการบริหารงานของ กรุงเทพมหานคร (กรุงเทพมหานคร, <https://sites.google.com>, 26 เมษายน 2565)โรงเรียนเครือข่ายที่ 36 สังกัดกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย 6 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา โรงเรียนวัดราชโกษา โรงเรียนวัดชุมทอง โรงเรียนชุมทอง (เพชรทองคำอุปถัมภ์) โรงเรียนตำบลชุมทอง (ประชาอุทิศ) และโรงเรียนประสานสามัคคี จากการรายงานของโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 สังกัด กรุงเทพมหานคร พบว่า ข้าราชการครูโรงเรียนมัธยมศึกษาได้มีการขอย้ายเป็นจำนวนมาก ซึ่งปัญหาการย้ายของครู อาจมีสาเหตุมาจากการบริหารงานของผู้บริหารสถานศึกษาที่มีความแตกต่างกัน ถ้าผู้บริหารมีภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง เป็นที่ยอมรับของผู้ใต้บังคับบัญชา สามารถสร้างแรงบันดาลใจในการทำงานให้เกิดกับบุคลากร มีการกระตุ้นให้บุคลากรใช้ความสามารถอย่างเต็มที่และเข้าใจ ผู้ใต้บังคับบัญชาเป็นรายคน ให้ความสำคัญบุคลากรทุกคน มีวิสัยทัศน์ บริหารงานด้วยความโปร่งใส ก็จะสามารถพัฒนาโรงเรียนให้เจริญก้าวหน้า ครูก็มีขวัญและกำลังใจในการทำงาน และมีความผูกพันกับองค์กร แต่ถ้าผู้บริหารสถานศึกษาบริหารงานแบบยึดพวกพ้องไม่ให้ความสำคัญกับคนหมู่มาก



บริหารงานโดยไร้เป้าหมายขาดการวางแผน ใช้คนไม่ถูกกับงาน ก็อาจเป็นสาเหตุทำให้ครูเกิดความเบื่อหน่าย ท้อแท้ในการทำงาน ซึ่งอาจมีผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการทำงาน มีการเปลี่ยนแปลงครูและผู้บริหารสถานศึกษาบ่อยครั้ง ประการสำคัญผู้บริหารที่มาบริหารนั้นก็เพียงเพราะเป็นทางก้าวผ่านสู่โรงเรียนขนาดกลางและขนาดใหญ่ จึงขาดการดูแลและเอาใจใส่ในการบริหารงาน (สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร, 2564: 13) ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาในฐานะผู้นำจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการบริหารของตนให้เหมาะสมกับการเป็นผู้บริหารยุคปฏิรูปการศึกษา สร้างภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในตนเอง มีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล มีความกล้าคิด กล้าทำ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เพื่อผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในสถานศึกษา

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร เพื่อศึกษาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งที่สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาให้สามารถพัฒนาการบริหารงานจนเกิดการเปลี่ยนแปลงในองค์กรทุกแห่ง ในยุคปฏิรูปการศึกษาและปฏิรูปการเรียนรู้ เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ การเมืองและวัฒนธรรม ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาการศึกษาของประเทศให้มีประสิทธิภาพและสู่มาตรฐานสากลต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อเปรียบเทียบระดับความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ วุฒิการศึกษา อายุ และประสบการณ์การทำงาน

สมมติฐานการวิจัย

1. ครูที่มีเพศต่างกันมีความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร ที่แตกต่างกัน
2. ครูที่มีวุฒิการศึกษาต่างกันมีความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร ที่แตกต่างกัน
3. ครูที่มีอายุต่างกันมีความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร ที่แตกต่างกัน

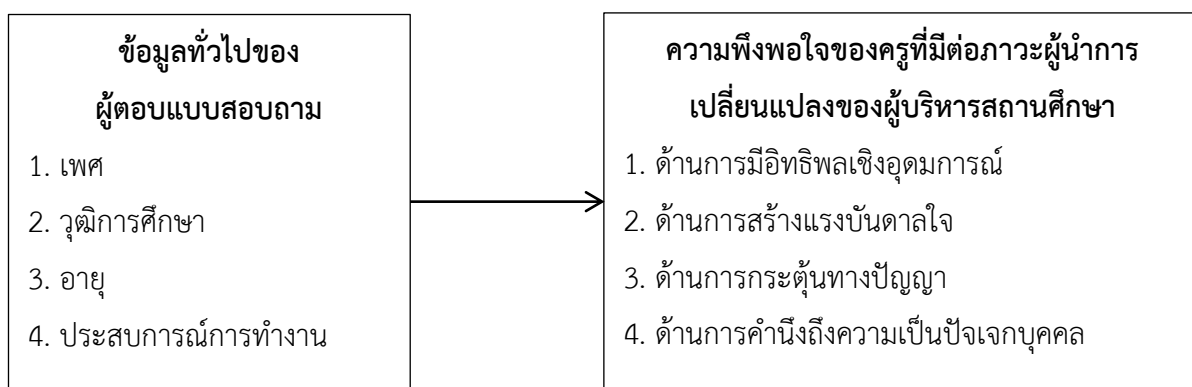


4. ครูที่มีประสบการณ์การทำงานต่างกันมีความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร ใน 4 ด้าน ตามหลักการและทฤษฎีภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของ แบส และอโวลิโอ (Bass and Avolio, 1994: 9-19) ได้แก่ 1) ด้านการมีอิทธิพลเชิงอุดมการณ์ 2) ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ 3) ด้านการกระตุ้นทางปัญญา 4) ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ดังภาพต่อไปนี้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้กรอบแนวคิดความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำนวน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการมีอิทธิพลเชิงอุดมการณ์ ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ ด้านการกระตุ้นทางปัญญา ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล



แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ท (Likert, 1967: 247) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- | | | |
|---|---------|--|
| 5 | หมายถึง | ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของ
ผู้บริหารสถานศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของ
ผู้บริหารสถานศึกษาอยู่ในระดับมาก |
| 3 | หมายถึง | ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของ
ผู้บริหารสถานศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของ
ผู้บริหารสถานศึกษาอยู่ในระดับน้อย |
| 1 | หมายถึง | ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของ
ผู้บริหารสถานศึกษาอยู่ในระดับน้อยที่สุด |

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา แล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์เพื่อกำหนดเป็นกรอบในการสร้างเครื่องมือการวิจัย

2. กำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการวิจัย

3. กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะเพื่อสร้างแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

4. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ เพื่อขอคำแนะนำตรวจสอบความถูกต้อง ปรับปรุงแก้ไขให้ตรงกับขอบข่ายและเนื้อหาที่กำหนดให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

5. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษา จำนวน 3 ท่าน ให้พิจารณาความสมบูรณ์ ความถูกต้อง และตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC: index of item objective congruence) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป (บุญชม ศรีสะอาด, 2554: 50-100) ซึ่งให้ระดับความคิดเห็นในแบบสอบถามแต่ละข้อ

6. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับครูในโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Coefficient Alpha) ของครอนบาค (Cronbach, 1990: 202-204) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม เท่ากับ .98



ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร โดยรวม และรายด้าน

(n=113)

ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง	\bar{x}	SD.	ความพึงพอใจ	อันดับ
1. ด้านการมีอิทธิพลเชิงอุดมการณ์	4.29	0.69	มาก	
2. ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ	4.35	0.69	มาก	
3. ด้านการกระตุ้นทางปัญญา	4.33	0.68	มาก	
4. ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล	4.19	0.74	มาก	
รวม	4.29	.67	มาก	

จากตารางที่ 1 พบว่า ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร โดยรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.29$, $SD=0.67$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยเป็นอันดับแรก คือ ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x}= 4.35$, $SD=0.69$) รองลงมา คือ ด้านการกระตุ้นทางปัญญา ($\bar{x}=4.33$, $SD=0.68$) และด้านที่อยู่ในอันดับสุดท้าย คือ ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ($\bar{x}= 4.19$, $SD=0.74$)

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ โดยรวมและรายด้าน

(n=113)

ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร	เพศ				t	P
	ชาย (n=32)		หญิง (n=81)			
	\bar{x}	SD	\bar{x}	SD		
1. ด้านการมีอิทธิพลเชิงอุดมการณ์	4.42	0.52	4.26	0.74	.783	.191
2. ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ	4.37	0.53	4.29	0.74	1.416	.079
3. ด้านการกระตุ้นทางปัญญา	4.50	0.56	4.27	0.72	1.530	.229
4. ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล	4.49	0.62	4.12	0.78	1.375	.496
รวม	4.34	0.52	4.24	0.72	1.333	.206



จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.24$, $SD=0.72-4.42$, $SD=0.52$) ครูเพศชายมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=4.42$, $SD=0.52$) และครูเพศหญิงมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=4.24$, $SD=0.72$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร มีค่าเฉลี่ยเป็นอันดับแรก คือ ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x}=4.50$, $SD=0.53$) รองลงมาคือ ด้านการกระตุ้นทางปัญญา ($\bar{x}=4.49$, $SD=0.56$)

เมื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ โดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามวุฒิการศึกษา โดยรวมและรายด้าน

(n=113)

ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร	วุฒิการศึกษา				t	P
	ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า (n=65)		สูงกว่าปริญญาตรี (n=48)			
	\bar{x}	SD	\bar{x}	SD		
5. ด้านการมีอิทธิพลเชิงอุดมการณ์	4.42	0.50	4.11	0.85	2.301	.057
6. ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ	4.52	0.48	4.12	0.85	2.902*	.000
7. ด้านการกระตุ้นทางปัญญา	4.48	0.49	4.12	0.85	2.641*	.002
8. ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล	4.33	0.57	3.99	0.90	2.270*	.028
รวม	4.44	0.48	4.08	0.83	2.630*	.005

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามวุฒิการศึกษา มีค่าเฉลี่ยโดยรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.08$, $SD=0.83-4.44$, $SD=0.48$) ครูที่มีวุฒิการศึกษาปริญญาตรีหรือเทียบเท่า มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=4.44$, $SD=0.48$) และครูที่มีวุฒิการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=4.08$,



SD=0.83) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร มีค่าเฉลี่ยเป็นอันดับแรก คือ ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x}=4.52$, SD=0.48) รองลงมาคือ ด้านการกระตุ้นทางปัญญา ($\bar{x}=4.48$, SD=0.49)

เมื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามวุฒิการศึกษา โดยรวมและรายด้าน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบความแปรปรวนของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ โดยรวมและรายด้าน

(n=113)

ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะ ผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหาร สถานศึกษา โรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร	แหล่งความ แปรปรวน	SS	Df	MS	F	P
1. ด้านการมีอิทธิพล เชิงอุดมการณ์	ระหว่างกลุ่ม	1.951	2	.976	2.080	.130
	ภายในกลุ่ม	51.594	110	.469		
	รวม	53.546	112			
2. ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ	ระหว่างกลุ่ม	2.656	2	1.328	2.846	.062
	ภายในกลุ่ม	51.322	110	.467		
	รวม	53.978	112			
3. ด้านการกระตุ้นทางปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	1.994	2	.997	2.138	.123
	ภายในกลุ่ม	51.298	110	.466		
	รวม	53.292	112			
4. ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล	ระหว่างกลุ่ม	1.850	2	.925	1.669	.193
	ภายในกลุ่ม	60.969	110	.554		
	รวม	62.819	112			



ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบความแปรปรวนของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ โดยรวมและรายด้าน

(n=113)

ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะ ผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหาร สถานศึกษา โรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร	แหล่งความ แปรปรวน	SS	Df	MS	F	P
โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	2.087	2	1.043	2.333	.102
	ภายในกลุ่ม	49.199	110	.447		
	รวม	51.286	112			

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ โดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบความแปรปรวนของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามประสบการณ์การทำงาน โดยรวมและรายด้าน

(n=113)

ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะ ผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหาร สถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร	แหล่งความ แปรปรวน	SS	Df	MS	F	P
1. ด้านการมีอิทธิพล เชิงอุดมการณ์	ระหว่างกลุ่ม	2.386	2	1.193	2.565	.082
	ภายในกลุ่ม	51.160	110	.465		
	รวม	53.546	112			
2. ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ	ระหว่างกลุ่ม	5.080	2	2.540	5.714*	.004
	ภายในกลุ่ม	48.898	110	.445		
	รวม	53.978	112			



ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบความแปรปรวนของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามประสบการณ์การทำงาน โดยรวมและรายด้าน (ต่อ)

(n=113)

ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร	แหล่งความแปรปรวน	SS	Df	MS	F	P
3. ด้านการกระตุ้นทางปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	3.050	2	1.525	3.339*	.039
	ภายในกลุ่ม	50.242	110	.457		
	รวม	53.292	112			
4. การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล	ระหว่างกลุ่ม	2.838	2	1.419	2.602	.079
	ภายในกลุ่ม	59.982	110	.545		
	รวม	62.819	112			
โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	3.264	2	1.632	3.738*	.027
	ภายในกลุ่ม	48.022	110	.437		
	รวม	51.286	112			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 5 พบว่า ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามประสบการณ์การทำงานโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ และด้านการกระตุ้นทางปัญญา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

1. ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร โดยรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.29$, $SD=0.67$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยเป็นอันดับแรก คือ ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x}=4.35$, $SD=0.69$) รองลงมา คือ ด้านการกระตุ้นทางปัญญา ($\bar{x}=4.33$, $SD=0.68$) และด้านที่อยู่ในอันดับสุดท้าย คือ ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ($\bar{x}=4.19$, $SD=0.74$)



2. ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.24$, $SD=0.72$ - 4.42 , $SD=0.52$) ครูเพศชายมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=4.42$, $SD=0.52$) และครูเพศหญิงมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}=4.24$, $SD=0.72$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร มีค่าเฉลี่ยเป็นอันดับแรก คือ ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x}=4.50$, $SD=0.53$) รองลงมาคือ ด้านการกระตุ้นทางปัญญา ($\bar{x}=4.49$, $SD=0.56$)

เมื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

3. ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ น้อยกว่า 35 ปี ระหว่าง 35-45 ปี และ มากกว่า 45 ปีขึ้นไป มีค่าเฉลี่ยโดยรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.14$, $SD=0.76$ - 4.46 , $SD=0.59$) ครูที่มีอายุมากกว่า 45 ปีขึ้นไป มีค่าเฉลี่ยโดยรวมสูงสุด ($\bar{x}=4.46$, $SD=0.59$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากและมากที่สุด โดยความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร มีค่าเฉลี่ยเป็นอันดับแรก คือ ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x}=4.56$, $SD=0.61$) รองลงมาคือ ด้านการกระตุ้นทางปัญญา ($\bar{x}=4.51$, $SD=0.58$)

ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

4. ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามประสบการณ์การทำงาน น้อยกว่า 5 ปี ระหว่าง 5-15 ปี และมากกว่า 15 ปีขึ้นไป มีค่าเฉลี่ยโดยรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.10$, $SD=0.75$ - 4.49 , $SD=0.46$) ครูที่มีประสบการณ์การทำงานน้อยกว่า 5 ปี มีค่าเฉลี่ยโดยรวมสูงสุด ($\bar{x}=4.49$, $SD=0.46$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากและมากที่สุด โดยความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร มีค่าเฉลี่ยเป็นอันดับแรก คือ ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x}=4.61$, $SD=0.45$) รองลงมาคือ ด้านการกระตุ้นทางปัญญา ($\bar{x}=4.52$, $SD=0.49$)



อภิปรายผล

1. ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร โดยรวม อยู่ในระดับมาก ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องจาก ในปัจจุบันเป็นยุคของการปฏิรูปการศึกษา ดังนั้นผู้บริหารจะต้องพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ดำเนินการเปลี่ยนแปลง ปรับตัวให้ทันต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีอาชีพ ไม่ใช่เพียงแค่บริหารองค์การตามระเบียบของราชการเท่านั้น แต่ผู้บริหารควรแสดงบทบาทของผู้นำอย่างแท้จริง ซึ่งภาวะผู้นำที่จะนำพาองค์การให้ไปสู่เป้าหมายที่วางไว้มีองค์ประกอบหลายอย่าง ดังนั้นผู้นำที่มีภาวะผู้นำสูง ย่อมสามารถทำให้สิ่งที่ตนเองดูแลรับผิดชอบบรรลุตามเป้าหมาย ตลอดจนมุ่งทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม ผู้บริหารโรงเรียนมีการบริหารโรงเรียน โดยเน้นใช้กระบวนการบริหารเพื่อนำองค์การไปสู่เป้าหมายของความสำเร็จ สร้างความเปลี่ยนแปลง พัฒนา เพิ่มศักยภาพการทำงานของครูผู้สอนและยังเป็นแบบอย่างนำทางให้ครูผู้สอนเกิดความต้องการเปลี่ยนแปลงอันจะส่งผลต่อประสิทธิผลของโรงเรียนสูงที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ ซาชาโร (Zacharo and others, 2018: 158) ได้ศึกษาเรื่อง ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงและความพึงพอใจในงานของครูระดับมัธยมศึกษาในกรีซ ซึ่งภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงมีความสัมพันธ์อย่างมากกับทัศนคติการทำงานและความพึงพอใจในงาน การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผู้นำการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในงานตามความคิดเห็นของครู วิจัยที่เลือกคือ การใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยครู 171 คน จากสถาบันการศึกษาสองประเภท คือ โรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและโรงเรียนมัธยม ผลการสำรวจพบว่า ครูรู้สึกพึงพอใจอย่างมากเมื่อผู้บริหารโรงเรียนทำหน้าที่เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิราพร สามัญ (2558: 74) ได้ศึกษาเรื่อง ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17 จังหวัดจันทบุรี ผลการวิจัยพบว่าภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17 จังหวัดจันทบุรี โดยรวม อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ บัญฑิต กิมศรี (2559: 62) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาในอำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17 ผลการวิจัยพบว่า ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาในอำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17 โดยรวม อยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ญาณิ ขำสุวรรณ (2560: 82) ได้ศึกษาเรื่อง ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนในอำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี สังกัดสำนักงานการศึกษามัธยมศึกษาจันทบุรี เขต 17 ผลการวิจัยพบว่า ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนในอำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี สังกัดสำนักงานการศึกษามัธยมศึกษาจันทบุรี เขต 17 โดยรวม อยู่ในระดับมาก



2. ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ โดยรวม ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องจาก ผู้บริหารมีการนำภาวะผู้นำ การเปลี่ยนแปลงมาใช้ในการบริหารงานตามสายงานต่าง ๆ ด้วยความเสมอภาค เป็นที่ปรึกษาได้ทั้งในเรื่องงาน และมีการสร้างความความสัมพันธ์เป็นรายบุคคล ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดี มีความสามารถในการตัดสินใจที่จะคำนึงถึงผลที่ตามมาทางด้านศีลธรรมและจริยธรรมเป็นหลัก เสียสละประโยชน์ส่วนตนเพื่อประโยชน์ส่วนรวม เพื่อพัฒนาองค์กรให้มีความเจริญ บุคลากรมีความเชื่อมั่น ในตัวผู้บริหาร มีแนวทางการปฏิบัติในทิศทางเดียวกัน จึงเป็นเหตุให้ครูผู้สอนทั้งเพศชายและหญิง มีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตตินันท์ บุญกล้า (2561: 78) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18 ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18 จำแนกตามเพศ โดยรวม ไม่แตกต่างกัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อภิรดี อึ้งพวง (2560: 61) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนกลุ่มพนัสนิคม 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 2 ผลการวิจัยพบว่า ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนกลุ่มพนัสนิคม 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 2 จำแนกตามเพศ โดยรวม ไม่แตกต่างกัน

3. ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ โดยรวม ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องจาก ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีอายุแตกต่างกันได้รับการพัฒนา การบริหารงานและนโยบายจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในรูปแบบเดียวกัน มีการพัฒนาด้านความคิด การมีส่วนร่วม จึงให้ผู้บริหารสถานศึกษาประพฤติปฏิบัติตนให้เหมาะสมกับบทบาทหน้าที่ จึงทำให้ครูที่อายุต่างกันมีความพึงพอใจต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิไล วัชฤทธิ์ (2561: 94) ได้ศึกษาเรื่อง ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา ผลการวิจัยพบว่า ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา จำแนกตามอายุ โดยรวม ไม่แตกต่างกัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ รอฮิม สุหลง (2565: 72) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดอาชีวศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ผลการวิจัยพบว่า ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดอาชีวศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำแนกตามอายุ โดยรวม ไม่แตกต่างกัน

4. ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร จำแนกตามประสบการณ์การทำงาน โดยรวม แตกต่างกันอย่างมี



นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจาก มีการจัดรูปแบบการบริหารงานที่ใกล้เคียงกัน มีการกระจายอำนาจการบริหารงานไปยังผู้บริหารสถานศึกษาและกระจายอำนาจไปยังครู ส่งผลให้เกิดการทำงานที่หลากหลายและเท่าเทียมกัน สร้างประสบการณ์และการเรียนรู้ ซึ่งเป็นเครื่องมือหรือวิธีการที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และในเวลาเดียวกันผลจากการเรียนรู้ทำให้มีความรู้มีทักษะมีเจตคติที่ดีต่อผู้บริหาร ประสบการณ์ในการทำงานของครูทำให้ทราบบทบาทและหน้าที่ของผู้บริหารสถานศึกษา ทำให้เกิดมุมมองเกี่ยวกับผู้บริหารสถานศึกษาที่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ อภิรดี อึ้งพวง (2560: 61) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนกลุ่มพันธนิคม 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 2 ผลการวิจัยพบว่า ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนกลุ่มพันธนิคม 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 2 จำแนกตามประสบการณ์การทำงาน โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชิตชญา ปริสิทธิ์ (2558: 91) ได้ศึกษาเรื่อง ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาในอำเภอเขาฉกรรจ์ จังหวัดสระแก้ว ผลการวิจัยพบว่า ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาในอำเภอเขาฉกรรจ์ จังหวัดสระแก้ว จำแนกตามประสบการณ์การทำงาน โดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. จากผลการศึกษา เรื่อง ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร พบว่า ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล มีค่าเฉลี่ยอยู่ในอันดับสุดท้าย ผู้บริหารสถานศึกษาควรเปิดโอกาสให้ครูได้ปรึกษาทั้งเรื่องงานและเรื่องส่วนตัว มีการให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อความก้าวหน้าของครูเป็นรายบุคคล และส่งเสริมให้ครูปฏิบัติงานด้วยความตั้งใจและมีการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ
2. จากผลการศึกษา เรื่อง ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร พบว่า ด้านการมีอิทธิพลเชิงอุดมการณ์ ค่าเฉลี่ยเป็นอันดับที่ 2 รองจากสุดท้าย ผู้บริหารสถานศึกษาควรประชาสัมพันธ์แจ้งวิสัยทัศน์ ทิศทางการทำงานให้กับผู้ร่วมงาน
3. จากผลการศึกษา เรื่อง ความพึงพอใจของครูที่มีต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร พบว่า ด้านการกระตุ้นทางปัญญา ค่าเฉลี่ยเป็นอันดับที่ 3 รองจากสุดท้าย ผู้บริหารสถานศึกษาควรรับฟังความคิดเห็นของครูและ



บุคลากรอย่างมีเหตุผล สนับสนุนให้ครูวิเคราะห์ปัญหาโดยใช้หลักการมีเหตุผลและมีข้อมูลสนับสนุน และใช้ความรู้ความสามารถของตนเองกระตุ้นให้ครูเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการปฏิบัติงาน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร หรือสังกัดอื่น ๆ
2. ควรศึกษาภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร โดยศึกษาจากศึกษานิเทศก์หรือบุคลากรการศึกษาสังกัดอื่น ๆ
3. ควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษากับขวัญและกำลังใจการปฏิบัติงานของครูโรงเรียนเครือข่ายที่ 36 กรุงเทพมหานคร

เอกสารอ้างอิง

- กรุงเทพมหานคร. (2565). **ข้อมูลพื้นฐานทั่วไป**. ค้นเมื่อวันที่ 26 เมษายน 2565, จาก <https://sites.google.com>
- กอบศักดิ์ มุลมัย. (2554). **ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนกับประสิทธิภาพการสอนของครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ชาลีชะ ดะเซ็ง. (2555). **ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานราธิวาส**. สารนิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- ญาณิ ขำสุวรรณ. (2560). **ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนในอำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรีสังกัดสำนักงานการศึกษามัธยมศึกษาจันทบุรีเขต 17**. งานนิพนธ์ กศ.ม. การบริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ภารดี อนันต์นาวี. (2557) **หลักการ แนวคิด ทฤษฎี การบริหารการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 5. ชลบุรี: มนตรี.
- รอฮิม สุหลง. (2565). **ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดอาชีวศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้**. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- วิโรจน์ สารรัตน์. (2557). **ภาวะผู้นำ ทฤษฎีและนวัตตนะร่วมสมัยปัจจุบัน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ทิพย์วิสุทธิ.
- สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร. (2564). **รายงานผลการพัฒนาตนเองประจำปี 2564**. กรุงเทพฯ: สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร.



- สำนักนายกรัฐมนตรี. (2560). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบสอง พ.ศ. 2560-2564.** สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สินีนานู โปธิจิณญาโน. (2554). **การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงกับการจัดการความรู้ของครูในเครือข่ายโรงเรียนที่ 22 สำนักงานเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร.** ปรินญา นิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุทิน สุทธิอาจ. (2550). **ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี.** วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- สุภัททา ปินตะแพทย์. (2565) **นักบริหารการศึกษามีอาชีพ.** ค้นเมื่อวันที่ 26 เมษายน 2565, จาก, http://www.supatta.haysamy.com/leader_pro.html
- เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์. (2555) **ภาวะผู้นำ.** ประมวลสาระชุดวิชาทฤษฎีและแนวปฏิบัติในการบริหารการศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 9. นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อารี กังสานุกุล. (2553). **ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาชลบุรี เขต 2.** วิทยานิพนธ์ ปรินญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา.
- Bass, B.M. and Avolio, B.J. (1990). **The four Is Transformational Leadership.** Journal Of European Industrial Training.
- Bass, B. M., & Avolio, B. J. (1994) **Transformational Leadership Development.** Palo Alto, California: Consulting Psychologists.
- Krejcie, R. V., and Morgan, D. W. (1970). *Determining sample size for research activities.* **Journal of Educational and Psychological Measurement, 30(3),** 607-610.
- Mushinsky, Paul M. (1997). **Psychology applied to work an introductions to industrial and organizational psychology.** California: Brooks/Cole.



**ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา
ตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร**
**Innovative Leadership of School Administrators According to
the Teacher' Opinion Bangna District Office Bangkok Metropolis**

อนามิกา ภัทรหิรัญโชติ¹, นิวัตต์ น้อยมณี²

¹⁻²หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานคร
E-mail: nuttawiga6424@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร 2) เปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา ตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เพศ วุฒิการศึกษา อายุ และประสบการณ์การทำงาน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ ครูในโรงเรียน สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำนวน 175 คน การสุ่มตัวอย่างโดยวิธีแบ่งชั้นภูมิ โดยเทียบสัดส่วนประชากรและกลุ่มตัวอย่างตามรายโรงเรียนและสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .96 วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบระหว่างกลุ่มตัวอย่างด้วย สถิติทดสอบที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว

ผลการวิจัย พบว่า 1) ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร โดยรวม อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ค่าเฉลี่ยเป็นอันดับแรก คือ ด้านการสร้างบรรยากาศแห่งองค์กรนวัตกรรม รองลงมา คือ ด้านการมีส่วนร่วมและทำงานเป็นทีม และด้านที่อยู่ในอันดับสุดท้าย คือ ด้านการบริหารความเสี่ยง 2) ผลการเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร พบว่า ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครูที่มีเพศ วุฒิการศึกษา อายุ และประสบการณ์การทำงานต่างกัน โดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ: ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม, สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร



Abstract

The purposes of this research were to 1) study innovative leadership of school administrators according to the teacher's opinion Bangna district office Bangkok metropolis. 2) compare innovative leadership of school administrators according to the teacher's opinion Bangna district office Bangkok metropolis by gender educational background, age and work experience. The sample of this research were school teacher Bangna district office Bangkok a sample group of 175 people was then randomly sampled by the hierarchical method. By comparing the proportion of the population and the sample group by school and simple random sampling. The instruments used in the study was a 5 – level rating scale questionnaire with the reliability of the whole edition at the level.96. The data were analyzed by using frequency, percentage, mean and standard deviation-test, and one way analysis of variance.

The results were as follows: 1) Innovative leadership of school administrators according to the teacher's opinion Bangna district office Bangkok metropolis. Overall an a high level. When considering each aspect, it was found that the first average was the aspect of creating an innovative organizational atmosphere, followed by the aspect of participation and teamwork. And the aspect that ranks last is risk management. 2) Comparison results innovative leadership of school administrators according to the teacher's opinion Bangna district office Bangkok metropolis found that. Teachers with different genders, educational backgrounds, ages and work experience overall were not statistical significance.

Keywords: Innovative leadership, Bangna district office Bangkok metropolis

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย (ราชกิจจานุเบกษา, 2560: 78) หมวด 16 การปฏิรูปประเทศ มาตรา 258 ข.ด้านการบริหารราชการแผ่นดิน (1) ให้มีการนำเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในการบริหารราชการแผ่นดินและการจัดทำบริการสาธารณะ เพื่อประโยชน์ในการบริหารราชการแผ่นดิน และเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ประชาชน (3) ให้มีการปรับปรุงและพัฒนาโครงสร้างและระบบการบริหารงานของรัฐและแผนกำลังคนภาครัฐให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงและ



ความท้าทายใหม่ ๆ โดยต้องดำเนินการให้เหมาะสมกับภารกิจของหน่วยงานของรัฐแต่ละหน่วยงานที่แตกต่างกัน (4) ให้มีการปรับปรุงและพัฒนาการบริหารงานบุคคลภาครัฐเพื่อจูงใจให้มีความรู้ความสามารถอย่างแท้จริงเข้ามาทำงานในหน่วยงานของรัฐ และสามารถเจริญก้าวหน้าได้ตามความสามารถและผลสัมฤทธิ์ของงานของแต่ละบุคคล มีความซื่อสัตย์สุจริต กล้าตัดสินใจและกระทำในสิ่งที่ถูกต้อง โดยคิดถึงประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตัว มีความคิดสร้างสรรค์และคิดค้นนวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อให้การปฏิบัติราชการและการบริหารราชการแผ่นดินเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และมีมาตรการคุ้มครองป้องกันบุคลากรภาครัฐจากการใช้อำนาจโดยไม่เป็นธรรมของผู้บังคับบัญชา

แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐานกรุงเทพมหานคร ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2564-2569) มีจุดเด่นในการพัฒนาประสิทธิภาพการจัดการดิจิทัลเพื่อการศึกษา เป็นแนวทางการขับเคลื่อนในทุก ๆ มิติของการศึกษาและปรากฏร่วมอยู่ในทุกประเด็นยุทธศาสตร์ อีกทั้ง กำหนดประเด็นการพัฒนาเฉพาะทางที่สอดคล้องกับนโยบายของกรุงเทพมหานคร โดยเฉพาะในประเด็นด้านการพัฒนาสมรรถนะองค์กรและบุคลากรที่เกี่ยวข้องให้มีประสิทธิภาพด้วยกลไกการพัฒนาองค์กรสมรรถนะสูง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาคุณภาพของระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานของกรุงเทพมหานครให้เกิดประสิทธิภาพ และเป็นเป้าหมายและปรัชญาสูงสุดของการจัดการศึกษาของประเทศไทย (สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร, 2563: 4) การพัฒนานวัตกรรมเป็นหนทางหนึ่งที่จะช่วยให้ทุกองค์การสร้างจุดยืนที่ แข้มแข็งเป็นองค์การแห่งนวัตกรรม โดยมีเป้าหมายอยู่ที่ความอยู่รอด การเจริญเติบโตนี้ก็ต้องอาศัยผู้บริหารมืออาชีพในการทำให้กิจการดำเนินไปด้วยดี และบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เพราะการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจ สังคมและความก้าวหน้า ทางเทคโนโลยีเป็นไปอย่างรวดเร็วอย่างไร้พรมแดน และกระทบกระเทือนไปทุกกิจการ ไม่เว้นแม้แต่ด้านการจัดการศึกษาที่จำเป็นต้องอาศัยผู้บริหารมืออาชีพ จึงจะทำให้การบริหารการศึกษาประสบความสำเร็จเป็นไปเป็นไปตามแนวทางที่พึงประสงค์ (ธีระ รุญเจริญ, 2557)

นวัตกรรมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อวงการศึกษาในสภาพการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและสังคมอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน จึงมีความจำเป็นที่สถาบันทางการศึกษาที่เป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์จะต้องส่งเสริมและสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อให้สอดคล้องต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวในรูปของกระบวนการ ขั้นตอน วิธีการ หรือผลิตภัณฑ์ที่จับต้องใช้ได้ ซึ่งลักษณะสำคัญของนวัตกรรมนั้นต้องมาจากความตั้งใจที่ต้องการให้เกิดขึ้นต้องมีความใหม่และนำมาใช้ได้มีเป้าหมายเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์แก่องค์กร หรือให้แก่สังคมในวงกว้าง โดยการสร้างสถาบันทางการศึกษาให้เป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม จะเป็นส่วนหนึ่งของความสำเร็จในการชิงความได้เปรียบในยุคฐานความรู้ ซึ่งเป็นรากฐานที่มั่นคงในการพัฒนาโดยขึ้นอยู่กับคนในองค์กร ทั้ง ผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา ที่ต้องพัฒนาให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และทักษะด้านนวัตกรรมเพื่อสร้างรูปแบบการทำงาน การสร้างสื่อและกระบวนการจัดการเรียนการสอน การพัฒนา



หลักสูตร รวมไปถึงการวัดและประเมินผล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนตามศักยภาพ และมีสมรรถนะพร้อมในการศึกษาต่อ การดำรงชีวิตและประกอบอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ (องค์การประจักษ์เขตต์, 2557: 36) ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมจึงมีความสำคัญต่อการบริหารงานของบุคลากรในองค์กร คือ จะช่วยกระตุ้นให้บุคคลเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการปฏิบัติงาน มีเป้าหมายร่วมกันในการปฏิบัติงาน เกิดสัมพันธภาพที่ดีภายในกลุ่ม เกิดความไว้นื้อเชื่อใจระหว่างกันในการทำงาน สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับบุคลากรให้สามารถปฏิบัติงานไปสู่วิสัยทัศน์ขององค์กร นอกจากนี้ยังเป็นประโยชน์ต่อองค์กรในการกำหนดทิศทางอย่างมีกลยุทธ์เชิงนวัตกรรม (กุลชลี จงเจริญ, 2562 :1) ดังการศึกษาของ พิสิษฐวัฒน์ กลิ่นโรสงค์ (2559: 2) ที่สรุปว่า ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมมีความสำคัญต่อการพัฒนาโรงเรียนให้ไปสู่การเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมที่เป็นเลิศ เพราะสามารถสร้างหรือส่งเสริมให้เกิดนวัตกรรมทางการศึกษาใหม่ๆ วิธีการดำเนินงานแบบใหม่ ๆ ที่แตกต่างสร้างสรรค์ไม่เหมือนใคร นำมาเป็นกลยุทธ์ในด้านการบริหารจัดการ และพัฒนาเทคนิค วิธีการเรียนการสอนให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมเป็นการประยุกต์ใช้ความสามารถของผู้บริหารในการนำองค์กรโดยคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ การสร้างวิสัยทัศน์การเปลี่ยนแปลง การทำงานเป็นทีมและการมีส่วนร่วม การมีความคิดสร้างสรรค์ การบริหารความเสี่ยง การสร้างบรรยากาศในองค์กร การบริหารความเสี่ยง ปัจจัยเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญในการขับเคลื่อนให้บุคคลเกิดความคิดและสร้างแนวทางการดำเนินงานใหม่ ๆ หรือทำให้เกิดการสร้างนวัตกรรมให้กับองค์กร และนำไปสู่การพัฒนาสถานศึกษาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน (ปวีณา กันลิน, 2560: 6) ดังนั้นการบริหารจัดการโรงเรียนให้มีขีดสมรรถนะสูง และเกิดความยั่งยืนผู้บริหารจึงจำเป็นต้องมีภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม โดยมุ่งส่งเสริม สนับสนุนให้ครูมีสมรรถนะการปฏิบัติงานที่มุ่งเน้นพัฒนานวัตกรรมเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธีรชัชกร ประยงค์กลิ่น (2563: 111) ที่พบว่า ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารโรงเรียน โดยภาพรวม พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริพรพรรณ สียวง (2564: 117) ที่พบว่า ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา กลุ่มโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอมะนัง จังหวัดเชียงราย โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร ได้มีการจัดกิจกรรมพัฒนาหลักสูตรผู้บริหารสถานศึกษามหานคร จัดทำโครงการฝึกอบรมหลักสูตรการพัฒนาข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา กรุงเทพมหานครก่อนแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการสถานศึกษา โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีทางการศึกษา เพื่อพัฒนาผู้อำนวยการสถานศึกษาให้มีภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม ทำให้มีความรู้ความสามารถในการบริหารสถานศึกษาตามทิศทางที่กรุงเทพมหานครกำหนด (สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร, 2564: 92)



กรุงเทพมหานครเป็นองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นรูปแบบพิเศษ มีระเบียบการปกครอง ตามบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัติการบริหารราชการกรุงเทพมหานคร โดยมีผู้ว่าราชการมาจากการเลือกตั้ง และเป็นผู้กำหนดนโยบายในการจัดการศึกษาของ กรุงเทพมหานครและตระหนักถึงความสำคัญในการจัดการศึกษา มีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน พัฒนาให้เด็กในพื้นที่กรุงเทพมหานครเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ทั้งองค์ความรู้ มีคุณธรรมและมีทักษะในการดำรงชีวิต โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครมีทั้งหมด 80 เครือข่าย โดยแบ่งเขตตามการบริหารงานของกรุงเทพมหานคร (กรุงเทพมหานคร, <https://sites.google.com>, 1 เมษายน 2565) ซึ่งโรงเรียนในสำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร มีจำนวน 7 โรงเรียน ในแต่ละโรงเรียนมีลักษณะการบริหารจัดการในบริบทที่แตกต่างกันตามขนาดของสถานศึกษา โดยมุ่งตอบสนองต่อพันธกิจของสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานครในการเสริมสร้าง และพัฒนาทุนมนุษย์และบริหารจัดการสู่องค์กรสมรรถนะสูง ตามแผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐานกรุงเทพมหานคร ปัจจุบันผู้บริหารมีทักษะภาวะผู้นำในทุก ๆ ด้าน แต่ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารยังไม่ปรากฏเป็นที่ประจักษ์มากนัก เนื่องจากปัญหาในระดับบุคคลแล้ว ผู้บริหารต้องปรับเปลี่ยนมุมมอง ทักษะคิด รู้จักเปิดใจกว้าง ไม่ยึดติดกับความคิดหรือความรู้เดิม ๆ ถือว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงผู้นำเชิงนวัตกรรมครั้งยิ่งใหญ่ เป็นการเริ่มต้นสู่การเปิดรับสิ่งใหม่ที่ไม่มียุคคิดที่เกิดขึ้นในใจ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้บริหารจะต้องมีภาวะผู้นำ (Leadership) มากกว่าที่จะใช้การจัดการ (Management) ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้การเป็นผู้นำประสบความสำเร็จ (สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร, 2564: 20)

ปัจจุบันปัญหาด้านคุณภาพการศึกษาในโรงเรียน สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร ผู้บริหารมีภาวะผู้นำในทุก ๆ ด้านแต่ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารยังไม่ปรากฏเป็นที่ประจักษ์มากนัก ยังพบปัญหาด้านการใช้สื่อ นวัตกรรมเทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน และด้านการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการบริหารจัดการ ซึ่งการบริหารองค์กรให้มีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ ผู้บริหารต้องปรับเปลี่ยนมุมมองและทักษะคิด รู้จักเปิดใจเรียนรู้ สิ่งใหม่ ๆ มีความมุ่งมั่นจริงจังเพื่อให้เกิดความก้าวหน้า พัฒนาสู่การสร้างสรรค่นวัตกรรมซึ่งถือว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงผู้นำเชิงนวัตกรรมครั้งยิ่งใหญ่ ที่จะนำพาสถานศึกษาไปสู่ความสำเร็จในอนาคต (จุไรรัตน์ ลิลา, สัมภาษณ์, 21 มกราคม 2566)

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา จึงทำให้ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอน มีความสนใจ และต้องการศึกษาภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา ตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เพศ วุฒิการศึกษา อายุและขนาดของสถานศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุง และพัฒนาภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาให้มีความเหมาะสมกับบริบทสถานศึกษา ชุมชน วงการการศึกษา และการพัฒนาประเทศต่อไป



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา ตามความคิดเห็นของครูสำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา ตามความคิดเห็นของครูสำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เพศ วุฒิการศึกษา อายุ และ ประสบการณ์การทำงาน

สมมติฐานการวิจัย

1. ครูที่มีเพศต่างกัน มีความคิดเห็นต่อภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาสำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน
2. ครูที่มีวุฒิการศึกษาต่างกัน มีความคิดเห็นต่อภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน
3. ครูที่มีอายุต่างกัน มีความคิดเห็นต่อภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาสำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน
4. ครูที่มีประสบการณ์การทำงานต่างกัน มีความคิดเห็นต่อภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร แตกต่างกัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา ตามความคิดเห็นของครูสำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร ได้มาจากตารางการสังเคราะห์ตามแนวคิดของ วัชรพงศ์ ทัศนบรรจง (2563: 15); เนาวรัตน์ เขาวนาถ (2562: 5); จุมพล อินทรศร (2561: 11); ภริญา สายศิริสุข (2561: 12); จีราภา ประพันธ์พัฒน์ (2560: 23); อรพินท์ อิมรัตน์ (2561: 13); ปวีณา กันถิน (2560: 11); Wooi (2013: 163); Pollock (2008: 13); Hender (2003: 207) จำนวน 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการมีส่วนร่วมและทำงานเป็นทีม 2) ด้านการสร้างบรรยากาศองค์กรนวัตกรรม 3) ด้านการมีวิสัยทัศน์การเปลี่ยนแปลง 4) ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ 5) ด้านการบริหาร ความเสี่ยง



<p style="text-align: center;">ข้อมูลทั่วไปของ ผู้ตอบแบบสอบถาม</p> <ol style="list-style-type: none">1. เพศ2. วุฒิการศึกษา3. อายุ4. ประสบการณ์การทำงาน	<p style="text-align: center;">ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหาร สถานศึกษา ตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร</p> <ol style="list-style-type: none">1. ด้านการมีส่วนร่วมและทำงานเป็นทีม2. ด้านการสร้างบรรยากาศองค์กรนวัตกรรม3. ด้านการมีวิสัยทัศน์การเปลี่ยนแปลง4. ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์5. ด้านการบริหารความเสี่ยง
--	---

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครูในสถานศึกษา สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำนวน 310 คน (สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร, <https://webportal.bangkok.go.th>, 1 เมษายน 2565)

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครูในสถานศึกษา สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร ขนาดกลุ่มตัวอย่างจากตารางคำนวณของ Krejcie & Morgan (1970: 608) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 175 คน สุ่มตัวอย่างโดยวิธีแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random sampling) โดยเทียบสัดส่วนประชากร และกลุ่มตัวอย่างตามรายโรงเรียนและสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้กรอบแนวคิดภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา ตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา ตามความคิดเห็นของครูสำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการมีส่วนร่วมและทำงานเป็นทีม ด้านการสร้างบรรยากาศองค์กรนวัตกรรม ด้านการมีวิสัยทัศน์การเปลี่ยนแปลง ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ ด้าน



การบริหารความเสี่ยง แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert, 1967: 247) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- | | | |
|---|---------|---|
| 5 | หมายถึง | ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา
อยู่ในระดับมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา
อยู่ในระดับมาก |
| 3 | หมายถึง | ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา
อยู่ในระดับปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา
อยู่ในระดับน้อย |
| 1 | หมายถึง | ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา
อยู่ในระดับน้อยที่สุด |

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์เพื่อกำหนดเป็นกรอบในการสร้างเครื่องมือการวิจัย
2. กำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการวิจัย
3. กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะเพื่อสร้างแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ
4. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ เพื่อขอคำแนะนำตรวจสอบความถูกต้อง ปรับปรุงแก้ไขให้ตรงกับขอบข่ายและเนื้อหาที่กำหนดให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
5. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษา จำนวน 3 ท่าน ให้พิจารณาความสมบูรณ์ ความถูกต้องและตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC: index of item objective congruence) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป (บุญชม ศรีสะอาด, 2554: 50-100) ซึ่งให้ระดับความคิดเห็นในแบบสอบถามแต่ละข้อ
6. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับครูในสถานศึกษา สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC: index of item objective congruence) ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Coefficient Alpha) ของครอนบาค (Cronbach, 1990: 202-204) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม เท่ากับ .96



ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการวิเคราะห์ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร โดยรวมและรายด้าน

(n=175)

ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม	\bar{X}	SD	ระดับ ความคิดเห็น	อันดับ
1. ด้านการมีส่วนร่วมและทำงานเป็นทีม	4.31	0.39	มาก	2
2. ด้านการสร้างบรรยากาศองค์กรนวัตกรรม	4.33	0.41	มาก	1
3. ด้านการมีวิสัยทัศน์การเปลี่ยนแปลง	4.26	0.37	มาก	4
4. ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์	4.29	0.39	มาก	3
5. ด้านการบริหารความเสี่ยง	4.25	0.42	มาก	5
รวม	4.29	0.34	มาก	

จากตารางที่ 1 พบว่า ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.29$, $SD=0.34$)

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ โดยรวมและรายด้าน

(n=175)

ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร	เพศ				t	P
	ชาย (n=56)		หญิง (n=119)			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1. ด้านการมีส่วนร่วมและทำงานเป็นทีม	4.30	0.40	4.32	0.38	-.437	.890
2. ด้านการสร้างบรรยากาศองค์กรนวัตกรรม	4.33	0.40	4.33	0.42	.028	.753
3. ด้านการมีวิสัยทัศน์การเปลี่ยนแปลง	4.26	0.37	4.26	0.37	.047	.705



ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ โดยรวมและรายด้าน (ต่อ)
(n=175)

ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา ตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร	เพศ				t	P
	ชาย (n=56)		หญิง (n=119)			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
4. ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์	4.31	0.38	4.28	0.40	.518	.501
5. ด้านการบริหารความเสี่ยง	4.26	0.45	4.24	0.41	.263	.321
รวม	4.29	0.35	4.28	0.34	.102	.919

จากตารางที่ 2 พบว่า ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.28-4.29$)

เมื่อเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ โดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตามวุฒิการศึกษา โดยรวมและรายด้าน
(n=175)

ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา ตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร	วุฒิการศึกษา				t	P
	ปริญญาตรี หรือเทียบเท่า (n=107)		สูงกว่า ปริญญาตรี (n=68)			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1. ด้านการมีส่วนร่วมและทำงานเป็นทีม	4.31	0.41	4.32	0.35	-.165	.080
2. ด้านการสร้างบรรยากาศองค์กร นวัตกรรม	4.31	0.43	4.36	0.39	-.733	.177
3. ด้านการมีวิสัยทัศน์การเปลี่ยนแปลง	4.25	0.40	4.26	0.32	-.143	.089
4. ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์	4.28	0.41	4.30	0.37	-.245	.346
5. ด้านการบริหารความเสี่ยง	4.24	0.44	4.26	0.40	-.286	.576
รวม	4.28	0.37	4.30	0.31	-.370	.080



จากตารางที่ 3 พบว่า ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตามวุฒิการศึกษา มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.28-4.30$)

เมื่อเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ โดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบความแปรปรวนของค่าเฉลี่ยภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ โดยรวมและรายด้าน

(n=175)

ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของ ผู้บริหารสถานศึกษาตามความ คิดเห็นของครู สำนักงานเขต บางนา กรุงเทพมหานคร	แหล่งความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	P
1. ด้านการมีส่วนร่วมและ ทำงานเป็นทีม	ระหว่างกลุ่ม	.018	2	.009	.059	.942
	ภายในกลุ่ม	26.589	172	.155		
	รวม	26.608	174			
2. ด้านการสร้างบรรยากาศ องค์กรนวัตกรรม	ระหว่างกลุ่ม	.058	2	.029	.165	.848
	ภายในกลุ่ม	30.263	172	.176		
	รวม	30.321	174			
3. ด้านการมีวิสัยทัศน์ การเปลี่ยนแปลง	ระหว่างกลุ่ม	.178	2	.089	.630	.534
	ภายในกลุ่ม	24.361	172	.142		
	รวม	24.540	174			
4. ด้านการมีความคิด สร้างสรรค์	ระหว่างกลุ่ม	.212	2	.106	.662	.517
	ภายในกลุ่ม	27.611	172	.161		
	รวม	27.824	174			
5. ด้านการบริหาร ความเสี่ยง	ระหว่างกลุ่ม	.066	2	.033	.177	.838
	ภายในกลุ่ม	31.908	172	.186		
	รวม	31.974	174			
โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	.036	2	.018	.148	.862
	ภายในกลุ่ม	21.136	172	.123		
	รวม	21.172	174			



จากตารางที่ 4 พบว่า ความแปรปรวนของค่าเฉลี่ยภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุโดยรวม และรายด้านไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบความแปรปรวนของค่าเฉลี่ยภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตามประสบการณ์การทำงาน โดยรวมและรายด้าน

(n=175)

ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของ ผู้บริหารสถานศึกษาตามความ คิดเห็นของครู สำนักงานเขต บางนา กรุงเทพมหานคร	แหล่งความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	P
1. ด้านการมีส่วนร่วมและ ทำงานเป็นทีม	ระหว่างกลุ่ม	.065	2	.033	.211	.810
	ภายในกลุ่ม	26.543	172	.154		
	รวม	26.608	174			
2. ด้านการสร้างบรรยากาศ องค์กรนวัตกรรม	ระหว่างกลุ่ม	.390	2	.195	1.119	.329
	ภายในกลุ่ม	29.931	172	.174		
	รวม	30.321	174			
3. ด้านการมีวิสัยทัศน์ การเปลี่ยนแปลง	ระหว่างกลุ่ม	.110	2	.023	.141	.868
	ภายในกลุ่ม	24.430	172	.162		
	รวม	24.540	174			
4. ด้านการมีความคิด สร้างสรรค์	ระหว่างกลุ่ม	.046	2	.023	.141	.868
	ภายในกลุ่ม	27.778	172	.162		
	รวม	27.824	174			
5. ด้านการบริหาร ความเสี่ยง	ระหว่างกลุ่ม	.036	2	.018	.097	.908
	ภายในกลุ่ม	31.938	172	.186		
	รวม	31.974	174			
โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	.058	2	.029	.238	.789
	ภายในกลุ่ม	21.114	172	.123		
	รวม	21.172	174			



จากตารางที่ 5 พบว่า ความแปรปรวนของค่าเฉลี่ยภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตามประสบการณ์การทำงาน โดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

สรุปผลการวิจัย

1. ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.29$, $SD=0.34$)
2. ผลการเปรียบเทียบภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร พบว่า ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครูที่มีเพศ วุฒิการศึกษา อายุ และประสบการณ์การทำงานต่างกัน โดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

อภิปรายผล

1. ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร โดยรวม อยู่ในระดับมาก ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องจากผู้บริหารมีการอบรมพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตามนโยบายของสำนักการศึกษา กรุงเทพมหานครที่กำหนดให้สถานศึกษาประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มาใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารอย่างเป็นระบบ เพื่อเชื่อมโยงข้อมูลด้านต่าง ๆ เพื่อให้สถานศึกษาสามารถจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนเป็นรายบุคคลตามสมรรถนะ และความถนัดโดยให้ครูผู้สอนเกิดความคิดสร้างสรรค์ การจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ส่งเสริมสนับสนุนให้บุคลากรทุกคนภายในองค์กรทำงานร่วมกันก่อให้เกิดการทำงานเป็นทีม สอดคล้องกับงานวิจัยของ จีราภา ประพันธ์พัฒน์ (2560: 113) ศึกษาเรื่อง ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาปทุมธานีพบว่า ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาปทุมธานีโดยรวม อยู่ในระดับมาก

2. ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศโดยรวม ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องจาก ในปัจจุบันผู้บริหารสถานศึกษาเป็นผู้บริหารรุ่นใหม่ ได้รับการฝึกอบรมอย่างสม่ำเสมอ ทั้งก่อนเข้าสู่ตำแหน่ง และระหว่างดำรงตำแหน่ง ทำให้ผู้บริหารมีคุณลักษณะความเป็นผู้นำเชิงนวัตกรรม มีความรอบรู้ในวิชาชีพ สามารถบริหารงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เห็นถึงความสามารถและให้ความไว้วางใจต่อครูทั้งเพศหญิงและเพศชายในการมอบหมายงานให้ปฏิบัติงานสำคัญต่าง ๆ โดยไม่จำกัดเพศ แต่มุ่งเน้นที่ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นมากกว่า จึงทำให้ครูเพศชายและเพศหญิงมี



ความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของปาริฉัตร นวนทอง (2565: 95) ศึกษาเรื่อง ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พัทลุง เขต 2 พบว่า ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษา พัทลุง เขต 2 จำแนกตามเพศโดยรวมไม่แตกต่างกัน

3. ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขต บางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตามวุฒิการศึกษา โดยรวม ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตาม สมมติฐานการวิจัย ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องจาก ผู้บริหารส่งเสริมสนับสนุนให้บุคลากรคิดสร้างสรรค์ พัฒนางานใหม่ๆ นำไปสู่การสร้างนวัตกรรมและก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด รวมไปถึงผู้บริหารนำ ความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรมไปสู่การพัฒนาโรงเรียน ถึงแม้วุฒิการศึกษาจะแตกต่างกัน แต่การ บริหารงานเป็นไปในรูปแบบเดียวกัน ทำให้ครูมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริพรพรรณ สียวง (2564: 117) ศึกษาเรื่อง ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา กลุ่ม โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย พบว่าการศึกษาภาวะผู้นำเชิง นวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา กลุ่มโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอแม่จัน จังหวัด เชียงราย จำแนกตามวุฒิการศึกษา โดยรวม ไม่แตกต่างกัน

4. ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขต บางนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ โดยรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน การวิจัย ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องจากบุคลากรที่มีอายุแตกต่างกันอาจจะได้รับการยอมรับจากผู้บริหาร วิธีการจูง ใจคนให้ร่วมกันทำงานในองค์กรได้อย่างเต็มที่ที่ไม่ต่างกัน ดังนั้นผู้นำจึงต้องมีทักษะความรู้ ความสามารถทั้งศาสตร์และศิลป์ในการบังคับบัญชาบุคคลในองค์กร ได้อย่างยุติธรรม และสามารถ ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธมนวรรณ จันทร์สวย (2564: 82) ศึกษา เรื่อง ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาลพบุรี เขต 2 พบว่า ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลพบุรีเขต 2 จำแนกตามอายุ โดยรวมไม่แตกต่างกัน

5. ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบาง นนา กรุงเทพมหานคร จำแนกตามประสบการณ์การทำงาน โดยรวมไม่แตกต่างกันซึ่งไม่เป็นไปตาม สมมติฐานการวิจัย ที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านของเทคโนโลยีสารสนเทศใน ปัจจุบัน ผู้บริหารสถานศึกษาเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย พร้อมทั้งสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐานได้มีนโยบายในการอบรมผู้บริหารและครูให้เกิดทักษะในด้านต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ใน การบริหารและจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพผู้บริหารสถานศึกษาจึงมีการ ส่งเสริมให้ครูและบุคลากรให้เข้าร่วมประชุม อบรม สัมมนา เพื่อเพิ่มและพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ มาก ยิ่งขึ้น เป็นสาเหตุที่ทำให้ครูที่มีประสบการณ์การทำงานต่างกัน มีความคิดเห็นต่อภาวะผู้นำเชิง



นวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา ไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของปาริฉัตร นวนทอง (2565: 95) ศึกษาเรื่อง ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาพัทลุง เขต 2 พบว่า ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามัทลุง เขต 2 จำแนกตามประสบการณ์การทำงาน โดยรวมไม่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. จากผลการศึกษา เรื่อง ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร พบว่า ด้านการบริหารความเสี่ยง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในอันดับสุดท้าย ผู้บริหารสถานศึกษาควรมีการกำหนดแนวทางหรือมาตรการในการควบคุมการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อป้องกันหรือลดโอกาสที่จะทำให้สถานศึกษาเกิดความเสียหาย ทำให้ระดับความเสี่ยงและผลกระทบจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต มีผลต่อการปฏิบัติงานน้อยที่สุด บริหารจัดการความเสี่ยง โดยได้รับการสนับสนุนและการมีส่วนร่วมของบุคลากรทุกระดับในสถานศึกษา มีการกำกับ ตรวจสอบติดตามการบริหารความเสี่ยงอย่างเป็นระบบ ให้อยู่ในระดับที่องค์กรยอมรับได้ โดยคำนึงถึงการบรรลุเป้าหมายขององค์กรเป็นสำคัญ

2. จากผลการศึกษา เรื่อง ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร พบว่าด้านการมีวิสัยทัศน์การเปลี่ยนแปลง ค่าเฉลี่ยเป็นอันดับที่ 2 รองจากสุดท้ายผู้บริหารสถานศึกษาควรมีการวางแผนการปฏิบัติงานทันสมัย โดยยึดเป้าหมายเป็นหลักสามารถวิเคราะห์แนวโน้มทิศทางการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาและนำมากำหนดวิสัยทัศน์ขององค์กร ได้มีการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ กลยุทธ์ เป้าหมายขององค์กรที่ชัดเจน

3. จากผลการศึกษา เรื่อง ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นของครู สำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร พบว่า ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ค่าเฉลี่ยเป็นอันดับที่ 3 รองจากสุดท้าย ผู้บริหารสถานศึกษาควรมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ นำสิ่งใหม่ ๆ หรือสร้างนวัตกรรมใหม่ มาใช้ในการบริหารและส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าของผู้เรียน โดยอาศัยเทคโนโลยีและสารสนเทศที่ทันสมัย เปิดโอกาสให้บุคลากรมีความเป็นอิสระด้านความคิดในการวางแผนการทำงานของตนเองอย่างสร้างสรรค์ และคิดนอกกรอบในการทำงานให้ประสบความสำเร็จอยู่เสมอและความสามารถในการสำรวจหาข้อมูลสารสนเทศ ความรู้ใหม่ ๆ ที่แตกต่าง มาใช้ประกอบการพัฒนาความคิดและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาเพื่อพัฒนาให้ผู้บริหารมีคุณลักษณะภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นไป



2. การศึกษารูปแบบการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูในสถานศึกษา
3. การศึกษาภาวะผู้นำที่ส่งผลต่อการใช้เทคโนโลยีของครู

เอกสารอ้างอิง

- กรุงเทพมหานคร. (2565). **ข้อมูลพื้นฐานกรุงเทพมหานคร**. ค้นเมื่อวันที่ 1 เมษายน 2565, จาก <https://sites.google.com>.
- กุลชลี จงเจริญ. (2562). **ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม**. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จุไรรัตน์ ลีลา. (2566). **ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนอำนวยการกนกศิรินุสรณ์**. สัมภาษณ์. 21 มกราคม 2566.
- ฉันทชนก ประยงค์กลิ่น. (2563). **ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารโรงเรียนที่ส่งผลต่อการดำเนินงานการประกันคุณภาพภายในตามมาตรฐานการศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2561 ของโรงเรียน ในจังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3**. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ธีระ รุญเจริญ. (2557). **ความเป็นมืออาชีพในการจัดและบริหารการศึกษายุคปฏิรูปการศึกษา (ฉบับปรับปรุง) เพื่อปฏิรูปรอบ 2 และประเมินภายนอกรอบ 3**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ข้าวฟ่าง.
- ปวีณา กันดิน. (2560). **ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนประชารัฐเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 5**. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย เชียงใหม่.
- พิสิษฐวัฒน์ กลิ่นไธสงค์. (2559). **การพัฒนาตัวบ่งชี้ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา**. วารสารบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ศิริพรพรรณ สียวง. (2564). **การศึกษาภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา กลุ่มโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย**. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยพะเยา.
- องค์อร ประจันเขตต์. (2557). **องค์กรแห่งนวัตกรรมการศึกษาทางเลือกใหม่ของการบริหารการศึกษา**. วารสารพยาบาลทหารบก, 15(1).
- Krejcie, R. V., and Morgan, D. W. (1970). *Determining sample size for research activities*. *Journal of Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.



ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา
สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร

Teacher's Satisfaction towards Academic Administration
of School Directors Lat Krabang District Bangkok Metropolis

นุชรี คงทอง¹, นิวัตต์ น้อยมณี²

¹⁻² หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานครสุวรรณภูมิ,
E-mail: 2601palm@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร 2) เปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานครโดยจำแนกตามเพศ วุฒิการศึกษา อายุ และประสบการณ์การทำงาน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ ครูโรงเรียน สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร จำนวน 148 คน ด้วยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วน แล้วนำไปสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับที่ระดับ 0.97 วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว

คำสำคัญ: ความพึงพอใจของครู, การบริหารงานวิชาการ

Abstract

The objectives of this research are 1) to study the level of teachers' satisfaction with the academic administration of the school administrators. Lat Krabang District Office Bangkok. 2) To compare teachers' satisfaction with the academic administration of school administrators. Lat Krabang District Office Bangkok classified by gender, educational background, age, and work experience. The sample group in this research were school teachers at Lat Krabang District Office. Bangkok, totaling 148 people, using a stratified random sampling method according to



proportions. Then take it to a simple random sample. The tool used to collect data was a 5-level rating scale questionnaire with a reliability level of 0.97 for the entire version. Data were analyzed by finding frequencies, percentages, means and standard deviations, t-test statistics, and One-Way ANOVA.

Keywords: teacher satisfaction, academic administration

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากการศึกษาแผนพัฒนาการศึกษาชาติ ปี 2560-2579 และผลการพัฒนาการศึกษาในช่วงปี 2552-2559 พบว่า ปัญหาทางการศึกษายังมีอีกหลายด้านยังเป็นปัญหาที่ต้องได้รับการพัฒนาอย่างเร่งด่วนในระยะต่อไป 1) ด้านโอกาสทางการศึกษา 2) ด้านคุณภาพการศึกษา 3) ด้านประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอน การบริหารจัดการ และการใช้จ่าย งบประมาณทางการศึกษา (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560: 12) สะท้อนโดยตรงต่อการบริหารจัดการด้านวิชาการในแต่ละสถานศึกษาที่ไม่ได้เป็นมาตรฐานเดียวกัน ทำให้เมื่อมีการประเมินผลออกมาแล้วผลออกมาจะอยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำกว่าที่ควรจะเป็น หากมีการพัฒนาระบบงานที่ส่งเสริมด้านการบริหารงานวิชาการ โดยการพัฒนาการบริหารวิชาการให้มีมาตรฐาน ผู้บริหารศึกษามีบทบาทในการส่งเสริมในด้านต่าง ๆ ได้แก่ หลักสูตรสถานศึกษา การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน การนิเทศภายใน สื่อนวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ การวัดประเมินผล การวิจัยและพัฒนาการศึกษา และความสัมพันธ์กับชุมชนและผู้ปกครอง

ผู้บริหารสถานศึกษาถือเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในฐานะผู้นำองค์กรการจัดการศึกษามีหน้าที่วางแผนส่งเสริม สนับสนุน บริหารจัดการทรัพยากรทางการศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลเกิดความสมดุลเพื่อให้การบริหารจัดการศึกษาบรรลุผลสำเร็จ มีคุณภาพและเกิดผลลัพธ์ตามพระราชบัญญัติแห่งชาติ ดังที่ ปฐม ปรีพูนณังกูร (2554: 6) ได้กล่าวไว้ว่า ผู้บริหารสถานศึกษาต้องมีบทบาทที่แสดงออกถึงภาวะผู้นำในการบริหารสถานศึกษา ได้แก่บทบาทในการบริหารงานวิชาการ การบริหารงบประมาณการบริหารงานบุคคล การบริหารงานทั่วไป รวมถึงการเป็นผู้นำทางเทคโนโลยี เป็นผู้กำหนดทิศทางเป็นนักจัดการองค์กร เป็นผู้แก้ปัญหา เป็นผู้สร้างแรงจูงใจและที่สำคัญที่สุดคือการเป็นผู้นำทางวิชาการจึงจะนำพาสถานศึกษาประสบความสำเร็จได้ การบริหารงานวิชาการจึงถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการที่จะพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้เป็นไปตามกรอบของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของมนฤดี ถือสมบัติ, (2556: 102-103) จิราภา เพียรเจริญ, (2556: 102-103) และ นริศ แก้วสีนวล, (2557: 140) ได้ทำการศึกษาบทบาทในการบริหารงานวิชาการและการบริหารวิชาการที่ส่งเสริมการจัดการศึกษา พบว่าการที่จะพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้มีประสิทธิภาพนั้นผู้บริหารจะต้อง



มีภาวะผู้นำทางวิชาการ การมีส่วนร่วมในการบริหารวิชาการการพัฒนาทีมงานวิชาการ กระบวนการบริหารงานวิชาการตามแนวคิดดุลยภาพ และภารกิจและขอบข่ายการบริหารวิชาการ เนื่องจากการบริหารวิชาการเป็นกระบวนการทำงานการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยสนับสนุนให้ผู้เรียนสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

สำหรับขอบข่ายและภารกิจการบริหารงานวิชาการ สำนักการศึกษากรุงเทพมหานคร ได้กำหนดไว้ 5 ด้าน คือ 1.ด้านการบริหารงานวิชาการ 2. ด้านการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 3. ด้านการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ 4. ด้านการประกันคุณภาพการศึกษา 5. ด้านการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของนักเรียน (กรุงเทพมหานคร, 2551: 16)

ปัญหาการบริหารงานวิชาการของ เขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร มีปัญหา ด้านการวางแผนงานวิชาการ ปัญหาได้แก่ ขาดการสำรวจและจัดทำทะเบียนข้อมูลสารสนเทศงานวิชาการ ด้านการบริหารจัดการหลักสูตรสถานศึกษา ปัญหาได้แก่ ขาดการใช้ข้อมูลที่ต้องการในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา ด้านการบริหารจัดการการเรียนรู้ ปัญหาได้แก่ ขาดการส่งเสริมสนับสนุนให้คำแนะนำปรึกษาให้ขวัญกำลังใจ ด้านการนิเทศงานวิชาการภายในโรงเรียนปัญหาได้แก่ ขาดการติดตามการดำเนินการนิเทศภายใน ด้านการวัดผลประเมินผลการเรียน ปัญหาได้แก่ ขาดการนิเทศ ติดตาม ตรวจสอบ ด้านการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ปัญหาได้แก่ ขาดการประชาสัมพันธ์และเผยแพร่สื่อ ด้านการวิจัย เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา ปัญหาได้แก่ ขาดการเผยแพร่งานวิจัยในชั้นเรียน ด้านการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการเสริมสร้างความเข้มแข็งทางวิชาการ ปัญหาได้แก่ ไม่มีการวางแผนสร้างความเข้มแข็งทางวิชาการกับชุมชน ด้านการประกันคุณภาพการศึกษากับงานวิชาการ ปัญหาได้แก่ ขาดการดำเนินการดำเนินการปรับปรุงการบริหารจัดการอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ (สำนักงานเขตลาดกระบัง, 2565: ออนไลน์)

จากสภาพปัญหาต่างๆที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษา ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการ ของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ว่ามีความพึงพอใจของครูต่อการบริหารงานวิชาการ ของผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อสนองความพึงพอใจให้แก่ครูได้ปฏิบัติงานต่างๆ บรรลุจุดมุ่งหมายอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลเพื่อให้งานดำเนินไปอย่างราบรื่น บรรลุผลสำเร็จ เพื่อความสุขในการปฏิบัติงานของครู อันเป็นผลมาจากปัจจัยหรือองค์ประกอบต่างๆ อันเนื่องมาจากการบริหารงานของผู้บริหารสถานศึกษาการปฏิบัติงานของครู ให้บรรลุเป้าหมายขององค์กร



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร โดยจำแนกตาม เพศ วุฒิการศึกษา อายุ และประสบการณ์ทำงาน

สมมติฐานการวิจัย

ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ตามความคิดเห็นของครู จำแนกตามเพศ วุฒิการศึกษา อายุ ประสบการณ์การทำงาน แตกต่างกัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการ ของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร โดยได้ศึกษาแนวคิดคู่มือการบริหารจัดการในโรงเรียน สังกัดกรุงเทพมหานคร การบริหารงานวิชาการ ได้กำหนดขอบข่ายและภารกิจการบริหารงานวิชาการ จำนวน 5 ด้าน

ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ
2. วุฒิการศึกษา
3. อายุ
4. ประสบการณ์การทำงาน

การบริหารงานวิชาการ

1. ด้านการบริหารวิชาการ
2. ด้านการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน
3. ด้านการพัฒนากระบวนการเรียนรู้
4. ด้านการประกันคุณภาพการศึกษา
5. ด้านการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของนักเรียน

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ครู โรงเรียนกลุ่มเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2565 จำนวน 5 โรงเรียน เป็น ครู จำนวน 239 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ครู โรงเรียนกลุ่มเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2565 กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยเปิดตารางของเครซซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970: 608) ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 148 คน สุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบชั้นภูมิ (Stratified Random sampling) โดยเทียบสัดส่วนประชากรและกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามโรงเรียนแล้วสุ่มอย่างง่าย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าและสร้างแบบสอบถามตามขั้นตอน ดังนี้

1. แหล่งข้อมูล ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องจาก ตำรา เอกสาร บทความทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักการแนวคิดเกี่ยวกับทักษะของผู้บริหาร แล้วรวบรวมรายละเอียดจัดเป็นประเด็นสำคัญเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างเครื่องมือแบบปฐมภูมิ

2. การสร้างเครื่องมือ ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) เพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยในครั้งนี้แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ ระดับการศึกษา อายุ และประสบการณ์การทำงาน มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List)

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหาร ตามความคิดเห็นของครู โรงเรียนกลุ่มเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขต ประกอบด้วย 3 ทักษะ คือ ทักษะเทคนิควิธี ทักษะมนุษยสัมพันธ์ และทักษะความคิดรวบยอด แบบสอบถามเป็นลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามแนวของ ลิเคอร์ท (Likert, 1962: 247)

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยดำเนินการ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ส่งหนังสือเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลไปยังผู้อำนวยการโรงเรียน สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร เพื่อขอความอนุเคราะห์ให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถาม

2. สร้างแบบสอบถาม ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการ สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร



3. ดำเนินการเก็บข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการ สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ได้ทั้งสิ้น 148 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 ของแบบสอบถาม วันที่ 22-26 สิงหาคม พ.ศ.2565

4. นำผลการตอบแบบสอบถาม ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการ สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร มาตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลและนำคำตอบที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การวิเคราะห์สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยใช้ค่าความถี่และค่าร้อยละ
2. การวิเคราะห์ค่าระดับความพึงพอใจของการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา ตามความคิดเห็นของครู โรงเรียนกลุ่มเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ ระดับการศึกษา อายุ และประสบการณ์การทำงาน ของครูโรงเรียนกลุ่มเครือข่ายที่ 35 สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร วิเคราะห์โดยใช้ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แล้วนำค่าเฉลี่ยที่ได้ไปเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553: 103)

ค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็น

- | | |
|-----------|--|
| 4.51-5.00 | ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด |
| 3.51-4.50 | ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาอยู่ในระดับมาก |
| 2.51-3.50 | ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง |
| 1.51-2.50 | ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาอยู่ในระดับน้อย |
| 1.00-1.50 | ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาอยู่ในระดับน้อยที่สุด |

3. นำคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) ไปวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อทดสอบสมมติฐาน โดยใช้การ วิเคราะห์ค่าที (t-test) เมื่อตัวแปรต้นมี 2 กลุ่ม ใช้การวิเคราะห์ค่าเอฟ (F-test) เมื่อตัวแปรต้นมีจำนวนตั้งแต่ 3 กลุ่มขึ้นไป เพื่อวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-way ANOVA) เมื่อ พบความ



แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติของตัวแปรที่ทดสอบ จะทำการเปรียบเทียบความแตกต่าง รายคู่ ด้วยวิธีเชฟเฟ (Scheff's Method) ต่อไป

ผลการวิจัย

ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอันดับแรก คือ ด้านการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน รองลงมาคือ ด้านการประกันคุณภาพการศึกษา และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การพัฒนากระบวนการเรียนรู้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร

ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงาน วิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา	\bar{X}	SD	ระดับ	อันดับ
ด้านการบริหารงานวิชาการ	4.19	0.33	มาก	3
ด้านการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน	4.22	0.32	มาก	1
ด้านการพัฒนากระบวนการเรียนรู้	4.17	0.34	มาก	5
ด้านการประกันคุณภาพการศึกษา	4.20	0.37	มาก	2
ด้านการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของนักเรียน	4.18	0.39	มาก	4
รวม	4.19	0.35	มาก	

สรุปผลการวิจัย

1. ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ที่มีเพศแตกต่างกัน มีความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร โดยรวมไม่แตกต่างกัน
2. ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ที่มีวุฒิการศึกษาแตกต่างกัน มีความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร โดยรวมไม่แตกต่างกัน



3. ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ที่มีอายุแตกต่างกัน มีความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร โดยรวมไม่แตกต่างกัน

4. ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ที่มีประสบการณ์ในการทำงานแตกต่างกัน มีความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร โดยรวมไม่แตกต่างกัน

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้นำมาสรุป อภิปรายผลได้ดังนี้

ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเนื่องจากผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร มีการจัดทำแผนพัฒนางานวิชาการให้เกิดความสอดคล้องในการดำเนินงาน รวมทั้งมีการจัดทำหลักสูตรทางการศึกษาที่มีความเหมาะสมอีกทั้งมีการนำผลการประเมินมาปรับปรุงและพัฒนาทำให้เกิดประสิทธิภาพต่อการเรียนการสอนของสถานศึกษา และมีการจัดครูที่มีความสามารถและครูอาสาสมัครตลอดทั้งค้นหาบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ ในการพัฒนาศักยภาพนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุนันทา อูชาติ, (2554: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาสภาพการบริหารงานวิชาการในโรงเรียนเทศบาล 2 (เมืองเก่าวิทยา) อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ ผลการศึกษา พบว่า 1) ระดับสภาพการบริหารงานวิชาการ ในโรงเรียนเทศบาล 2 (เมืองเก่าวิทยา) อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ พบว่า ความคิดเห็นของครูต่อการบริหาร งานวิชาการในโรงเรียนเทศบาล 2 (เมืองเก่าวิทยา) อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

1) ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ด้านการบริหารงานวิชาการ โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ทั้งนี้อาจ เนื่องจาก ผู้บริหารสถานศึกษา มีการจัดทำแผนพัฒนางานวิชาการ มีการนำผลการประเมินมาปรับปรุงและพัฒนา มีการพัฒนาการเรียนการสอนทุกกลุ่มสาระ

2) ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ด้านการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ทั้งนี้อาจเนื่องจาก ผู้บริหารสถานศึกษา มีการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา สร้างความตระหนัก



เพื่อพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ เห็นความสำคัญและความจำเป็นของการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา
และมีการแต่งตั้งคณะกรรมการจัดทำหลักสูตรของสถานศึกษา

3) ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงาน
เขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ด้านการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้
อาจเนื่องจาก ผู้บริหารสถานศึกษา มีการจัดประชุม อภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับการพัฒนากระบวนการ
เรียนรู้ มีการจัดการประกวดแข่งขันผลิตสื่อเพื่อสร้างขวัญและกำลังใจกระตุ้นให้ครูได้ใช้สื่อในการ
เรียนการสอนและบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

4) ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงาน
เขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ด้านการประกันคุณภาพการศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้
อาจเนื่องจาก ผู้บริหารสถานศึกษา สร้างความตระหนักโดนให้ความรู้ ความเข้าใจว่าการประกัน
คุณภาพการศึกษามีความสำคัญเป็นกระบวนการทำงานที่มีการพัฒนาปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

5) ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงาน
เขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ด้านการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของนักเรียน โดยรวมอยู่ในระดับ
มาก ทั้งนี้อาจเนื่องจาก ผู้บริหารสถานศึกษามีการจัดครูที่มีความสามารถและครูอาสาสมัครตลอดทั้ง
ค้นหาบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ ในการพัฒนาศักยภาพนักเรียน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรมีการศึกษาวิจัยที่มีการเปรียบเทียบความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริหารงาน
วิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาของกรุงเทพมหานครและพื้นที่อื่นๆ
2. ควรมีการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่ออนุภาควิชาการของสถานศึกษา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาถึงความพึงพอใจของผู้ปกครองหรือผู้มีส่วนที่เกี่ยวข้องต่อการบริหารงาน
วิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา
2. ควรมีการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการบริหารงานวิชาการของครู เพื่อดูความ
แตกต่างของผู้บริหาร ให้ผลในการวิจัยเป็นที่น่าเชื่อถือมากขึ้น



เอกสารอ้างอิง

- จิราภา เพียรเจริญ. (2556). **บทบาทผู้บริหารในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครูตามหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในโรงเรียนมัธยมศึกษาจังหวัดปทุมธานี**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- นริศ แก้วสีนวล. (2557). **การบริหารวิชาการในสถาบันอาชีวศึกษาของรัฐ**. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยภูเก็ต.
- ปฐุม ปรีปนังกูร. (2554). **ภาวะผู้นำทางวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา ตามทัศนะของครูสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาฉะเชิงเทรา เขต 2**. สารนิพนธ์การศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- มนฤดี ถือสมบัติ. (2556). **บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร**. สารนิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักงานเขตลาดกระบัง. (2565). **ปัญหาการบริหารงานวิชาการของเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร**. ค้นหาค้นหาเมื่อวันที่ 3 สิงหาคม 2565, จาก <https://webportal.bangkok.go.th/ladkrabang>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.(2560). **กระจายอำนาจการบริหารและการจัดการศึกษา**. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สุนันทา อูชาติ. (2554). **การศึกษาสภาพการบริหารงานวิชาการในโรงเรียนเทศบาล 2 เมืองเก่าวิทยา**. สารนิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ.



การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า ของ
นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2
วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี โดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน
และการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน
Comparison of Learning Achievement in the Electrical System
Estimation Course of 2nd Year Vocational Certificate Students
of Suratthani Technical College through Problem-based Learning
and Activity-based Learning

ณัฐวุฒิ ชูโรย¹, วรางคณา ยงค์ศิริ², เลิศพร อุดมพงษ์³

¹คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี, E-mail: 6542020025@student.tapee.ac.th

²คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี, E-mail: 6542020001@student.tapee.ac.th

³คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี, E-mail: udompong@live.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า โดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้าโดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้าระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้อง 2 กลุ่ม 1 และกลุ่ม 2 ที่เรียนในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี จำนวน 33 คน สุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 แผน คือแผนจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานและแผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้จำนวน 20 ข้อ โดยมีค่าความเชื่อมั่น=.93 วิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที แบบ Dependent ดัชนีความสอดคล้องด้านเนื้อหาทั้งฉบับมีค่า=1.00, ความยากมีค่าระหว่าง 0.47-0.78 และอำนาจจำแนกมีค่าระหว่าง 0.31-0.81

ผลการวิจัย พบว่า 1) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน มีผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดย



มีผลคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย=10.47 และผลคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย=14.86 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน มีผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีผลคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย=10.05 และผลคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย=15.83 3) การเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานโดยมีค่า t-test=17.29 และการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานมีค่า t-test=20.90 ผลคือ การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน, การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน, การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน

Abstract

This research aimed to 1) Compare students achievement in the subject Electrical system Estimation By organizing problem-based learning Before studying and after studying, 2) Compare students achievement in the subject Electrical system Estimation By organizing activity-based learning Before studying and after studying, and 3) Compare academic achievement of students in the electrical system estimation course between problem-based learning management and activity-based learning management. Students from the second year vocational certificate, room 2, group 1, and group 2 study in the electrical system estimation course. Cluster sampling was used by the Department at Suratthani Technical College, which included 33 people. The research tools employed include 1) Two learning management strategies, one for problem-based learning and one for activity-based learning. 2) A 20question pre- and post-learning achievement test. By Confidence of .93 The mean (\bar{X}), standard deviation (SD), and t-test statistics were employed in data analysis. (t-test) Dependent personality with the overall content consistency index (IOC) of 1, the average difficulty of 0.47-0.78, and the average discriminating power of 0.31-0.81.

The research results found that: 1) The achievement of students before and after using problem-based learning management was significantly higher after learning than before learning at the .05 level the average pre-study score=10.47 and the



average post-study score=14.86. 2) The achievement of students before and after using activity-based learning management was significantly higher after learning than before learning at the .05 level the average pre-study score=10.47 and the average post-study score=14.86. 3) When problem-based learning management with a t-test value=17.29 and activity-based learning management with a t-test value of 20.90 the results show that activity-based learning management leads in higher student accomplishment than problem-based learning management as a foundation.

Keywords: achievement of students, problem-based learning management, activity-based learning management.

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาทางด้านอาชีวศึกษา นับว่ามีบทบาทสำคัญในการผลิตแรงงาน ฝีมือในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศไทยไม่น้อยกว่าการศึกษาสายสามัญ อีกทั้งยังได้รับการส่งเสริมจากภาครัฐที่มีการประชาสัมพันธ์และเชิญชวนให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกเรียนสายอาชีพมากขึ้น ทั้งด้านเป้าหมายใน การเพิ่มปริมาณผู้เรียนสายอาชีพ การรักษาเป้าหมายผู้เรียนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือการหาแนวทางเพิ่มสัดส่วนปริมาณผู้เรียนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) อย่างไรก็ตามสถานการณ์ตลาดแรงงานในประเทศไทยยังคงขาดแคลนทักษะสายอาชีพอยู่ มีดัชนี Vocational And Technical Skill-GTCI อยู่อันดับที่ 89 จาก 119 ประเทศ รวมถึงขาดแคลนอาชีพที่ต้องการทักษะทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีซึ่งมีความจำเป็นต่อการพัฒนา และสร้างนวัตกรรม (เสาวณี จันทะพงษ์ และคณะ, 2564: 34) การศึกษาสายอาชีวศึกษาหรือสายอาชีพเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ เกี่ยวข้องกับทุกคนในการดำรงชีวิตประจำวัน เนื่องจากการศึกษาเป็นรากฐานของ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่จะทำให้เกิดความรู้และนวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างยั่งยืน (เพ็ญณี แนนท, 2550: 1)

วิธีการจัดการเรียนการสอนที่สถาบันการศึกษาต่าง ๆ ใช้กันเป็นเวลานานส่วนใหญ่มักเน้นที่ครูผู้สอนเป็นหลัก และเน้นการถ่ายทอดความรู้ด้วยการป้อนข้อมูลโดยตรงให้แก่ผู้เรียนด้วยวิธีบรรยาย จึงมักเป็นผลให้ผู้เรียนได้รับความรู้ในด้านการจดจำหรือท่องจำทฤษฎีมากกว่าที่จะได้พัฒนาทางด้านความคิด ทักษะ และเจตคติไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน (ชุตินา วัฒนะศิริ, 2561) ทำให้ผู้เรียนยังขาดความสามารถในการคิดซึ่งจะนำไปใช้ในชีวิตรจริงได้ และในยุคโลกาภิวัตน์สู่ความก้าวหน้าและมั่นคงของชาติในศตวรรษที่ 21 ความสามารถของเด็กไทยที่ควรแก้ไขโดยด่วน คือ กระบวนการคิดวิเคราะห์ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในอนาคต เนื่องจากการเรียนการสอนของประเทศไทยใน



ปัจจุบันยังใช้วิธีการที่ผู้สอนเป็นผู้อธิบายเป็นส่วนใหญ่ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนท่องจำ ไม่เน้นกระบวนการให้ผู้เรียนได้พัฒนาในการคิดวิเคราะห์ แสดงความคิดเห็น และการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนขาดคุณลักษณะช่างสงสัย และใฝ่หาคำตอบ เมื่อผู้เรียนถูกจำกัดความคิดจึงทำให้คิดไม่เป็น ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ขาดการคิดวิเคราะห์ ไม่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ขาดกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล ดังนั้นผู้สอนจึงควรดำเนินการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ให้ดียิ่งขึ้น (กรมวิชาการ, 2542)

ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนจากการจัดการเรียนรู้รายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า แผนกวิชาช่างไฟฟ้า วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี ปีการศึกษา 2565 พบว่า ผู้เรียนโดยส่วนใหญ่มีขาดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ขาดทักษะในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังขาดความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง จึงส่งผลให้ผู้เรียนดังกล่าวมีผลสัมฤทธิ์หลังจบภาคเรียนในเกณฑ์ที่ต่ำถึงปานกลาง และยังส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะในภาคการปฏิบัติ อีกทั้งไม่สามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนไปประยุกต์ใช้กับการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพในอนาคตได้

จากสาเหตุดังกล่าวข้างต้นทางผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการสอนโดยผู้วิจัยได้ศึกษา และได้เลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนไว้ด้วยกัน 2 รูปแบบ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เผชิญหน้ากับปัญหาด้วยตนเอง จะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการคิดหลายรูปแบบ เช่น การคิด วิเคราะห์ คัดกรอง การคิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ (ไพศาล สุวรรณน้อย, 2562: 3) ส่วนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน จะเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง และมีบทบาทในการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง โดยเน้นให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์ และเรียนรู้จากกิจกรรมที่ได้ทำจริง (สุทัศน์ เอกา, 2557) ซึ่งทางผู้วิจัยได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทั้ง 2 รูปแบบ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี เพื่อที่จะนำมาใช้ ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทักษะ และกระบวนการคิดให้แก่ผู้เรียนได้อย่างหลากหลายมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนชั้น ปวช.2 วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า โดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานก่อนเรียน และหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนชั้น ปวช.2 วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า โดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานก่อนเรียนและหลังเรียน



3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนชั้น ปวช.2 วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้าระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนชั้น ปวช.2 วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า โดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนชั้น ปวช.2 วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า โดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนชั้น ปวช.2 วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้าด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้น โดยสร้างความรู้จากกระบวนการทำงานกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาหรือสถานการณ์เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน และมีความสำคัญต่อผู้เรียน ตัวปัญหาจะเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้และเป็นตัวกระตุ้นการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุผลและการสืบค้นหาข้อมูลเพื่อเข้าใจกลไกของตัวปัญหา รวมทั้งวิธีการแก้ปัญหา การเรียนรู้แบบมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนในด้านทักษะและกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้โดยการชี้นำตนเองซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึกฝนการสร้างองค์ความรู้โดยผ่านกระบวนการคิดด้วยการแก้ปัญหาอย่างมีความหมายต่อผู้เรียน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550)

การจัดการเรียนแบบกิจกรรมเป็นฐาน

การจัดการเรียนแบบกิจกรรมเป็นฐาน หรือการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ช และพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful Learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ



ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558)

การวัดและประเมินผล

เป็นการวัดและประเมินผลที่อยู่ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนดำเนินการ เพื่อพัฒนา ผู้เรียนและตัดสินผลการเรียนในรายวิชา/กิจกรรมที่สอนในการประเมินเพื่อพัฒนา ผู้สอน ประเมินผลการเรียนรู้ตามตัวชี้วัดที่กำหนดเป็นเป้าหมายในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การซักถาม การสังเกต การตรวจการบ้าน การแสดงออกในการปฏิบัติผลงาน การแสดงกิริยาอาการต่าง ๆ ของผู้เรียนตลอดเวลาที่จัดกิจกรรม เพื่อดูว่าบรรลุตัวชี้วัดหรือมีแนวโน้มว่าจะบรรลุตัวชี้วัดเพียงใด แล้วแก้ไขข้อบกพร่องเป็นระยะ ๆ อย่างต่อเนื่องเพื่อตัดสินเป็นการตรวจสอบ ณ จุดที่กำหนด แล้วตัดสินว่าผู้เรียนมีผลอันเกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือไม่ และมากน้อยเพียงใด ทั้งนี้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บคะแนนของหน่วยการเรียนรู้ หรือของการประเมินผลการภาค หรือปลายภาคตามรูปแบบการประเมิน ที่สถานศึกษากำหนด ผลการประเมินนอกจากจะเป็นคะแนนหรือระดับผลการเรียนแก่ผู้เรียนแล้ว ต้องนำมาเป็นข้อมูลใช้ปรับปรุงการเรียนการสอนต่อไปอีกด้วย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ราชบัณฑิตยสถาน (2542: 1171) พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ไว้ว่า หมายถึง ความสำเร็จ

ราชบัณฑิตยสถาน (2555: 324) พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Learning Achievement) ไว้ว่า หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ กระบวนการ และเจตคติ ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ ซึ่งสามารถสังเกต วัดและทดสอบได้

ทิตินา แคมมณี (2552: 10) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงความเข้าใจความรู้ การพัฒนาทักษะในด้านการเรียน ซึ่งอาจพิจารณาจากคะแนนสอบ หรือคะแนนที่ครูมอบหมาย ตามที่กำหนดในการวัดผลการเรียนรู้

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จที่ได้จากการเรียนรู้ ในด้านความรู้ ความจำ ความเข้าใจ (พุทธิพิสัย) ทักษะ กระบวนการ (ทักษะพิสัย) ความรู้สึก ความคิดเห็น (จิตพิสัย) ที่ได้จากการเรียนการสอน ซึ่งวัดผลความสำเร็จหรือระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียนว่ามีความรู้มากน้อยเพียงใด ด้วยเครื่องมือในการวัด ซึ่งผลการวัด จะแสดงออกในรูปคะแนนหรือเกรดเฉลี่ยสะสม สามารถตรวจสอบระดับผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ในรูปคะแนนหรือเกรดเฉลี่ยสะสม และเทียบ กับเกณฑ์การประเมินผล เพื่อตัดสินผลการเรียนรู้ ซึ่งสามารถบ่งบอกถึงคุณภาพการศึกษา (สำนักงาน ก.ค.ศ., 2563)



วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ที่เรียนในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า แผนกวิชาช่างไฟฟ้า วิทยาลัยเทคนิค สุราษฎร์ธานี จำนวน 112 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้อง 2 กลุ่ม 1 และประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้อง 2 กลุ่ม 2 ที่เรียนในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า แผนกวิชาช่างไฟฟ้า วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี จำนวน 33 คน ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในการสุ่มแบบกลุ่ม เนื่องจากนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น ปีที่ 2 มีผลการเรียนในปีที่ผ่านมา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำเหมือนกันทุกห้อง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ประกอบด้วย แผนการเรียนรู้ในเรื่องความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการประมาณราคา, ความรู้พื้นฐานในการคำนวณโหลด และเรื่องหลักเกณฑ์และวิธีการประมาณราคาติดตั้งไฟฟ้า ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า รหัสวิชา 20104-2103 จำนวน 24 ชั่วโมง โดยใช้กับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้อง 2 กลุ่ม 2 จำนวน 15 คน

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ประกอบด้วย แผนการเรียนรู้ในเรื่องความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการประมาณราคา, ความรู้พื้นฐานในการคำนวณโหลด และเรื่องหลักเกณฑ์และวิธีการประมาณราคาติดตั้งไฟฟ้า ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า รหัสวิชา 20104-2103 จำนวน 24 ชั่วโมง โดยใช้กับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 2 กลุ่ม 1 จำนวน 18 คน

2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งนำมาใช้ในการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนที่คัดเลือกไว้แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อเพื่อทำการเก็บผลการเรียนนำมาวิเคราะห์ทางสถิติหาค่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน

2.1 สร้างแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน บททดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

2.2 นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบ เพื่อให้ข้อ เสนอแนะ และนำค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ โดยพิจารณาการวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง คำนวณค่าตามสูตร จากนั้นนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง แล้วเลือกค่าความสอดคล้องตั้งแต่ .5 ขึ้นไป



2.3 นำแบบทดสอบไปวิเคราะห์หาค่าความยาก โดยพิจารณาค่าความยากของแบบทดสอบนี้เทียบกับเกณฑ์ปกติที่กำหนดได้คือ ค่าความยากที่เหมาะสมควรมีค่า ระหว่าง 0.20-0.80

2.4 นำแบบทดสอบไปวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก โดยพิจารณาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบนี้เทียบกับเกณฑ์ปกติที่กำหนดไว้คือ ค่าอำนาจจำแนกที่เหมาะสมควรมีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

2.5 นำแบบทดสอบไปวิเคราะห์หาความเที่ยงทั้งฉบับของแบบทดสอบ จากผลการวิเคราะห์ค่าความยาก และค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้าสำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 พบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์แบบปรนัย มีค่าความยากเฉลี่ย=0.71 ค่าอำนาจจำแนกเฉลี่ย=0.51 ค่าความเชื่อมั่น=0.93 และดัชนีความสอดคล้องด้านเนื้อหาทั้งฉบับมีค่า=1 เมื่อพิจารณาค่าความยากของแบบทดสอบนี้เทียบกับเกณฑ์ปกติที่กำหนดไว้ คือ ควรมีค่าความยากที่เหมาะสม ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป จึงสามารถสรุปได้ว่า แบบทดสอบฉบับนี้มีคุณสมบัติเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ทุกข้อ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี และทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เลือกรุ่นตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้อง 2 กลุ่ม 1 และประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้อง 2 กลุ่ม 2 ที่เรียนในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า แผนกวิชาช่างไฟฟ้า วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี จำนวน 33 คน ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในการสุ่มแบบกลุ่ม เนื่องจากนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 มีผลการเรียนในปีที่ผ่านมาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำเหมือนกันทุกห้อง

2. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนครั้งก่อนเรียน แบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ (20 คะแนน)

3. เก็บรวบรวมผลข้อมูลการทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนครั้งก่อนเรียนของนักเรียนทั้ง 2 ห้อง

4. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้จัดทำไว้

- แผนการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ใช้กับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้อง 2 กลุ่ม 2 จำนวน 15 คน จำนวน 24 ชั่วโมง



- แผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ใช้กับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปี
ที่ 2 ห้อง 2 กลุ่ม 1 จำนวน 18 คน จำนวน 24 ชั่วโมง

5. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนครั้งหลังเรียน แบบปรนัย
จำนวน 20 ข้อ (20 คะแนน)

6. เก็บรวบรวมผลข้อมูลการทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนครั้งหลังเรียนของ
นักเรียนทั้ง 2 ห้อง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลัง
เรียน โดยเปรียบเทียบกลุ่มผู้เรียน 2 กลุ่ม ที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ต่างกัน ซึ่งกลุ่มที่ 1 ใช้
แผนการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน และกลุ่มที่ 2 ใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็น
ฐาน โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ Pre Experimental Design แบบ Nonequivalent Group
Pretest-Posttest Design ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ผลการวิจัย

1. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้น
ปวช.2 ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี มีผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้
แบบปัญหาเป็นฐาน

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	\bar{X}	SD	df	t	p-value
ก่อนเรียน	15	20	10.47	2.35	15	17.29*	.00
หลังเรียน			14.86	2.41			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการ
เรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีผลคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย=10.47 และผลคะแนนหลังเรียน
เฉลี่ย=14.86 ซึ่งมีค่า t-test=17.29 ซึ่งสูงกว่าค่า t ที่ได้จากการเปิดตาราง t (.05, 32)=1.6939
สามารถสรุปได้ว่าหลังจากนักเรียนได้รับการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานแล้วส่งผล
ให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอยู่ในระดับที่ดีขึ้น



2. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนชั้น ปวช.2 ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี มีผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	\bar{X}	SD	df	t	p-value
ก่อนเรียน	18	20	10.05	2.07	18	20.90*	.00
หลังเรียน			15.83	2.00			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีผลคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย=10.05 และผลคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย=15.83 ซึ่งมีค่า t-test=20.90 ซึ่งสูงกว่าค่า t ที่ได้จากการเปิดตาราง t (.05, 32)=1.6939 สามารถสรุปได้ว่าหลังจากนักเรียนได้รับการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานแล้วส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอยู่ในระดับที่ดีขึ้น

3. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนชั้น ปวช.2 วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้าระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานมีผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	df	t	p-value
แบบปัญหาเป็นฐาน	20	15	17.29*	.00
แบบกิจกรรมเป็นฐาน		18	20.90*	.00

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า t-test=17.29 ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานนั้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ



ทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า $t\text{-test}=20.90$ ผลจากการวิจัยในครั้งนี้สามารถสรุปผลการเปรียบเทียบได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี

1. ผลการวิจัยโดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานพบว่า เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีผลคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย=10.47 และผลคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย=14.86

2. ผลการวิจัยโดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานพบว่า เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีผลคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย=10.05 และผลคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย=15.83

3. เมื่อทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนชั้น ปวช.2 วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน โดยมีค่า $t\text{-test}=17.29$ และการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน โดยมีค่า $t\text{-test}=20.90$ ผลจากการวิจัยในครั้งนี้สามารถสรุปผลการเปรียบเทียบได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน

อภิปรายผล

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนชั้น ปวช.2 วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า โดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน ทั้งนี้ในการจัดการเรียนรู้แบบปัญหานั้นผู้วิจัยได้ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในการสุ่มแบบกลุ่ม เนื่องจากนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 มีผลการเรียนในปีที่ผ่านมา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำเหมือนกันทุกห้อง ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานผู้วิจัยได้นำมาจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้อง 2 กลุ่ม 2 จำนวน 15 คน ซึ่งได้จัดทำแผนการจัดการเรียนการสอนเป็นจำนวน 24 ชั่วโมง เมื่อทำการเรียนการสอนเสร็จสิ้นตามแผนการสอนที่ได้จัดทำไว้แล้ว ผลปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า $t\text{-test}=17.29$ สามารถสรุปได้ว่า หลังจากนักเรียนได้รับการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานแล้วส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอยู่ในระดับที่ดีขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เผชิญหน้ากับปัญหาด้วยตนเอง จะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการคิดหลายรูปแบบ เช่น การคิดวิจารณ์ญาณ คิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ (รศ.ดร.ไพศาล สุวรรณน้อย, 2562: 3) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (วัชรรา เล่าเรียนดี, 2548) และ (Howard, 1999) ได้กล่าวเพิ่มเติมไว้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวความคิดการใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ที่ช่วยส่งเสริม และพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเพื่อเป็นการกระตุ้น จูงใจ ใฝ่หาความสนใจ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งการเลือกใช้สื่อการสอนที่มีความเหมาะสม สามารถช่วยกระตุ้น การเรียนรู้และความสนใจของผู้เรียน ซึ่งสื่อการเรียนการสอน ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา เป็นฐาน ผู้เรียนต้องศึกษาค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง จึงจำเป็นที่ผู้เรียนจะต้องมีสื่อที่ครบถ้วน สมบูรณ์สำหรับใช้ในการค้นคว้า เช่น หนังสือ สถิติ โสตทัศน ระบบเทคโนโลยี สารสนเทศ เป็นต้น โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก และผู้ชี้แนะ

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนชั้น ปวช.2 วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า โดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน ทั้งนี้ในการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานนั้นผู้วิจัยได้ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในการสุ่มแบบกลุ่ม เนื่องจากนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 มีผลการเรียนในปีที่ผ่านมา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำเหมือนกันทุกห้อง ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานผู้วิจัยได้นำมาจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้อง 2 กลุ่ม 1 จำนวน 18 คน ซึ่งได้จัดทำแผนการจัดการเรียนการสอนเป็นจำนวน 24 ชั่วโมง เมื่อทำการเรียนการสอนเสร็จสิ้นตามแผนการสอนที่ได้จัดทำไว้แล้ว ผลปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า $t\text{-test}=20.90$ สามารถสรุปได้ว่า หลังจากนักเรียนได้รับการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน แล้วส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอยู่ในระดับที่ดีขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน จะเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง และมีบทบาทในการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง โดยเน้นให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์ และเรียนรู้จากกิจกรรมที่ได้ทำจริง (สุทัศน์ เอกา, 2557) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ภรณุชญา อรรถาเวช, 2557) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนารายวิชาซ่อมเสริม ภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อประสมเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางภาษาและแรงจูงใจในการเรียนของ นักศึกษาที่มีความสามารถทางภาษาอังกฤษต่ำ นักศึกษาเข้าเรียนในรายวิชาซ่อมเสริมภาษาอังกฤษ โดยใช้สื่อประสมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผลการวิจัย



พบว่า ความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักศึกษา หลังจากที่ยื่นรายวิชาซ่อมเสริมภาษาอังกฤษ โดยเฉลี่ยสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนชั้น ปวช.2 วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้าระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ทั้งนี้เมื่อทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนชั้น ปวช.2 วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี ในรายวิชาการประมาณการระบบไฟฟ้า ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน จากการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า $t\text{-test}=17.29$ ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานนั้นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมีค่า $t\text{-test}=20.90$ ผลจากการวิจัยในครั้งนี้ สามารถสรุปผลการเปรียบเทียบได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 ที่ได้กล่าวไว้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานสามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้ดีกว่าการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ในการจัดกลุ่มนักเรียนเพื่อร่วมกิจกรรมนั้น จะส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจ เกิดการตื่นตัวในการร่วมกิจกรรม แต่อย่างไรก็ตามในบางกรณีเมื่อนักเรียนร่วมกลุ่มกันแล้วอาจจะทำให้ครูผู้สอนไม่สามารถวัดความรู้ความสามารถของผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้อย่างละเอียดถี่ถ้วน
2. ในการจัดการเรียนการสอนควรออกแบบในการจัดกิจกรรมอย่างละเอียดรอบครอบ เนื่องจากหากไม่ออกแบบกิจกรรมให้ดีแล้วนั้น นักเรียนบางคนอาจไม่ให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่มและจะเป็นปัญหาที่จะเป็นการกระทบให้กับกลุ่มกลุ่มนั้นอีกด้วย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน หรือการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เปรียบเทียบกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
2. การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน หรือการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เปรียบเทียบกับการสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด



เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2542). **การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ ระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กาญจนา จันทร์ประเสริฐ. (2554). **การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเองโดยใช้ปัญหา เป็นฐานในการสอนวิชาฟิสิกส์วิทยาศาสตร์ชีวภาพ**. ดุษฎีนิพนธ์ ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ชุติมา วัฒนาศิริ. (2561). **ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์**. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, 4(1): 101–110
- ทิพย์ประภา จันดี. (2557). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ 5 ขั้น เรื่อง โครงสร้างและหน้าที่ของพืชดอกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- ทศนา แคมมณี. (2552). **ศาสตร์การสอน**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ด่านสุทธาการพิมพ์จำกัด.
- เพ็ญณี แนนธ. (2560). **รายงานการวิจัยเรื่องกรอบทิศทางการวิจัยทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. ค้นเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2564, จาก <http://www.plan.cmru.ac.th>
- ไพศาล สุวรรณน้อย. (2562). **การปรับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning)**. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ภรณุชญา อรรถาเวช. (2556). **การพัฒนารายวิชาซ่อมเสริมภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อประสมเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางภาษาและแรงจูงใจของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ**. ศึกษาศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัย ศิลปากร.
- วัชรา เล่าเรียนดี. (2553). **รูปแบบและกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิด**. พิมพ์ครั้งที่ 7. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). **แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). **แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก**. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). **การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน** กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.



- สุทัศน์ เอกา. (2557). การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับด้านเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะพลเมืองอาเซียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เสาวณี จันทะพงษ์. (2561). เส้นทางเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและการพัฒนาอย่างมีส่วนร่วม. ออนไลน์. ค้นเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2564, จาก <https://shorturl.asia/mE2Ql>



การพัฒนาทักษะการคิดคำนวณวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม
ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนภูดินทร์พิทยาลัย จังหวัดชุมพร
The Development of Computational Skills in Mathematics: Integers by
Vonder Go Game for Matthayomsuksa 2 Students of Phubodin
Phitthayalai School in Chumphon Province

ปรัชญา ผลจันทร์¹, เนตรชนก ชุมชุษย์², เลิศพร อุดมพงษ์³

¹ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี, โรงเรียนภูดินทร์พิทยาลัย, E-mail: jowjom23@gmail.com

² คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี, โรงเรียนภูดินทร์พิทยาลัย, E-mail: netchanokc63@gmail.com

³ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี, E-mail: udompong@live.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการคิดคำนวณก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม ผ่านกิจกรรม การเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนภูดินทร์พิทยาลัย จังหวัดชุมพร และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนภูดินทร์พิทยาลัย จังหวัดชุมพร กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 25 คน ของภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จากการสุ่มอย่างง่าย ด้วยวิธีการจับสลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม Vonder Go จำนวน 8 แผน โดยใช้แบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ มีค่าความเหมาะสมเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 อยู่ในเกณฑ์มีความเหมาะสมมากที่สุด 2) ชุดฝึกทักษะการคิดคำนวณตามแผนการสอน จำนวน 8 ชุด มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.94 มีค่าความยาก อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.33–0.71 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.88 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทักษะการคิดคำนวณวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go จำนวน 20 ข้อ มีค่าความยาก อยู่ระหว่าง 0.50–0.79 ค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.29–0.71 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.73 และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม Vonder Go มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67–1.00 มีค่าความเชื่อมั่น ทั้งฉบับ เท่ากับ 0.91 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที



ผลการวิจัย พบว่า ทักษะการคิดคำนวณวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม ผ่านกิจกรรม การเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อยู่ที่ 11.28 และ 17.08 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อ กิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 (SD=0.75) อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

คำสำคัญ: ทักษะการคิดคำนวณ, จำนวนเต็ม, เกม Vonder Go

Abstract

The purposes of this research are to 1) compare computational thinking skills before learning and After studying mathematics on the topic of integers through learning activities using the Vonder Go game for Mathayom 2 students at Phubodin Phitthayalai School, Chumphon Province, and 2) studying student satisfaction with learning activities using the Vonder Go game for students in the second grade. Secondary School Year 2, Phubodin Phitthayalai School, Chumphon Province. The sample group is 25 Secondary School Year 2/2 students of the first semester of the 2023 academic year from simple random sampling. By means of lottery drawing Using the classroom as the unit for randomization. The research tools consisted of 1) 8 learning management plans through the Vonder Go game using a 5-level evaluation scale based on the Likert principle an average appropriateness value of 4.38, in the most appropriate criteria. 2) 8 sets of computational thinking skills training sets according to the teaching plan, has an average score of 4.94, has a difficulty value between 0.67–1.00, and a discriminatory power value is between 0.33.–0.71 and the confidence value for the whole version is equal to 0.88 3) A test to measure achievement in computational thinking skills in mathematics on the subject of integers through learning activities using the game Vonder Go, 20 questions, with a difficulty value between 0.50–0.79. The discriminatory power is between 0.29–0.71 and has a confidence value for the whole version equal to 0.73 and 4) the student satisfaction questionnaire with learning activities through the Vonder Go game has a value between 0.67–1.00 with a confidence value for both. Edition equals 0.91. Statistics used in data analysis are mean, standard deviation, and t-test Dependent.



The results of the research found that the mathematics computation skills on the subject of integers through learning activities using the Vonder Go game of Mathayom 2 students were higher than before studying at 11.28 and 17.08 with statistical significance. Level .05 and students were satisfied with the learning activities using the Vonder Go game, calculated as an average of 4.06 (SD=0.75), at a very satisfied level.

Keywords: computational thinking skills, integers, Vonder Go Games

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษา ครูจึงต้องปรับเปลี่ยนเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาไปสู่การเรียนรู้ยุคใหม่ที่ต้องให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและได้ลงมือปฏิบัติ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560) โดยครูผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคม ที่เปลี่ยนแปลงไป พัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ มีการนำนวัตกรรมสื่อการสอนมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน และประเมินผลให้สอดคล้องกับหลักสูตร ประเมินตามสภาพความเป็นจริง ที่เน้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เกิดผลลัพธ์ของคุณลักษณะคนยุคใหม่ (อรทัย รุ่งงาชิรา เศวตภรณ์ ตั้งวันเจริญ และกาญจนา เกียรติกานนท์, 2564) ซึ่งวิชาคณิตศาสตร์จัดเป็นวิชาพื้นฐานที่มีหลักการคิดอย่างมีเหตุผลเป็นระบบ มีแบบแผน ช่วยฝึกการวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ การคาดการณ์ คาดคะเน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการตัดสินใจอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ (สุชาดา ปัทมวิภาค, 2557) นอกจากนี้วิชาคณิตศาสตร์ยังเป็นวิชาทักษะที่ต้องอาศัยความรู้ต่อเนื่องกัน ข้อจำกัดหรือข้อบกพร่องในการเรียนการสอนในแต่ละระดับ จะมีผลกระทบต่อการเรียนรู้ในระดับต่อ ๆ ไป ครูผู้สอนจึงควรมีกลวิธีการถ่ายทอดความรู้ให้ผู้เรียน เลือกใช้วิธีการสอนให้เหมาะกับเนื้อหา เวลาและกลุ่มผู้เรียน เชื่อมโยงกับความรู้ประสบการณ์ ที่มีมาก่อน แล้วจัดกลุ่มข้อมูลโดยใช้ลักษณะสำคัญร่วมในที่สุดผู้เรียนจะสามารถสร้างข้อสรุปด้วยตนเอง จะเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย และช่วยให้ผู้เรียนนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ศิริรัตน์ ปัญจสุภวงศ์, 2561)

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย มีหลายรูปแบบ แต่ที่เป็นที่นิยม คือ การสอนโดยใช้เกม (Game-Based Learning) เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง “Play to learning” ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (ธนัญภัสร์ ศรีเนธียวสิน, 2560) ในด้านการศึกษา ครูและนักวิจัยมีการค้นหากลยุทธ์ใหม่ ๆ เพื่อยกระดับประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน



ซึ่ง “เกมการศึกษา” เป็นหนึ่งในกลยุทธ์ที่ดี (Minovic, 2012) แนวคิดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม เช่น Kahoot, WordWall, Quzzi และ Vonder Go ที่ครูผู้สอนมีบทบาทในการสร้างคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้พร้อมกับการเล่น ผลจากการเล่นเกมสามารถนำมาใช้วัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ (ศยามน อินสะอาด, 2565) การใช้เกมการศึกษาทำให้กระบวนการเรียนรู้มีความน่าสนใจมากขึ้น (Calliari, 1991) ซึ่งการนำเกม Vonder Go มาร่วมในการจัดการเรียนการสอนนั้น ทำให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นเต้น เมื่อได้เล่นครั้งแรก ชอบที่มีตัวละครให้เลือกและสนุกที่ได้ช่วยกันตอบคำถามแบบเป็นทีม รู้สึกไม่เครียดและไม่กดดันเพราะไม่มีผลต่อคะแนน ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น (อมรรัตน์ สีสุข และสุธิดา ชัยชมชื่น, 2565) นอกจากนี้ยังมีการนำสื่อมัลติมีเดีย Vonder Go มาใช้พัฒนาทักษะและกระบวนการขั้นพื้นฐานในรายวิชาวิทยาศาสตร์ โดยให้นักเรียน มีส่วนร่วมกับกิจกรรมในสื่อมัลติมีเดีย Vonder Go ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว แบบเรียลไทม์ เรียนรู้คำตอบจากผลสะท้อนกลับ (Feedback) และสามารถแก้ไขปรับปรุงความรู้ของตนเองได้อย่างทันที ช่วยสร้างความกระตือรือร้นและแรงจูงใจในการเรียน การแข่งขันกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน และมีการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ (ศิริลักษณ์ เลิศศิริยุทธย์, 2565)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยใช้เกม Vonder Go เพื่อพัฒนาทักษะการคิดคำนวณวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงและได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนเพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน สร้างกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมและได้สื่อการเรียนการสอน แบบทดสอบ การบ้าน ในรูปแบบเกมออนไลน์ที่มีการรายงานผลให้ครูผู้สอนสามารถนำไปวิเคราะห์และใช้ประโยชน์จากข้อมูลนั้น ๆ พัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

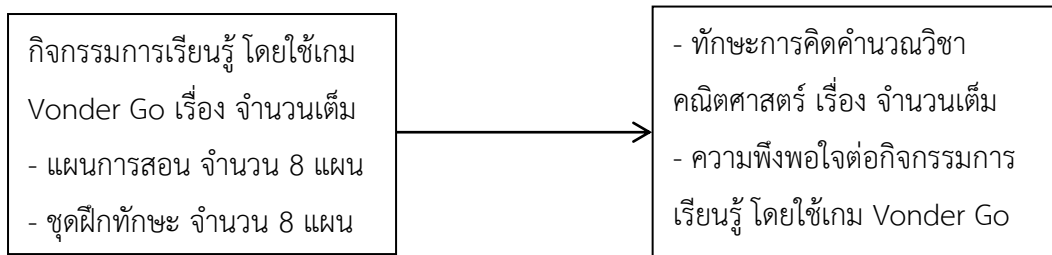
1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดคำนวณก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม ผ่านกิจกรรม การเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนภูบดินทร์พิทยาลัย จังหวัดชุมพร
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนภูบดินทร์พิทยาลัย จังหวัดชุมพร



สมมติฐานการวิจัย

ทักษะการคิดคำนวณก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนภูบดินทร์พิทยาลัย จังหวัดชุมพร สูงกว่าก่อนทำกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยประกอบด้วยหัวข้อดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน ภูบดินทร์พิทยาลัย อำเภอหลังสวน จังหวัดชุมพร จำนวน 56 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 25 คน ของภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จากการสุ่มตัวอย่างเป็นการสุ่มอย่างง่าย ด้วยวิธีการจับสลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดรายละเอียด วิธีการขั้นตอนในการสร้าง และตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง จำนวนเต็ม โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม Vonder Go จำนวน 8 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง มีขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

1.2 ศึกษาเอกสารตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)



1.3 กำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เนื้อหาสาระการเรียนรู้ การวัดประเมินผลเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

1.4 ศึกษาวิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้จากเอกสารและงานวิจัย

1.5 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง จำนวนเต็ม โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม Vonder Go จำนวน 8 แผน

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขให้กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับตัวชี้วัดและมาตรฐาน การเรียนรู้

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการปรับปรุงและแก้ไขแล้ว ไปเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ การสอนอย่างน้อย 2 ปี จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอนในแผนการจัดการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้

1.8 นำผลการประเมินมาคำนวณเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องโดยใช้เกณฑ์การพิจารณา คือ แผนการจัดการเรียนรู้ต้องได้ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ .50 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ซึ่งผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน 0.67–1.00 จากนั้นปรับปรุงและแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะ

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

2. ชุดฝึกทักษะการคิดคำนวณ วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ เกม Vonder Go จำนวน 8 ชุด มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล เกี่ยวกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ชั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ พุทธศักราช 2551 และเนื้อหา

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบฝึกหัดจากเอกสารคู่มือการสร้างเกม Vonder Go

2.3 วิเคราะห์และกำหนดโครงสร้างแบบฝึกหัดให้สอดคล้องกับเนื้อหา

2.4 สร้างชุดฝึกทักษะการคิดคำนวณ เรื่อง จำนวนเต็ม จำนวน 8 ชุด

2.5 นำชุดฝึกทักษะการคิดคำนวณ เรื่อง จำนวนเต็ม เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม

2.6 นำชุดฝึกทักษะการคิดคำนวณที่สร้างขึ้นตามแผนการสอน จำนวน 8 ชุดและผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา ไปให้ด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นครูผู้สอนที่มีประสบการณ์การสอน อย่างน้อย 2 ปี จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพ ทั้งนี้ชุดฝึกทักษะการคิดคำนวณต้องได้คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป ถือว่า มีคุณภาพในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยใช้แบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ตามหลักการของลิเคอร์ท (Likert, อ้างอิงใน พวงรัตน์ ทวีรัตน์ 2543 : 107–108) ซึ่งผลการประเมินคุณภาพชุดฝึกทักษะการคิดคำนวณโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา



พบว่า ชุดฝึกทักษะการคิดคำนวณนี้ มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.94 มีค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.33–0.71 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.88 จึงสรุปได้ว่า ชุดฝึกทักษะการคิดคำนวณนี้ มีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างได้

2.7 นำชุดฝึกทักษะการคิดคำนวณที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขไปทดลองรายบุคคล กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง โดยคัดเลือกนักเรียนที่มีคะแนนในระดับเก่ง จำนวน 3 คน ระดับปานกลาง จำนวน 3 คน และระดับอ่อน จำนวน 3 คน ทำการทดลอง เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพและข้อบกพร่องของชุดฝึกทักษะการคิดคำนวณ

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทักษะการคิดคำนวณ วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go จำนวน 20 ข้อ มีขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการสร้างและแนวคิดในการสร้างข้อสอบวัดผล

3.2 วิเคราะห์เนื้อหา และมาตรฐานตัวชี้วัด วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้เป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก โดยสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการวัด จำนวน 40 ข้อ แล้วนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง

3.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ จำนวน 3 ท่าน เพื่อนำไปหาคุณภาพของแบบทดสอบ ซึ่งผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าเท่ากับ 0.90

3.5 นำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เคยเรียน วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม มาแล้ว จำนวน 27 คน หลังจากนั้น นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และ ค่าอำนาจจำแนก (r) เพื่อคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20–0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543: 123–128) จำนวน 20 ข้อ พบว่า แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้มีค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.50–0.79 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.29–0.71

3.6 นำแบบทดสอบที่คัดเลือกไว้จำนวน 20 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) จากการวิเคราะห์ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ พบว่า แบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.73

3.7 ได้แบบทดสอบที่ผ่านการวิเคราะห์ความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น นำไปใช้ในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยต่อไป

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม Vonder Go มีขั้นตอนดังนี้

4.1 ศึกษาหลักเกณฑ์ วิธีการ ในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ



4.2 แบบสอบถามความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ตามหลักการของลิเคอร์ท (Likert, อ้างอิงใน พวงรัตน์ ทวีรัตน์ 2543 : 107-108) คือ มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด มีความพึงพอใจระดับมาก มีความพึงพอใจระดับปานกลาง มีความพึงพอใจระดับน้อย และมีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด ซึ่งมีประเด็นการประเมิน 4 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านสื่อการเรียนรู้ และ 4) ด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 20 ข้อ

4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นไปให้ครูผู้สอน ราชวิทยาลัยศึกษาศาสตร์ ตรวจสอบความเหมาะสมของคำถามหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ค่าเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.91 ซึ่งได้จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ที่เป็นครูผู้สอนที่มีประสบการณ์การสอนอย่างน้อย 2 ปี

4.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผ่านการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยต่อไป

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การพัฒนาทักษะการคิดคำนวณวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม ผ่านกิจกรรม การเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนภูบดินทร์พิทยาลัย จังหวัดชุมพร เป็นการพัฒนาทักษะการคิดคำนวณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โดยมีนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง 25 คน มีวิธีการรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียนเรื่อง จำนวนเต็ม แบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
2. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง จำนวนเต็ม ตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง
3. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการทำชุดฝึกทักษะการคิดคำนวณ เรื่อง จำนวนเต็ม
4. ทำแบบทดสอบการวัดความสามารถหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้หลังเรียนเรื่อง จำนวนเต็ม แบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
5. ทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม Vonder Go ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการคิดคำนวณก่อนและหลังเรียน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม Vonder Go เรื่อง จำนวนเต็ม โดยการทดสอบ t แบบไม่อิสระ (Dependent Sample t-test)



2. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการคิดคำนวณโดยใช้เกม Vonder Go เรื่อง จำนวนเต็ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้เกณฑ์การแปลความหมายจากค่าเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 103)

4.51–5.00 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

3.51–4.50 หมายถึง พึงพอใจมาก

2.51–3.50 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

1.51–2.50 หมายถึง พึงพอใจน้อย

1.00–1.50 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการคิดคำนวณก่อนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม Vonder go เรื่อง จำนวนเต็ม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการคิดคำนวณก่อนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม Vonder go เรื่อง จำนวนเต็ม

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	\bar{X}	SD	t	Df	Sig.
ก่อนเรียน	25	20	11.28	2.01	20.506*	24	.000
หลังเรียน	25	20	17.08	2.48			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนได้รับการพัฒนาทักษะการคิดคำนวณวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go มีค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) เท่ากับ 11.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 2.01 และหลังจากที่ได้รับการพัฒนาทักษะการคิดคำนวณวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go มีค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) เท่ากับ 17.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 2.48 ซึ่งเมื่อมีการทดสอบหาค่าเฉลี่ยของความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติทดสอบ dependent t test พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการพัฒนาทักษะการคิดคำนวณวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go มีผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการคิดคำนวณ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการคิดคำนวณโดยใช้เกม vonder go เรื่อง จำนวนเต็ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการคิดคำนวณโดยใช้เกม vonder go เรื่อง จำนวนเต็ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{X}	SD	แปลผล
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน			
1. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจก่อนการเรียนการสอน	3.96	0.82	มาก
2. นำความรู้หรือวิทยาการใหม่ ๆ ที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนมาใช้ในการสอน	3.96	0.72	มาก
3. มีการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมการเรียนการสอน	4.12	0.71	มาก
4. ครูสรุปบทเรียนโดยตั้งคำถามให้นักเรียนตอบ	3.92	0.80	มาก
5. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนอภิปราย	4.04	0.72	มาก
6. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น	4.04	0.82	มาก
7. แบ่งเวลาให้กับกิจกรรมที่สอนได้อย่างเหมาะสม	4.08	0.80	มาก
8. กิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหา เวลา และสถานที่	4.04	0.77	มาก
9. วิธีการสอนของครูกระตุ้นให้สนใจเรียนตลอดเวลา	4.12	0.71	มาก
10. เต็มใจเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูจัดให้	4.16	0.61	มาก
รวม	4.04	0.75	มาก
ด้านสื่อการสอน			
1. สื่อการสอนที่ครูนำมาใช้น่าสนใจ	4.04	0.77	มาก
2. สื่อการสอนที่ครูนำมาใช้ ทำให้อยากเรียนมากขึ้น	4.08	0.74	มาก
3. สื่อการสอนสอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.08	0.80	มาก
4. สื่อการสอนทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น	4.08	0.74	มาก
5. สื่อการสอนมีความทันสมัย	4.00	0.75	มาก
รวม	4.06	0.76	มาก



ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการคิด
คำนวณโดยใช้เกม vonder go เรื่อง จำนวนเต็ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ต่อ)

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{X}	SD	แปลผล
ด้านการวัดและประเมินผล			
1. มีการชี้แจงให้นักเรียนทราบเกณฑ์และวิธีการทดสอบ	3.96	0.72	มาก
2. มีการแจ้งล่วงหน้าก่อนที่จะมีการสอบ	4.16	0.73	มาก
3. เนื้อหาที่ทดสอบสอดคล้องกับความรู้ที่ได้เรียนมา	4.08	0.74	มาก
4. คำสั่งและคำถามในแบบทดสอบชัดเจน ไม่สับสน	4.08	0.74	มาก
5. เนื้อหาที่ทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด	4.16	0.73	มาก
รวม	4.09	0.73	มาก
ค่าเฉลี่ยทั้ง 3 ด้าน	4.06	0.75	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการคิดคำนวณโดยใช้เกม Vonder Go เรื่อง จำนวนเต็ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.06$, $SD=0.75$) ทั้งนี้เนื่องจากการใช้สื่อเกม Vonder Go เรื่อง จำนวนเต็ม ในการจัดการเรียนการสอน พบว่า สื่อเกม Vonder Go มีข้อจำกัดในเรื่องของจำนวนสมาชิกที่เข้าเล่นทำให้เกิดความไม่เสถียรในขณะที่เล่น นักเรียนบางคนหลุดออกจากระบบในขณะที่เล่น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านได้ดังนี้ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X}=4.04$, $SD=0.75$) ด้านสื่อการสอน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X}=4.06$, $SD=0.76$) ด้านการวัดและประเมินผล พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X}=4.09$, $SD=0.73$)

สรุปผลการวิจัย

1. ทักษะการคิดคำนวณวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอยู่ที่ 11.28 และ 17.08 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 ($SD=0.75$) อยู่ในระดับพึงพอใจมาก



อภิปรายผล

จากผลการวิจัยในข้างต้น ทักษะการคิดคำนวณก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม Vonder Go สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนภูผินทร์พิทยาลัย จังหวัดชุมพร ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 11.28 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 17.08 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 (SD=0.75) อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ทั้งนี้เนื่องจากการใช้สื่อเกม Vonder Go เรื่อง จำนวนเต็ม ในการจัดการเรียนการสอน พบว่า สื่อเกม Vonder Go มีข้อจำกัดในเรื่องของจำนวนสมาชิกที่เข้าเล่น ทำให้เกิดความไม่เสถียรในขณะที่เล่น นักเรียนบางคนหลุดออกจากระบบในขณะที่เล่น แต่โดยภาพรวมของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ นักเรียนให้ความร่วมมือและเต็มใจเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูจัดขึ้น เนื่องจากวิธีการสอนของครูกระตุ้นให้สนใจเรียนตลอดเวลา แบ่งเวลาให้กับกิจกรรมที่สอนได้ อย่างเหมาะสม ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนอภิปราย ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจใน บทเรียนได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับ สถาพร พงษ์พิบูล (2558) กล่าวถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้ Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญาที่เน้น กระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การ เรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสื่อการ สอนที่ครูนำมาใช้ ทำให้นักเรียนอยากเรียนมากขึ้น มีเหมาะสมกับเนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียน การสอน ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับ ทศมา ตีอราแม และคณะ (2564) ที่ได้ ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการ เรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันเกมวันเดอร์ โก (Vonder Go) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนมีคะแนนก่อน เรียนเฉลี่ยเท่ากับ 5.04 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 6.50 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบ ระหว่างคะแนนสอบทั้งสองครั้ง พบว่าผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การนำเกม Vonder Go มาร่วมในการจัดการเรียนการสอนนั้น ทำให้ ผู้เรียนรู้สึกตื่นเต้น เมื่อได้เล่นครั้งแรก ชอบที่มีตัวละครให้เลือกและสนุกที่ได้ช่วยกันตอบคำถามแบบ เป็นทีม รู้สึกไม่เครียดและไม่กดดันเพราะไม่มีผลต่อคะแนน ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ สร้าง ความพึงพอใจและความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น (อมรรัตน์ สีสุข และสุธิดา ชัยชมชื่น, 2565) นอกจากนี้ยังมีการนำสื่อมัลติมีเดีย Vonder Go มาใช้พัฒนาทักษะและกระบวนการขั้นพื้นฐานใน รายวิชาวิทยาศาสตร์ โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในสื่อมัลติมีเดีย Vonder Go ซึ่งทำให้



นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว แบบเรียลไทม์ เรียนรู้คำตอบจากผลสะท้อนกลับ (Feedback) และสามารถแก้ไขปรับปรุงความรู้ของตนเองได้อย่างทัน่วงที (ศิริลักษณ์ เลิศศิริยุทธพัย, 2565)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรนำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม Vonder Go ไปพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ เช่น การแยกตัวประกอบ การคิดร้อยละ การแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยปรับใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ ความสนใจ ความสามารถของผู้เรียน และข้อจำกัดกับสิ่งที่ต้องการวัดประเมินผล

2. ควรมีการตั้งคำถามที่ไม่ยาวจนเกินไป และกำหนดเวลาในการตอบแต่ละข้อประมาณ 15-20 วินาที เนื่องจากผู้เรียนอาจอ่านข้อคำถามและตัวเลือกบนหน้าจอไม่ทันเวลาทำให้เสียโอกาสในการตัดสินใจเลือกคำตอบและส่งผลต่อความพึงพอใจของนักเรียนและควรสาดิการเล่นให้นักเรียนดูก่อนลงมือปฏิบัติจริง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์ในเรื่องอื่น ๆ เช่น การแยกตัวประกอบ การคิดร้อยละ การแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เป็นต้น ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของเนื้อหาและช่วงวัยของผู้เรียน โดยมีระยะเวลาในการศึกษาที่นานขึ้น เพื่อดูพัฒนาการทางด้านการคิดคำนวณของนักเรียน

2. ควรทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ โดยนำแบบฝึกหัดมาสร้างเป็นเกมใน Vonder Go และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์

เอกสารอ้างอิง

ทัตมา ดือราแม และคณะ. (2564). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันเกมวันเดอร์ โกอ (Vonder Go). ค้นเมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2566, จาก <https://anyflip.com/xysam/nmni/basic>.

ธนัญภัทร ศรีเนธิยวดี. (2560). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษ. วารสาร มจร บาลีศึกษายุทธศาสตร์, 7(3): 64.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.



- พันทิพา อมรฤทธิ์ และ ศยามน อินสะอาด. (2563). *เกมมิฟิเคชันกับการออกแบบการเรียนการสอนทางไกล*. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, 15(18): 34-44.
- พันทิพา อมรฤทธิ์และศยามน อินสะอาด. (2563). *เกมมิฟิเคชันกับการออกแบบการเรียนการสอนทางไกล*. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, 15(18): 34-44.
- ศยามน อินสะอาด. (2565). *การพัฒนาไมโครเลิร์นนิ่งแบบเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุกแบบออนไลน์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู*. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, 17(23): 45.
- ศิริรัตน์ ปัญจศุภวงศ์. (2561). *การจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการสร้างมโนทัศน์ (Concept Attainment Model in Mathematics)*. วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 11(1): 18.
- ศิริลักษณ์ เลิศหิรัญทรัพย์. (2565). *การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย, 4(2).
- สถาพร พงศพิภกุล. (2558). *คุณภาพผู้เรียนเกิดจากกระบวนการเรียนรู้*. วารสารการบริหารการศึกษา, 6(1): 1-13. ค้นเมื่อวันที่ 3 ตุลาคม 2566, จาก <https://buuir.buu.ac.th/xmlui/handle/1234567890/2067>.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. ค้นเมื่อวันที่ 25 สิงหาคม 2566, จาก <https://academic.obec.go.th/web/mission/view/34>.
- สุชาดา ปัทมวิภาค. (2557). *การประเมินการรู้เรื่องคณิตศาสตร์ของ PISA 2015*. นิตยสาร สสวท, 42(188): 35-39. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- อมรรัตน์ สีสุข และสุธิดา ชัยชมชื่น. (2565). *การจัดการเรียนรู้ยุคปกติใหม่ ร่วมกับเกมมิฟิเคชันในรายวิชาดิจิทัลมาร์เกตติ้งสำหรับอีสปอร์ต เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างแรงจูงใจในการเรียน*. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 17 และการประชุมวิชาการระดับนานาชาติ ครั้งที่ 7. มหาวิทยาลัยศรีปทุม (ออนไลน์): 98-105.
- อรทัย รุ่งวงชिरา เศวตภรณ์ ตั้งวันเจริญ และกาญจนา เกียรติกานนท์. (2564). *การจัดการเรียนรู้ในโลกยุคใหม่เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะคนยุคใหม่*. วารสารครุทรรศน์, 1(1): 97-105.
- Calliari, D. (1991). *Using games to make learning fun*. *Rehabilitation Nursing J.* 16, 154-155. doi: 10.1002/j.2048-7940.1991.tb01202.x. ค้นเมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2566, จาก <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2021.623793/full#B30>.
- Minovic, M., Štavljanić, V., and Milovanovic, M. (2012). *Educational games and IT professionals: Perspectives from the field*. *Int. J. Hum. Capital Inform. Technol. Profess.* 3, 25-38. doi: 10.4018/jhcitp.2012100103, ค้นเมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2566, จาก <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2021.623793/full#B30>.



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เรื่อง
หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง จากการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ
ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1

The Developing Academic in The Morality and Ethical Promotion
Activities on The Subject Of The Sufficiency Economy Philosophy From
Studying With Cooperative Learning Process Skill
Of The First-Year Vocational Certificate Students

พิรารวรรณ สมหวัง¹

¹วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ, E-mail: 1134_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เรื่องหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง จากการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็น นักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 จำนวน 90 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง จากห้องเรียนที่สอนจำนวน 2 ห้องเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที

ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่องหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

Abstract

The purpose of this study is to compare academic achievement in the subject of activities promoting morality and ethics on the subject of the Sufficiency Economy Philosophy. From studying with cooperative learning activities of first-year vocational certificate students, the sample group used in the research was Student of Tangtrongchit Commercial Technology College First year vocational certificate level,



90 people, obtained through purposive selection. From 2 teaching classrooms, data were analyzed by finding the average, standard deviation and t-test statistics.

The results of the research found that students who studied by organizing learning activities using cooperative learning process skills. Have academic achievement after studying was significantly higher than before studying at the .05 level.

คำสำคัญ: cooperative learning

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการอาชีวศึกษามีบทบาทสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้า มีความมั่นคงและพร้อมที่จะแข่งขันกับนานาประเทศ ปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเป็นไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมของประเทศ หากการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของประเทศไม่เป็นไปตามเป้าหมายกำลังคนทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีไม่เพียงพอการพัฒนานวัตกรรม และนำเทคโนโลยีมาใช้อย่างไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ขาดการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาปรับใช้อย่างเหมาะสม ย่อมส่งผลกระทบต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับนานาประเทศ ดังนั้น แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 พ.ศ. 2555-2559 จึงยึดหลักการปฏิบัติตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และขับเคลื่อน ให้เกิดผลในทางปฏิบัติที่ชัดเจนยิ่งขึ้นในทุกภาคส่วนทุกระดับ ยึดแนวความคิดการพัฒนาแบบบูรณาการ เป็นองค์รวมที่มีคนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา มีการเชื่อมโยงทุกมิติของการพัฒนาอย่างบูรณาการ ทั้งมิติ ตัวคน สังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และการเมือง เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้พร้อมเผชิญการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น ทั้งในระดับปัจเจกครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ ขณะเดียวกันให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในสังคม ในกระบวนการพัฒนาประเทศ

คุณธรรมนำความรู้ไปสู่การดำเนินชีวิตที่มีความสุข โดยอาศัยวิทยาการจากกระบวนการวิทยาศาสตร์สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์นำมาปรับใช้ในการดำรงชีวิตให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและสังคมมนุษย์ ได้อย่างมีความสุข ซึ่งสอดคล้อง กับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตรา 23 ที่กำหนดว่าการจัดการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่งต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาใน เรื่อง ความรู้เรื่อง เกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม ได้แก่ ครอบครัว ชุมชน ชาติและสังคมโลก รวมถึงความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของสังคมไทยและระบบการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตย



อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขและมาตรา 24 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ในสถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องดำเนินการในเรื่อง การฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ด้วยความสำคัญดังกล่าว สถานศึกษาอาชีวศึกษาต้องจัดให้มีกิจกรรมเสริมหลักสูตรไม่น้อยกว่า 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ทุกภาคเรียน เพื่อพัฒนาวิชาการและวิชาชีพ ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยม ระเบียบวินัย การต่อต้านความรุนแรงและสารเสพติด น้อมนำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ส่งเสริมการคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์การทำงานปลูกฝังจิตสำนึก และเสริมสร้างการเป็นพลเมืองไทย และพลโลก รวมทั้งการทำนุบำรุง โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียน “เป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุข”

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาการกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ตามแนวคิดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ในชั้นเรียนพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อยู่ในระดับ ปรับปรุง ทั้งยังอ่อนทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ อาจเป็นเพราะผู้ศึกษาจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน ด้วยเทคนิคการสอนแบบบรรยาย ผู้ศึกษามีความสนใจที่จะนำโดยใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อันจะส่งผลให้นักเรียนได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น และผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด พร้อมทั้งได้รับการปลูกฝังคุณลักษณะ คุณธรรม จริยธรรม น้อมนำแนวคิดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เพื่อให้เป็นคนดีของครอบครัว สังคม และเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เรื่อง หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง จากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1

สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาที่ได้รับการจัดกิจกรรมรายวิชาการกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม โดยใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในช่วงหลังเรียนสูงกว่าช่วงก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ในสถานศึกษาอาชีวศึกษา

สืบเนื่องจากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ได้กำหนดความมุ่งหมายและหลักการจัดการศึกษา ต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทย ให้เป็นมนุษย์ ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา มีความรู้ คุณธรรม โดยในการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียน ทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และต้องถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการ จัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ ตลอดจนต้อง ให้ความสำคัญกับการพัฒนาความรู้ควบคู่กับคุณธรรม นอกจากนี้ แผนแม่บทส่งเสริมคุณธรรมแห่งชาติ ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2559-2564) ก็ให้ความสำคัญในการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ของประชาชน โดยให้นำศาสนา วัฒนธรรมและความเป็นไทยมาสร้างสรรค์สังคมไทยให้เกิดความเข้มแข็งอย่างมีคุณภาพและ คุณธรรม เป็นการพัฒนาประเทศที่มีความสมดุลทั้งด้านวัตถุและจิตใจ โดยให้“คุณธรรมนำการพัฒนา” สร้างสังคมแห่งคุณธรรมตามแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีให้สังคมเกิดความมั่นคง สงบสุขร่มเย็นด้วยมิติ ทางศาสนา รวมทั้งระบบเศรษฐกิจเกิดความมั่งคั่ง เข้มแข็งด้วยวิถีวัฒนธรรมไทย และยังยืนด้วยหลัก ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยมุ่งหวังที่จะเห็น 3 สถาบันหลักของชาติคือ ชาติศาสนาและ พระมหากษัตริย์มีความเข้มแข็ง เป็นฐานรากให้บ้านเมืองสมานฉันท์และมั่นคงอย่างยั่งยืน

กระทรวงศึกษาธิการจึงได้ประกาศนโยบายที่จะเร่งรัดการปฏิรูปการศึกษาโดยยึดคุณธรรม นำความรู้ สร้างความตระหนักและปลูกจิตสำนึกในคุณค่าของปรัชญาพอเพียง ความสมานฉันท์ สันติวิธี วิถีประชาธิปไตย พัฒนาคนโดยใช้คุณธรรมเป็นพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความร่วมมือ ของสถาบันครอบครัว ชุมชน สถาบันศาสนาและสถาบันการศึกษาเพื่อพัฒนาเยาวชนให้เป็นคนดีมี ความรู้และอยู่ดีมีสุข ซึ่งในส่วนของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาก็ได้ตระหนักถึงความสำคัญ ของการสร้างเสริมคุณธรรม จริยธรรมและธรรมาภิบาลแก่นักเรียน นักศึกษา ประกอบกับกรอบ มาตรฐานคุณวุฒิอาชีวศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2556 ได้กำหนดให้ผู้สำเร็จการอาชีวศึกษาทุกระดับต้องมี คุณภาพ 3 ด้าน คือ ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ด้านสมรรถนะหลักและสมรรถนะทั่วไป และด้าน สมรรถนะวิชาชีพ ซึ่งต่อมาในปี พ.ศ. 2562 ได้มีการปรับปรุงกรอบคุณวุฒิอาชีวศึกษาแห่งชาติเพื่อให้ สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564 แผนการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 กรอบคุณวุฒิแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง รวมทั้งมาตรฐาน การศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 จึงได้มีการกำหนดให้ผู้สำเร็จการอาชีวศึกษาทุกระดับคุณวุฒิอาชีวศึกษา

ทั้งนี้ในการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตร ให้มีการบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนทุกรายวิชา และกำหนดให้มีสัดส่วนการวัดและ



ประเมินผลคิดเป็นร้อยละ 20 ในแต่ละรายวิชา ตลอดจนจัดให้มีการบูรณาการในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรของสถานศึกษาอาชีวศึกษาด้วย ทั้งนี้ เพื่อให้การดำเนินการดังกล่าวสามารถสร้างเสริมนักเรียน นักศึกษาอาชีวศึกษาได้อย่างเป็นรูปธรรม จึงได้พิจารณากำหนดรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ในโครงสร้างหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ และหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ซึ่ง ประกอบด้วยรูปแบบของกิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรมและธรรมาภิบาลที่หลากหลาย เพื่อเป็น แนวทางสำหรับสถานศึกษาอาชีวศึกษานำไปใช้และหรือประยุกต์ใช้ตามบริบทของสถานศึกษาในการ พัฒนานักเรียน นักศึกษาให้มีคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามระดับคุณวุฒิ อาชีวศึกษา สอดคล้องกับค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ เพื่อความเป็นพลเมืองดีของสังคม ชุมชน และประเทศชาติต่อไปประเภทวิชาและ สาขาวิชาต้องครอบคลุมอย่างน้อย 4 ด้าน คือ ด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ

แนวคิดด้านคุณธรรม จริยธรรม

จริยธรรมเป็นระบบของการทำความดีละเว้นความชั่ว จึงทำให้พฤติกรรมหลาย พฤติกรรมมีความเกี่ยวข้องกับจริยธรรม ซึ่งนักวิชาการได้เสนอแนะลักษณะของพฤติกรรมจริยธรรมไว้ ดังนี้ (จุฑาเดือน พันธมนาวิน, 2551)

1. พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับหลักทางศาสนา ซึ่งทุกศาสนาสอนให้บุคคลเป็นคนดีซัดเกล้าให้จิตใจอ่อนโยน และส่งเสริมให้บุคคลช่วยเหลือส่วนรวม ได้แก่การรักษาศีล การให้ทาน การปฏิบัติธรรม การทำสมาธิ ฯลฯ
2. พฤติกรรมตามคุณธรรมและค่านิยมต่าง ๆ ที่สังคมเห็นว่าเป็นสิ่งดีงามและสำคัญ สมาชิกในสังคมควรยึดปฏิบัติเพื่อให้เกิดความสงบสุขในสังคม ได้แก่ความซื่อสัตย์จรรยาบรรณวิชาชีพ ความเป็นกัลยาณมิตร ความประหยัด ความสามัคคีความรับผิดชอบ ฯลฯ
3. พฤติกรรมที่แสดงถึงการกระทำเพื่อส่วนรวม สังคม เพื่อจรรโลงไว้ซึ่งความสงบสุขร่มเย็นของประชาชนส่วนใหญ่ในสังคม ได้แก่ การเคารพกฎหมาย การเคารพสิทธิมนุษยชน ความรับผิดชอบต่อหน้าที่การอุทิศตนในการทำงาน ฯลฯ
4. พฤติกรรมที่แสดงถึงการกระทำที่ต้องการให้บังเกิดผลดีทั้งในระยะสั้นและระยะยาว ต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม ได้แก่ การทำงานอย่างมีจริยธรรม การมีวินัยในตนเองหรือการควบคุมตนเอง การเป็นสมาชิกที่ดีในองค์กร ฯลฯ
5. พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการให้รางวัล ส่งเสริมผู้อื่น และพฤติกรรมลงโทษผู้อื่นอย่างยุติธรรม ได้แก่การสนับสนุนทางสังคมของหัวหน้าต่อลูกน้อง การปกครองของหัวหน้า การอบรมเลี้ยงดู บุตรหลานของผู้ปกครอง การดูแลสั่งสอนอบรมของครูแก่นักเรียน ฯลฯ



แนวการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ในสถานศึกษาอาชีวศึกษา สำหรับ
โครงสร้างของแนวคิดด้านจริยธรรม จะประกอบด้วยคุณธรรมซึ่งมาจากคำสอนทางศาสนา ซึ่งจัดเป็น
พฤติกรรมทางบวก ได้แก่

1. ความรับผิดชอบ (Accountability) คือ ความมุ่งมั่นที่จะปฏิบัติหน้าที่ด้วยความผูกพัน
ด้วยความพากเพียรและความละเอียดรอบคอบ ยอมรับผลการกระทำในการปฏิบัติหน้าที่ เพื่อให้
บรรลุผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย รวมทั้งพยายามที่จะปฏิบัติหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น

2. ความซื่อสัตย์ (Honesty) คือ การประพฤติอย่างเหมาะสมและตรงต่อความเป็นจริง
ประพฤติปฏิบัติอย่างตรงไปตรงมา ทั้งกาย วาจา ใจ ต่อตนเองและผู้อื่น

3. ความมีเหตุผล (Rationality) คือ ความสามารถในการใช้ปัญญาในการประพฤติปฏิบัติ
รู้จักไตร่ตรอง พิสูจน์ให้ประจักษ์ไม่หลงงมงาย มีความยับยั้งชั่งใจ โดยไม่ผูกพันกับอารมณ์และความ
ยึดมั่นของตนเองที่มีอยู่เดิมซึ่งอาจผิดได้

4. ความกตัญญูกตเวที(Gratitude) คือ ความรู้สำนึกในอุปการณ หรือบุญคุณที่ผู้อื่น มีต่อเรา

5. ความมีระเบียบวินัย (Disciplined) คือ การควบคุมความประพฤติปฏิบัติให้ถูกต้อง และ
เหมาะสมกับจรรยาบรรณ ขอบบังคับ ข้อตกลง กฎหมายและศีลธรรม

6. ความเสียสละ (Sacrifice) คือ การละความเห็นแก่ตัว การให้ปันแก่บุคคลที่ควรให้ด้วย
กำลังกาย กำลังสติปัญญา รวมทั้งการรู้จักสละทิ้งอารมณ์ร้ายในตนเอง

7. การประหยัด (Thrifty) คือ การใช้สิ่งของพอเหมาะพอควรให้ได้ประโยชน์มากที่สุด ไม่ให้
มีส่วนเกินมาก รวมทั้งการรู้จักระมัดระวัง รู้จักยับยั้งความต้องการให้อยู่ในกรอบและขอบเขตที่
พอเหมาะ

8. ความอุตสาหะ (Diligence) คือ ความพยายามอย่างเข้มแข็ง เพื่อให้เกิดความสำเร็จในงาน

9. ความสามัคคี(Harmony) คือ ความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน มีความพร้อมเพรียง ร่วมมือกัน
กระทำกิจการให้สำเร็จลุล่วงด้วยดีโดยเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตัว

10. ความเมตตาและกรุณา (Loving Kindness and Compassion) คือ ความรักใคร่
ปรารถนาจะให้ผู้อื่นมีความสุข กรุณา หมายถึง ความสงสาร คิดจะช่วยให้ผู้อื่นพ้นทุกข์

11. ความยุติธรรม (Justice) คือ การปฏิบัติด้วยความเที่ยงตรง สอดคล้องกับความเป็นจริง
และเหตุผล ไม่มีความลำเอียง

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอน
ที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันโดยในกลุ่มประกอบด้วย
สมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและ



กัน และมีความรับผิดชอบร่วมกัน ทั้งในส่วนตนและส่วนรวม เพื่อให้ตนเองและสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีข้อดีหลายประการ อาทิ

- ช่วยพัฒนาความเชื่อมั่นของนักเรียน
- ช่วยพัฒนาความคิดของนักเรียน
- ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
- ช่วยส่งเสริมบรรยากาศในการเรียน
- ส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน
- ทำให้นักเรียนมีวิสัยทัศน์หรือมุมมองกว้างขึ้น
- ช่วยการปรับตัวในสังคมดีขึ้น
- การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีรูปแบบอย่างหลากหลาย ดังต่อไปนี้

1. คิดและคุยกัน (Think Pairs Share) เพื่อนเรียน (Partners) ผลัดกันพูด (Say and Switch) ทั้ง 3 รูปแบบเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่คล้ายคลึงกันให้นักเรียนจับคู่กันในการตอบคำถามอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นสถานการณ์หรือทำความเข้าใจเนื้อหาที่เป็นความคิดรวบยอดที่กำหนดให้

2. กิจกรรมโต๊ะกลม (Roundtable หรือ Roundrobin) เป็นรูปแบบการสอนที่จัดกลุ่มนักเรียนที่มีจำนวนมากกว่า 2 คนขึ้นไป เปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคน เขียนความคิดเห็นของตน บอกเล่าประสบการณ์ความรู้หรือสิ่งที่ตนกำลังศึกษาให้เพื่อนคนที่อยู่ถัดไปโดยเวียนไปทางด้านใดด้านหนึ่ง สมาชิกทุกคนจะใช้เวลาเท่า ๆ กันหรือใกล้เคียง

3. คู่ตรวจสอบ (Pairs Check), มุมสนทนา (Corners) , ร่วมกันคิด(Numbered Heads together) เป็นรูปแบบการสอนที่คล้ายคลึงกัน คือ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ให้ช่วยกันตอบคำถาม แก้โจทย์ปัญหา หรือทำแบบฝึกหัดเมื่อสมาชิกทุกคนในกลุ่มย่อยสามารถตอบปัญหา หรือแก้โจทย์ได้แล้วให้แลกเปลี่ยนกันตรวจสอบคำตอบ โดยการจับคู่ตรวจสอบหรือจัดมุมสนทนา

4. การสัมภาษณ์แบบสามขั้นตอน(Three Step Interview) รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบนี้มี 3 ขั้นตอน โดยครูกำหนดคำถามหรือประเด็นโจทย์ปัญหาให้นักเรียนตอบมีหลักการดังนี้

- นักเรียนจับคู่กันคนที่ 1 เป็นผู้สัมภาษณ์โดยถามคำถามให้คนที่ 2 เป็นผู้ตอบ
- นักเรียนสลับบทบาทกันจากผู้ถามเป็นผู้ตอบ และจากผู้ตอบเป็นผู้ถาม
- นักเรียนในแต่ละกลุ่มย่อยผลัดกันเล่า สิ่งที่ตนรู้จากคู่ของตน ให้กลุ่มทราบ



5. การแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (Team Games Tournament หรือ TGT) การแบ่งกลุ่มสัมฤทธิ์ (Student Team Achievement Division หรือ STAD) เป็นรูปแบบการสอนที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนคล้ายคลึงกันซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- การนำเสนอบทเรียน (Class Presentation)
- การจัดทีม (Team)
- การแข่งขัน/การทดสอบ (TGT ใช้การแข่งขัน ส่วน STAD ใช้การทดสอบ)
- การยอมรับความสำเร็จของทีม (Team Recognition)

6. ปริศนาความรู้ (Jigsaw) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ทุกกลุ่มจะได้รับมอบหมายให้ทำกิจกรรมเดียวกันโดยครูผู้สอนแบ่งเนื้อหาของเรื่องที่จะเรียนออกเป็นหัวข้อย่อยเท่าจำนวนสมาชิกแต่ละกลุ่มและมอบหมายให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มค้นคว้าคนละหัวข้อย่อยโดยนักเรียนแต่ละคนจะเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่องที่ตนได้รับมอบหมายจากกลุ่มสมาชิกต่างกลุ่มที่ได้รับมอบหมายในหัวข้อเดียวกันจะร่วมกันศึกษาจากนั้นแต่ละคนจะกลับเข้ากลุ่มเดิมของตนเพื่ออธิบายหัวข้อที่ตนศึกษาให้เพื่อนร่วมกลุ่มฟัง

7. การสืบสอบเป็นกลุ่ม (Group Investigation) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นบรรยากาศการทำงานร่วมกันเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ที่จะดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างเหมาะสม กล่าวคือสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มจะเลือกหัวข้อย่อยและเลือกวิธีการแสวงหาคำตอบในเรื่องนั้นๆด้วยตัวเองหลังจากนั้นสมาชิกแต่ละคนจะรายงานความก้าวหน้าและผลการทำงานให้กลุ่มตนเองทราบ

8. การเรียนรู้เป็นกลุ่มเพื่อช่วยเหลือเพื่อนเป็นรายบุคคล (Team Assisted Individualization หรือ TAI) เป็นการเรียนการสอนที่ผสมผสานระหว่างการจัดการเรียนแบบร่วมมือและการเรียนการสอนแบบรายบุคคลเข้าด้วยกันเน้นการสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถส่งเสริมความร่วมมือภายในกลุ่มมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

9. การเรียนรู้แบบร่วมมือผสมผสานการอ่านและการเขียน (Cooperative Integrated Reading and Composition หรือ CIRC) เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีองค์ประกอบน่าสนใจ ได้แก่ การสร้างกลุ่มอ่าน การจัดกลุ่มย่อยกิจกรรมการอ่านพื้นฐาน การหาเพื่อนช่วยตรวจสอบ การทดสอบ การสอนอ่านการสอนเขียน เป็นต้น

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

เศรษฐกิจพอเพียง หมายถึง ปรัชญา ที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวในรัชกาลที่ 9 ทรงชี้แนะแนวทางการดำเนินชีวิตและการปฏิบัติ แก่ประชาชน โดยยึดหลัก “ทางสายกลาง”



3 ห่วง 2 เงื่อนไข

3 ห่วง คือทางสายกลาง ประกอบไปด้วย

ห่วงที่ 1 คือ พอประมาณ หมายถึง พอประมาณในทุกอย่าง ความพอดีไม่มาก หรือไม่น้อยจนเกินไปโดยตรงไม่เบียดเบียนตนเอง หรือผู้อื่นให้เดือดร้อน

ห่วงที่ 2 คือ มีเหตุผล หมายถึง การตัดสินใจเกี่ยวกับ ระดับของความพอดีขงนั้น จะต้องเป็นไปอย่างมีเหตุมีผลโดยพิจารณาจากเหตุปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนคำนึงถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการกระทำนั้นๆ อย่างรอบคอบ

ห่วงที่ 3 คือ ภูมิคุ้มกันที่ดีในตัวเอง หมายถึง การเตรียมตัวให้พร้อมรับผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นโดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ของสถานการณ์ต่างๆ ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคตทั้งใกล้และไกล

2 เงื่อนไข ตามแนวเศรษฐกิจพอเพียง ได้แก่

เงื่อนไขที่ 1 เงื่อนไขความรู้ คือ มีความรอบรู้เกี่ยวกับ วิชาการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน ความรอบคอบที่จะนำความรู้เหล่านั้นมาพิจารณาให้เชื่อมโยงกัน เพื่อประกอบการวางแผน และความระมัดระวังในขั้นตอนปฏิบัติ คุณธรรมประกอบด้วยมีความตระหนักในคุณธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริต และมีความอดทน มีความเพียร ใช้สติปัญญาในการดำเนินชีวิต

เงื่อนไขที่ 2 เงื่อนไขคุณธรรม คือ มีความตระหนักในคุณธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริตและมีความอดทน มีความเพียร ใช้สติปัญญาในการดำเนินชีวิต

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านต่างๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์ จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัดให้ มีคุณภาพนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้ สมพร เชื้อพันธ์ (2547: 53) สรุปว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน ปราณี กองจินดา (2549: 42) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ความสามารถหรือผลสำเร็จ ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตามลักษณะของวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่จะทำให้ นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย



งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จิราภรณ์ เพ็ชรรัตน์ (2562) ได้ศึกษา การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา ประวัติศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากที่เรียนด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน และนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีแบบกลุ่มร่วมมือ โดยรวมแต่ละกลุ่มมีคะแนนพัฒนาการ อยู่ในระดับคุณภาพที่ดี

สุภาพร เจริญอรุณตระกูล (2563) ได้ศึกษา นวัตกรรม“เสริมสร้างคุณธรรมด้วยการบูรณาการวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกับการ เรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน” (Integrating cooperative learning and problembased learning)” ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 หลังจากการที่ได้รับการเรียนรู้รูปแบบการบูรณาการวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกับการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน นักเรียนมีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบดี ขึ้น ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งพิจารณาจากค่าความถี่พฤติกรรมด้านความรับผิดชอบ ร้อยละ 87 มีความ รับผิดชอบสูง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เรื่อง หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง จากการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 เป็นดังนี้



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

รายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม
จริยธรรม เรื่อง หลักปรัชญาของ
เศรษฐกิจพอเพียง จากการเรียนรู้ด้วย
กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือของ
นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตร
วิชาชีพ ชั้นปีที่ 1

1. ความรับผิดชอบ (Accountability)
2. ความซื่อสัตย์ (Honesty)
3. ความมีเหตุผล (Rationality)
4. ความกตัญญูทดแทน (Gratitude)
5. ความมีระเบียบวินัย (Disciplined)
6. ความเสียสละ (Sacrifice)
7. การประหยัด (Thrifty)
8. ความอุตสาหะ (Diligence)
9. ความสามัคคี (Harmony)
10. ความเมตตาและกรุณา (Loving Kindness and Compassion)
11. ความยุติธรรม (Justice)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา
กิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม
เรื่อง หลักปรัชญาของเศรษฐกิจ
พอเพียง จากการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม
การเรียนรู้แบบร่วมมือของนักศึกษา
ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ชั้นปีที่ 1

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร หลักสูตร แผนการสอนและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศ
และต่างประเทศเพื่อเป็นข้อมูล และแนวทางในการทำวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักศึกษาวិทยาลัยเทคโนโลยีตรงจิตรพนิชยการ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 450 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ เป็นนักศึกษาระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 จำนวน 90 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง จากห้องที่สอน
จำนวน 2 ห้องเรียน



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ รายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ รวม 6 ชั่วโมง หมวดวิชา สมรรถนะแกนกลาง หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 จำนวน 1 แผน ใช้เวลารวม 6 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยพิจารณาค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล 6 สัปดาห์/สัปดาห์ละ 1 คาบ /คาบละ 50 นาที ดังนี้

1. ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง โดยเลือกกิจกรรมกิจกรรมโต๊ะกลม จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ รวม 6 ชั่วโมง

2. ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

ชั่วโมงที่ 1 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง จำนวน 20 ข้อ ทำการตรวจแบบทดสอบและรวบรวมคะแนน

ชั่วโมงที่ 2-3 จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีโดยใช้กิจกรรมโต๊ะกลม โดยให้จับกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน โดยให้แต่ละกลุ่มเลือกสมาชิกกันเองแบบประชาธิปไตย หลังจากนั้นให้สมาชิกของกลุ่มช่วยกันค้นคว้า เกี่ยวกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มบอกเล่าความคิดเห็นของตนเกี่ยวกับความพอเพียงที่ตนเองเข้าใจ แล้วนำมาใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร โดยบอกเล่าประสบการณ์ความรู้ให้เพื่อนคนที่อยู่ถัดไปโดยเวียนไปทางด้านใดด้านหนึ่งสมาชิกทุกคนจะใช้เวลาเท่า ๆ กันหรือใกล้เคียง

ชั่วโมงที่ 4-5 จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้ปริศนาความรู้ (Jigsaw) ผู้สอนมอบหมายหัวข้อให้กับผู้เรียน ให้ทุกกลุ่มช่วยกันเขียนข้อความการนำเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในชีวิตประจำวันของตนเอง ลงในกระดาษชาร์จหน้าขาว แล้วช่วยกันนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ชั่วโมงที่ 6 ดำเนินการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางการเรียนรายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เรื่องหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง จากการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 จำนวน 20 ข้อ ทำการตรวจแบบทดสอบและรวบรวมคะแนน



3. วิเคราะห์ผลข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำผลการทดสอบจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มาตรวจให้คะแนน แล้ววิเคราะห์ข้อมูล โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูล เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยใช้คะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฉบับก่อนการทดลองและหลังการทดลอง มาหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเลขคณิต ด้วยสถิติทดสอบที (t-test dependent)

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชารายวิชากิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม เรื่องหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง จากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ผู้วิจัยนำคะแนนจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไปหา ค่าเฉลี่ยเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิเคราะห์ข้อมูล แสดงได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และค่าที (t-test dependent) และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาจำนวน 90 คน

การทดสอบ	\bar{X}	SD	\bar{D}	SD	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	6.80	1.68				
หลังเรียน	11.03	2.02	4.23	2.00	20.08 *	0.0000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางพบว่าที่ 1 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 6.80 คะแนน และ 11.03 คะแนน ตามลำดับ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัย พบว่า นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



อภิปรายผล

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทักษะกระบวนการกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจเป็นเพราะผู้วิจัยเริ่มต้นโดยการให้นักศึกษาบอกเล่าเกี่ยวกับการนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงที่นำมาใช้ในชีวิตประจำวันให้เพื่อนให้สมาชิกในกลุ่มฟัง เพื่อกระตุ้นการคิดของผู้เรียน จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มสมาชิกมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ และใช้กระบวนการกลุ่มสร้างผลงาน ให้นักเรียนนำเสนอผลงานกลุ่มของตนเอง การปฏิบัติกิจกรรมตามใบงานจะทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะความสามารถ ในการคิดวิเคราะห์ ด้านความสัมพันธ์ความสำคัญและหลักการ เช่น ใบงาน การทดสอบย่อยท้ายแผนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละแผน ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการสร้างจากหนังสือ การวัดผลประเมินผลวิเคราะห์เนื้อหาโครงสร้างหลักสูตร หน่วยการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ จุดประสงค์ ที่ต้องการให้เกิดกับนักเรียนตามมาตรฐาน และตัวชี้วัด จึงทำให้ผู้เรียน มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

ผลการศึกษาครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของกลุ่มยุทธศาสตร์การวิจัยและพัฒนา สำนักงานนโยบาย และยุทธศาสตร์สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ (2560) ได้วิจัยเรื่อง “การศึกษาคุณธรรม จริยธรรม ของผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ”

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยแบบกระบวนการกลุ่มในรายวิชาการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ควรมีเวลาให้นักศึกษาได้ปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนอย่างเพียงพอทั้งขั้นตอนการกำหนดปัญหา การตั้งสมมติฐาน การศึกษาและการรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การสรุป และการรายงาน เพื่อให้นักศึกษาได้พัฒนาความสามารถของตน
2. ผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก และแสดงความคิดเห็นออกมาแม้ว่าจะมีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน หรือไม่ถูกต้อง เพื่อนำไปสู่การอภิปรายและการสรุปที่ถูกต้อง
3. ผู้สอนควรสร้างบรรยากาศ เพื่อจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง และมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากที่สุด และทั่วถึงทุกคน โดยให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะกระบวนการต่าง ๆ ในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ เพื่อให้สามารถค้นพบความรู้สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม



2. ควรมีการศึกษาความคิดเห็นของบุคลากรที่มีต่อการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมพื้นฐาน
ของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา อุปสาร. (2547). การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) เรื่อง
ศาสนากับการดำเนินชีวิต กลุ่มวิชาสังคมศึกษา ระดับประกาศนียบัตร ชั้นปีที่ 1.
วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2540). **ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการ
กระบวนการคิด**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- จิราภรณ์ เพ็ชรรัตน์. (2562). **การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ**. สงขลา: โรงเรียนตะเคียนวิद्याคม
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 16.
- ดวงพร อิ่มแสงจันทร์. (2554). **การพัฒนาการเรียนรู้ เรื่อง หลักปรัชญาของเศรษฐกิจกับการพัฒนา
เศรษฐกิจของประเทศและความสามารถในการแก้ปัญหาตามขั้นตอนการจัดการเรียน.
มหาวิทยาลัยศิลปากร**.
- ธนิตย์ สุวรรณเจริญ. (2565). **การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)**. ค้นเมื่อ
วันที่ 10 มิถุนายน 2565 จาก, <https://www.gotoknow.org/posts/209790>.
- ปานเดชา ทองเลิศ (2662). **หนังสือกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม**. นนทบุรี: รัตโรจน์การ
พิมพ์.
- สุภาพร เจริญอรุณตระกูล (2563). **นวัตกรรม“เสริมสร้างคุณธรรมด้วยการบูรณาการวิธีการเรียนรู้
แบบร่วมมือกับการ เรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน” (Integrating cooperative
learning and problem based learning)**. สระบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาสระบุรี เขต 2.
- หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (2562). **หมวดวิชาสมรรถนะ
แกนกลาง สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ หลักสูตร
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562**. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการการอาชีวศึกษา.



การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย
ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1
Developing Skills in Reading and Writing Basic Thai words
of the 1st Year Vocational Certificate Students

เพชรล้อมทอง อ่อนเรียบร้อย¹

¹วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ, E-mail: 1068_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาในด้านทักษะ และการฝึกผสมคำอ่าน สะกดคำเป็นพื้นฐานในการศึกษาหาความรู้เพื่อพัฒนาในด้านทักษะและการฝึกผสมคำอ่านสะกดคำเป็นพื้นฐานในการศึกษาหาความรู้ นักเรียนในบางส่วน ยังขาดทักษะในการอ่าน ใช้กับนักศึกษาระดับชั้น ปวช.1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 280 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า การใช้สื่อผสม สำหรับนักศึกษาระดับชั้น ปวช.1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.82 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 ก่อนเรียน และหลังเรียน วิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อผสม เท่ากับ 0.6131 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, สื่อผสม

Abstract

This research aims to develop skills and practicing reading combinations Spelling is the basis for studying and acquiring knowledge in order to develop skills and practicing word combinations. Reading and spelling is the basis for studying and acquiring knowledge. Students in some parts Still lacking reading skills Use with Vocational Certificate Level 1 students. Tangtrongchit Commercial Technology College, Semester 1, academic year 2023, number of 280 students. Data were analyzed using basic statistics, including percentage, mean, standard deviation.



The results of the research found that the use of multimedia For students at Vocational Certificate Level 1 Tangtrong Chit Commercial Technology College that the researcher created had an efficiency of 85.82, which is higher than the criteria set at 80/80. The academic achievement of Vocational Certificate 1 students before studying and after studying the Thai language subject using mixed media was equal to 0.6131, showing that the students have more knowledge.

Keywords: academic achievement, multimedia

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และ เสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความ เข้าใจ และความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงานและดำเนินชีวิต ร่วมกันใน สังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุขและเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ จาก แหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และ สร้างสรรค์ ให้ ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ใน การพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิ ปัญญาของบรรพบุรุษด้าน วัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพเป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติ ไทยตลอดไป กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 37) ด้วยความสำคัญ ดังกล่าว หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ กำหนดให้ภาษาไทยเป็น ทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การ เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริง กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 37) ดังนั้น เด็กไทยทุกคนควรเรียนรู้และใช้ ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องทุกโอกาส ซึ่งการเรียนการสอน ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิด ความชำนาญ ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การอ่านและการฟัง เป็นทักษะของการรับรู้เรื่องราว ความรู้ ประสบการณ์ ส่วนการพูดและการเขียนเป็นทักษะของการ แสดงออกด้วยการแสดง ความ คิดเห็น ความรู้และประสบการณ์ การเรียนภาษาไทยจึงต้องเรียนเพื่อการ สื่อสาร ให้สามารถรับรู้ ข้อมูลข่าวสารได้อย่างพินิจพิเคราะห์ สามารถนำความรู้ ความคิดมาเลือกใช้เรียบ เรียงคำมาใช้ตาม หลักภาษาได้ถูกต้องตรงตามความหมาย กาลเทศะและใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2549: 80) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียน ทุกคน ซึ่งเป็น กำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึก



ในความเป็น พลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรง เป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและ การศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และ พัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 4)

ผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบในการจัดการกิจกรรมเกี่ยวกับวิชาภาษาไทยพร้อมทั้งวัด และ ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ พบว่า นักศึกษา มีปัญหาทางการเขียนสะกดคำไม่ถูกต้องและอ่านไม่ออก ซึ่งข้อมูลการรายงานผลการประเมิน ความสามารถด้านการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน (Reading Test :RT) นักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ปีการศึกษา 2565 ในด้านการอ่านออกเสียง การอ่านรู้เรื่อง การเขียนคำ คิดเป็นร้อยละ 58.98 และ 62.42 ตามลำดับ และจากผลการอ่านออกเขียนได้ของนักศึกษาที่กล่าวมาทำให้ผู้วิจัยทำวิจัยเกี่ยวกับเรื่องการอ่านและการเขียนสะกดคำ ซึ่งหากนักศึกษา ไม่ได้รับการส่งเสริมการ เขียนสะกดคำย่อมส่งผลให้อ่านไม่ออกตามมาด้วย สิ่งเหล่านี้เป็นสาเหตุให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่ำและการที่นักเรียนอ่านไม่ออกเขียนสะกดคำไม่ถูกต้องยังมีผลกระทบต่อไปในการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นอีกด้วย ผู้วิจัยได้คิดหาแนวทางแก้ปัญหาดังกล่าว จึงได้ศึกษาหา นวัตกรรมทั้งเก่าและใหม่นำมา แก้ปัญหา จึงพบว่าการจัดการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย โดยใช้ สื่อประสม จะทำให้สามารถ แก้ปัญหาดังกล่าวได้ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการ พัฒนาแบบสื่อประสมเพื่อพัฒนา ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักศึกษาและพัฒนาการ เรียนการสอนภาษาไทยให้มี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักศึกษานักศึกษา ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ

สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา ภาษาไทย และ ได้พัฒนาสื่อประสมเพื่อพัฒนาทักษะในการอ่านออก เขียนสะกดคำได้



แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การอ่าน (reading)

ราชบัณฑิตยสถานนิยามว่า “อ่าน” หมายถึง “ว่าตามตัวอักษร” ส่วน “การอ่าน” หมายถึง “การแปลความหมายของตัวอักษรที่อ่านออกมาเป็นความรู้ ความคิด และเกิดความเข้าใจเรื่องราวที่อ่านตรงกับเรื่องราวที่ผู้เขียนเขียน ผู้อ่านสามารถนำความรู้ ความคิด หรือสาระเรื่องราวที่อ่านไปใช้ประโยชน์ได้” ซึ่งมีความหมายในลักษณะเป็นการรับแล้วถ่ายทอดโดยใช้ตัวอักษร สัญลักษณ์ เป็นสื่อความคิด เจตนาหรือการทำความเข้าใจกับที่ผู้อ่านต้องการสื่อความคิด เจตนาหรือการทำความเข้าใจกับผู้ที่ถ่ายทอดต้องการสื่อความหมายนั้นจุดมุ่งหมายของการอ่าน

การคิด (thinking or thought)

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานนิยามไว้ว่า “ทำให้ปรากฏเป็นรูปหรือประกอบให้เป็นรูปหรือเป็นเรื่องขึ้นในใจ ใคร่ครวญ ไตร่ตรอง เช่น เรื่องนี้ยากยิ่งคิดไม่ออก คาคะเน เช่นคิดว่าเย็นนี้ฝนอาจจะตก คำนวณ เช่น คิดเลขในใจ มุ่ง จงใจ ตั้งใจ เช่น อย่าคิดร้ายเขาเลย นึก เช่น คิดละอาย” เรื่องของการคิดมีนักการศึกษา และนักจิตวิทยาจำนวนมากไม่น้อยได้สร้างคำอธิบายไว้จำนวนมาก โดยสรุประดับของการคิดสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ระดับ คือ

1. **ทักษะการคิดพื้นฐาน** เป็นทักษะการคิดที่เป็นพื้นฐานของการคิดในระดับที่สูงขึ้นไปเป็นการคิดที่ใช้ในการดำรงชีวิต มีการพิจารณาไตร่ตรองเหตุการณ์หรือข้อมูลต่าง ๆ โดยอาศัยประสบการณ์เป็นหลักในการตัดสินใจ

2. **ทักษะการคิดระดับสูง** เป็นทักษะการคิดที่ต้องใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและซับซ้อนมีการกลั่นกรองข้อมูลหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างสมเหตุสมผลโดยอาศัยประสบการณ์และการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องช่วยในการตัดสินใจ

ซึ่งการที่ผู้เรียนจะเกิดกระบวนการคิดได้นั้น ครูผู้สอนจะต้องพัฒนาทักษะการคิดก่อนเพราะการสอนให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดในเบื้องต้นจะเป็นการปูพื้นฐานให้ผู้เรียนสร้างกระบวนการคิดของตนเองได้ในที่สุด

3. การเขียน (writing)

ราชบัณฑิตยสถานนิยามว่า การเขียน คือ “ขีดให้เป็นตัวหนังสือหรือเลข, ขีดให้เป็นเส้นหรือรูปต่าง ๆ วาดแต่งหนังสือ” การเขียนเป็นการแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึก และความต้องการของผู้ส่งสารออกไปเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้ผู้รับสาร สามารถอ่านเข้าใจ ได้รับทราบความรู้, ความคิด, ความรู้สึก และความต้องการเหล่านั้น การถ่ายทอดโดยวิธีบอกเล่าปากต่อปาก หรือที่เรียกว่า “มุขปาฐะ” อาจทำให้สารตกหล่นหรือคลาดเคลื่อนได้ง่าย ลายลักษณ์อักษรหรือที่ตัวหนังสือที่แท้จริงคือเครื่องหมายที่ใช้แทนคำพูดนั่นเองความสำคัญและประโยชน์ของการเขียนสื่อความมี



ความสำคัญเป็นอย่างยิ่งเพราะเป็นวิธีการสื่อสารและมีประโยชน์เนื่องด้วยเป็นการถ่ายทอด ความรู้ ความคิด ความรู้สึกต่าง ๆ ของผู้เขียนเป็นหลัก และนอกจากนั้น การเขียนยังเป็นเครื่องมือในการที่จะ วัดความเจริญของอารยธรรมของมนุษย์ในแต่ละยุคสมัยด้วย รวมทั้งถ่ายทอดภาพในอดีต ปัจจุบัน และอนาคตที่เป็นการจินตนาการได้อีกด้วย สร้างความรัก ความเข้าใจ ข้อตกลงแนวปฏิบัติเพื่อการอยู่ร่วมกัน ในสังคม

ในการเขียนภาษาไทย มีแบบแผนที่ต้องการรักษา มีถ้อยคำสำนวนที่ต้องใช้เฉพาะ และต้อง เขียนให้แจ่มแจ้ง เพราะผู้อ่านไม่สามารถไต่ถามผู้เขียน ได้เมื่ออ่านไม่เข้าใจ ผู้ที่จะเขียนให้ได้ดี ต้องใช้ ถ้อยคำให้เหมาะสมกับผู้รับสาร โดยพิจารณาว่าผู้รับสารสามารถรับสารที่ส่งมาได้มากน้อยเพียงใด

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา

ฌ็อง เพียเจต์ (Jean Piaget) นักทฤษฎีชาวสวิสผู้สนใจในพัฒนาการของเด็ก ได้เสนอทฤษฎีว่า มนุษย์ทุกคนตั้งแต่เกิดมาพร้อมที่จะสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม มนุษย์มีความสามารถในการจัดรวบรวม ข้อมูล และการซึมซับปรับตัว (assimilation) เมื่อมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมก็จะซึมซับเอา ประสบการณ์ใหม่ ให้รวมเข้าอยู่ในโครงสร้างของสติปัญญา (cognitive structure) โดยจะเป็นการ ตีความ หรือการรับข้อมูลจากสิ่งแวดล้อม เพียเจต์มองว่ามนุษย์นอกจากสามารถปรับตัวเข้ากับ สิ่งแวดล้อมแล้ว ยังสามารถปรับโครงสร้างทางปัญญา (accommodation) ให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมหรือ ประสบการณ์ใหม่ หรือเป็นการเปลี่ยนแปลงความคิดเดิมจากประสบการณ์เดิมให้สอดคล้องกับ สิ่งแวดล้อมใหม่ ซึ่งเป็นความสามารถในการปรับโครงสร้างทางปัญญาขั้นตอนการพัฒนาทางปัญญา เป็นไปตามขั้นตอน

กล่าวได้โดยสรุปว่า เพียเจต์มองว่า ความคิดต่างๆของมนุษย์ คือความสามารถในการปรับตัวให้ เข้ากับสิ่งแวดล้อมระหว่างที่ปรับตัวเพื่อรักษาคุณภาพแห่งชีวิตจะเกิดการเรียนรู้และความคิดขึ้นด้วย พัฒนาการทางความคิด (สติปัญญา) ต่าง ๆ ออกเป็น 2 ระดับ คือ

1. การปรับตัวด้วยการซึมซับ (assimilation)
2. การปรับโครงสร้างทางปัญญา (accommodation)

เขากล่าวต่อไปว่า ผลการทำงานของขบวนการดังกล่าวจะเกิดเป็นโครงสร้าง (schema) ขึ้นในสมอง โครงสร้างต่าง ๆ จะพัฒนาตามระดับอายุและจะสมบูรณ์เมื่ออายุประมาณ 15 ปี เพียเจต์ถือว่าเป็นไป ตามลำดับขั้นจะข้ามขั้นไม่ได้ แต่อัตราของการพัฒนาการจะแตกต่างกันไปในเด็กแต่ละคนอันเนื่องมาจาก ความแตกต่างกัน มีสาเหตุมาจากสิ่งแวดล้อมเป็นสำคัญ เพียเจต์ยังได้แบ่งการพัฒนาการทางสติปัญญา ของมนุษย์เป็น 4 ขั้น ตามลำดับอายุ คือ



1. **ขั้นประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (sensorimotor)** เริ่มตั้งแต่แรกเกิดจนถึงประมาณ 2 ปี วัยนี้เป็นวัยที่มนุษย์ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมด้วยประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายเป็นหลัก

2. **ขั้นความคิดก่อนการปฏิบัติการ (preoperational)** ขั้นนี้เริ่มตั้งแต่อายุประมาณ 1 ปีครึ่ง – 6 ปี เป็นขั้นเริ่มเรียนรู้การพูดและเข้าใจเครื่องหมาย ทำทางที่สื่อความหมายเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น ใช้สัญลักษณ์แทนวัตถุสิ่งของที่อยู่รอบ ๆ ตัว เริ่มมีความสามารถทางภาษา แต่ยังไม่สามารถใช้เหตุผลได้ดีนัก

3. **ขั้นการคิดแบบรูปธรรม (concrete operational)** ขั้นนี้เริ่มจากอายุประมาณ 7–11 ปี พัฒนาการในช่วงนี้มนุษย์สามารถใช้เหตุผลกับสิ่งที่แลเห็นได้ แล้วแบ่งสิ่งแวดล้อมออกเป็นหมวดหมู่ได้ และสามารถคิดย้อนกลับ (Reversibility) ได้

4. **ขั้นการคิดแบบนามธรรม (formal operational)** ขั้นนี้จะเริ่มตั้งแต่อายุประมาณ 11-15 ปี เป็นช่วงที่มนุษย์รู้จักการใช้เหตุผล และเรียนรู้เกี่ยวกับนามธรรมได้ สามารถที่จะตั้งสมมุติฐานและทฤษฎี และเห็นว่าความจริงที่เห็นด้วยการรับรู้ไม่สำคัญเท่ากับการคิดถึงสิ่งที่เป็นไปได้ (possibility) เด็กวัยนี้จึงเป็นเด็กที่เริ่มมีความทะเยอทะยาน ฝันอยากจะเป็นโน่นเป็นนี่

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ได้ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pre-test Post-test Design (เสริมพงศ์ วงศ์กมลลาไสย, 2548: 57) โดยมีลักษณะการวิจัย

ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pre-test Post-test Design

กลุ่ม	Pre-test	Treatment	Post-test
ทดลอง	T1	X	T2

T1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)



X หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ การอ่านและการเขียน
สะกดคำ โดยใช้แบบฝึกทักษะ สื่อประสม

T2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน (Post-test)

ขั้นตอนการดำเนินการ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง รายงาน การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐาน
ภาษาไทย โดยใช้แบบฝึกทักษะสาระภาษาไทย ของ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ปี
การศึกษา 2565 ภาคเรียนที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ จำนวน 280 คน ใช้เวลาใน
การดำเนินการ 11 ชั่วโมง ไม่รวมเวลาทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยมีลำดับขั้นตอน การ
ดำเนินการ

ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การอ่านและ
เขียนคำพื้นฐานภาษาไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

โดยใช้แบบฝึกทักษะสาระภาษาไทย ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ระหว่างการจัด กิจกรรมการ
เรียนการสอนได้บันทึกคะแนนการทำกิจกรรมกลุ่มและการทำแบบฝึกทักษะไว้ทุกครั้ง

เมื่อดำเนินการสอนครบทุกแผนแล้วทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน
(Post-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิมกับก่อนเรียน

การกำหนดระยะเวลาทำการวิจัย ระยะเวลาที่ทำการวิจัยทั้งหมด 20 วัน วันละ 2 ชั่วโมง
โดยผู้วิจัยกำหนดให้นักศึกษาอ่านสะกดคำในแบบตรวจสอบการอ่าน ในแต่ละครั้งอาจารย์ก็จะบันทึก
หลังการอ่านสะกดคำ ลงในตารางบันทึกเพื่อความก้าวหน้าของตัวนักศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัย
เทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 280 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัย
เทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวนนักเรียน 280 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1. แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย
2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย



การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือในการศึกษาตามลำดับ ดังนี้

1. การสร้างแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย นักศึกษา
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ผู้รายงานได้ดำเนินการ
สร้างเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

1.1 ศึกษาสภาพปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ

1.2 ศึกษาหลักสูตร ค้นคว้าข้อมูล คู่มือการจัดการเรียนรู้หลักสูตร

1.3 ศึกษาการสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย กลุ่มสาระ การ
เรียนรู้ภาษาไทย นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 จากเอกสารต่าง ๆ

1.4 ดำเนินการสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย สาระการ
เรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่1จำนวน 6 ชุด

1.5 สร้างแบบประเมินแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ กลุ่มสาระการ
เรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 โดยถามครอบคลุมองค์ประกอบของแบบฝึก
ทักษะ 5 ด้าน คือ

- 1) จุดประสงค์
- 2) เนื้อหา
- 3) รูปแบบ
- 4) การใช้ภาษา
- 5) การวัดและประเมินผล

1.6 นำแบบฝึกทักษะพร้อมแบบประเมินที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่าน เพื่อ
ตรวจสอบความเหมาะสมของแบบฝึกทักษะ ความถูกต้องของภาษา ซึ่งผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

1.7 นำแบบฝึกทักษะไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษา
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตร
พณิชยการ จำนวน 280 คน เพื่อดูเวลาที่ ใช้ ความเหมาะสมของแบบฝึกทักษะ ได้รับความสนใจของ
นักเรียน สอดคล้องกับเนื้อหา

1.8 นำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยไปปรับปรุงแก้ไขแล้ว
นำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปี
การศึกษา 2566



การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านและการเขียนคำพื้นฐาน ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะ ผู้รายงานได้ดำเนินการสร้างตามลำดับ ดังนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักเกณฑ์และวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบอิงเกณฑ์ของบุญชม ศรีสะอาด (2545: 89-90) 35
2. ศึกษาหลักสูตร คู่มือการวัดผลและประเมินผลตามหลักสูตรโรงเรียนวัดป้อมมะปริง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
3. กำหนดเนื้อหาและกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ
4. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
5. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้น เสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมกับข้อ (1.6) เพื่อพิจารณา ความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และประเมินความสอดคล้องระหว่าง แบบทดสอบ กับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์ ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์ ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อสอบนั้นวัดไม่ตรงตามจุดประสงค์
6. นำคะแนนผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง คำถาม กับจุดประสงค์โดยใช้สูตรของ Rowinelli and Hambleton (1977 อ้างถึงใน บุญชม ศรีสะอาด 2545: 64-65)

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษาทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน
2. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ
3. วิเคราะห์หาค่าคะแนนเฉลี่ยและร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการประเมินการทำแบบฝึกทักษะระหว่างเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบตรวจสอบการอ่าน
2. นำคะแนนที่ได้จากการสอบการอ่านมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การคิดคะแนนเป็นร้อยละ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การนำผลจากการสอบการอ่านมาคิดเป็นร้อยละ



เกณฑ์

1. อ่านได้ถูกต้อง = อ่านได้ดีมาก
2. อ่านผิด 1 – 18 คำ = อ่านได้ดี
3. อ่านผิด 19 คำขึ้นไป = ต้องปรับปรุงแก้ไข

ตารางที่ 2 สรุปผลจากการสังเกตพฤติกรรมการอ่านสะกดคำ

จำนวนนักศึกษา	ระดับผลการเรียน		
	(ดีมาก) อ่านได้ถูกต้อง	(ดี) อ่านผิด 1-18 คำ	(ปรับปรุง) อ่านผิด 19 คำขึ้นไป
17			

จากตารางที่ 2 ปรากฏว่าการสังเกตพฤติกรรมการอ่านสะกดคำ ของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง คือผู้เรียนมีพฤติกรรมการอ่านในการเรียนรู้ตอบสนองในระดับที่ดีมากมีจำนวน 4 คน ระดับผลการอ่านที่ดีมีจำนวน 10 คน ระดับผลการอ่านที่ต้องปรับปรุงมีจำนวน 3 คน

การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้แบบสื่อประสม สาระภาษาไทย ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้น ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้รายงานได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการแปลความหมายผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N แทน จำนวนกลุ่มเป้าหมาย

X แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

2. ลำดับขั้นในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะ



ผลการวิจัย

1. การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80 ปรากฏผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 คะแนนเฉลี่ย และร้อยละ เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐาน ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

แบบฝึกทักษะ	คะแนนเต็ม		ร้อยละ
แบบฝึกทักษะที่1	10	7.12	71.25
แบบฝึกทักษะที่2	10	7.68	76.87
แบบฝึกทักษะที่3	10	8.62	86.25
แบบฝึกทักษะที่4	10	8.12	81.25
แบบฝึกทักษะที่5	10	8.31	83.12
แบบฝึกทักษะที่6	10	8.43	84.37
รวม	60	8.04	80.51

จากตารางที่ 2.3 แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 จำนวน 280 คน แบบฝึก มีคะแนนเฉลี่ย 8.04 คิดเป็นร้อยละ 80.51 ดังนั้น แบบฝึกทักษะที่สร้างขึ้นมี ประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้

2. วิเคราะห์หาความแตกต่างระหว่างคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังในตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 4 คะแนนเฉลี่ยและค่าร้อยละของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

คะแนน	จำนวน นักศึกษา	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ
ก่อนเรียน	280	30	315	19.68	65.62
หลังเรียน	280	30	400	25	83.33

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย จากการทดสอบก่อนเรียน เท่ากับ 19.68 คิดเป็นร้อยละ 65.62 ทดสอบหลังเรียน เท่ากับ 25 คิดเป็น



ร้อยละ 83.33 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการอ่านการเขียนคำในภาษาไทยสูงขึ้น

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัย ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการอ่านและเขียนคำพื้นฐาน ภาษาไทย ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ พบว่านักศึกษามีพัฒนาการในการอ่านออกเขียนคำ พัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านนักศึกษาที่ดีขึ้น

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการอ่านและเขียนคำพื้นฐาน ภาษาไทย ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ พบประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 6 แบบ มีประสิทธิภาพ 80.51./83.33 หมายถึง นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานทั้ง 6 แบบ คิดเป็น ร้อยละ 80.51 และได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่าน และการเขียนคำพื้นฐาน คิดเป็นร้อยละ 83.33 แสดงว่าการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะ ที่ ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้อาจเนื่องมาจากการจัด กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสมที่ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการและขั้นตอนการสร้างแบบฝึกทักษะ สื่อประสม ได้ผ่านการตรวจ แนะนำ แก้ไขข้อบกพร่องและประเมินความถูกต้องเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ผ่านการทดลองใช้เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งการทำแบบฝึกทักษะ สื่อประสมช่วยให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น จดจำความรู้ได้นานและคงทนรวมทั้งพัฒนาความรู้ทักษะ และเจตคติด้านต่าง ๆ ของนักศึกษาให้ดียิ่งขึ้น ใช้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้นำเอา กิจกรรมต่าง ๆ มาจัดให้สอดคล้องกันในแต่ละแผน ซึ่งประกอบด้วยเกม ภาพ เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาสาระ ในลักษณะที่จะส่งเสริมสนับสนุนซึ่งกันและกัน โดยถือว่ามีสื่อแต่ละอย่างให้คุณค่าแตกต่างกัน จากเหตุผล ดังกล่าวแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 จึงเป็นแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียน



สะกดคำที่มีประสิทธิภาพซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พนมวัน วรดลย์ (2542: บทคัดย่อ) ได้ศึกษา การสร้างแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า แบบฝึกทักษะ การเขียนสะกดคำมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 87.74/82.11 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงขึ้นมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และตรงกับงานวิจัย ของนิลวรรณ อัคติ (2548: บทคัดย่อ) ได้ ศึกษาการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย เรื่องการผันวรรณยุกต์ โดยใช้ แบบฝึกทักษะชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนกุ้งเกล้า ช่าง คเชนทร์พิทยาคาร สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาภาคเหนือเขต 3 เครื่องมือที่ใช้คือแบบทดสอบ แผนการ จัดการเรียนรู้ แบบฝึกทักษะและ แบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่า แบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพ 87.85/80.91 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบ ฝึกทักษะอยู่ในระดับมาก เช่นเดียวกับ สมใจ นาคศรีสังข์ (2549: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง การ สร้างแบบฝึกทักษะการ อ่านและเขียนสะกดคำจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนตลาดเกาะแรด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครปฐม เขต 2 ในปีการศึกษา 2549 จำนวน 21 คน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนสูงขึ้นกว่าเป้าหมายที่กำหนดไว้ แบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพ 83.98/84.46 ผลการ ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะโดยภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

พัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน ของ นักศึกษาประกาศนียบัตร

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2544). **คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: องค์การ รับส่ง สิ้นค้า และพัสดุภัณฑ์.

กรรณิการ์ พวงเกษม. (2533). **ปัญหาและกลวิธีการสอนภาษาไทยในโรงเรียนประถม**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

คู่มือแนวการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้น พื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.



**การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของพนักงานใน
สำนักงานบริษัทเอกชนเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร**
**Human Resource Development That Affects Operational Efficiency of
Office Staff of Private Companies in Pathumwan Area Bangkok**

ศรินทิพย์ พิริยะสถิต¹, อนันต์ ธรรมชาลัย², สุตาภรณ์ อรุณดี³

¹⁻³ คณะรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, E-mail: srinthip.piri@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของพนักงานในสำนักงานบริษัทเอกชนเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างคือพนักงานบริษัทเอกชนในกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 ตัวอย่าง ทำการสุ่มแบบหลายขั้นตอน ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุคูณ

ผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยการฝึกอบรม การศึกษา และการพัฒนาสามารถร่วมกันอธิบายประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของพนักงานในสำนักงานบริษัทเอกชนเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 77.0 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์, ประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน, พนักงานบริษัทเอกชน

Abstract

The objective of this research was to study the how human resource development affects work efficiency employees in private company offices in Pathumwan District Bangkok. The sample group was 400 people with MultiStage random sampling technique. The research instrument for data collection was questionnaires. The statistic techniques were mean, standard deviation and multiple regression analysis.

The results of the study was found that the factors of training, education and development could be combinedly predictable to the work efficiency employees in private company offices in Pathumwan District Bangkok at with an average of 77.1% which was statistically significant .01.



Keywords: human resource development, efficiency employees, private company offices

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ทรัพยากรมนุษย์ถือเป็นหนึ่งในทรัพยากรพื้นฐานในการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนให้การดำเนินงานนั้นเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล เกิดความสำเร็จในองค์กร มนุษย์ถือเป็นทรัพยากรประเภทเดียวที่มีคุณลักษณะเฉพาะที่ไม่มีองค์กรใดสามารถคัดลอกหรือลอกเลียนได้ ทรัพยากรมนุษย์ถือเป็นทุนชนิดหนึ่งขององค์กรที่มีมูลค่าสูง จัดได้ว่าเป็นทุนมนุษย์หรือทุนทางปัญญาขององค์กร ที่สำคัญที่องค์กรจะมีกลยุทธ์ในการจัดการทรัพยากรนั้นให้มีประสิทธิผล (ชินินทร์ ชุมท พันธ์รักษ์, 2556) นอกจากนั้นทรัพยากรมนุษย์ยังเกี่ยวเนื่องกับความรู้ซึ่งนับเป็นปัจจัยหลักในการดำเนินงานและเป็นผู้สร้างสรรค์ความรู้ นวัตกรรมต่าง ๆ การที่องค์กรมีทรัพยากรมนุษย์ที่มีความรู้ ความสามารถและพร้อมที่จะปฏิบัติงานนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง เมื่อองค์กรมีทรัพยากรที่มีความรู้ ความสามารถทักษะและคุณสมบัติอื่น ๆ เฉพาะด้านแล้วองค์กรจำเป็นต้องมีการตระหนักถึงการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ตนเองมีอยู่ ทั้งนี้เพื่อการพัฒนาองค์กรของตนให้มีความพร้อมและสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพอยู่ตลอดเวลาเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์นับว่าเป็นภารกิจหลักของแต่ละองค์กรที่ต้องดำเนินการ เพราะเป็นปัจจัยที่สำคัญยิ่งที่ส่งผลให้องค์กรมีคุณภาพเป็นที่ยอมรับของสังคม การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นกระบวนการพัฒนาและสร้างความเชี่ยวชาญโดยผ่านการพัฒนาองค์กรและการฝึกอบรมพัฒนาโดยมีวัตถุประสงค์ให้เกิดการปรับปรุงผลการปฏิบัติงาน (คำนาย อภิปรัชญาสกุล, 2556) การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นกระบวนการวางแผนอย่างเป็นระบบเพื่อพัฒนาศักยภาพในการปฏิบัติงานของพนักงานขององค์กรให้สูงขึ้น วิธีการการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ได้แก่ ฝึกอบรม การศึกษา และการพัฒนา เป็นกระบวนการที่ทำให้พนักงานเกิดความรู้ ความเข้าใจ ทันต่อเหตุการณ์เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกเป็นการส่งเสริมและปรับปรุงทักษะการทำงานของพนักงาน ทั้งยังเป็นการเพิ่มพูนความรู้ ความสามารถและเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติงานที่ตนรับผิดชอบให้มีคุณภาพและประสบความสำเร็จเป็นที่น่าพอใจแก่องค์กรนั้นต้องดำเนินการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างต่อเนื่องไม่มีวันจบสิ้น ทั้งนี้เพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการปฏิบัติงานให้สอดคล้องกับสภาพการทำงานขององค์กรทั้งในปัจจุบันและอนาคต แต่การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เสมือนว่าเป็นสิ่งที่สามารถปฏิบัติได้ง่ายแต่ความจริงแล้วในด้านการปฏิบัติการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์จะเกิดปัญหาอย่างมาก โดยปัญหาของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เช่น ผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ ผู้เข้าร่วมอบรม เป็นต้น ซึ่งส่งผลต่อผลลัพธ์ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

องค์กรต่าง ๆ ได้ให้ความสำคัญต่อการพัฒนา “คน” หรือการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ (Human Resource Development) เป็นสำคัญเพื่อเพิ่มประสิทธิผลขององค์กร เพราะมนุษย์สามารถเรียนรู้และ



พัฒนาได้ตลอดชีวิต สามารถเพิ่มประสิทธิภาพได้ด้วยการพัฒนาทางด้านต่าง ๆ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์มีความสำคัญต่อองค์กรเป็นอย่างยิ่ง เพราะถ้าองค์กรมีทรัพยากรมนุษย์ที่ดีและมีคุณภาพก็จะส่งผลให้ประสิทธิผลขององค์กรอยู่ในระดับสูง ช่วยสร้างความมั่นคงและแข็งแกร่งให้แก่องค์กร เพราะการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์จะทำให้ได้บุคคลที่มีความรู้ ความสามารถและความพร้อมเข้ามาเชื่อมโยงภารกิจต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านสภาพแวดล้อมไปอย่างรวดเร็ว ทั้งสภาพแวดล้อมภายในองค์กรและสภาพแวดล้อมภายนอกองค์กร ส่งผลให้ธุรกิจมีการแข่งขันกันอย่างสูงในทุก ๆ ด้าน และเนื่องจากสภาวะแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเหล่านี้มีผลกระทบต่อทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อองค์กร องค์กรจึงต้องปรับตัวให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม เพื่อเป็นการสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขัน ด้วยเหตุนี้องค์กรทุกแห่งจึงต้องมีการลงทุนและพัฒนาในทุก ๆ ด้าน (กันตยา เพิ่มผล, 2550) ทรัพยากรมนุษย์เป็นสิ่งสำคัญและมีค่าที่สุดขององค์กร เนื่องจากทรัพยากรมนุษย์เป็นทุนที่มีค่า เป็นทักษะความสามารถที่มีผลต่อการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจของประเทศ ฉะนั้น องค์กรจึงมุ่งเน้นที่จะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างต่อเนื่อง เพื่อที่จะสามารถตอบสนองตามสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างทันท่วงที รวมไปถึงองค์กรต้องมีศักยภาพในการแข่งขันอย่างแท้จริง (เฉลิมพงศ์ มีสมนัย, 2548)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของพนักงานประจำสำนักงานบริษัทเอกชนในเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร เพื่อให้ผลการศึกษาในครั้งนี้สะท้อนถึงข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และเพื่อนำผลการศึกษาในครั้งนี้มาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาพนักงานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้จะช่วยส่งเสริมหรือสนับสนุนเป็นแนวทางเพื่อให้ผู้ประกอบการบริษัทเอกชนในเขตพื้นที่ที่ทำการวิจัยหรือพื้นที่อื่น ๆ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการยกระดับ ความรู้ ทักษะ ความสามารถ หรือยกระดับประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของบุคลากรในองค์กรได้ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของพนักงานในสำนักงานบริษัทเอกชนเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาระดับประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของพนักงานในสำนักงานบริษัทเอกชนเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของพนักงานในสำนักงานบริษัทเอกชนเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร



สมมติฐานการวิจัย

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัทเอกชน
ในกรุงเทพมหานคร

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ Nadler (1980) ได้กล่าวถึง
การพัฒนา ทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งมีองค์ประกอบ 3 ประการ คือ 1. การฝึกอบรม (Training) เป็น
กิจกรรมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้มุ่งเน้น เกี่ยวกับงานที่ปฏิบัติ อยู่ในปัจจุบัน (Present Job) เป้าหมาย
คือ การยกระดับความรู้ ความสามารถ ทักษะของพนักงานในขณะนั้นให้สามารถทำงานในตำแหน่ง
นั้น ๆ ได้ ผู้ที่ผ่านการฝึกอบรมไปแล้วสามารถนำความรู้ ไปใช้ได้ทันที 2. การศึกษา (Education)
การศึกษานับว่าเป็นวิธีการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์โดยตรง เพราะการให้การศึกษาเป็นการเพิ่มพูน
ความรู้ทักษะ ทักษะคิดตลอดจนเสริมสร้างความสามารถในการปรับตัวในทุก ๆ ด้านให้กับบุคคลถ้า
พิจารณาในองค์การแล้วการศึกษาจะเน้นการเตรียมพนักงานสำหรับในอนาคต (Future Job) เพื่อ
เตรียมพนักงานให้มีความพร้อมที่จะทำงานตามความต้องการ ขององค์การในอนาคต หรืออีกกรณี
หนึ่งการให้ทุนการศึกษาอาจสามารถใช้เพื่อเตรียมพนักงานในการเลื่อนตำแหน่งงานใหม่ ซึ่งอาจต้อง
ใช้ระยะเวลาที่ยาวนาน 3.การพัฒนา (Development) เป็นกระบวนการปรับปรุงองค์การให้มี
ประสิทธิภาพเป็น กิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่ได้มุ่งเน้นที่ตัวงาน (not focus on a job) แต่มีจุดมุ่งเน้น
เพื่อให้เกิดการ เปลี่ยนแปลงตามที่ต้องการการพัฒนาองค์การนั้นจะเป็นการเตรียมความพร้อม
ให้กับ องค์การเพื่อการปฏิบัติงานขององค์การในอนาคต เพื่อให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีต่างๆ ที่เกิดขึ้น
รวมทั้งสิ่งแวดล้อมต่างๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน Peterson; et al. (1953
อ้างถึงใน ประพันธ์ ชัยกิจอุราใจ. 2556) ได้กล่าวไว้ว่าประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน ซึ่งประกอบด้วย
ปัจจัยที่สำคัญ 4 ประการ คือ 1. คุณภาพของงาน (Quality) 2. ปริมาณงาน (Quantity) 3. เวลาใน
การปฏิบัติงาน (Time) และ 4. ค่าใช้จ่าย (Cost) โดยแบ่งออกเป็น 4 มิติ ดังต่อไปนี้ 1. มิติด้าน
คุณภาพของงาน หมายถึง คุณสมบัติของงานบริการ สามารถตอบสนองความต้องการและสร้างให้
เกิดความพึงพอใจได้ 2. มิติด้านปริมาณงาน หมายถึง ปริมาณของงานที่เกิดขึ้นจะต้องเป็นไปตาม
ความคาดหวังขององค์การ 3. มิติด้านเวลา หมายถึง รวดเร็ว มีความเหมาะสมกับงาน และผลงาน
เสร็จตามเวลา ที่กำหนด 4. มิติด้านค่าใช้จ่าย หมายถึงความสามารถในการลดต้นทุน หรือการมี
ทรัพยากรต่ำกว่า ที่กำหนด แต่ยังคงได้ผลตามที่ต้องการ



งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประสิทธิ์ เดชนครินทร์ (2563) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ส่งผลกระทบต่อสมรรถนะในการปฏิบัติงาน ของหัวหน้างานสายการผลิตในโรงงานอุตสาหกรรมอาหาร เพื่อศึกษาปัจจัยด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และเพื่อศึกษาปัจจัยด้านพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีผลกระทบต่อสมรรถนะในการปฏิบัติงานของหัวหน้างานสายการผลิตในโรงงานอุตสาหกรรมอาหาร เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ หัวหน้างานสายการผลิตในโรงงานอุตสาหกรรมอาหารที่ ผลิตเครื่องปรุงรสหรือเครื่องประกอบอาหาร จำนวน 220 คน พบว่า สมรรถนะในการปฏิบัติงานของหัวหน้างานสายการผลิตในโรงงานอุตสาหกรรมอาหาร โดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสมรรถนะหลักมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาสมรรถนะในงานและ สมรรถนะบริหารตามลำดับ ปัจจัยการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านการฝึกอบรมมีค่าเฉลี่ยสูง และจากการ ทดสอบสมมติฐานพบว่า ปัจจัยด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ด้านการฝึกอบรม ด้านการพัฒนาอาชีพ และ ด้านการพัฒนาองค์กรสามารถร่วมอธิบายสมรรถนะปัจจุบันของหัวหน้างานสายการผลิตในอุตสาหกรรม อาหารร้อยละ 32.9 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุดารัช ชัยศร (2563) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของพนักงานผู้ให้บริการทางการแพทย์และการพยาบาล ของโรงพยาบาลเอกชนขนาดใหญ่ในเขตกรุงเทพมหานคร การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาระดับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของพนักงานผู้ให้บริการทางการแพทย์และการพยาบาลในโรงพยาบาลเอกชนขนาดใหญ่ในกรุงเทพมหานคร 2) เพื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของการพัฒนาทรัพยากร มนุษย์ของผู้ให้บริการทางการแพทย์และการพยาบาล โดยจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล กลุ่มตัวอย่างคือพนักงานผู้ให้บริการทางการแพทย์และการพยาบาลของโรงพยาบาลเอกชนขนาดใหญ่ใน กรุงเทพมหานคร จากการกำหนดกลุ่มประชากรแบบไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอนตามวิธีการของคอกแรน โดยกำหนดกลุ่ม ตัวอย่างจำนวน 400 คน พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลด้านอายุ ระดับการศึกษา ระยะเวลาในการปฏิบัติงานและอัตราเงินเดือนที่ได้รับต่างก็มี ความคิดเห็นต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .05 ส่วนปัจจัยส่วนบุคคลด้านเพศ สถานภาพ ตำแหน่ง งานต่างก็มีความคิดเห็นต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ไม่แตกต่างกัน

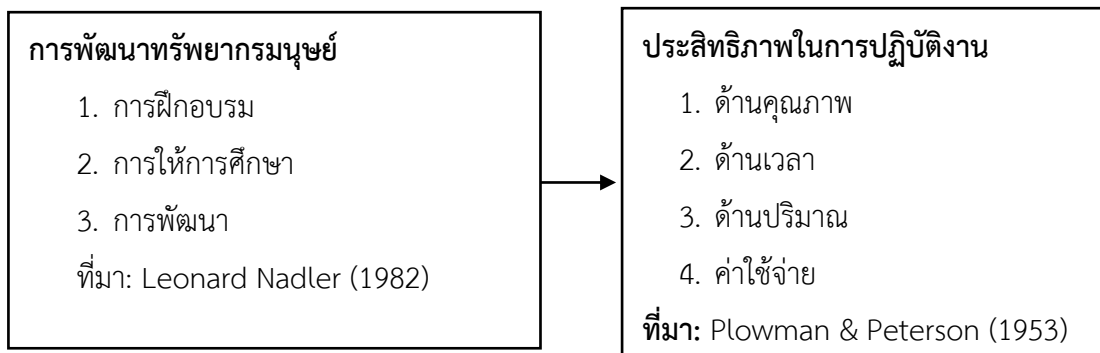
พันธุ์ทิพย์ สุขเสวตร์ (2557) ได้ศึกษา เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างทรัพยากรมนุษย์กับประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท สपोर्टอาร์ท จำกัด มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลกับประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบริษัท สपोर्टอาร์ท จำกัด 2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ทรัพยากรมนุษย์กับประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบริษัท สपोर्टอาร์ท จำกัด ใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ โดยมีแบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประชากรที่ใช้ 20 ใน



การวิจัย ได้แก่ พนักงานบริษัท สपोर्टอาร์ท จำกัด จำนวน 135 คน คำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ด้วยสูตรของ Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 105 คน ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลไม่แตกต่างกัน ไม่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของพนักงานบริษัท สपोर्टอาร์ท จำกัด

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของพนักงานประจำสำนักงานบริษัทเอกชนในเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ของ Leonard Nadler (1982) และแนวคิดเกี่ยวกับประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน ของ Plowman & Peterson (1953) มากำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ พนักงานบริษัทเอกชนในพื้นที่เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร จากอาคารสำนักงานขนาดใหญ่ จำนวน 4 แห่ง ซึ่งไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน ดังนั้นจึงกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรการคำนวณของ W.G.Cochran (1953) โดยการคำนวณใช้ระดับความเชื่อมั่น 95% ค่าความผิดพลาดไม่เกิน 5% ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเท่ากับ 384.16 ตัวอย่าง หรือประมาณ 385 ตัวอย่าง โดยเพิ่มอีก 4% หรือเท่ากับ 15 ตัวอย่าง จะได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน ใช้เกณฑ์ในการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling)



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยครั้งนี้ใช้แบบสอบถามที่สร้างขึ้นมาจาก การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน โดยดัดแปลงเพื่อให้มีความเหมาะสมกับกรอบแนวคิดในการทำวิจัย โดยแบ่งแบบสอบถามออก 4 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของพนักงานบริษัทเอกชนในกรุงเทพมหานคร ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นคำถามปลายเปิดที่ให้อิสระในการเสนอความคิดเห็น

การทดสอบคุณภาพเครื่องมือผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านเพื่อพิจารณาความสมบูรณ์ ถูกต้อง และตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัยและนำมาวิเคราะห์หาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามโดยใช้การหาค่า IOC (The Index of Item-Objective Congruence) ตามวิธีการของ Rovinelli and Hambleton (1978) นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาแล้วไปทำการทดลองใช้ (Try Out) กับ พนักงานบริษัทเอกชนในกรุงเทพมหานคร ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 30 คน และนำแบบสอบถามที่ไปทดลองใช้มาตรวจสอบหาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบัค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาเท่ากับ .785

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (primary data) ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล จากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยได้ทำการแจกแบบสอบถาม จำนวน 400 คน และได้ดำเนินการเก็บแบบสอบถาม จากจำนวนตัวอย่างในแต่ละอาคาร โดยแบ่งเป็นอาคารละ 100 คน
2. ข้อมูลทุติยภูมิ (secondary data) ผู้วิจัย ได้ทำการศึกษาแนวคิดทฤษฎีจากตำราเอกสาร และค้นคว้าจากผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยนำแบบสอบถามที่ได้มาวิเคราะห์และประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ และใช้สถิติในการวิจัย ดังนี้

1. ข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา ตำแหน่งงาน ระยะเวลาการปฏิบัติงาน รายได้ ใช้วิธีหาค่าความถี่ (Frequency) และสรุปผลเป็นค่าสถิติร้อยละ (Percentage)
2. ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์กับประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน ใช้วิธีหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)



3. สถิติในการหาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ สถิติการหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบัก (Cronbach's Alpha Coefficient)

4. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics Analysis) เทคนิคการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

โดยการเลือกตัวแปรอิสระเข้าสมการถดถอยทั้งหมด (Enter Regression) เป็นวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตาม (Y) จำนวน 1 ตัว กับตัวแปรอิสระ (X) ตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป เป็นเทคนิคทางสถิติที่อาศัยความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงระหว่างตัวแปรมาใช้ในการทำนาย โดยเมื่อทราบ ค่าตัวแปรหนึ่งก็สามารถทำนายอีกตัวแปรหนึ่ง

ผลการวิจัย

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของพนักงานในสำนักงานบริษัทเอกชนเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับค่อนข้างสูง เมื่อพิจารณาทางด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านการพัฒนา ($\bar{X}=4.09$, $SD=0.52$) รองลงมา คือ ด้านการศึกษา ($\bar{X}=3.97$, $SD=0.60$) และด้านการฝึกอบรมมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ($\bar{X}=3.88$, $SD=0.41$) ตามลำดับ

ประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานในภาพรวม อยู่ในระดับค่อนข้างสูง ($\bar{X}=4.07$, $SD=0.55$) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านคุณภาพ ($\bar{X}=4.15$, $SD=0.655$) รองลงมาด้านปริมาณ ($\bar{X}=4.14$, $SD=0.699$) ด้านค่าใช้จ่าย ($\bar{X}=4.05$, $SD=0.691$) และด้านเวลา ($\bar{X}=3.93$, $SD=0.585$) ตามลำดับ

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของพนักงานประจำสำนักงานบริษัทเอกชนในเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์	ประสิทธิภาพการปฏิบัติงาน				
	B	SE(b)	Beta	t	Sig.
ค่าคงที่ (Constant)	1.058	.153		6.918	.000
1. ด้านการฝึกอบรม (X_1)	.260	.034	.193	7.566	.000
2. ด้านการศึกษา (X_2)	.227	.031	.247	7.253	.000
3. ด้านการพัฒนา (X_3)	.761	.038	.712	20.199	.000
r	R^2	Adjusted R^2	SE(est.)	F	Sig.
.878	.771	.770	.26824	444.129**	0.000

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของพนักงานประจำสำนักงานบริษัทเอกชนในเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร พบว่า ปัจจัยด้านการฝึกอบรม ด้านการศึกษา ด้านการพัฒนาสามารถร่วมกันอธิบายประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของพนักงานประจำสำนักงานบริษัทเอกชนในเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 77.0 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยสามารถเขียนเป็นสมการ ได้ดังนี้

$$\hat{Y} = 1.058 + .761 (X_3) + .260 (X_1) + .227 (X_2)$$

สรุปผลการวิจัย

จากตารางที่ 1 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของพนักงานในสำนักงานบริษัทเอกชนเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร พบว่า ปัจจัยด้านการฝึกอบรม ด้านการศึกษา ด้านการพัฒนาสามารถร่วมกันอธิบายประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของพนักงานประจำสำนักงานบริษัทเอกชนในเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 77.0 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยปัจจัยด้านการพัฒนาสามารถอธิบายได้สูงสุด (Bata=20.199) รองลงมา คือ ด้านการฝึกอบรม (Bata=7.566) และด้านการศึกษา (Bata=7.253)

อภิปรายผล

ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานในองค์กรของพนักงานในสำนักงานบริษัทเอกชนเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ระดับความคิดพนักงานโดยรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านทั้ง 4 ด้าน มีประเด็นที่ควรนำมาอภิปรายผล ดังนี้

ด้านคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่า โดยรวมมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าอันดับแรก ท่านสามารถจัดลำดับความสำคัญของงานให้เสร็จตามเวลาที่กำหนด การปฏิบัติงานที่ผ่านมาของท่านตรงตามเป้าหมายที่องค์กรกำหนดไว้มีค่าเท่ากัน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รองลงมาการปฏิบัติงานของท่านสามารถตอบสนองความต้องการขององค์กรได้มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รองลงมาท่านได้รับรางวัลหรือคำชมเชยจากผู้บริหารหรือองค์กรของท่านอย่างสม่ำเสมอระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับแนวคิด Herbert A. Simon (1960 อ้างถึงใน เบญจพร กลิ่นสีงาม, 2559) ประสิทธิภาพการปฏิบัติงาน การพิจารณาในงานที่มีประสิทธิภาพสูงสุด เน้นการทำงานที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของประจัญพล วงษ์ดนตรี (2558) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างขีดความสามารถหลักและประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานกรณีศึกษา บริษัท กัสได้รับเบอร์วู้ดตีไซน์ จำกัด พบว่า ประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานอยู่ในระดับปานกลาง และต่างจากงานวิจัยพรทิพย์ เกิดขา (2557) ศึกษาปัจจัยแรงจูงใจที่มีผลต่อประสิทธิภาพ



การทำงานของพนักงานในองค์กรกรณีศึกษานาคกรุงเทพ จำกัด มหาชน เขตปทุมธานี-บางบัวทองอยู่ในระดับมาก

ด้านเวลา ผลการวิจัยพบว่า โดยรวมมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าอันดับแรกองค์กรของท่านมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการลดขั้นตอนในการปฏิบัติงาน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากรองลงมาองค์กรมีเวลาการปฏิบัติงานเป็นไปตามแผนที่กำหนดไว้มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากรองลงมาองค์กรมีการจัดสรรเวลาในการปฏิบัติงานอย่างเหมาะสมกับงาน เช่น OT มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับแนวคิด Stocum (1960 อ้างถึงใน อภิชัย จตุพรวาที, 2557) ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานบุคคลหรือบุคลากรที่มีความพึงพอใจในการทำงานจะนำไปสู่การปฏิบัติงานที่ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของพลิชฐ์ ศรีสุจจริต (2558) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบรรยากาศองค์การและประสิทธิภาพในการทำงาน กรณีศึกษาสำนักป้องกันปราบปรามและควบคุมไฟฟ้า (กรมอุทยานแห่งชาติสัตว์ป่า และพันธุ์พืช) พบว่าประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานมีผลเชิงบวกกับด้านเวลาอยู่ในระดับมาก

ด้านปริมาณ ผลการวิจัยพบว่า โดยรวมมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับแนวคิด John D. Millet (1954 อ้างถึงใน พลิชฐ์ ศรีสุจจริต, 2558) ผลของการปฏิบัติงานที่ทำให้เกิดความพึงพอใจหรือการปฏิบัติงานที่ส่งผลให้งานมีประสิทธิภาพและได้รับผลกำไรจากการปฏิบัติงานที่มีปริมาณงานที่เหมาะสมต่อพนักงาน และมีการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนในการปฏิบัติงาน บุคลากรในองค์กรซึ่งจะทำให้เกิดความพึงพอใจ และความพึงพอใจในการบริการโดยพิจารณาจากด้านต่าง ๆ ดังนี้ การให้บริการอย่างเท่าเทียมกัน (Equitable Service) การให้บริการอย่างรวดเร็วทันเวลา (Timely Service) การให้บริการอย่างเพียงพอ (Ample Service) การให้บริการอย่างต่อเนื่อง (Continuous Service) การให้บริการอย่างก้าวหน้า (Progression Service) หรือแม้กระทั่งในการปฏิบัติงานในองค์กรควรมีการปฏิบัติที่ดีต่อกันในองค์กรจึงจะเกิดการดำเนินงานที่มีความสุขและผลงานออกมาอย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับแนวคิดของ David Pardey (2007 อ้างถึงใน ประภาพร พุกษะศรี, 2557) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนัญญา ทองหอม (2556) ศึกษาอิทธิพลของการจัดการทรัพยากรมนุษย์ที่มีต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรชุมชนมุสลิมชาวสวนปาล์มในระดับมาก

ด้านค่าใช้จ่าย ผลการวิจัยพบว่า โดยรวมมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับแนวคิด Gibson and others (1988 อ้างถึงใน อมรลักษณ์ สุภาพนิจ, 2556) อัตราส่วนของผลผลิตต่อปัจจัยการวัดประสิทธิภาพการจะวัดตัวบ่งชี้หลายอย่างประกอบด้วย อัตราการได้รับผลตอบแทนค่าใช้จ่าย ผลผลิตสูญเสียเปล่าหรือสิ้นเปลืองในการใช้ทรัพยากรและกำไรต่าง ๆ ขององค์กร ดังนั้นบุคลากรในองค์กรควรใช้กันใช้ทรัพยากรสิ่งแวดล้อม และทรัพยากรภายในองค์กรให้เกิดความคุ้มค่า



ที่สุดสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนัชพร พัฒนจันทร์ (2558) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานด้านการใช้ภาษาอังกฤษของข้าราชการตำรวจตรวจคนเข้าเมือง ด้านตรวจคนเข้าเมืองท่าอากาศยานกรุงเทพฯ พบว่าด้านค่าใช้จ่ายมีความเหมาะสมกับผลงานที่ออกมาอยู่ในระดับมากและงานวิจัยของ กรสรรรค์ เอนกศัทยพงค์ (2556) ศึกษากระบวนการบริหารทรัพยากรมนุษย์ที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของอุตสาหกรรมยานยนต์และชิ้นส่วน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ด้านคุณภาพงาน เพื่อให้การปฏิบัติงานของบุคลากรไม่มีข้อผิดพลาดหรือมีน้อยที่สุดอยู่ในระดับ ที่องค์กรสามารถยอมรับได้ องค์กรควรมีการกำหนดมาตรฐานแนวทางปฏิบัติในการตรวจสอบคุณภาพงานตรวจสอบ ที่ชัดเจน
2. ด้านเวลา เพื่อให้บุคลากรใช้เวลาได้อย่างคุ้มค่าและได้งานที่มีคุณภาพออกมาตรงตามเป้าหมาย ขององค์กร องค์กรควรวิเคราะห์ขั้นตอนการทำงานเพื่อลดขั้นตอนที่ไม่จำเป็นซึ่งจะส่งผลต่อการลดระยะเวลาในการทำงาน
3. ด้านปริมาณงาน เพื่อให้องค์กรได้ปริมาณผลผลิตตามที่กำหนดไว้ องค์กรควรมีการจัดโครงสร้างองค์กรให้ปริมาณงานและผู้ปฏิบัติงานมีจำนวนที่สอดคล้องกัน กำหนดแผนงานที่

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาถึงตัวแปรอื่น ๆ ที่คาดว่าจะอาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของพนักงาน เช่น คุณภาพชีวิต การเป็นสมาชิกที่ดี เป็นต้น
2. การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงปริมาณควรใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพร่วมด้วยเพื่อให้ได้มุมมองที่มีความลุ่มลึกมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กรสรรรค์ เอนกศัทยพงค์. (2556). กระบวนการบริหารทรัพยากรมนุษย์ที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของอุตสาหกรรมยานยนต์และชิ้นส่วน. วิทยานิพนธ์ หลักสูตรปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทั่วไป คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

ธนัชพร พัฒนจันทร์. (2558). ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานด้านการใช้ภาษาอังกฤษของข้าราชการตำรวจตรวจคนเข้าเมือง ด้านตรวจคนเข้าเมืองท่าอากาศยานกรุงเทพฯ. การค้นคว้าอิสระหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร.



- ประจัญพล วงษ์คนตรี. (2558). **ความสัมพันธ์ระหว่างขีดความสามารถหลักและประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน กรณีศึกษา บริษัท กัสโต้ รับเบอร์ วัสดุไซนซ์ จำกัด.** การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรมนุษย์ วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- ประภาพร พงษ์ชะศรี. (2557). **ปัจจัยค่าตอบแทนที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท สยามแม็คโคร จำกัด (มหาชน) ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล.** การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรมนุษย์ วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม..จัดการทรัพยากรมนุษย์ วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- พรทิพย์ เกิดขา. (2557). **ปัจจัยแรงจูงใจที่มีผลต่อประสิทธิภาพการทำงานของพนักงานในองค์กร กรณีศึกษาร้านอาหารนครกรุงเทพ จำกัด มหาชน เขตปทุมธานี-บางบัวทอง.** หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร
- พลีษฐ์ ศรีสุจริต. (2558). **ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบรรยากาศองค์การและประสิทธิภาพในการทำงาน กรณีศึกษา สำนักป้องกันปราบปราม และควบคุมไฟฟ้า (กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่าและพันธุ์พืช).** การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ ทรัพยากรมนุษย์ วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- พันธุ์ทิพย์ สุขเสวตร์. (2557). **ความสัมพันธ์ระหว่างทรัพยากรมนุษย์กับประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท สपोर्टอาร์ท จำกัด.** การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรมนุษย์ วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- อภิชัย จตุพรวาที. (2557). **ปัจจัยที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของอาสาสมัครคุมประพฤติจังหวัดนครสวรรค์.** วิทยานิพนธ์ปริญญาพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- อมรลักษณ์ สุภาพินิ. (2556). **ความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติงานทางการบัญชีกับประสิทธิภาพการทำงานของนักบัญชีในสถาบันอุดมศึกษาของไทย.** รายงานการวิจัยที่ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยศรีปทุม คณะการบัญชี มหาวิทยาลัยศรีปทุม ขอนแก่น.
- Cochran, W.G. (1953). **Sampling Techniques.** New York: John Wiley & Sons.
- Herzberg, F. (1959). **The Motivation o Work.** New York: Wiley. Holloway, J.C.
- Leonard Nadler. (1980). **Corporate Human Resources Development.** New York: American for Training and Development.



สมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของพนักงานเทศบาลตำบลปลายบาง
อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี
Core Competency of PLai Bang Municipality Staff, Banggruay District,
Nonthaburi Province

ปิยะพงษ์ ขำแจ่ม¹, สุตาภรณ์ อรุณดี², อนันต์ ธรรมชาลัย³

¹⁻³รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการภาครัฐและเอกชน มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ,

E-mail: piyapong.kamj@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานและเปรียบเทียบสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของพนักงานจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ พนักงานเทศบาลตำบลปลายบาง อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี จำนวน 160 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ และการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบถามข้อมูลส่วนบุคคล และแบบประเมินสมรรถนะหลักของพนักงานค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.83 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนความเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว

ผลการวิจัย พบว่า พนักงานมีสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานโดยรวมอยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.45$, $SD=0.59$) โดยด้านการทำงานเป็นทีมมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X}=4.54$, $SD=0.54$) รองลงมา ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ และด้านการยึดมั่นในความถูกต้อง ซอบธรรมและจริยธรรม ($\bar{X}=4.46$, $SD=0.60$) น้อยที่สุดด้านความเข้าใจในองค์กรและระบบงาน ($\bar{X}=4.38$, $SD=0.62$) เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของพนักงานจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลด้านอายุ และการศึกษาที่แตกต่างกัน พนักงานจะมีสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : สมรรถนะหลักในการปฏิบัติงาน, องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น, พนักงานท้องถิ่น

Abstract

This research on core competencies in work performance of employees of Plai Bang Subdistrict, Bang Kruai District, Nonthaburi Province, aimed to study the



level of core competencies in employees work performance and compare core competencies in work performance of employees classified by personal factors. Samples were 160 people. The collecting data methods were stratified sampling and simple random sampling. The tools were personal information questionnaires and employee core competency assessment forms and the reliability value is .83. This research used statistics to present frequencies, percentages, means, t-test and used the One-way ANOVA test.

The results of the research found that the overall core competencies of employees was at the highest level ($=4.45$, $SD=0.59$). The teamwork aspect had the highest average ($\bar{X}=4.54$, $SD=0.54$), followed by results orientation and adherence to correctness, righteousness and ethics ($\bar{X}=4.46$, $SD=0.60$) and least in understanding of the organization and work system ($\bar{X}=4.38$, $SD=0.62$). When comparing the differences in the main competencies of employees classified by personal factors, age and educational background, employees have significantly different core competencies in performing their jobs at the .05.

Keywords: core competencies in work performance, local government, government employees

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สมรรถนะมีความสำคัญต่อการปฏิบัติงานของคนในองค์กรเพราะมีประโยชน์ต่อผู้ปฏิบัติงาน หน่วยงาน องค์กร และการบริหารทรัพยากรมนุษย์โดยรวมที่ช่วยให้การคัดสรรบุคคลมีลักษณะที่ดี ทั้งความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมที่เหมาะสมกับงาน เพื่อให้การปฏิบัติงานให้สำเร็จตามความต้องการขององค์กรที่แท้จริง เมื่อนำแนวคิดสมรรถนะมาใช้ในองค์กรจะช่วยในการบริหารทรัพยากรมนุษย์ มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เพื่อสนับสนุนให้พนักงานแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมกับงาน และส่งเสริมให้ปฏิบัติงานในหน้าที่ได้ดียิ่งขึ้น โดยสมรรถนะหลักเป็นคุณลักษณะที่พนักงานทุกคนในองค์กรจำเป็นต้องมี เพื่อให้สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้บรรลุตามเป้าหมายองค์กร ความสามารถในการปฏิบัติงานของพนักงานในองค์กรถือว่ามีสำคัญต่อการแสดงศักยภาพในการทำงานเป็นอย่างยิ่ง เพื่อให้การพัฒนามีประสิทธิภาพเพราะการทำงานเป็นกิจกรรมหลักที่ทุกคนต้องปฏิบัติร่วมกันในองค์กร



จากการศึกษา พบว่า ปัญหาหลักที่พนักงานประสบขณะปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับความรู้ ทักษะ และทัศนคติ เกิดจากการขาดความมุ่งมั่นในการปฏิบัติงาน ขาดความคิดสร้างสรรค์ ผลงาน ขาดความตั้งใจและความพยายามมีจิตสำนึกของการเป็นพนักงานของรัฐ ขาดความสนใจใฝ่รู้ และการส่งเสริมความรู้ความสามารถในการปฏิบัติงาน ขาดการศึกษาค้นคว้า และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง จนไม่สามารถนำความรู้และเทคโนโลยีเข้ากับการปฏิบัติงาน หากนำหลักสมรรถนะในการปฏิบัติงานมาใช้ภายในองค์กรที่มีคุณลักษณะ 5 ด้าน ประกอบด้วย ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ ด้านการบริการที่ดี ด้านการส่งเสริมความเชี่ยวชาญเฉพาะในงาน ด้านการยึดมั่นในความถูกต้องชอบธรรม จริยธรรม และการทำงานเป็นทีม จะเป็นแนวทางในการนำมาปรับใช้และปฏิบัติกับพนักงานให้เกิดผลดีต่อตัวบุคคลและองค์กร (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน, 2552)

ปัจจุบันองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นโดยคณะกรรมการมาตรฐานการบริหารงานบุคคลส่วนท้องถิ่น (กถ.) กระทรวงมหาดไทย ได้จัดทำสมรรถนะหลักของบุคลากรองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ออกเป็น 5 ด้าน คือ ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ ด้านการยึดมั่นในความถูกต้องและจริยธรรม ความเข้าใจในองค์กรและระบบงานการบริการเป็นเลิศ และการทำงานเป็นทีม (คณะกรรมการมาตรฐานการบริหารงานบุคคลส่วนท้องถิ่น, 2558) ซึ่งเทศบาลเป็นองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีหน้าที่ในการพัฒนาท้องถิ่นในเขตพื้นที่ให้เจริญก้าวหน้า สามารถแก้ปัญหา และตอบสนองความต้องการของประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการบริหารจัดการให้บรรลุเป้าหมายได้นั้นจำเป็นต้องพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีความรู้ความสามารถ ซึ่งการพัฒนาสมรรถนะบุคลากรที่พร้อมนำนวัตกรรมใหม่ ๆ ไปประยุกต์ใช้ โดยโครงสร้างการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน เพื่อนำมาซึ่งการพัฒนาสมรรถนะ

การเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน การจัดสวัสดิการเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของพนักงาน โดยการจัดการทรัพยากรมนุษย์ในปัจจุบันและอนาคตต้องเป็นภาระหน้าที่ที่สำคัญในการสร้างกลยุทธ์ร่วมกับหน่วยงาน วิสัยทัศน์ในการบริหารงานและคน จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้บริหารต้องร่วมกันสร้างให้เกิดขึ้น โดยการดำเนินกิจกรรมในองค์กรต้องอาศัยบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการขับเคลื่อนภารกิจให้สำเร็จ การปฏิบัติหน้าที่ให้กับเจ้าหน้าที่ เพื่อให้การปฏิบัติงานมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลตามนโยบายและวิสัยทัศน์ที่ตั้งไว้ และเพื่อประโยชน์ต่อคณะผู้บริหารในการนำข้อมูลที่ได้ไปเป็นแนวทางในการบริหารจัดการองค์กรให้สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาสมรรถนะของพนักงานเทศบาลตำบลปลายบางอำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี และเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการนำข้อมูลที่ได้ไปวางแผนและพัฒนาสมรรถนะในการปฏิบัติงานของพนักงานในองค์กรต่อไป



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของพนักงานเทศบาลตำบลปลายบาง อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี
2. เพื่อเปรียบเทียบสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของพนักงานเทศบาลตำบลปลายบาง อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

สมมติฐานการวิจัย

ปัจจัยส่วนบุคคล ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา ระดับตำแหน่ง และระยะเวลา การปฏิบัติงานที่แตกต่างกันส่งผลต่อสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานพนักงานแตกต่างกัน

แนวคิดและทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

แนวคิดและทฤษฎี

สมรรถนะ หมายถึง ทักษะ ความรู้ ความสามารถ ความชำนาญ แรงจูงใจ หรือคุณลักษณะ ที่เหมาะสมของบุคคลที่สามารถปฏิบัติงานได้สำเร็จ

สมรรถนะหลัก หมายถึง ความสามารถหลักที่พนักงานในองค์กรจำเป็นต้องมีร่วมกัน เพื่อให้เกิดพฤติกรรมและค่านิยมในการถือปฏิบัติร่วมกันให้เกิดประโยชน์ต่อองค์กร

องค์ประกอบของสมรรถนะหลักองค์กรองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น ประกอบด้วย 5 ประการ ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการมาตรฐานการบริหารงานบุคคลส่วนท้องถิ่น, 2558)

1. การมุ่งผลสัมฤทธิ์ (Achievement motivation) คือ ความตั้งใจ ความขยัน หมั่นเพียร ปฏิบัติงานเพื่อให้ได้ผลงานตามเป้าหมาย และมาตรฐานที่องค์กรกำหนดไว้ รวมถึงความมุ่งมั่นในการปรับปรุงพัฒนาผลงานและกระบวนการปฏิบัติงานให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพสูงสุด

2. การยึดมั่นในความถูกต้องและจริยธรรม (Integrity) คือ การครองตน และประพฤติปฏิบัติถูกต้องตามหลักกฎหมาย คุณธรรมจริยธรรม และแนวทางในวิชาชีพของตน โดยมุ่งประโยชน์ของประชาชนมากกว่าประโยชน์ส่วนตัว เพื่อเป็นกำลังสำคัญในการสนับสนุนผลักดันให้ภารกิจหลักขององค์กรบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

3. ความเข้าใจในองค์กรและระบบงาน (Expertise) คือ ความเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้ ความสัมพันธ์เชื่อมโยงของเทคโนโลยี ระบบกระบวนการทำงานและมาตรฐานการทำงานของตนเอง และของหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติหน้าที่ให้บรรลุผล รวมถึงความสามารถในการมองภาพใหญ่และการคาดการณ์เพื่อเตรียมการรองรับการเปลี่ยนแปลงต่อระบบและกระบวนการทำงาน



4. การบริการเป็นเลิศ (Service mind) คือ การให้บริการที่ดีแก่ผู้รับบริการหรือประชาชน ด้วยความใส่ใจในความต้องการที่แท้จริงของผู้รับบริการหรือประชาชน อีกทั้งโดยมุ่งประโยชน์และความพึงพอใจของผู้รับบริการหรือประชาชนเป็นหลัก

5. การทำงานเป็นทีม (Team work) คือ การมีจิตสำนึกในความสมานฉันท์ ความร่วมมือกัน ปฏิบัติหน้าที่ในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของทีมเพื่อให้ทีมงานบรรลุเป้าหมายร่วมกันได้ โดยมีลักษณะที่สำคัญของทีม ประกอบด้วย การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของบุคคล การมีจุดมุ่งหมายและเป้าหมายร่วมกัน การมีโครงสร้างของทีมหรือกลุ่ม และสมาชิกมีบทบาทและมีความรู้สึกร่วมกัน

การบริหารงานเทศบาล ประกอบด้วย นายกเทศมนตรี และคณะผู้บริหาร ทำหน้าที่กำหนดนโยบายวางนโยบาย แนวทางการปฏิบัติงานในการพัฒนาท้องถิ่น รับผิดชอบควบคุม จัดทำให้เป็นไปตามแผน สำหรับสภาเทศบาล จะทำหน้าที่การตราเทศบัญญัติโดยไม่ขัดหรือแย้งกับตัวบทกฎหมาย ซึ่งใช้บังคับแก่บุคคลทั่วไปในเขตเทศบาล หรือปฏิบัติการให้เป็นไปตามอำนาจหน้าที่ของเทศบาล และตามที่กฎหมายบัญญัติ และให้อำนาจไว้ซึ่งจะเห็นได้ว่าในกรณีหลังกฎหมายได้ให้อำนาจแก่สภาเทศบาลมากในการวางนโยบายและการควบคุมการบริหารงานของนายกเทศมนตรี และคณะผู้บริหาร การใช้อำนาจที่นับว่าสำคัญที่สุดของสภาเทศบาลในกรณีนี้ คือ การพิจารณาตราเทศบัญญัติงบประมาณประจำปี นับว่าสภาเทศบาลได้ใช้อำนาจสูงสุดในการบริหารและควบคุมนายกเทศมนตรี คณะผู้บริหาร

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ดวงรัตน์ ธรรมสโรช (2563) ศึกษาการพัฒนาสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของบุคลากรองค์กรบริหารส่วนตำบล จังหวัดสระบุรี ผลการวิจัย พบว่า สมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของบุคลากรโดยรวมอยู่ระดับมาก ระดับความต้องการในการพัฒนาสมรรถนะหลักของบุคลากรโดยรวมอยู่ระดับมาก ลำดับความต้องการในการพัฒนาสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของบุคลากร ตั้งแต่ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ ด้านการส่งเสริมความเชี่ยวชาญในอาชีพ ด้านการบริการที่ดี ด้านยึดมั่นในความถูกต้อง ชอบธรรมและจริยธรรม และด้านการทำงานเป็นทีม ตามลำดับ

ปิยวรรณ เกษดี และบำเพ็ญ ไชตรีโสภณ (2563) ศึกษาการพัฒนาสมรรถนะในการปฏิบัติงานของบุคลากรองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยในการปฏิบัติงานโดยรวมและรายด้านมีความคิดเห็นอยู่ระดับมาก การพัฒนาสมรรถนะในการปฏิบัติงานโดยรวมและรายด้าน มีความคิดเห็นอยู่ระดับมาก ปัจจัยในการปฏิบัติงานด้านความก้าวหน้าของงานและด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาสมรรถนะการปฏิบัติงานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ด้านการสนับสนุนของผู้บังคับบัญชา มีความสัมพันธ์กับการพัฒนาสมรรถนะการปฏิบัติงานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ



.01 และด้านลักษณะงานที่ปฏิบัติมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาสมรรถนะการปฏิบัติงานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า ตัวแปรสมรรถนะด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ ด้านการยึดมั่นในความถูกต้องและจริยธรรม ด้านความเข้าใจในองค์กรและระบบงาน ด้านการบริการเป็นเลิศด้านการทำงานเป็นทีมส่งผลต่อประสิทธิผลการปฏิบัติงาน การวิจัยครั้งนี้จึงได้นำเอาสมรรถนะดังกล่าวซึ่งประกอบไปด้วย องค์ประกอบเกี่ยวกับสมรรถนะหลักมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้นำแนวคิดสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการบริหารงานบุคคลส่วนท้องถิ่น เรื่อง กำหนดมาตรฐานกลางการบริหารบุคคลส่วนท้องถิ่น ฉบับที่ 4 ลงวันที่ 26 ธันวาคม 2558 (คณะกรรมการมาตรฐานบริหารงานบุคคลส่วนท้องถิ่น. 2558) มาเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม (Questionnaires) โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ พนักงานที่ปฏิบัติงานเทศบาลตำบลปลายบาง อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี จำนวน 267 คน (กองการเจ้าหน้าที่ สำนักงานเทศบาลตำบลปลายบาง เข้าถึงข้อมูล 15 มิถุนายน 2566) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ พนักงานที่ปฏิบัติงานเทศบาลตำบลปลายบาง อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี ที่ปฏิบัติงานในตำแหน่งข้าราชการ ลูกจ้างประจำ พนักงานจ้างตาม



ภารกิจ พนักงานจ้างทั่วไป จำนวน 160 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ และการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากแนวคิดสมรรถนะเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของพนักงาน ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ระดับสายงาน และระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน ข้อคำถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list)

ส่วนที่ 2 แบบประเมินสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของพนักงานเทศบาลตำบลปลายบาง อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี แบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ ด้านการยึดมั่นในความถูกต้องชอบธรรมจริยธรรม ด้านความเข้าใจในองค์กรและระบบงาน ด้านการบริการเป็นเลิศ และด้านการทำงานเป็นทีม ซึ่งแบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scales) ของลิเคิร์ต (Likert, 1970) 5 ระดับ ตั้งแต่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อยและน้อยที่สุด มีเกณฑ์การให้คะแนน 5, 4, 3, 2, 1 ตามลำดับ จำนวน 25 ข้อ แบ่งออกเป็นด้านละ 5 ข้อ มีเกณฑ์การแปลความหมาย โดยใช้ค่าเฉลี่ย ดังนี้ (มนตรี พิริยะกุล, 2551)

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00	หมายถึง สมรรถนะการปฏิบัติงานอยู่ระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20	หมายถึง สมรรถนะการปฏิบัติงานอยู่ระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40	หมายถึง สมรรถนะการปฏิบัติงานอยู่ระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60	หมายถึง สมรรถนะการปฏิบัติงานอยู่ระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80	หมายถึง สมรรถนะการปฏิบัติงานอยู่ระดับน้อยที่สุด

ผู้วิจัยได้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ โดยนำแบบสอบถามที่แก้ไขตามข้อเสนอแนะอาจารย์ที่ปรึกษาไปทดลองเก็บข้อมูล (Try Out) กับพนักงานองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ราย และนำแบบสอบถามมาหาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ที่จะต้องมีค่าความเชื่อมั่น .70 ขึ้นไป ตามวิธีของ Cronbach ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่น 0.84

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากมหาวิทยาลัย เพื่อขอความร่วมมือในการให้ข้อมูลจากพนักงานกลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถาม
2. ดำเนินการแจกแบบสอบถามด้วยตนเองกับกลุ่มตัวอย่าง



3. เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลครบตามจำนวนที่กำหนดครบเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยนำแบบสอบถามมาตรวจสอบความสมบูรณ์ และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ได้จัดลำดับการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็นขั้นตอน โดยอาศัยการประมวลผลจากโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ (Statistical Package for the Social Sciences for windows) วิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของพนักงาน โดยใช้สถิติ ค่าความถี่ และค่าร้อยละ

ตอนที่ 2 แบบประเมินสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของพนักงาน โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบระดับสมรรถนะในการปฏิบัติงานของพนักงาน โดยเปรียบเทียบระหว่างตัวแปร 2 กลุ่ม ใช้การทดสอบ Independent t-test และการเปรียบเทียบระหว่างตัวแปรที่แตกต่างกัน 3 กลุ่มขึ้นไป ใช้การทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) เพื่อใช้กับการทดสอบความแตกต่าง

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับ สมรรถนะในการปฏิบัติงานของพนักงาน ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ จำแนกรายข้อ (n=160)

สมรรถนะด้านมุ่งผลสัมฤทธิ์	\bar{X}	SD	ระดับ
1. การทำงานตรงตามเป้าหมายที่ผู้บังคับบัญชากำหนด	4.48	0.58	มากที่สุด
2. การทำงานในหน้าที่ให้ดีที่สุดและถูกต้อง	4.54	0.55	มากที่สุด
3. การปรับปรุงและพัฒนาวิธีการทำงานเพื่อให้ได้ผลงานที่ดี	4.49	0.58	มากที่สุด
4. การยอมรับวิธีการทำงานแบบใหม่ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีประสิทธิภาพมากกว่าเดิม	4.38	0.65	มากที่สุด
5. การมุ่งมั่นปฏิบัติงานที่รับผิดชอบให้สำเร็จโดยไม่คำนึงว่าจะหมดเวลาการทำงาน	4.44	0.66	มากที่สุด
โดยรวม	4.46	0.60	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า พนักงานมีสมรรถนะในการปฏิบัติงานด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ โดยรวม อยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.46$, $SD=0.60$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ อยู่ระดับมากที่สุดทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือข้อที่ 2 การทำงานในหน้าที่ให้ดีที่สุดและถูกต้อง ($\bar{X}=4.54$, $SD=0.55$) และ



น้อยที่สุดในข้อที่ 4 การยอมรับวิธีการทำงานแบบใหม่ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีประสิทธิภาพมากกว่าเดิม ($\bar{X}=4.38, SD=0.65$)

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับ สมรรถนะการปฏิบัติงานของพนักงานด้านการยึดมั่นในความถูกต้องชอบธรรม และจริยธรรม จำแนกรายข้อ (n=160)

สมรรถนะด้านการยึดมั่นในความถูกต้องชอบธรรมและ จริยธรรม	\bar{X}	SD	ระดับ
1. ความซื่อสัตย์สุจริตปฏิบัติหน้าที่ด้วยความรับผิดชอบ โปร่งใสและเป็นธรรม	4.50	0.62	มากที่สุด
2. การยึดมั่นในหลักการและจรรยาบรรณในการทำงาน	4.55	0.57	มากที่สุด
3. การแสดงความคิดเห็นอย่างเปิดเผยตรงไปตรงมา	4.43	0.62	มากที่สุด
4. การปฏิบัติต่อผู้ร่วมงานด้วยความเสมอภาคโดยไม่คำนึงพวกพ้อง	4.37	0.61	มากที่สุด
5. การปฏิบัติตามกฎระเบียบวินัยโดยเคร่งครัด	4.48	0.59	มากที่สุด
โดยรวม	4.46	0.60	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า พนักงานมีสมรรถนะในการปฏิบัติงานด้านการยึดมั่นในความถูกต้องชอบธรรมและจริยธรรม โดยรวมอยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.46, SD=0.60$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้ออยู่ระดับมากที่สุดทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือข้อที่ 2 การยึดมั่นในหลักการและจรรยาบรรณในการทำงาน ($\bar{X}=4.55, SD=0.57$) และน้อยที่สุดคือข้อที่ 4 การปฏิบัติต่อผู้ร่วมงานด้วยความเสมอภาคโดยไม่คำนึงถึงพวกพ้อง ($\bar{X}=4.37, SD=0.61$)

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับ สมรรถนะการปฏิบัติงานของพนักงานด้านความเข้าใจในองค์กรและระบบงาน จำแนกรายข้อ (n=160)

สมรรถนะด้านความเข้าใจในองค์กรและระบบงาน	\bar{X}	SD	ระดับ
1. ความเข้าใจในการเชื่อมโยงเทคโนโลยีเข้ากับระบบการทำงานขององค์กรเป็นอย่างดี	4.32	0.66	มากที่สุด
2. การพัฒนาความรู้ความสามารถด้านกระบวนการทำงานเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาองค์กร	4.42	0.56	มากที่สุด
3. การเชื่อมโยงเทคโนโลยีระบบกระบวนการทำงานและมาตรฐานการทำงานของตนเองเข้ากับหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	4.34	0.61	มากที่สุด



ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับ สมรรถนะการปฏิบัติงานของพนักงาน
ด้านความเข้าใจในองค์กรและระบบงาน จำแนกรายข้อ (n=160) (ต่อ)

สมรรถนะด้านความเข้าใจในองค์กรและระบบงาน	\bar{X}	SD	ระดับ
4. ความสามารถในการมองภาพใหญ่ขององค์กรได้ เพื่อการคาดการณ์ทิศทางขององค์กรในอนาคต	4.25	0.70	มากที่สุด
5. ความพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อ ระบบและกระบวนการทำงานขององค์กร	4.36	0.60	มากที่สุด
โดยรวม	4.38	0.62	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า พนักงานมีสมรรถนะในการปฏิบัติงานด้านความเข้าใจในองค์กรและระบบงาน โดยรวมอยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.38$, $SD=0.62$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้ออยู่ระดับมากที่สุดทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือข้อที่ 2 การพัฒนาความรู้ความสามารถด้านกระบวนการทำงานเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาองค์กร ($\bar{X}=4.42$, $SD=0.56$) และน้อยที่สุดคือข้อที่ 4 ความสามารถในการมองภาพใหญ่ขององค์กรได้ เพื่อการคาดการณ์ทิศทางขององค์กรในอนาคต ($\bar{X}=4.25$, $SD=0.70$)

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับ สมรรถนะการปฏิบัติงานของพนักงาน
ด้านการบริการที่เป็นเลิศ จำแนกรายข้อ (n=160)

สมรรถนะด้านการบริการที่เป็นเลิศ	\bar{X}	SD	ระดับ
1. การให้ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องและชัดเจนแก่ผู้รับบริการ	4.41	0.64	มากที่สุด
2. การให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์แก่ผู้รับบริการ	4.43	0.63	มากที่สุด
3. การประสานงานภายในหน่วยงานและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้รับบริการได้รับบริการที่รวดเร็ว	4.39	0.64	มากที่สุด
4. การให้บริการด้วยความกระตือรือร้น	4.46	0.62	มากที่สุด
5. การให้บริการด้วยความสุภาพ ยิ้มแย้มแจ่มใสและเป็นมิตร	4.51	0.57	มากที่สุด
โดยรวม	4.44	0.62	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า พนักงานมีสมรรถนะในการปฏิบัติงานด้านการบริการที่เป็นเลิศโดยรวมอยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.44$, $SD=0.62$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้ออยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อโดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือข้อที่ 5 การให้บริการด้วยความสุภาพ ยิ้มแย้มแจ่มใสและเป็นมิตร ($\bar{X}=$



4.51, SD=0.57) และน้อยที่สุดคือข้อที่ 3 การประสานงานภายในหน่วยงานและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้รับบริการได้รับบริการที่รวดเร็ว (\bar{X} =4.39, SD=0.64)

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับ สมรรถนะการปฏิบัติงานของพนักงาน
ด้านการทำงานเป็นทีม จำแนกรายข้อ (n=160)

สมรรถนะด้านการทำงานเป็นทีม	\bar{X}	SD	ระดับ
1. การตั้งใจทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.51	0.54	มากที่สุด
2. การมีส่วนร่วมในการทำงานของทีมงาน หน่วยงาน หรือองค์กร	4.57	0.54	มากที่สุด
3. การร่วมสร้างสมรรถนะของผู้ปฏิบัติงาน	4.49	0.54	มากที่สุด
4. การดำรงรักษาสัมพันธ์ภาพความเป็นทีมงาน	4.52	0.56	มากที่สุด
5. การให้ความร่วมมือในการทำงานกับเพื่อนร่วมงาน เพื่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด	4.61	0.55	มากที่สุด
โดยรวม	4.54	0.54	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 พบว่า สมรรถนะในการปฏิบัติงานของพนักงานด้านการทำงานเป็นทีม โดยรวมอยู่ระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.54, SD=0.54) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้ออยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือข้อที่ 5 การให้ความร่วมมือในการทำงานกับเพื่อนร่วมงานเพื่อ ประสิทธิภาพและการมีประสิทธิผลสูงสุด (\bar{X} =4.61, SD=0.55) และน้อยที่สุดคือข้อที่ 3 การร่วม สร้างสมรรถนะของผู้ปฏิบัติงาน (\bar{X} =4.49, SD=0.54)

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับ สมรรถนะการปฏิบัติงานของพนักงาน
จำแนกรายด้าน (n=160)

สมรรถนะหลัก	\bar{X}	SD	ระดับ
1. ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์	4.46	0.60	มากที่สุด
2. ด้านการยึดมั่นในความถูกต้อง ขอบธรรมและ จริยธรรม	4.46	0.60	มากที่สุด
3. ด้านความเข้าใจในองค์กรและระบบงาน	4.38	0.62	มากที่สุด
4. ด้านการบริการที่เป็นเลิศ	4.44	0.62	มากที่สุด
5. ด้านการทำงานเป็นทีม	4.54	0.54	มากที่สุด
โดยรวม	4.45	0.59	มากที่สุด



จากตารางที่ 6 พบว่า พนักงานมีสมรรถนะในการปฏิบัติงานจำแนกรายด้าน โดยรวมอยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.45$, $SD=0.59$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านอยู่ระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือด้านการทำงานเป็นทีม ($\bar{X}=4.54$, $SD=0.54$) รองลงมาเป็นด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ และด้านการยึดมั่นในความถูกต้อง ซอบธรรมและจริยธรรม ($\bar{X}=4.46$, $SD=0.60$) และด้านที่ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดในด้านความเข้าใจในองค์กรและระบบงาน ($\bar{X}=4.38$, $SD=0.62$)

ตารางที่ 7 เปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูลส่วนบุคคลกับสมรรถนะการปฏิบัติงานของพนักงาน (n=160)

เปรียบเทียบความแตกต่าง	t/F	df	p-value
1. เพศ * สมรรถนะการปฏิบัติงานของพนักงาน	4.01	2	.65
2. อายุ * สมรรถนะการปฏิบัติงานของพนักงาน	4.01*	2	.02
3. การศึกษา * สมรรถนะการปฏิบัติงานของพนักงาน	5.94*	2	.003
4. ระดับสายงาน * สมรรถนะการปฏิบัติงานของพนักงาน	1.57	2	.21
5. ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน * สมรรถนะการปฏิบัติงานของพนักงาน	1.26	3	.28

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 7 พบว่า ข้อมูลส่วนบุคคลกับสมรรถนะการปฏิบัติงานของพนักงาน ปัจจัยส่วนบุคคล อายุและการศึกษาที่แตกต่างกัน พนักงานจะมีสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p=.02$, $.003$ ตามลำดับ) ส่วนปัจจัยส่วนบุคคล เพศ ระดับสายงาน และระยะเวลาที่ปฏิบัติงานที่แตกต่างกัน พนักงานจะมีสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

1. สมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของพนักงาน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.45$, $SD=0.59$) เมื่อพิจารณารายด้านอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยด้านการทำงานเป็นทีมมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X}=4.54$, $SD=0.54$) รองลงมาด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ และด้านการยึดมั่นในความถูกต้อง ซอบธรรมและจริยธรรม ($\bar{X}=4.46$, $SD=0.60$) และค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดในด้านความเข้าใจในองค์กรและระบบงาน ($\bar{X}=4.38$, $SD=0.62$)

2. การเปรียบเทียบความแตกต่างของสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของพนักงานจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลอายุและการศึกษาที่แตกต่างกันทำให้พนักงานมีสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงาน



แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนปัจจัยของเพศ ระดับสายงาน และระยะเวลาที่ปฏิบัติงานที่แตกต่างกัน พนักงานจะมีสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ พบว่า สมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของพนักงานโดยรวมอยู่ระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน ด้านที่สมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานสูงสุด ด้านการทำงานเป็นทีม รองลงมา ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ ด้านการยึดมั่นในความถูกต้อง ซอบธรรมและจริยธรรม ด้านที่มีสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานน้อยที่สุดคือด้านความเข้าใจในองค์กรและระบบงาน อภิปรายได้ว่า เป็นเพราะพนักงานที่ปฏิบัติหน้าที่แม้จะมีปัจจัยส่วนบุคคลแตกต่างกัน แต่ต้องปฏิบัติงานภายใต้มาตรฐานการเดียวกัน โดยปฏิบัติตามกฎหมาย ระเบียบ หนังสือสั่งการ แนวทางและวิธีปฏิบัติที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน ดังนั้นต้องปฏิบัติหน้าที่ให้บริการผู้มาติดต่องานหรือประชาชนด้วยความเต็มใจ เสมอภาค ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความโปร่งใส ซื่อสัตย์ สุจริต ถูกต้องตามกฎหมาย จริยธรรมและระเบียบวินัย มีทักษะมีความรู้ ความสามารถในการปฏิบัติงาน ปฏิบัติหน้าที่ที่ท้าทายความสามารถ มีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี ชอบช่วยเหลือและเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เพื่อนร่วมงาน สร้างความภาคภูมิใจในงานที่ปฏิบัติ ส่งผลให้มีแรงจูงใจมีเจตคติที่ดี และมีสมรรถนะในการปฏิบัติงานเพิ่มขึ้น ทำให้มีแนวโน้มในการปฏิบัติงานของพนักงานทุกคนเป็นไปในทิศทางที่ดี ซึ่งจะส่งผลให้การปฏิบัติงานมีคุณภาพ มีประสิทธิภาพ มีประสิทธิผล บรรลุตามเป้าหมายที่องค์กรกำหนดไว้ ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับการวิจัยของ โสภี ขานดาบ (2559) ศึกษาปัจจัยแรงจูงใจที่มีความสัมพันธ์กับสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของบุคลากรสายปฏิบัติการระดับ 4 พบว่า สมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของบุคลากรโดยรวมอยู่ระดับมากที่สุด และดวงรัตน์ ธรรมสโรช (2563) ศึกษาการพัฒนาสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของบุคลากรรองคณบดีบริหารส่วนตำบล จังหวัดสระบุรี พบว่า สมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของบุคลากรโดยรวมอยู่ระดับมาก และ ปิยวรรณ เกษติ และ บำเพ็ญ ไมตรีโสภณ (2563) ศึกษาการพัฒนาสมรรถนะในการปฏิบัติงานของบุคลากรรองคณบดีปกครองส่วนท้องถิ่น อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พบว่า ปัจจัยในการปฏิบัติงานโดยรวมและรายด้านมีความคิดเห็นอยู่ระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ผู้บริหารควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาศักยภาพของพนักงาน โดยเพิ่มสิ่งอำนวยความสะดวกในการปฏิบัติงานที่ทันสมัย เช่น เครื่องถ่ายเอกสาร เครื่องพิมพ์ เครื่องคอมพิวเตอร์ และ



ส่งเสริมให้พนักงานได้รับการฝึกอบรมความรู้ ความสามารถ และทักษะในการใช้โปรแกรมต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงาน

2. ผู้บริหารควรสนับสนุนให้พนักงานได้รับการฝึกอบรมเพิ่มความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระเบียบ กฎหมาย และดำเนินงานขององค์กร เพื่อให้พนักงานมีความสามารถในการปฏิบัติงานดียิ่งขึ้น

3. ผู้บริหารควรจัดกิจกรรมและส่งเสริมให้พนักงานทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อให้พนักงานมีโอกาสนในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเชิงคุณภาพเกี่ยวกับสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานที่ส่งผลต่อประสิทธิผลการปฏิบัติงานของพนักงาน โดยการสัมภาษณ์พนักงานที่ปฏิบัติงาน เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและละเอียดที่จะสามารถนำข้อมูลไปใช้แก้ปัญหาต่อไป

2. ควรศึกษาตัวแปรอื่นที่ส่งผลต่อประสิทธิผลการปฏิบัติงานของพนักงาน เช่น วัฒนธรรมองค์กร ความจงรักภักดี

3. ควรขยายขอบเขตการวิจัยให้กว้างขึ้น เช่น การดำเนินการวิจัยในพื้นที่ทั้งจังหวัดเพื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบ และนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนางานด้านการบริหารทรัพยากรมนุษย์

เอกสารอ้างอิง

ดวงรัตน์ ธรรมสโรช. (2563). **ศึกษาการพัฒนาสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของบุคลากรองค์กรบริหารส่วนตำบล จังหวัดสระบุรี**. รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ: คณะรัฐประศาสนศาสตร์ สถาบันรัชต์ภาคย์.

ปิยวรรณ เกษดี และบำเพ็ญ ไมตรีโสภณ. (2563). **การพัฒนาสมรรถนะในการปฏิบัติงาน ของบุคลากรองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในเขตอำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์**. วิทยานิพนธ์ รป.ม.กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยนานาชาติ แสตมฟอร์ด .

มนตรี พิริยะกุล. (2551). **ตัวอย่างกรอบแนวคิด**. ค้นเมื่อวันที่ 6 พฤษภาคม 2566, จาก <http://www.ru.ac.th/research941.pdf>

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (ก.พ.). (2552). **ยุทธศาสตร์การพัฒนาข้าราชการพลเรือน**. เอกสารเผยแพร่และบรรยาย. กรุงเทพฯ.

โสภี ขานดาบ. (2559). **ปัจจัยแรงจูงใจที่มีความสัมพันธ์กับสมรรถนะหลักในการปฏิบัติงานของบุคลากรศาลยุติธรรมภาค 4**. วิทยานิพนธ์ รป.ม. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.



สำนักงานคณะกรรมการมาตรฐานการบริหารงานบุคคลส่วนท้องถิ่น. (2558). **คู่มือการพัฒนาข้าราชการตามสมรรถนะหลัก**. ค้นเมื่อวันที่ 15 กันยายน 2566, จาก <http://www.local.moi.go.th/newweb2019/web/home>



การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ เรื่อง แผนภาพ Use Case วิเคราะห์และออกแบบ
ระบบเชิงวัตถุ โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ
เทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2
สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ
Development of learning skills on Use Case diagram in object-oriented
system analysis and design by organizing Active Learning together with
digital technology for Diploma students. Year 2 Digital Business
Technology, Tangtrongchit College of Technology

ณัฐปภานนท์ ถุกจิตร¹

¹สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล, วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ,

E-mail: trakulnatpapa@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง แผนภาพ Use Case ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่มด้วยการจับสลากมา 1 ห้องเรียน จาก 3 ห้องเรียน เป็นนักศึกษา ห้อง 2/5 จำนวน 27 คน เครื่องมือที่ใช้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินความพึงพอใจ มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 และ ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20-0.66 และการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติทดสอบที

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยหลังเรียน 12.33 และค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 9.60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.47, SD=0.58)

คำสำคัญ: แผนภาพ Use Case, วิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ, การเรียนรู้เชิงรุก



Abstract

The objectives of this research were 1) to compare the learning achievement before and after learning on the Use Case diagram with active learning management and digital technology. 2) Study the satisfaction of students with active learning management with digital technology. The sample group was students majoring in Digital Technology at the Higher Vocational Certificate level in the 2nd year obtained by cluster random sampling using 1 classroom from 3 classrooms as a unit of random draw for 1 classroom from 3 classrooms consisting of 2/5 students. 2/5 students 27 students Tools used 1) Active learning management plan with digital technology on Use Case diagram Object-oriented system analysis and design 2) Achievement test 3) Satisfaction assessment form The difficulty is between 0.20–0.80 and the classification power is between 0.20–0.66. The results of the research showed that 1) the academic achievement of students in the management of active learning in combination with digital technology.

The results of the research showed that 1) students' academic achievement in active learning management combined with digital technology on use case diagram in object-oriented system analysis and design after studying was higher than before, with an average after class of 12.33 and a preschool value of 9.60 statistically significant at the level of .05. 2) Student satisfaction with active learning management together with digital technology By participating at the highest level ($\bar{x}=4.47$, $SD=0.58$).

Keywords: use case diagram, object-oriented analysis and design, active learning

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเติบโตมาพร้อมกับอินเทอร์เน็ตสะท้อนถึงวิธีการที่เด็ก ๆ ใช้เรียนในปัจจุบันจากอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อการเรียนการสอน ที่สร้างรอยต่อจากห้องเรียนสู่การเรียนรู้ในบริบทจริงผ่านช่องทางสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์และโลกออนไลน์ เป็นตัวผลักดันและสร้างแรงจูงใจที่สำคัญในการเรียนรู้ ผ่องอำไพ ศรีบรรณสาร, 2560; รุ่งอรุณ รังสิยะวงศ์, 2560 ซึ่งในมุมมองภาคการศึกษา เทคโนโลยีดิจิทัล ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกรรมการเรียนของผู้เรียนอย่างมาก เช่น พฤติกรรมการเรียนตามสิ่งที่ตนสนใจ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ซึ่งสามารถเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพและนำความรู้ไปใช้



ประโยชน์ได้จริง เทคโนโลยีดิจิทัลจึงเป็นเครื่องมือในการขยายโอกาสทางการศึกษา ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับคนทุกเพศทุกวัย ทุกอาชีพ ไม่ว่าจะเป็นนักเรียน นิสิตหรือนักศึกษา คนทำงาน ผู้สูงอายุ ผู้ประกอบการธุรกิจ แต่ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีดิจิทัลจะเปลี่ยนรูปแบบวิธีการในการเรียนรู้ ทำให้งานที่ยุ่งยากง่ายขึ้น และปรับกระบวนการเรียนรู้ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อนักเรียน แต่ก็ยังไม่สามารถแทนที่ครูได้ในอนาคตอันใกล้ (กรณีศ รัตนามหัทธนะ, 2561)

การจัดกิจกรรมรู้เชิงรุก ผู้เรียนจะต้องค้นหาเนื้อหาเพื่อก่อให้เกิด องค์ความรู้โดยการพูดคุย การเขียน การอ่าน การสะท้อน หรือการตั้งคำถามหรือการจัดกิจกรรมรู้ที่ผู้เรียนมี การเคลื่อนไหว อาจให้ผู้เรียนทำงานคนเดียวเป็นกลุ่มเล็กหรือกลุ่มใหญ่ก็ได้และเป็นการเรียนรู้ที่มีคุณค่า น่าตื่นเต้น สนุกสนาน ทำท่ายความรู้อาจทำได้ ผู้เรียนได้เรียนรู้สอดคล้องกับความสนใจของตนเอง ได้ลงมือ คิดและปฏิบัติ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ดีขึ้น และสามารถเก็บกักข้อมูลไว้ในความทรงจำได้นานขึ้น นอกจากนี้ยังมีประสิทธิภาพในการพัฒนากระบวนการรับรู้ในลำดับที่สูงขึ้น เช่น การแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์คิดสังเคราะห์ (ปริยานุช พรหมภาสิต, 2559: 21-23)

ดังนั้นการพัฒนารูปแบบการจัดการเชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ โดยการจัดกิจกรรมเชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีคุณภาพ ผู้เรียนได้รับการจัดกิจกรรมที่น่าตื่นเต้น สนุกสนาน ทำท่ายความรู้อาจทำได้ ผู้เรียนยังได้ลงมือคิดและปฏิบัติ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาการเรียนที่เน้นทฤษฎี ฟังบรรยาย เป็นการเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แพลตฟอร์มรูปแบบต่าง ๆ ที่อาศัยการบริหารจัดการห้องเรียน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาเมื่อมีการนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลสร้างแรงจูงใจ ที่สำคัญในการเรียนรู้ มาปรับการเรียนการสอนใหม่จะทำให้ นักศึกษาสนใจ ตั้งใจเรียนมากขึ้น ซึ่งแตกต่างไปจากห้องเรียนปกติในสถานศึกษาให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง แผนภาพ Use Case ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง แผนภาพ Use Case ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล หลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนเรียน



แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การเรียนรู้เชิงรุก

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) (นูรีดา เจ๊ะโซ๊ะ, 2560) หมายถึง กระบวนการจัดการเรียน การสอนที่เน้นการจัดการเรียน ด้วยเทคนิคที่หลากหลาย โดยให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นหลัก ให้ผู้เรียน เข้ามามีบทบาท ในกระบวนการเรียนการสอน สัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนด้วยตนเอง โดย จะมีการเน้นให้ผู้เรียนทุกคนได้เรียน จากการลงมือปฏิบัติจริง มีการสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้ ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้สอนมีบทบาทเพียงเป็นผู้อำนวยความสะดวก และเป็นผู้ วางแผนในการดำเนินกิจกรรมเท่านั้น สามารถใช้ได้กับผู้เรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนเป็นรายบุคคล การ เรียนรู้แบบกลุ่มเล็กและการเรียนแบบกลุ่มใหญ่

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทั้งกิจกรรม วิธีการ หรือรูปแบบการสอน ทำให้ ผู้เรียนสนใจบทเรียนและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น อย่างไรก็ตามการใช้รูปแบบการสอนที่ สำเร็จรูป ที่นิยมใช้กันอยู่ทั่ว ๆ ไป ในปัจจุบันอาจไม่เกิดผลสัมฤทธิ์ เพราะบริบทในห้องเรียนแต่ละห้องมี ความแตกต่างกัน ผู้สอนควรใช้หลักการของ Active Learning ในการพัฒนากิจกรรมสำหรับผู้เรียน ทั้ง วิธีการสอน อุปกรณ์การสอน การออกแบบรูปแบบ การสอน ต่าง ๆ ให้เหมาะกับเนื้อหาผู้เรียนและชั้น เรียนจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่น และเป็นนักคิดที่ไม่หยุดนิ่ง ทำให้ผู้เรียน สามารถจดจำเนื้อหาได้ นาน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับบริบทต่าง ๆ ในบรรยากาศการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (นันทลี พร ชาติวิทย์ 2559: 18)

กระบวนการจัดการเรียนเชิงรุก (Active Learning) (ชยพล ดี อุ่น และ ชีระภัทร ประสมสุข, 2565: 10-23) เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยการเชื่อมโยงความรู้สาขา ต่าง ๆ และทักษะการเรียนรู้หลาย ๆ ทักษะเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายช่วยให้ผู้เรียน สามารถนำความรู้ไปผสมผสานกัน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

การจัดกิจกรรมรู้เชิงรุก (ปริญานุช พรหมภาสิต, 2559: 21-23) ผู้เรียนจะต้องค้นหาเนื้อหาเพื่อ ก่อให้เกิด องค์ความรู้โดยการพูดคุย การเขียน การอ่าน การสะท้อน หรือการตั้งคำถามหรือการจัด กิจกรรมรู้ที่ผู้เรียนมี การเคลื่อนไหว อาจให้ผู้เรียนทำงานคนเดียวเป็นกลุ่มเล็กหรือกลุ่มใหญ่ก็ได้และเป็น การเรียนรู้ที่มีคุณค่า น่าตื่นเต้น สนุกสนาน ทำทลายความรู้ความสามารถ ผู้เรียนได้เรียนรู้สอดคล้องกับ ความสนใจของตนเอง ได้ลงมือ คิดและปฏิบัติช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ดีขึ้นและสามารถเก็บกักข้อมูลไว้ใน ความทรงจำได้นานขึ้น นอกจากนี้ยังมี ประสิทธิภาพในการพัฒนากระบวนการรับรู้ในลำดับที่สูงขึ้น เช่น การแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์คิดสังเคราะห์



สรุปได้ว่า นอกจากผู้สอนที่เป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกแล้ว กระบวนการที่จะนำไปให้ผู้เรียนเข้ามา มีบทบาท ในกระบวนการเรียนการสอน สัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนด้วยตนเอง โดยจะมี การ เน้นให้ผู้ เรียนทุกคนได้เรียน จากการลงมือปฏิบัติจริง มีการสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้ ผู้เรียน สามารถสร้างองค์ความรู้ ได้ด้วยตนเอง นั้นจะทำให้ประสิทธิภาพการพัฒนาการเรียนรู้อันประสบความสำเร็จ

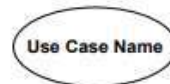
แผนภาพ Use Case Diagram

โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์. (2560) กล่าวว่า Use Case Diagram เป็นจุดเริ่มต้นของการรวบรวมความต้องการของผู้ใช้ โดยเป็นแผนภาพที่นำมาใช้เพื่อแสดงภาพรวมของระบบ ด้วยการอธิบายถึงพฤติกรรมหรือฟังก์ชันการทำงาน ของระบบว่ามีอะไรบ้างและเกี่ยวข้องกับใคร ซึ่งจะช่วยให้สามารถแยกแยะกิจกรรมที่เกิดขึ้นในระบบมีฟังก์ชัน การทำงานอะไร โดยฟังก์ชันการทำงานเหล่านี้จะต้องได้รับการดำเนินงานโดยระบบ ประกอบด้วย Actor, Use Case และ Relationship ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1 สัญลักษณ์ Actor

- Actor มีสัญลักษณ์เป็นรูปคน หมายถึง ผู้ที่เกี่ยวข้องกับระบบ เป็นองค์ประกอบที่แสดงถึง เอ็นทิตี (Entity) ที่อยู่ภายนอกระบบและมีการปฏิสัมพันธ์กับระบบ รวมถึงแสดงความสัมพันธ์กับ Use Case



ภาพที่ 2 สัญลักษณ์ Use Case

- Use Case ใช้สัญลักษณ์รูปวงรี เพื่อแสดงฟังก์ชันการทำงานของระบบ หรือสิ่งที่ระบบต้องทำ ในมุมมองของผู้ใช้งาน



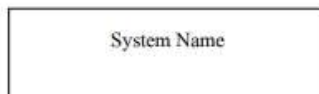
ภาพที่ 3 สัญลักษณ์ Relationships

- Relationships คือ ความสัมพันธ์ ซึ่งสามารถเป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่าง Use Case กับ Use Case หรือ Use Case กับ Actor หรือ Actor กับ

ความสัมพันธ์แบบขยาย (Extend Relationship) ใช้เพื่อบอกว่ายูสเคส หนึ่ง ถูกช่วยเหลือ โดยการทำงานยูสเคสอื่น โดยจะใช้ <> เป็นเครื่องหมายอ้างอิง



ความสัมพันธ์แบบรวม (Include Relationship) ใช้เพื่อบอกว่ายูสเคส หนึ่งถูกอาศัยการทำงาน
ของยูสเคสอื่น ๆ โดยจะใช้ <> เป็นเครื่องหมายอ้างอิง



ภาพที่ 4 สัญลักษณ์ขอบเขต

- ขอบเขต (System Boundary) คือ เส้นแบ่งขอบเขตระหว่างระบบกับ ผู้กระทำต่อระบบ ใช้
สี่เหลี่ยมเป็นสัญลักษณ์

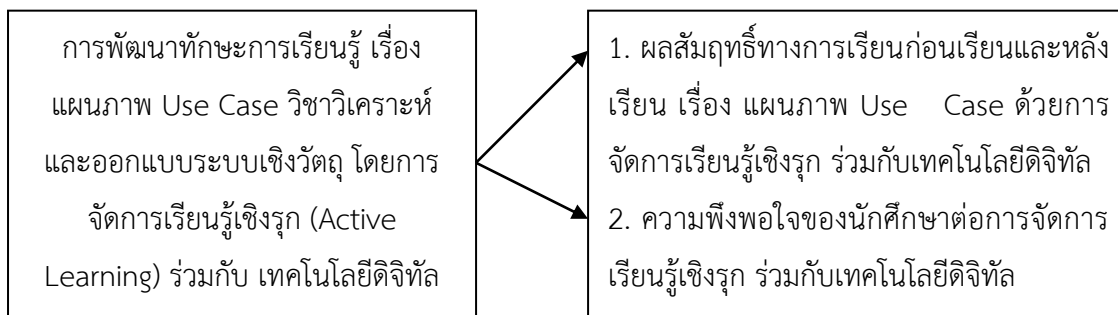
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จิตติน เพลงสันเทียะ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการ
พูดภาษาอังกฤษการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนโดยการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก ผลคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนด้วยการ
จัดการเรียนรู้เชิงรุกสูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.70 SD=3.292 และก่อนเรียนด้วยการจัดการ
เรียนรู้เชิงรุกมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.97 SD=3.864 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผู้เรียนมีความ
พึงพอใจต่อ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในระดับมากและเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ย
สูงสุด คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้และด้านบรรยากาศ การ
จัดการเรียนรู้ตามลำดับ

อาริยา โสมาบุตร (2562) ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)
เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาฟิสิกส์ เรื่อง งานและพลังงาน และความพึงพอใจต่อการ
จัดการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มี
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เรื่องงานและพลังงาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ
เชิงรุก (Active Learning) มีคะแนนเฉลี่ย ก่อนเรียน (\bar{X} =3.31) และหลังเรียน (\bar{X} =6.41) อย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจในการเรียนรายวิชา
ฟิสิกส์ เรื่องงานและพลังงาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) มาใช้ใน
กระบวนการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} =4.11) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD=0.74) อยู่
ในระดับมาก



กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 5 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากร ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ จำนวน 3 ห้อง รวม 62 คน (ข้อมูลจากงานทะเบียน และวัดผล วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ, 2565)

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่มด้วยการจับสลากมา 1 ห้องเรียน จาก 3 ห้องเรียน เป็น นักศึกษา ห้อง 2/5 จำนวน 27 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชา วิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ

1.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชาวิเคราะห์และ ออกแบบระบบเชิงวัตถุ ผู้วิจัยได้เขียนแผน มีขั้นตอนดังนี้

1.1.1 ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตามมาตรฐานสมรรถนะและคำอธิบาย รายวิชา หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พุทธศักราช 2563 ของสำนักงานคณะกรรมการ การอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

1.1.2 ศึกษาเอกสาร หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง แผนภาพ Use Case วิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ



1.1.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง แผนภาพ Use Case วิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ ซึ่งประกอบด้วยมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ จำนวน 8 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง

1.1.4 สร้าง 1 หน่วยการเรียนรู้ แบ่งออกเป็นคาบดังนี้

ตารางที่ 1 คาบเรียน เรื่อง เนื้อหาการเรียนรู้

คาบที่	เรื่อง	เนื้อหา	เทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้
1	ทดสอบก่อนเรียน		Vonder Go
2	Symbols in Use Case Diagram	Actor	Power point
3		Use Case	Vonder Go
4		Association	Vonder Go
5		System Boundary	Vonder Go
6	Use Case Diagram Example		Power point
7	ทดสอบหลังเรียน		Vonder Go

1.1.5 ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาเพื่อนำไปใช้จริง

1.1.6 นำแผนการจัดการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยแผนการจัดการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) ตั้งแต่ 4.67 ถึง 4.89 อยู่ในระดับดีมาก และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ตั้งแต่ 0.31 ถึง 0.47

1.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับแก้ไข และนำไปใช้กับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เรื่อง แผนภาพ Use Case วิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบแบบ ปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามลำดับ ดังนี้

2.1.1 วิเคราะห์หลักสูตร จุดประสงค์และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ แผนภาพ Use Case วิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้เพื่อสร้างแบบทดสอบให้มีความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์โดยสร้างให้ครอบคลุม



2.1.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์ เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชาวเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ

2.1.3 คัดเลือกข้อสอบเพื่อจัดทำแบบทดสอบ เป็นการคัดเลือก ข้อสอบที่มีคุณภาพ คือ มีความยากที่เหมาะสม (มีค่าประมาณ 0.2-0.8) และมีอำนาจจำแนกสูง (มีค่าตั้งแต่ 0.2 จนกระทั่งเข้าใกล้ 1.00) คัดเลือกมีความครอบคลุมเนื้อหา เมื่อได้ข้อสอบ ครบถ้วนแล้วจึงนำมาจัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์

2.1.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้มาใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชาวเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ

3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา

3.2 กำหนดประเด็นที่ต้องการสอบถามและเลือกรูปแบบของแบบประเมินความพึงพอใจ

3.3 ดำเนินการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา ต่อการเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชาวเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับคะแนนตามแนวของ ลิเคิร์ท (Likert) จำนวน 10 ข้อ กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละข้อ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อยที่สุด

การประเมินค่าเฉลี่ยของข้อความที่นักศึกษาแสดงความพึงพอใจ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชาวเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ สามารถแปลผลระดับความพึงพอใจ โดยมีเกณฑ์ค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 - 5.00 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ดีมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51-4.50 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ดี

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 - 3.50 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 - 2.50 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ พอใช้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.50 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปรับปรุง



3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แจกวัสดุประสงค์ทำความเข้าใจกับนักศึกษา ถึงวิธีการเรียน แจกจุดประสงค์ในการเรียน บทบาทของผู้เรียน และวิธีการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ จำนวน 2 สัปดาห์ แบ่งเป็นสัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 50 นาที
2. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre-test) ที่สร้างขึ้นจำนวน 30 ข้อ มาทดสอบกับนักศึกษากลุ่มตัวอย่างก่อนดำเนินการสอนแล้วเก็บรวบรวมคะแนนไว้
3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ
4. บันทึกคะแนนจากการทำกิจกรรม
5. หลังทำการทดลองครบทุกเรื่องแล้ว ทำการทดสอบหลังเรียน (Post - test) สัมฤทธิ์หลังเรียนที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ
6. ให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ
7. ตรวจสอบผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน หลัง เรียน และจากแบบประเมินความพึงพอใจมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยวิธีการทางสถิติที่กำหนดไว้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ โดยใช้การทดสอบที่แบบไม่อิสระ (t - test dependent)
2. เปรียบเทียบความพึงพอใจพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ โดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน



ผลการวิจัย

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ก่อนและหลังเรียนของนักศึกษา ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชา วิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	\bar{X}	SD	t	P
ก่อนเรียน	27	30	9.60	1.30	11.97*	.00
หลังเรียน	27	30	12.33	1.11		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 12.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD=1.11) และค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 9.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD=1.30) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักศึกษาพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ

รายการประเมิน	\bar{X}	SD	การแปลผล
1. รูปแบบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล มีความหลากหลายน่าสนใจในการเรียนรู้	4.59	0.50	มากที่สุด
2. เทคโนโลยีดิจิทัล มีรูปแบบน่าสนใจ	4.78	0.50	มากที่สุด
3. เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจต่อนักเรียน	4.46	0.54	มากที่สุด
4. เนื้อหาเข้าใจง่าย เป็นไปตามลำดับขั้นตอน	4.54	0.55	มากที่สุด
5. เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้เรียน	4.78	0.50	มากที่สุด
6. นักศึกษามีความอยากเรียนแผนภาพ Use Case มากขึ้น	4.20	0.72	มากที่สุด
7. กิจกรรมส่งเสริมให้เกิดความตั้งใจเรียนรู้	4.62	0.54	มากที่สุด
8. นักศึกษาสามารถนำไปถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้	4.15	0.65	มากที่สุด
9. นักศึกษาสามารถนำความรู้ไปใช้ในการจัดทำโครงงานได้	4.00	0.70	มาก
10. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ทำให้เข้าใจเนื้อหามากขึ้น	4.12	0.54	มากที่สุด
รวม	4.47	0.58	มากที่สุด



จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชามีเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.47) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD=0.58) เมื่อพิจารณาเป็นรายการพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 9 รายการ โดย 3 รายการแรกมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ เทคโนโลยีดิจิทัล มีรูปแบบน่าสนใจ และมีเนื้อหาประโยชน์ต่อผู้เรียน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.78) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD=0.50) รองลงมา คือกิจกรรมส่งเสริมให้เกิดความตั้งใจเรียนรู้ (\bar{X} =4.62) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD=0.54)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชามีเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยหลังเรียน 12.33 (\bar{X} =12.33) และค่าก่อนเรียน 9.60 (\bar{X} = 9.60) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ผลประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชามีเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด (\bar{X} = 4.47, SD =0.58)

อภิปรายผล

1. จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล ค่าเฉลี่ยหลังเรียน 12.33 (SD=1.11) และค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 9.60 (SD=1.30) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีความสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชามีเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ นั้นได้แนวคิดสร้างการเรียนรู้ที่จะผลักดันการศึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เป็นไปตามที่ ผ่องอำไพ ศรีบรรณสาร (2560) กล่าวไว้ว่า การเติบโตมาพร้อมกับอินเทอร์เน็ตสะท้อนถึงวิธีการที่เด็ก ๆ ใช้เรียนในปัจจุบันจากอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัล ต่อการเรียนการสอน ที่สร้างรอยต่อจากห้องเรียนสู่การเรียนรู้ในบริบทจริงผ่านช่องทางสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์และโลกออนไลน์ เป็นตัวผลักดันและสร้างแรงจูงใจที่สำคัญในการเรียนรู้ และมีการวิเคราะห์เนื้อหา กำหนดวัตถุประสงค์ ที่สอดคล้องกับหลักสูตร ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิตติน เพลงสันเทียะ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ผลคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนด้วยการจัดการ



เรียนรู้เชิงรุกสูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.70 SD=3.292 และก่อนเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.97 SD=3.864 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง แผนภาพ Use Case วิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ โดยร่วมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.47 SD = 0.58) อาจเป็นเพราะว่า แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล มีทักษะการเรียนรู้หลาย ๆ ทักษะ ดังที่ ชยพล ดี อุ่น และ ชีระภัทร ประสมสุข, 2565: 10-23 ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยการเชื่อมโยงความรู้สาขาต่าง ๆ และทักษะการเรียนรู้หลาย ๆ ทักษะเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายช่วยให้ผู้เรียน สามารถนำความรู้ไปผสมผสานกันและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ อารียา โสมาบุตร (2562) ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาฟิสิกส์ เรื่อง งานและพลังงาน และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจในการเรียนรายวิชาฟิสิกส์ เรื่องงานและพลังงาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) มาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} =4.11) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD=0.74) อยู่ใน ระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรใช้เวลาในการใช้สื่อดิจิทัล ในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนอย่างเหมาะสมกับเทคโนโลยี
2. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแล้ว ผู้วิจัยยังใช้วิธีการ ถาม-ตอบ เชื่อมโยงเนื้อหา กับเทคโนโลยีดิจิทัลได้ดี ในระหว่างที่ทำการทดสอบ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาผลเปรียบเทียบระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล กับสื่อการสอนในประเภทอื่น ๆ และเทคนิคการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

กรณิศ รัตนามัทธนะ. (2561). เทคโนโลยีดิจิทัลที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนในยุคสมัยปัจจุบันและในอนาคต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.



- จิตติน เพลงสันเทียะ. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
เพื่อการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. ค้นเมื่อวันที่ 1 พฤศจิกายน 2566,
จาก <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/3887>
- ชยพล ดีอ่อน และธีระภัทร ประสมสุข. (2565). การบริหารจัดการเรียนรู้ตามแนวทาง Active
Learning ของ สถานศึกษาศูนย์เครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษาลุ่มน้ำกลาง อำเภอบาง
มะผ้า สังกัดสำนักงานเขต พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 1. Journal of
Modern Learning Development, 7 (4), 10-23.
- นนทลี พรธาดาวิทย์. (2559). การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning. กรุงเทพฯ: ทริปเพิ้ลเอ็ด
ดูเคชั่น.
- นุรีดา เจ๊ะไซ๊ะ. (2560). การพัฒนาความเข้าใจแนวคิด เรื่อง การเคลื่อนที่แบบโพรเจกไทล์โดยใช้
แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา
คณะ วิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- ปริยานุช พรหมภาสิต. (2559). เอกสารคู่มือการจัดการเรียนรู้ “Active Learning (AL) for
HuSo at KPRU”. กำแพงเพชร: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
กำแพงเพชร.
- ผ่องอำไพ ศรีบรรณสาร และ รุ่งอรุณ รังสิยะวงศ์. (2560). อิทธิพลของนวัตกรรมดิจิทัลต่อการเรียน
การสอน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อารีญา โสมาบุตร. (2562). รายงานวิจัยในชั้นเรียน การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active
Learning) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาฟิสิกส์เรื่อง งานและพลังงาน และ
ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. ค้นเมื่อวันที่ 1
พฤศจิกายน 2566, จาก [http://www.ska2.go.th/reis/?name=research&file=
readresearch&id=530](http://www.ska2.go.th/reis/?name=research&file=readresearch&id=530)
- โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์. 2560. การวิเคราะห์และออกแบบระบบ (ฉบับปรับปรุงเพิ่มเติม). กรุงเทพฯ:
ซีเอ็ดดูเคชั่น.



พฤติกรรมกรรมการชมซีรีส์วายไทยและการเรียนรู้ของผู้ชมชาวจีน

Thai Yaoi Series Viewing Behaviors and Learning of Chinese Viewers

Haiying Fu¹, ภัทรวรรณ จีรพัฒน์ธนธร²

¹นิสิตปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, E-mail: haiying.f@ku.th

²ภาควิชาอาชีวศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, E-mail: pattarawat.j@ku.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรรมการชมซีรีส์วายไทยและการเรียนรู้ของผู้ชมชาวจีน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ชาวจีนที่เคยรับชมซีรีส์วายไทยมาก่อน ซึ่งผู้วิจัยไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน จึงใช้เกณฑ์ขั้นต่ำ 385 คน ตามแนวคิดของ Cochran ใช้วิธีสุ่มตามสะดวกจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ชมชาวจีนใช้งานอยู่ เครื่องมือวิจัย คือ แบบสอบถามซึ่งอยู่ในรูปแบบออนไลน์ มีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ 0.948 ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามในกลุ่มสังคมออนไลน์ที่มีกลุ่มผู้ชมซีรีส์วายไทย และได้แบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์คืนจำนวน 399 คน ซึ่งเกินเกณฑ์ขั้นต่ำที่กำหนดไว้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา คือ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า 1) ด้านพฤติกรรมกรรมการชมซีรีส์วายไทย พบว่า ผู้ชมชาวจีนส่วนใหญ่เริ่มรับชมซีรีส์วายไทยมาแล้วไม่เกิน 6 ปี ความถี่ในการรับชมเฉลี่ยสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง ระยะเวลาครั้งละประมาณ 2 ชั่วโมง จำนวนซีรีส์ที่กลุ่มตัวอย่างเคยรับชมประมาณ 3-4 เรื่อง สำหรับรายชื่อซีรีส์ที่เคยรับชมส่วนใหญ่เป็นซีรีส์ที่เพิ่งออกอากาศได้ไม่นานและเป็นกระแสอยู่ในปัจจุบัน การรับชมซีรีส์ของผู้ชมชาวจีนส่วนใหญ่รับชมผ่านช่องทาง iQIYI, TAIJUWANG, Tencent และ WeTV คู่นักแสดงที่ชื่นชอบสามอันดับแรก ได้แก่ ‘ซี-นุนิว’ ‘บิวกิน-พีพี’ และ ‘มายด์-อาโป’ เหตุผลที่เลือกชมซีรีส์วายไทยเนื่องจากความสวยงามของฉาก บทละครดี นักแสดงนำรูปร่างหน้าตาดี และกระแสในสังคม ผู้ชมเกือบทั้งหมดรับชมซีรีส์วายตามตารางการออกอากาศหรือชมย้อนหลังแล้วแต่สถานการณ์ ส่วนใหญ่รู้จักซีรีส์วายเนื่องจากกระแสในสังคม ติดตามนักแสดงที่ตนชื่นชอบที่ไปเล่นซีรีส์วาย และรู้จักผ่านโฆษณาในแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ 2) ด้านการเรียนรู้ของผู้ชมชาวจีนจากการชมซีรีส์วายไทย พบว่าสิ่งที่ผู้ชมชาวจีนได้เรียนรู้จากการชมซีรีส์ เช่น ได้รู้ลักษณะนิสัยใจคอของคนไทย ได้เรียนรู้ภาษาไทย และได้เรียนรู้ค่านิยมทางเพศที่ดีที่เกิดจากการรับชมซีรีส์วายไทย

คำสำคัญ: ซีรีส์วาย, ซีรีส์ไทย, ชาวจีน, ผู้ประกอบการ, ชายรักชาย



Abstract

The research aimed to study the viewing behavior of Thai Yaoi (Y) series among Chinese viewers and the learning gained from watching Thai Y series. The sample includes Chinese people who have watched Thai Y series before which unknown by the researcher, thus minimum of 385 samples according to Cochran is a minimum amount. Samples were sampling by using convenient sampling technique within social media used by Chinese viewers. Research tools include online questionnaires and its reliability of 0.948. Researcher distributed questionnaires to online social network and 399 copies were returned which is higher than predetermined minimum amount. Data were analyzed by means of descriptive statistics included frequency counts, percentage, mean and standard deviation.

Results revealed the followings: 1) Viewing Behavior of Thai Y-Series: the results showed that most of the viewers have started watching Thai Y series for no more than six years. The average viewing frequency is one or two times a week. The duration is approximately two hours each time. The number of series that have been watched is approximately three to four. Most of the series they have watched have recently aired and are currently trending. The viewers watch the series via iQIYI, TAIJUWANG, Tencent, and WeTV whilst their top three favorite couple-actors are Zee-Nunew, BK-PP, and Mile-Apo. Reasons for choosing to watch Thai Y series because of the beauty of the scenes, good scripts, good-looking lead actors, and social trends. The viewers watch the series according to the broadcast schedule or watch reruns depending on the situation. Most people know about the Y series because of the social trend of the Y series, the follow of their favorite actors who star in the Y series and are known through advertisements on apps or websites. 2) Chinese Viewers' Learning from Watching Thai Y-Series: the viewers learned the personality traits of Thai people, the Thai language as well as good sexual values.

Keywords: Yaoi series, Thai series, Chinese, entrepreneur, boys love



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกยุคใหม่นี้ได้กลายเป็นสังคมของข้อมูลข่าวสารที่ไร้ขีดจำกัด เป็นยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างรวดเร็ว ผู้คนสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารรวมถึงมีการสื่อสารระหว่างกันได้สะดวกมากขึ้น อีกทั้งสื่อบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ ของไทยได้มีการพัฒนาขึ้นในหลากหลายมิติ เกิดการแข่งขันทั้งในด้านคุณภาพการผลิต คุณภาพของนักแสดง รวมถึงการให้ความสำคัญกับตลาดต่างประเทศ ทำให้อุตสาหกรรมบันเทิงของไทยเริ่มได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางจากผู้ชมทั้งในประเทศและต่างประเทศ

ในช่วงราว 5-6 ปีที่ผ่านมา ผลิตภัณ์บันเทิงประเภทซีรีส์แนวชายรักชาย (boys' love) หรือที่เรียกในภาษาญี่ปุ่นว่า Yaoi (ยาโออิ หรือเรียกย่อ ๆ ว่า วาย) ได้กลายเป็นกระแสความนิยมทั้งจากผู้ชมในประเทศไทยและผู้ชมจากต่างประเทศ และความนิยมเหล่านี้ได้พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วจนกลายเป็นอีกหนึ่งวัฒนธรรมกระแสหลักสำหรับวงการบันเทิงไทยที่โด่งดังไปทั่วโลกโดยใช้เวลาเพียงไม่กี่ปี ความก้าวล้ำของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในโลกยุคดิจิทัลทำให้สื่อบันเทิงต่าง ๆ สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ชมได้มากขึ้น ตัวอย่างเช่น การนำเสนอคำบรรยาย (sub-titles) ที่เป็นภาษาต่าง ๆ หลายภาษา เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเกาหลี ภาษาสเปน ภาษาโปรตุเกส ทำให้ซีรีส์วายไทยเผยแพร่ไปยังภูมิภาคต่าง ๆ ของโลกโดยไร้ข้อจำกัดทางด้านภาษา ซึ่งจากการสำรวจตลาดของซีรีส์วายไทย (Thai Y series) พบว่า ผู้ชมซีรีส์วายไทยประกอบด้วยประเทศในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้หลายประเทศ อาทิ ฟิลิปปินส์ เวียดนาม ลาว กัมพูชา เมียนมาร์ มาเลเซีย และอินโดนีเซีย นอกจากนี้ ยังมีผู้ชมจากประเทศในกลุ่มลาตินอเมริกา ยุโรป ญี่ปุ่น เกาหลี และจีน (Qin, 2019; Shimauchi, 2023)

สำหรับผู้ชมในประเทศจีนนั้นให้การตอบรับกระแสซีรีส์วายไทยอย่างท่วมท้น จะเห็นได้จากการไปโชว์ตัวของนักแสดงซีรีส์วายหลายคนและการจัดกิจกรรมพบปะระหว่างกลุ่มแฟนคลับกับนักแสดงที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง มีการสัมภาษณ์ออกสื่อหรือในรายการทีวีต่าง ๆ จนอาจกล่าวได้ว่า แสดงให้เห็นถึงกระแสความหลงใหลในซีรีส์วายไทยของผู้ชมชาวจีนที่มีความเหนียวแน่นและติดตามข้อมูลข่าวสารของอุตสาหกรรมซีรีส์วายไทยจากสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ (Qin, 2019) และซีรีส์เหล่านี้ก็อาจช่วยให้ผู้ชมชาวจีนได้เรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาสาระรวมถึงวัฒนธรรมไทยที่สอดแทรกอยู่ในซีรีส์เรื่องต่าง ๆ อาจกล่าวได้ว่า ผู้ชมชาวจีนเป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่ทำให้ความสนใจกับซีรีส์วายไทยอย่างเหนียวแน่นไม่แพ้แฟนคลับจากชาติอื่น ๆ

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการชมซีรีส์วายไทยและการเรียนรู้ของผู้ชมชาวจีน ผลของการศึกษาจะทำให้ผู้ประกอบการซีรีส์วายไทยได้รู้พฤติกรรมการรับชมซีรีส์วายไทยได้ข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจกับตลาดผู้ชมชาวจีนรวมถึงอาจได้แนวทางที่สำคัญบางอย่าง เช่น กลยุทธ์ในการยกระดับคุณภาพการผลิตและการตลาดของแวดวงซีรีส์วายไทยให้เป็นที่ยอมรับทั้งต่อผู้ชมชาวจีนและต่อผู้ชมในระดับนานาชาติต่อไป



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการชมซีรีส์วายไทยของผู้ชมชาวจีน
2. เพื่อศึกษาการเรียนรู้ที่ได้จากการชมซีรีส์วายไทยของผู้ชมชาวจีน

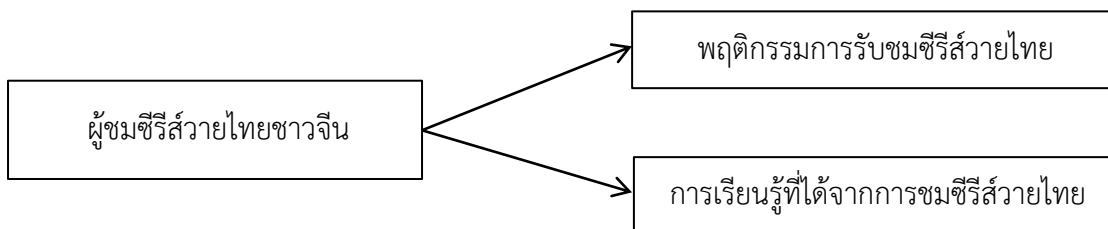
แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับซีรีส์วายและพฤติกรรมการชมซีรีส์ วิวัฒนาการของซีรีส์วายไทย กระแสของอุตสาหกรรมซีรีส์วายในสังคมทั้งในประเทศและต่างประเทศ การเติบโตของตลาดผู้ชมซีรีส์วายไทย และได้ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับซีรีส์วายทั้งในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งรวมถึงงานวิจัยของประเทศจีน มีตัวอย่างงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

หยิง หยิง เหลียง (2563) ได้ศึกษาเกี่ยวกับอุตสาหกรรมซีรีส์วายไทยในต่างประเทศพบว่า นับตั้งแต่ซีรีส์วายไทยได้จัดทำคำอธิบาย (sub-title) เป็นภาษาอังกฤษ ทำให้ซีรีส์วายไทยสามารถสร้างกระแสความนิยมสำหรับผู้ชมชาวต่างประเทศได้เป็นอย่างมาก

Yingmin (2023) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการประกอบการซีรีส์วายที่มีความร่วมมือกับผู้ประกอบการในประเทศจีน พบว่า การเปิดช่องทางการรับชมผ่านทางแพลตฟอร์ม iQIYI ทำให้ผู้ชมชาวจีนสามารถรับชมซีรีส์วายไทยได้โดยสะดวก

จากนั้นได้ทำการกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัยแสดงตัวแปรที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา ได้แก่ พฤติกรรมการรับชมซีรีส์วายไทย และการเรียนรู้ที่ได้จากการชมซีรีส์วายไทย โดยพฤติกรรมการรับชมซีรีส์วายไทยในงานวิจัยนี้ ประกอบด้วย ปริมาณการรับชมซีรีส์วายไทย รายชื่อซีรีส์วายไทยที่เคยรับชม ช่องทางการรับชมซีรีส์วายไทย นักแสดงซีรีส์วายไทยที่ชื่นชอบ เหตุผลที่เลือกชมซีรีส์วายไทย รูปแบบการรับชมซีรีส์วายไทย และช่องทางการรู้จักซีรีส์วายไทย



วิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการชมซีรีส์วายไทยของผู้ชมชาวจีน และศึกษาการเรียนรู้ที่ได้จากการชมซีรีส์วายไทย มีวิธีการวิจัยดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประชากรในการวิจัย ได้แก่ ชาวจีนที่เคยรับชมซีรีส์วายไทยมาก่อน ซึ่งผู้วิจัยไม่ทราบไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงใช้จำนวนกลุ่มตัวอย่างตามที่ Cochran (1953) กำหนด ค่าความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และระดับค่าความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 คำนวณได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยต้องการคือไม่น้อยกว่า 385 คน ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตามสะดวก (convenient sampling technique) เพื่อให้ได้จำนวนตัวอย่างขั้นต่ำตามที่กำหนดไว้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือสำคัญในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยครั้งนี้ โดยผู้วิจัยมีวิธีการพัฒนาเครื่องมือวิจัยดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมากำหนดโครงสร้างแบบสอบถาม
2. ร่างแบบสอบถาม โดยโครงสร้างแบบสอบถามประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ส่วน ได้แก่
1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม 2) พฤติกรรมการชมซีรีส์วายไทย ลักษณะข้อคำถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (checklist) 3) การเรียนรู้ที่ได้จากการชมซีรีส์วายไทย ลักษณะข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) จำนวน 5 ระดับ ตามแบบลิเคิร์ต (Likert) ดังนี้ ระดับ 5 หมายถึง มากที่สุด ระดับ 4 หมายถึง ระดับมาก ระดับ 3 หมายถึง ระดับปานกลาง ระดับ 2 หมายถึง ระดับน้อย และระดับ 1 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด
3. นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัยโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (index of congruence: IOC) ได้ค่า IOC ระหว่าง 0.67-1.00 โดยข้อคำถามที่ได้คะแนน 0.67 ผู้วิจัยได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้ได้ข้อคำถามที่มีความสมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองใช้
4. นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน และทดสอบความเชื่อมั่น (reliability) ของแบบสอบถามทั้งฉบับโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) ได้ค่า α เท่ากับ 0.948 จึงนำไปใช้เก็บข้อมูลจริงในลำดับต่อไป

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยมีกระบวนการในการรวบรวมข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยพัฒนาแบบสอบถามให้อยู่ในรูปแบบออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ sojump.com ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่มีศักยภาพในการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยส่งลิงก์แบบสอบถามไปยังกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่คาดว่าจะมีชาวจีนที่เป็นผู้ชมซีรีส์วายไทย ใช้ระยะเวลาเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามประมาณ 1 เดือน



2. ข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มเป้าหมาย และรับกลับคืนมาด้วยตนเอง ดำเนินการตรวจสอบความเรียบร้อย เพื่อให้แน่ใจว่าแบบสอบถามมีความสมบูรณ์ ครบถ้วน และสามารถนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไปได้

3. ผู้วิจัยได้รับแบบสอบถามคืนจำนวน 410 คน เมื่อตรวจสอบความสมบูรณ์ของคำตอบมีจำนวน 399 คนที่มีข้อมูลที่ครบถ้วน ซึ่งนำไปสู่การวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้แพลตฟอร์ม sojump.com เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลวิจัย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือสถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistics) ได้แก่ ความถี่ (frequency counts) ค่าร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย (mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) เพื่ออธิบายข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการชมซีรีส์วายไทยของผู้ชมชาวจีนและการเรียนรู้จากการชมซีรีส์วายไทย

ผลการวิจัย

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรรมการชมซีรีส์วายไทยของผู้ชมชาวจีน และศึกษาการเรียนรู้ที่ได้จากการชมซีรีส์วายไทย ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยโดยแบ่งออกเป็นสองส่วน ได้แก่ พฤติกรรมการชมซีรีส์วายไทยของผู้ชมชาวจีน และการเรียนรู้ที่ได้จากการชมซีรีส์วายไทยของผู้ชมชาวจีน มีรายละเอียดผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. พฤติกรรมการชมซีรีส์วายไทยของผู้ชมชาวจีน

ผลการศึกษาพฤติกรรมกรรมการชมซีรีส์วายไทยของผู้ชมชาวจีน เป็นดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ปริมาณการรับชมซีรีส์วายไทย

	(n=399)	
ปริมาณการรับชมซีรีส์วายไทย	จำนวน	ร้อยละ
เริ่มรับชมซีรีส์วายไทยมาแล้วกี่ปี		
ยังไม่ถึง 1 ปี	27	6.77
1-3 ปี	144	36.09
4-6 ปี	154	38.60
7-9 ปี	57	14.29
10 ปี ขึ้นไป	17	4.25



ตารางที่ 1 ปริมาณการรับชมซีรีส์วายไทย (ต่อ)

(n=399)

ปริมาณการรับชมซีรีส์วายไทย	จำนวน	ร้อยละ
ความถี่โดยเฉลี่ยในการรับชมซีรีส์วายไทย		
สัปดาห์ละ 3 ครั้งขึ้นไป	36	9.02
สัปดาห์ละ 2 ครั้ง	86	21.56
สัปดาห์ละ 1 ครั้ง	135	33.83
เดือนละ 3 ครั้ง	97	24.31
เดือนละ 2 ครั้ง	40	10.03
เดือนละไม่เกิน 1 ครั้ง	5	1.25
ระยะเวลาโดยเฉลี่ยต่อครั้งในการรับชมซีรีส์วายไทย		
4 ชั่วโมงขึ้นไป	9	2.26
3 ชั่วโมง	53	13.28
2 ชั่วโมง	194	48.62
1 ชั่วโมง	116	29.07
30 นาที	27	6.77
จำนวนซีรีส์วายไทยที่ท่านเคยรับชม		
6 เรื่อง ขึ้นไป	41	10.28
5 เรื่อง	46	11.53
4 เรื่อง	115	28.82
3 เรื่อง	145	36.34
2 เรื่อง	44	11.03
1 เรื่อง	8	2.00

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับชมซีรีส์วายไทยมาแล้ว 4-6 ปี (38.60%) รองลงมาได้แก่ 1-3 ปี (36.09%) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับชมซีรีส์วายไทยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง (33.83%) รองลงมาได้แก่ เดือนละ 3 ครั้ง (24.31%) ระยะเวลาโดยเฉลี่ยต่อครั้งในการรับชมซีรีส์วายไทยคือ 2 ชั่วโมง (48.62%) รองลงมา ได้แก่ 1 ชั่วโมง (29.07%) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับชมซีรีส์วายไทยจำนวน 3 เรื่อง (36.34%) รองลงมา ได้แก่ 4 เรื่อง และ 5 เรื่อง (28.82% และ 11.53% ตามลำดับ) สำหรับรายชื่อซีรีส์วายไทยที่ผู้ชมชาวเงินเคยรับชม เป็นดังตารางต่อไปนี้



ตารางที่ 2 รายชื่อซีรีส์วายไทยที่เคยรับชม

(n=399)

อันดับ	รายชื่อซีรีส์วายไทยที่เคยรับชม (ตอบได้มากกว่า 1 ตัวเลือก)	จำนวน	ร้อยละ
1	แปลรักฉันด้วยใจเธอ	150	37.59
2	นิ่งเฮียก็หาว่าซื่อ	143	35.84
3	รักโคตรร้ายสุดท้ายโคตรรัก	100	25.06
4	เกลียดนักมาเป็นที่รักกันซะดี ๆ	84	21.05
5	เขาไม่ใช่ผม	82	20.55
6	เดือนเกี้ยวเดือน	73	18.3
7	ปลาบพ้อ	73	18.3
8	ด้ายแดง	70	17.54
9	นิทานพันดาว	70	17.54
10	บรรยากาศรัก	68	17.04
11	คุณหมี่ปาฏิหาริย์	54	13.53
12	แค่เพื่อนครับเพื่อน	48	12.03
13	แฟนผมเป็นประธานนักเรียน	47	11.78
14	เกียร์สี่ขา กับ กวานี่สี่ฟุ่่น	43	10.78
15	เชือกป่าน	43	10.78
16	กลรักรุ่นพี่	42	10.53
17	อย่าเล่นกับอนล	40	10.03
18	รักวุ่น วัยรุ่นแสบ	39	9.77
19	ทริอาช	39	9.77
20	แล้วแต่ดาวชั่วฟ้าของผม	35	8.77
21	นับสิบจะจูบ	31	7.77
23	เพราะรักใช่เปล่า	27	6.77
24	ใครคืออองชองเต	23	5.76
25	พี่ว้ากตัวร้ายกับนายปีหนึ่ง	21	5.26
26	มีชื่อปมี้เกียร์มีเมียรียังวะ	21	5.26
27	รักสลับโลก	19	4.76
28	พฤติกรรมที่ตาย	15	3.76



จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวนมากเคยรับชมซีรีส์วายไทยคือ “แปลรักฉันด้วยใจเธอ” (37.59%) รองลงมา ได้แก่ “นิ่งเฮียก็หาว่าซื่อ” (35.84%) และเรื่อง “รักโคตรร้ายสุดท้ายโคตรรัก” (25.06%) และยังมีกลุ่มตัวอย่างรับชมซีรีส์วายเรื่องอื่นอีกจำนวนมากตามที่ปรากฏในตารางสำหรับช่องทางการรับชมซีรีส์วายไทยปรากฏดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ช่องทางการรับชมซีรีส์วายไทย

(n=399)

อันดับ	ช่องทางหรือแพลตฟอร์ม (ตอบได้มากกว่า 1 ตัวเลือก)	จำนวน	ร้อยละ
1	iQIYI	335	83.96
2	TAIJUWANG	251	62.91
3	Tencent	246	61.65
4	WeTV	184	46.12
5	Bilibili	177	44.36
6	Baidu Netdisk	166	41.6
7	DIYIDAN	155	38.85
8	GMM25	88	22.06
9	ONE31	36	9.02
10	Youtube	29	7.27
11	Workpoint	15	3.76
12	Netflix	7	1.75
13	Viu	4	1

จากตารางพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับชมซีรีส์วายไทยผ่านช่องทางหรือแพลตฟอร์มสามอันดับแรก คือ iQIYI (83.96%) รองลงมา ได้แก่ TAIJUWANG (62.91%) และ Tencent (61.65%) สำหรับผลการศึกษาด้านนักแสดงซีรีส์วายที่ชื่นชอบเป็นดังตารางต่อไปนี้



ตารางที่ 4 นักแสดงซีรีส์วายไทยที่ชื่นชอบ

(n=399)

อันดับ	นักแสดงซีรีส์วายไทยที่ชื่นชอบ (ตอบได้มากกว่า 1 ตัวเลือก)	จำนวน	ร้อยละ
1	zeenunew (ซี-นูนิว)	75	18.80
2	bkpp (บิวกิ้น-พีพี)	72	18.05
3	mileapo (มาย-อาโป)	37	9.27
4	offgun (ออฟ-กัน)	33	8.27
5	mewgulf (มิว-กอล์ฟ)	20	5.01
6	pondphuwin (ปอนด์-ภูวินทร์)	19	4.76
7	earthmix (เอิร์ท-มิกซ์)	18	4.51
8	geminifourth (เจมีไนน์-โฟร์ท)	17	4.26
9	netjames (เน็ต-เจมส์)	14	3.51
10	bossnoeul (บอส-โนอีล)	13	3.26
11	fortpeat (ฟอร์ด-พีท)	13	3.26
12	biblebuild (ไบเบิล-บิว)	12	3.01
13	yinwar (หยิน-วอร์)	11	2.76
14	BounPrem (บูน-เปรม)	9	2.26
15	ohmnanon (โอม-นนน)	8	2.01
16	taynew (เต-นิว)	3	0.75
17	singtokrist (สิงโต-คริส)	1	0.25

จากตารางที่ 4 พบว่า ผู้ชมจำนวนมากชื่นชอบนักแสดงซีรีส์วายไทยสามอันดับแรก ได้แก่ ซี-นูนิว (18.80%) (ซี=พฤกษ์ พานิช, นูนิว=ชวรินทร์ เพรศพิริยะวงศ์) รองลงมา ได้แก่ บิวกิ้น-พีพี (18.05%) (บิวกิ้น=พุฒิพงศ์ อัสสรัตนกุล, พีพี=กฤษฎี อำนวยเดชกร) และมาย-อาโป (37%) (มาย=ภาคภูมิ ร่มไทรทอง, อาโป=ณัฐวิญญ์ วัฒนกิตพัฒน์) ส่วนเหตุผลที่เลือกชมซีรีส์วายไทย เป็นดังนี้



ตารางที่ 5 เหตุผลที่เลือกชมซีรีส์วายไทย n=399

อันดับ	เหตุผลที่เลือกชมซีรีส์วายไทย	ร้อยละ
1	ความสวยงามของฉาก	35.34
2	บทละครดี	21.05
3	นักแสดงนำรูปร่างหน้าตาดี (อันดับ 3 ร่วม)	20.30
	กระแสวายในสังคม (อันดับ 3 ร่วม)	20.30
4	เหตุผลอื่น ๆ	3.01

จากตารางที่ 5 พบว่า เหตุผลสามอันดับแรกที่ผู้ชมชาวจีนเลือกชมซีรีส์วายไทยคือความสวยงามของฉาก (35.34%) บทละครดี (21.05%) กระแสในสังคมและนักแสดงนำรูปร่างหน้าตาดี (ร้อยละ 20.03 เท่ากัน)

ตารางที่ 6 รูปแบบการรับชมซีรีส์วายไทย

(n=399)

อันดับ	รูปแบบการรับชมซีรีส์วายไทย (ตอบได้มากกว่า 1 ตัวเลือก)	ร้อยละ
1	รับชมย้อนหลัง	99.75
2	รับชมสดตามตารางการออกอากาศหรือชมย้อนหลังแล้วแต่สถานการณ์	99.00
3	รับชมสดตามตารางการออกอากาศ	23.56

จากตารางที่ 6 พบว่า ผู้ชมนิยมรูปแบบรับชมย้อนหลัง (99.75%) และรับชมสดตามตารางการออกอากาศหรือชมย้อนหลังแล้วแต่สถานการณ์ (99.00%) โดยมีผู้ชมรับชมสดตามตารางการออกอากาศเพียงร้อยละ 23.56 สำหรับช่องทางการรู้จักซีรีส์วายไทยของผู้ชม เป็นดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 7 ช่องทางการรู้จักซีรีส์วายไทย

(n=399)

อันดับ	ช่องทางการรู้จักซีรีส์วายไทย	ร้อยละ
1	กระแสวายในสังคม	31.58
2	ติดตามนักแสดงที่ชื่นชอบที่ไปเล่นซีรีส์วาย	24.06
3	รู้จักซีรีส์วายไทยทางโฆษณาในแอปหรือเว็บไซต์	16.79
4	เพื่อนแนะนำ	15.29



ตารางที่ 7 ช่องทางการรู้จักซีรีส์วายไทย (ต่อ)

(n=399)

อันดับ	ช่องทางการรู้จักซีรีส์วายไทย	ร้อยละ
5	ชอบดูซีรีส์วายอยู่แล้วจึงค้นหาข้อมูลซีรีส์วายไทย	11.78
6	ช่องทางอื่น ๆ	0.50

จากตารางที่ 7 พบว่า ช่องทางรู้จักซีรีส์วายไทยอันดับแรก ๆ คือ กระแสวายในสังคม (31.58%) รองลงมา ได้แก่ ติดตามนักแสดงที่ชื่นชอบที่ไปเล่นซีรีส์วาย (24.06) รู้จักซีรีส์วายไทยทางโฆษณาในแอปหรือเว็บไซต์ (16.79%)

2. การเรียนรู้ที่ได้จากการชมซีรีส์วายไทยของผู้ชมชาวจีน

จากการศึกษาพบว่า ผู้ชมชาวจีนได้เรียนรู้ประเด็นต่าง ๆ จากการชมซีรีส์วายไทย สามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 8 การเรียนรู้ที่ได้จากการชมซีรีส์วายไทย

(n=399)

สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการชมซีรีส์วายไทย	M	SD	การแปลผล
ได้เรียนรู้ลักษณะนิสัยใจคอของคนไทย	2.99	0.86	ปานกลาง
ได้เรียนรู้ภาษาไทย	2.91	0.85	ปานกลาง
ได้เรียนรู้ค่านิยมทางเพศที่ดีที่เกิดจากการรับชมซีรีส์วายไทย	2.73	0.74	ปานกลาง
ได้เรียนรู้วัฒนธรรมไทย	2.10	0.66	น้อย
ได้รู้ว่าคนไทยเปิดกว้างในความหลากหลายทางเพศ	2.08	0.61	น้อย
ได้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมไทย	1.98	0.68	น้อย
ได้รู้ว่าประเทศไทยเป็นประเทศที่มีความหลากหลายทางเพศ	1.96	0.59	น้อย

หมายเหตุ: เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย เป็นดังนี้ (4.51-5.00=ระดับมากที่สุด, 3.51-4.50=ระดับมาก, 2.51-3.50=ระดับปานกลาง, 1.51-2.50=ระดับน้อย, 1.00-1.50=ระดับน้อยที่สุด)

จากตารางที่ 8 พบว่า ผู้ชมซีรีส์ได้เรียนรู้สามอันดับแรก ได้แก่ ลักษณะนิสัยใจคอของคนไทย (M=2.99) ได้เรียนรู้ภาษาไทย (M=2.91) และได้เรียนรู้ค่านิยมทางเพศที่ดีที่เกิดจากการรับชมซีรีส์วายไทย (M=2.73) อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนด้านที่อยู่ในระดับน้อย ได้แก่ ได้เรียนรู้วัฒนธรรมไทย



(M=2.1) ได้รู้ว่าประเทศไทยเป็นประเทศที่เปิดกว้างในความหลากหลายทางเพศ (M=2.08) ได้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมไทย (M=1.98) และได้รู้ว่าประเทศไทยเป็นประเทศที่มีความหลากหลายทางเพศ (M=1.96)

สรุปผลการวิจัย

1. สรุปผลการวิจัยด้านพฤติกรรมกรรมการรับชมซีรีส์วายไทย พบว่า ผู้ชมชาวจีนจำนวนมาก (38.60%) รับชมซีรีส์วายไทย 4-6 ปี รองลงมา (36.09%) รับชมมาแล้ว 1-3 ปี ผู้ชมซีรีส์จำนวนมาก (33.83%) ชมซีรีส์วายไทยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง รองลงมา (24.31%) ชมเดือนละ 3 ครั้ง ด้านระยะเวลา รับชม ผู้ชมเกือบกึ่งหนึ่ง (48.62%) ชมซีรีส์เฉลี่ย 2 ชั่วโมงต่อครั้ง ผู้ชมชาวจีนจำนวนมาก (36.34%) เคยรับชมซีรีส์วายไทยมาแล้วจำนวน 3 เรื่อง รองลงมา (28.82%) เคยชมมาแล้ว 4 เรื่อง ผู้ชมจำนวนมาก (37.59%) เคยรับชมซีรีส์วายไทยคือ “แปลรักฉันด้วยใจเธอ” รองลงมา (35.84%) คือ “นิ่งเฮียก็หาว่าซื่อ” สำหรับช่องทางการรับชมซีรีส์วายไทย ผู้ชมส่วนใหญ่ (83.96%) รับชมผ่านแพลตฟอร์ม iQIYI รองลงมาได้แก่ แพลตฟอร์ม TAIJUWANG และ Tencent (62.91% และ 61.65% ตามลำดับ) นักแสดงที่ชื่นชอบสองอันดับแรก คือ ซี-นูนิว และบิวกิ้น-พีพี (18.80% และ 18.05% ตามลำดับ) เหตุผลสองอันดับแรกที่ผู้ชมชาวจีนเลือกชมซีรีส์วายไทยคือความสวยงามของฉาก และบทละครดี (35.34% และ 21.05% ตามลำดับ) ผู้ชมนิยมรูปแบบรับชมย้อนหลัง และรับชมสดตามตารางการออกอากาศหรือชมย้อนหลังแล้วแต่สถานการณ์ (99.75% และ 99.00% ตามลำดับ) ผู้ชมจำนวนมาก (31.58%) รู้จักซีรีส์วายไทยเนื่องจากกระแสวายในสังคม รองลงมา (24.06%) ติดตามนักแสดงที่ชื่นชอบที่ไปเล่นซีรีส์วาย

2. สรุปผลการวิจัยด้านการเรียนรู้ของผู้ชมชาวจีนพบว่า ผู้ชมได้เรียนรู้สามอันดับแรก ได้แก่ ลักษณะนิสัยใจคอของคนไทย ได้เรียนรู้ภาษาไทย และได้เรียนรู้ค่านิยมทางเพศที่ดีที่เกิดจากการรับชมซีรีส์วายไทย (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.990, 2.910, และ 2.730 ตามลำดับ)

อภิปรายผล

พฤติกรรมกรรมการชมซีรีส์วายไทยของผู้ชมชาวจีน

1. จากผลการวิจัย พบว่า ผู้ชมชาวจีนส่วนใหญ่รับชมซีรีส์วายไทยมาแล้วไม่เกิน 6 ปี และส่วนใหญ่รับชมซีรีส์วายไทยมาแล้วประมาณ 3-5 เรื่อง ทั้งนี้ สอดคล้องกับกระแสซีรีส์วายในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาที่ทำให้ผู้ชมชาวจีนและผู้ชมจากประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกได้รู้จักซีรีส์วายไทยอย่างกว้างขวาง โดยนับตั้งแต่ซีรีส์เรื่อง “พี่ว้ากตัวร้ายกับนายปีหนึ่ง” (SOTUS The Series) ซึ่งออกอากาศในปี พ.ศ. 2559 (ค.ศ. 2013) โดยมีคำอธิบายเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งส่งผลให้ตลาดผู้ชมซีรีส์ในประเทศต่าง ๆ ให้



ความสำคัญกับซีรีส์วายไทยมากขึ้น นับเป็นซีรีส์ที่สร้างกระแสในสังคมอย่างมากในยุคนั้น (หยิง หยิง เหลียง, 2563) ต่อมาซีรีส์วายไทยจึงได้มีการแปลคำอธิบายเป็นภาษาอื่น ๆ เพิ่มเติม ไม่ว่าจะเป็น ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเกาหลี ภาษาสเปน ภาษาโปรตุเกส ทำให้กระแสซีรีส์วายได้รับความสนใจ ยิ่งขึ้นไปอีกจากผู้ชมในประเทศต่าง ๆ

2. จากผลการศึกษารายชื่อซีรีส์วายที่ผู้ชมชาวจีนเคยรับชม พบว่า ผู้ชมจำนวนมากเคยรับชมซีรีส์ เรื่อง “แปลรักฉันด้วยใจเธอ (พ.ศ. 2563 / ค.ศ. 2020)” “นึ่งเฮียก็หาว่าชื่อนี้ (พ.ศ. 2565 / ค.ศ. 2022)” และ “รักโคตรร้ายสุดท้ายโคตรรัก (พ.ศ. 2565 / ค.ศ. 2022)” ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาเกี่ยวกับนักแสดงซีรีส์วายที่ผู้ชมชาวจีนชื่นชอบสามอันดับแรก คือคู่ของ ซี-นูนิว บิวกิ้น-พีพี และมาย-อาโป ซึ่งทั้งสามคู่เป็นนักแสดงนำในซีรีส์ทั้งสามเรื่องดังกล่าว อีกทั้งยังเป็นเรื่องที่คุณผู้ชมยังจำได้ เนื่องจากเพิ่งออกอากาศได้ไม่นาน

3. จากผลการวิจัย พบว่า ผู้ชมชาวจีนชมซีรีส์วายไทยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง และเดือนละ 3 ครั้ง ระยะเวลาชมประมาณ 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง ผู้ชมนิยมรูปแบบรับชมย้อนหลัง และรับชมสดตามตารางการออกอากาศหรือชมย้อนหลังแล้วแต่สถานการณ์ ผู้ชมส่วนใหญ่รับชมซีรีส์ผ่านแพลตฟอร์ม iQIYI เป็นอันดับหนึ่ง ทั้งนี้ เนื่องจากแพลตฟอร์ม iQIYI ได้รุกตลาดซีรีส์วายไทยโดยมีความร่วมมือทางธุรกิจกับผู้ประกอบการชาวไทยทำให้ผู้ชมชาวจีนสามารถรับชมได้โดยสะดวก (Yingmin, 2023)

4. จากผลการวิจัย พบว่า เหตุผลสามอันดับแรกที่ผู้ชมชาวจีนเลือกชมซีรีส์วายไทยคือความสวยงามของฉาก บทละครดี กระแสในสังคมและนักแสดงนำรูปร่างหน้าตาดี ทั้งนี้ เนื่องจาก แหล่งท่องเที่ยวและทิวทัศน์ในประเทศไทยเป็นที่นิยมอย่างมากในกลุ่มชาวจีน จากข้อมูลทางสถิติของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย พบว่า เมืองไทยเป็นจุดหมายปลายทางอันดับต้น ๆ ของนักท่องเที่ยวชาวจีนเนื่องจากมีสถานที่ท่องเที่ยวที่สวยงาม (Zhang, 2012) เหตุผลสำคัญต่อมา คือบทละครดี กระแสในสังคมและนักแสดงนำรูปร่างหน้าตาดี ซึ่งแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของผู้ประกอบการซีรีส์วายไทยที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวที่น่าสนใจผ่านซีรีส์ รวมถึงการให้ความสำคัญมากขึ้นกับการคัดเลือกนักแสดงที่มีคุณสมบัติครบถ้วนผ่านกระบวนการคัดเลือกและการฝึกฝนที่เข้มข้น

5. จากผลการวิจัย พบว่า ผู้ชมชาวจีนรู้จักซีรีส์วายไทยเนื่องจากกระแสในสังคม ติดตามนักแสดงที่ชื่นชอบที่ไปเล่นซีรีส์วาย และรู้จักซีรีส์วายไทยทางโฆษณาในแอปหรือเว็บไซต์ ทั้งนี้ กระแสวายในสังคมช่วยส่งเสริมให้มีคนรู้จักซีรีส์วายมากขึ้นและรู้จักประเทศไทยมากขึ้น (Lacap, 2023)

การเรียนรู้ของผู้ชมชาวจีนจากการชมซีรีส์วายไทย

จากผลการวิจัยด้านการเรียนรู้ของผู้ชมชาวจีนพบว่า ผู้ชมได้เรียนรู้สามอันดับแรก ได้แก่ ลักษณะนิสัยใจคอของคนไทย ได้เรียนรู้ภาษาไทย และได้เรียนรู้ค่านิยมทางเพศที่ดีที่เกิดจากการ



รับชมซีรีส์วายไทย ทั้งนี้ การรับชมสื่อประเภทซีรีส์จากต่างประเทศนั้น จะทำให้ได้เรียนรู้หลายประการเกี่ยวกับเรื่องราวในประเทศเหล่านั้นมากขึ้นด้วยเช่นกัน (Lee et al., 2015)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ประเทศไทยควรส่งเสริมอุตสาหกรรมซีรีส์วายไทยอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ซีรีส์วายไทยเป็นผลิตภัณฑ์ด้านความบันเทิงในระดับนานาชาติที่เป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่ผู้ชมชาวจีนสามารถรับชมได้โดยสะดวก
2. ควรให้ความสำคัญกับความสามารถและการวางตัวที่เหมาะสมของนักแสดงซีรีส์เพื่อให้เป็นแบบอย่างที่ดีต่อแฟนคลับรวมถึงผู้รับชมทั่วไป ซึ่งนักแสดงจะมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดทัศนคติที่เหมาะสมเกี่ยวกับความรัก ความสัมพันธ์ รวมถึงการเปิดกว้างในการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ส่งเสริมให้คนในสังคมอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุขและเข้าใจซึ่งกันและกัน ที่สำคัญอาจนำประเด็นบางอย่างที่อยู่ในเนื้อหาซีรีส์ไปสู่การสอนหรือการพัฒนาผู้เรียนเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้ด้วยเช่นกัน (Jjarrah, 2019; Yildirim, 2022)

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรม ความพึงพอใจและทัศนคติของผู้ชมในหลากหลายประเทศนอกเหนือจากประเทศจีน ยกตัวอย่างเช่น ประเทศที่มีความชื่นชอบในซีรีส์วายไทยอย่างมาก อาทิ บราซิล ฟิลิปปินส์ ฝรั่งเศส และญี่ปุ่น ทั้งนี้ ผลของการศึกษาจะนำไปสู่การพัฒนาอุตสาหกรรมซีรีส์วายไทยให้สอดคล้องกับความคาดหวังของกลุ่มผู้ชมในแต่ละประเทศ
2. ควรศึกษาแนวทางการพัฒนากระแสของซีรีส์วายไทยสู่การเป็น Soft Power ที่สำคัญสำหรับอุตสาหกรรมบันเทิงของไทยสู่ตลาดซีรีส์วายในต่างประเทศ

เอกสารอ้างอิง

- หยิง หยิง เหลียง. (2563). **ความสัมพันธ์ระหว่างกาเปิดรับชมซีรีส์วายไทยกับทัศนคติที่มีต่อชายรักชายของชาวจีนในเขตปกครองตนเองกว่างซีจ้วง**. วิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. ค้นเมื่อวันที่ 20 มิถุนายน 2566, จาก http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/4622/5/yingying_lian.pdf
- Jjarrah, H. Y. (2019). *The Impact of Using Drama in Education on Life Skills and Reflective Thinking*. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(9): 4-20. DOI: 10.3991/ijet.v14i09.7978



- Lacap, J. P. (2023). *Yaoi Media Consumption and Travel Motivation: Evidence from Filipino Viewers of Thai Boys' Love Series*. **Advances in Southeast Asian Studies**, 16(1): 121-143. DOI: 10.14764/10.ASEAS-0087
- Lee, B., Ham, S., & Kim, D. (2015). *The effects of likability of Korean celebrities, dramas, and music on preferences for Korean restaurants: A mediating effect of a country image of Korea*. **International Journal of Hospitality Management**, 46(4): 200-212. DOI: 10.1016/j.ijhm.2014.05.012
- Qin, J. (2019). **The Influence of Media Exposure to Thai Drama in SINA WEIBO on the Perception and Intention to Travel to Thailand Among Chinese Tourists**. Master's thesis, Bangkok University. Retrieved on June 20th, 2023, from http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/4338/5/jielin_qin.pdf
- Shimauchi, S. (2023). *Thai Boys Love drama fandom as a transnational and trans-subcultural contact zone in Japan*. **Continuum**, 37(3): 381-394. DOI: 10.1080/10304312.2023.2237709
- Yildirim, E. (2022). *The Effect of Drama Method on Academic Achievement and Attitude: A Comparative Meta-Analysis and Meta-Synthesis*. **International Journal of Research in Education and Science**, 8(1): 18-49. DOI: 10.46328/ijres.2696
- Yingmin, W. (2023). **How Thailand is remaking TV dramas, from Taiwan's Meteor Garden to China's Addicted**. ThinkChina. Retrieved on June 20th, 2023, from <https://www.thinkchina.sg/how-thailand-remaking-tv-dramas-taiwans-meteor-garden-chinas-addicted?page=282>
- Zhang, X. (2012). **The Factors Effecting Chinese Tourist Revisit Thailand Destination**. Master's thesis, University of the Thai Chamber of Commerce. UTCC Scholar. Retrieved on June 20th, 2023, from <https://scholar.utcc.ac.th/server/api/core/bitstreams/654739a1-8911-4657-95ea-240461cd0e02/content>



**การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint
เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาวิชาการตลาด
วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ**

**Active Learning Management with ClassPoint to Develop Learning
Achievement in the Retail Mix for Modern Trade Management Subject
of High Vocational Students Level 2 in Marketing Department
Tangtrongchit Business Administration Technological College**

รวมพร ประพทธิธรรม¹

¹สาขาวิชาการตลาด/วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพาณิชย์การ, E-mail: 1017_ttc@ttc.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนรายวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ โดยใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint 2) ศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรายวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ โดยใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาวิชาการตลาด ห้อง 2/2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักศึกษา 40 คน ที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย โดยการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint (คุณภาพมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32) 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (มีค่าอำนาจจำแนก 0.20-0.60/มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.75) 3) แบบประเมินความพึงพอใจ (ค่า IOC เท่ากับ 0.93) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที

ผลการวิจัย พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 89.65/87.85 เมื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัย พบว่า 1) นักศึกษาที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint มีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน เท่ากับ 35.29 คะแนน และ 52.71 คะแนน ตามลำดับ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการ



จัดการเรียนรู้โดยใช้การการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.54$)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบActive Learning, โปรแกรม ClassPoint, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

The purposes of this research were: 1) to compare the learning achievement of Students between before and after learning base on Active Learning Management with ClassPoint 2) to study the satisfaction with learning base on Active Learning Management with ClassPoint in the Retail Mix for Modern Trade Management Subject. The sample group in this research were 40 high vocational students Level 2 in Marketing department, Tangtrongchit Business Administration Technological College, attending their first semester of the 2022 academic year, consisted of 1 classroom(Class2/2), by simple random sampling, by lottery. The instruments used for collecting data were: 1) Active Learning Management with ClassPoint learning plan (Quality has mean 4.32) 2) Learning achievement test: Pre-test Post-test (Discrimination were 0.20-0.60 and reliability was 0.75) and 3) Satisfaction questionnaire (The IOC's consistency index was estimated at 0.93). Statistics used in the analysis of data by using percentage, mean, standard deviation, and the statistical hypothesis test was t-test for dependent sample.

The results revealed that: The effectiveness of Active Learning Management with ClassPoint learning plan were found at the effectiveness standard of 89.65/87.85, When used for learning management, the results showed that : 1) Yield average score of pretest and posttest at 35.29 and 52.71 respectively. The comparison between pretest and posttest, the posttest of the learning achievement of students on Active Learning Management with ClassPoint was higher than the pretest at a significant level of .01 and 2)The satisfaction of students learning with Active Learning Management with ClassPoint at very good level ($\bar{X}=4.54$).

Keywords: active learning, ClassPoint, achievement



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนการสอนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาวิชาการตลาด โดยเฉพาะวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่นั้น ผู้วิจัยในฐานะอาจารย์ผู้สอนในสาขาวิชาการตลาด ได้พยายามปรับการเรียน เปลี่ยนการสอน โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่อง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งเน้นให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ มีความรู้ ความเข้าใจ สามารถนำความรู้มาเป็นพื้นฐานของการเรียนระดับที่สูงขึ้น และยังสามารถไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ที่ผ่านมา ผู้วิจัยในฐานะอาจารย์ผู้สอนได้วางแผนการสอนด้วยวิธีการสอนที่หลากหลายโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ได้แก่ การบรรยาย การสาธิต การใช้สื่อต่างๆ การนำเสนอหน้าชั้นเรียน การมอบหมายรายงาน การทำแบบฝึกหัด การประเมินผล การปฏิบัติงานของนักศึกษา อีกทั้งสนับสนุนให้นักศึกษาศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง การฝึกปฏิบัติจริงเพื่อสร้างประสบการณ์ แต่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ ปรากฏออกมาในระดับที่ยังไม่เป็นที่น่าพอใจ กล่าวคือต่ำกว่าเกรด 2.0 คิดเป็นร้อยละ 13.5 (งานทะเบียนและวัดผล, 2564)

จากการศึกษาสภาพของปัญหา พบว่า วิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการจัดการด้านผลิตภัณฑ์ การจัดการด้านราคา การจัดการด้านสถานที่จำหน่าย การจัดการด้านการส่งเสริมการตลาด การจัดการด้านการบริการและการสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า ซึ่งมีเนื้อหาสาระที่ซับซ้อน ซึ่งพบว่าในเนื้อหา 3 เรื่องได้แก่ การจัดการด้านผลิตภัณฑ์ การจัดการด้านราคา การจัดการด้านสถานที่จำหน่าย ยังมีผลการทดสอบที่ยังต้องพัฒนา ผู้วิจัยจึงใช้ 3 เนื้อหานี้จัดทำแผนการเรียนรู้อื่นๆ เพื่อใช้ในการวิจัย และอีกสาเหตุที่สำคัญพบว่า พฤติกรรมการสอนของครูที่มุ่งเน้นการสอนเนื้อหาให้ผู้เรียนจดจำมากกว่าการฝึกฝนกระบวนการคิดและเรียนรู้บนพื้นฐานของความเข้าใจ กล่าวคือครูจัดการเรียนการสอนโดยยึดเอกสารการเรียนเป็นหลักในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้หรือในบางครั้งครูไม่ได้กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามสมรรถนะรายวิชา จากสถานการณ์ดังกล่าว ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอนหลากหลายแนวทาง หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (2561: 6) ซึ่งสอดคล้องกับหน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562: 4) พบว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ครูต้องลดบทบาทในการสอน และการให้ความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง แต่ไปเพิ่มกระบวนการ และ กิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะทำกิจกรรมต่างๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยการพูด การเขียน การอภิปราย โดยผู้เรียนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ หน่วย



ศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาครูอาชีวศึกษา ด้านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามแนวปฏิรูปการอาชีวศึกษาโดยใช้สื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ขึ้นเพื่อยกระดับคุณภาพ การจัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (2561: 2) ผู้วิจัยได้นำ ClassPoint มาใช้ในการจัดกิจกรรมการสอน และสร้างสื่อการสอน (Starfish Academy, ม.ป.ป.: ออนไลน์) เนื่องจาก ClassPoint เป็นเครื่องมือ การสอนแบบครบวงจรที่รวมอยู่ใน Microsoft PowerPoint จบทุกกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือ เดียว โดยไม่ต้องใช้แอปพลิเคชันอื่นร่วมด้วย เป็นเครื่องมือที่สอนได้ทั้งออนไลน์ และออฟไลน์ ด้รับ การออกแบบมาเพื่อช่วยให้ครูนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยไม่ต้องสลับไปมาระหว่าง แอปต่างๆ เป็นเครื่องมือที่ให้คุณได้ตอบโดยตรงกับงานนำเสนอของครู เมื่อครูเพิ่มปุ่มคำถามแบบ โต้ตอบลงในสไลด์ ผู้เรียนสามารถส่งคำตอบจากอุปกรณ์ของตนได้ และระบบรางวัลแบบเกมที่ไม่ต้อง ใช้อุปกรณ์ของผู้เรียน หรือใช้เพียงโทรศัพท์มือถือ สามารถจัดเก็บข้อมูล และคำตอบของผู้เรียนได้ อย่างเป็นระบบ มีระบบการจัดการชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพ คุณลักษณะดังกล่าวเอื้อประโยชน์ต่อการ จัดการเรียนแบบ Active Learning ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลในการจัดการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อไป

จากความสำคัญและปัญหาดังกล่าวข้างต้น และในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นผู้สอนวิชาการจัดการ ธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ ผู้วิจัยมีความตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียน จึงจัดทำวิจัย เรื่อง “การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint เพื่อ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ” เพื่อนำผลการวิจัยมาพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องต่อความ เปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี ตลอดจนส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ในภาพรวมของผู้เรียนให้สูงขึ้น ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก สมัยใหม่โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาวิชา การตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ



สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาวิชาการตลาดวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ความหมายของการเรียนรู้แบบ Active Learning

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (2561: 4) ให้ความหมายว่า Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ซึ่งหนึ่งผ่านการปฏิบัติ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการแก้ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

ในที่นี้ผู้วิจัยสรุปว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม ได้มีปฏิสัมพันธ์ในกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูจัดขึ้นเพื่อให้เกิดพัฒนาการด้านการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และสังคม

ลักษณะของการเรียนรู้แบบ Active Learning

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562: 7) ได้สรุปลักษณะของการเรียนรู้แบบ Active Learning ไว้ดังนี้

1) เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ 2) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน 3) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ 4) เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล สารสนเทศ สู่ทักษะการคิด วิเคราะห์ 5) ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น 6) ความรู้เกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียน 7) ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

ในที่นี้ผู้วิจัยสรุปว่า ลักษณะของการเรียนรู้แบบ Active Learning กระบวนการเรียนรู้ที่ครูลดบทบาทการสอน แต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมสร้างองค์ความรู้ และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง กิจกรรมเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และผู้เรียนด้วยกัน

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (2561: 6) กล่าวสรุปได้ดังนี้
1) ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิด และการกระทำของผู้เรียน การมีวิจารณ์ญาณ และการคิด



สร้างสรรค์ 2) สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ 3) ทำให้จิตใจผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างเต็มที่ ผ่านการใช้กิจกรรมที่หลากหลาย 4) ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัวผู้เรียนและตัวครู 5) สามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนและนานกว่ากระบวนการเรียนรู้แบบเดิม

ในที่นี้ผู้วิจัยสรุปว่าความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นแนวทางที่สอดคล้องกับการจัดการศึกษาในปัจจุบัน ทำให้เกิดการพัฒนากิจการด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน และครูผู้สอนก็ปรับบทบาทตนเอง และเกิดการเรียนรู้ที่คงทน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

1) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้จากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมไปสู่นามธรรม 2) การสอนแบบโครงงาน ให้นักศึกษาวางแผนดำเนินการศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเองโดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษา 3) การสอนแบบใช้ปัญหา เป็นฐาน เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้จากการศึกษาปัญหาที่กำหนดขึ้น

ในที่นี้ผู้วิจัยได้เลือกรูปแบบการสอนแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูสร้างขึ้นด้วย ClassPoint โดยเน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี

บทบาทของครูในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (2561: 8) กล่าวไว้ดังนี้ 1) จัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กิจกรรมต้องสะท้อนความต้องการในการพัฒนาผู้เรียน และเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริง 2) สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี 3) จัดกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ 4) ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน 5) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และหลากหลาย

ในที่นี้ผู้วิจัยสรุปว่า บทบาทของครูในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสำคัญมาก

โปรแกรม ClassPoint

รู้จักโปรแกรม ClassPoint

<https://www.starfishlabz.com/blog/930-class-point>. กล่าวว่า ClassPoint เป็นเครื่องมือสอนออนไลน์และออฟไลน์ ที่ใช้งานง่ายและสะดวกสบาย มีครบทุกเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการสอนโดยไม่ต้องอาศัยแอปพลิเคชันอื่น จะทำให้การสอนสามารถโต้ตอบได้ เด็ก ๆ สามารถตอบคำถามผ่านการนำเสนอ ครูจัดเก็บข้อมูลหรือคำตอบของเด็ก ๆ ได้อย่างเป็นระบบ กล่าวคือ จบทุกกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย ClassPoint เครื่องมือเดียว โดยใช้ร่วมกับ PowerPoint



การสร้างกิจกรรมและสื่อการสอนด้วย ClassPoint

Starfish Academy, ม.ป.ป.: ออนไลน์) กล่าวว่า 1) สร้างแบบทดสอบเชิงโต้ตอบ มีทั้งแบบตัวเลือก เต็มคำในช่องว่าง คำตอบที่เป็นข้อความ จับคู่ สามารถซ่อนคำตอบ หรือคำเฉลย 2) การให้ผู้เรียนส่งรูปภาพ คลิปเสียง คลิปวิดีโอ 3) มีระบบ AI ช่วยในการสร้างแบบทดสอบตามหลักของ Bloom Taxonomy 4) บันทึกคำตอบ และประเมินผล สะสมคะแนนได้ 5) จัดเป็นชั้นเรียนแยกเป็นห้อง ๆ ได้ และใช้เป็นการเช็คชื่อเข้าเรียนได้ 6) สร้างสื่อการเรียนรู้โดยอาศัยกลไก เกมเข้ามาใช้ในการจัดกิจกรรม

ในที่นี้ผู้วิจัยได้สร้างสื่อและกิจกรรมการจัดการเรียนรู้อย่างหลากหลาย โดยใช้ ClassPoint นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ทิตินา แชมมณี (2560: 9) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การเข้าถึงความรู้ การพัฒนาทักษะในการ เรียน ซึ่งอาจพิจารณาจากคะแนนสอบที่กำหนดให้คะแนนที่ได้จากงานที่ครูมอบให้ หรือทั้งสองอย่าง

สำหรับงานวิจัยนี้ผู้วิจัย ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ไว้ ดังนี้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จของผู้เรียนที่สามารถวัดได้จากจากผลคะแนนทดสอบที่กำหนดไว้หรือคะแนนที่ได้จากการทำงานตามที่ครูมอบหมายให้ หรือทั้งสองอย่าง ในการเรียนรู้วิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กัญจมนิ วรบุญมีประเสริฐ (2564: 29) การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความจำเป็นต่อการเรียนการสอน หรือการตัดสินผลการเรียนเพราะเป็นการวัดระดับความสามารถในการเรียนรู้ของบุคคลหลังจากที่ได้รับการฝึกฝน โดยอาศัยเครื่องมือประเภทแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ซึ่งเป็นเครื่องมือที่นิยมมากที่สุด

ในที่นี้ผู้วิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยวัดจากการให้ทำแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน

อุดมลักษณ์ สุวรรณัง. (2564: 17) สรุปไว้ดังนี้

ความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของผู้เรียนที่เป็นผลมาจากความสนใจ หรือเจตคติของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอน เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้รับ



ผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ความพึงพอใจในการเรียนจะส่งผลในทางบวกต่อผลการเรียน ของผู้เรียน ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่จะช่วยเสริมสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เรียนอยู่เสมอ

การวัดความพึงพอใจ

ธีรวัฒน์ แพทย์เพียร (2563: 19) ได้กล่าวถึงวิธีการวัดความพึงพอใจ มี 2 ลักษณะ คือ 1) วัดความพึงพอใจงานโดยทั่วไป 2) วัดความพึงพอใจในงานเฉพาะด้าน เครื่องมือที่นิยมใช้มากที่สุด คือ แบบประเมินความพึงพอใจ

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้วัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาการจัดการธุรกิจ ค้าปลีกสมัยใหม่ ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint ด้วย แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนวรรณกรรม การวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และการใช้ โปรแกรม ClassPoint ในการจัดการเรียนรู้ ได้ดังนี้

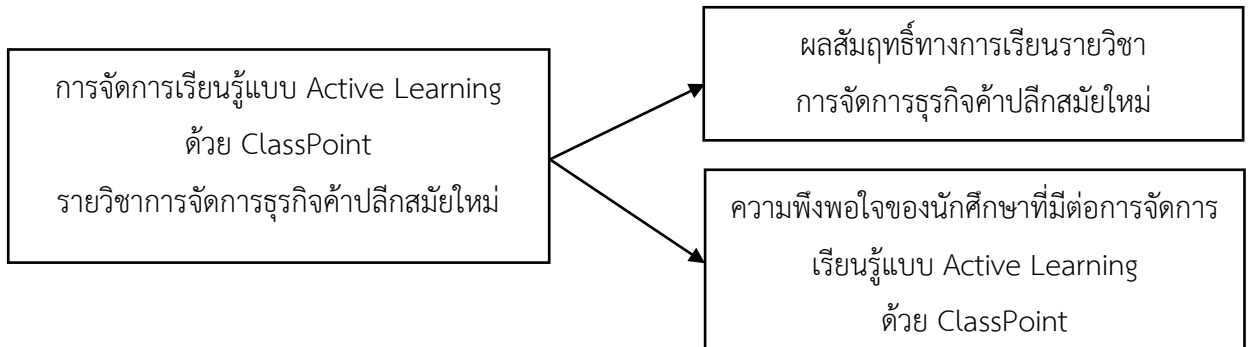
พรรณลักษณ์ มหาวาน (2563: บทคัดย่อ) ได้ศึกษา “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ แบบเชิงรุกของผู้เรียนระดับชั้นปวส.1 ที่เรียนในรายวิชาองค์การและการจัดการสมัยใหม่” พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกของผู้เรียน หลังเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .01 และมีความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

กัญฐมณี วรบุญมีประเสริฐ (2564: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักศึกษาระดับ ปวส.2 โดยใช้โปรแกรม ClassPoint” พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนบทเรียนโดยใช้โปรแกรม ClassPoint รายวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ ของนักศึกษา ปวส. 2) มีความก้าวหน้าของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพิ่มขึ้นร้อยละ 42.50 และ นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด

อุดมลักษณ์ สุวรรณัง (2564: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแบบฝึกการออกแบบระบบเชิงวัตถุ ด้วย ClassPoint สำหรับนักศึกษา ปวส. 2 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมาก และมีความเข้าใจเพิ่มขึ้นจากแบบฝึกด้วย ClassPoint ในระดับมาก และพบว่า มีพัฒนาการทางการเรียนสูงขึ้นร้อยละ 51.50



กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส. 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตร
บริหารธุรกิจ สาขาวิชาการตลาด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 3 ห้อง รวม 112 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส. 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรง
จิตรบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการตลาด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม
นักศึกษา 40 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ใช้จำนวนห้องเรียน
เป็นหน่วยในการสุ่มตัวอย่าง ด้วยวิธีการจับสลาก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ประกอบการสอน ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก
สมัยใหม่ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint การจัดการผลิตภัณฑ์ การ
จัดการเรื่องราคา และการจัดการด้านสถานที่ จำนวน 3 แผน ใช้เวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ
คาบละ 60 นาที รวม 24 ชั่วโมง ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นแล้วนำไปหาคุณภาพโดยการประเมินจาก
ผู้เชี่ยวชาญ ได้แนะนำให้ปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้สัมพันธ์กับสื่อการเรียนรู้ด้วย ClassPoint และการ
ประเมินผลการจัดการเรียนรู้ หลังจากแก้ไขแล้วการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยผลการประเมินทั้ง 3 ท่าน ซึ่ง
ต้องได้ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไปจึงถือว่ามีความเหมาะสม ผลปรากฏว่า การประเมินมีค่าเฉลี่ยแต่ละคน
เท่ากับ 4.19, 4.35, และ 4.41 และประเมินแล้วผลรวมเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 มีความเหมาะสมอยู่ใน
ระดับมาก

2. เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

2.1 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ ก่อนเรียนและหลังเรียน แบบปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 60



ข้อ มีเนื้อหาครอบคลุมเรื่องการจัดการผลิตภัณฑ์ การจัดการเรื่องราคา และการจัดการด้านสถานที่ ซึ่งได้จากแบบทดสอบที่ออกไว้ 75 ข้อ ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่าแบบทดสอบมี ค่า IOC ตั้งแต่ 0.67-1.00 จึงนำไปทดลองใช้ (Try Out) และนำข้อมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อซึ่ง ต้องได้ค่าตั้งแต่ 0.20-1.00 ข้อสอบมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20-0.60 และหาค่าความยากง่าย ต้องได้ค่า ตั้งแต่ 0.20-0.80 มีค่าความยากเท่ากับ 0.40-0.80 คัดข้อคำถามที่เข้าเกณฑ์ 60 ข้อ ให้ครอบคลุมจุดประสงค์ มาหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ ข้อสอบมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.75

2.2 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์การประเมินของลิเคิร์ต ผู้วิจัยนำไปหาคุณภาพโดยการ ประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ซึ่งการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยผลการประเมิน พบว่าแบบทดสอบมีค่า IOC เท่ากับ 0.93

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1) ทำการทดสอบก่อนการสอน (60คะแนน) โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น 2) ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทั้งหมด 3 แผนโดยใช้เวลา 24 ชั่วโมง เก็บคะแนนทดสอบระหว่างเรียน(75คะแนน)เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ (E1/E2) 3) ทำการทดสอบหลังการเรียนครบทุกแผน(60 คะแนน) โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันกับที่สอบก่อนการสอน เพื่อนำผลที่ได้จากการวัดมาวิเคราะห์ทางสถิติ 4) ให้ผู้เรียนประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint โดยใช้แบบสอบถาม 5) วิเคราะห์ข้อมูล 6) สรุปผลและรายงานการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

1. วิเคราะห์และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากความแตกต่างของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint ใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และ ตรวจสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test แบบ Dependent Samples

2. วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint ใช้ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

3. ประเมินหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint โดยเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน คิดเป็นร้อยละ (E₁)/คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ (E₂) กำหนดเกณฑ์ไว้ที่ 80/80



ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint

การประเมินผล	คะแนนเต็ม	\bar{X}	SD	ร้อยละ
ระหว่างเรียน (E ₁)	75	67.24	4.05	89.65
หลังเรียน (E ₂)	60	52.71	4.43	87.85

จากตารางที่ 1 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้วิชา เรื่อง เรื่องการจัดการผลิตภัณฑ์ การจัดการเรื่องราคา และการจัดการด้านสถานที่ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint มีประสิทธิภาพ E₁/ E₂ เท่ากับ 89.65/87.85 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint

การประเมินผล	N	\bar{X}	SD	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	40	35.29	4.32	24.311**	0.001
หลังเรียน	40	52.71	4.43		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษาที่เรียนโดยใช้การออกแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint มีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน เท่ากับ 35.29 คะแนน และ 52.71 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint

รายการประเมิน	\bar{X}	SD	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับที่
1. ครูสร้างความเข้าใจการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การใช้โปรแกรม ClassPoint	4.59	0.88	มากที่สุด	2
2. ความพร้อมของอุปกรณ์สำหรับการสอนด้วย Class Point	4.43	0.98	มาก	10
3. ครูมีบทบาทในการกระตุ้นให้ทุกคนมีส่วนร่วมและทำกิจกรรมให้สำเร็จ	4.52	0.62	มากที่สุด	8
4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนและครูอย่างทั่วถึง	4.55	0.86	มากที่สุด	6
5. ความหลากหลายของกิจกรรมจาก ClassPoint	4.61	0.76	มากที่สุด	1
6. ผู้เรียนมีความเข้าใจและจดจำเพิ่มขึ้นด้วยการทำกิจกรรมจาก ClassPoint	4.48	0.52	มาก	9
7. การประเมินผลจากการร่วมกิจกรรม ClassPoint	4.58	0.74	มาก	3
8. วิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ เหมาะกับการจัดการเรียนการสอนด้วย ClassPoint	4.56	0.82	มากที่สุด	5
9. ครอบนำ ClassPoint ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนในรายวิชาอื่น ๆ	4.57	0.69	มากที่สุด	4
10. ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนานในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint	4.53	0.61	มากที่สุด	7
ความพึงพอใจในภาพรวม	4.54	0.74	มากที่สุด	

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.54$, $SD=0.74$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า หัวข้อที่นักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ความหลากหลายของกิจกรรมจาก ClassPoint ($\bar{X}=4.61$, $SD=0.76$) รองลงมา 3 ลำดับ คือ ครูสร้างความเข้าใจการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การใช้โปรแกรม ClassPoint ($\bar{X}=4.59$, $SD=0.88$) การประเมินผลจาก



การร่วมกิจกรรม ClassPoint (\bar{X} =4.58, SD=0.74) และ ควบคู่ ClassPoint ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนในรายวิชาอื่น ๆ (\bar{X} =4.57, SD=0.69) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (52.71 คะแนน) สูงกว่าก่อนเรียน (35.29 คะแนน) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .01 เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ข้อที่ 1

2. นักศึกษาที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.54) เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ข้อที่ 2

อภิปรายผล

1. ผลการวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน และหลังเรียนพบว่าแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ.01 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้ในการจัดการเรียนการสอนครั้งนี้ได้นำการเรียนรู้อย่าง Active Learning ด้วย ClassPoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ทำให้นักศึกษามีความตื่นตัวในการเรียนเพิ่มมากขึ้นเพราะนักศึกษาต้องทำกิจกรรมเพิ่ม เสริมสร้างความรู้ด้วยตนเอง และมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครู ซึ่งแตกต่างจากปกติที่เน้นการบรรยายเป็นหลัก ส่งผลทำให้ผลการเรียนของนักศึกษาเพิ่มสูงขึ้น การวางแผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นที่ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจฝังลึก โดยกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากสมรรถนะรายวิชา หรือคำอธิบายรายวิชาของหลักสูตร เพื่อออกแบบการวัดและประเมินผล รวมทั้งการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างเป็นขั้นตอน สอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้ และการวัดประเมินผล ซึ่งสอดคล้องกับ พรรณลักษณ์ มหาวิน. (2563) พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังสอดคล้องกับ กัญจนาพร วรบุญมีประเสริฐ (2564) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนบทเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม Class Point ของนักศึกษาระดับ ปวส. ชั้นปีที่ 2 มีความก้าวหน้าของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพิ่มขึ้นร้อยละ 42.50 และ ยังสอดคล้องกับ อุดมลักษณ์ สุวรรณัง (2564) พบว่า นักศึกษาที่เรียนการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุด้วย ClassPoint มีพัฒนาการทางการเรียนสูงขึ้นร้อยละ 51.50



2. ด้านความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า หัวข้อที่นักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ความหลากหลายของกิจกรรมจาก ClassPoint รองลงมา คือ ครูสร้างความเข้าใจการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การใช้โปรแกรม ClassPoint การประเมินผลจากการร่วมกิจกรรม ClassPoint และ ให้นำ ClassPoint ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนในรายวิชาอื่นๆตามลำดับ ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า การใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint มีโอกาสที่จะนำมาใช้พัฒนาการด้านต่าง ๆ ได้อีกหลายด้าน ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ครูสอนเข้าใจและมีคำแนะนำทำให้เข้าใจการสร้างผลงานมากขึ้น ครูมีการใช้สื่อและกิจกรรมที่หลากหลายและสนุกในการเรียน ที่สำคัญนักศึกษามีความพึงพอใจการเรียนด้วยรูปแบบนี้ ซึ่งสอดคล้องกับ พรรณลักษณ์ มหาวัน. (2563) ความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนที่สอนโดยการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint มีความสัมพันธ์กันทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังสอดคล้องกับ กัญฐมณี วรบุญมีประเสริฐ (2564) และ อุดมลักษณ์ สุวรรณัง (2564) พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ครูผู้สอนควรศึกษา ขั้นตอนและกระบวนการในการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning รวมถึงการสร้างสื่อและกิจกรรมการสอนด้วย ClassPoint ที่สร้างไว้ให้เข้าใจ เพื่อพร้อมดำเนินการสอนด้วยเทคนิคการสอนที่หลากหลาย เพราะเมื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนจะได้ราบรื่น ไม่ขาดตอน และควรใช้สื่อและกิจกรรมที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ ทันสมัยกับเหตุการณ์ในปัจจุบัน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนและอยากทำกิจกรรมบรรลุตามเป้าหมายที่ผู้สอนได้วางไว้

2. ผู้สอนต้องสร้างสื่อและกิจกรรมที่น่าสนใจ และต้องคอยให้คำชี้แนะหรืออธิบายเพิ่มเติม และที่สำคัญควรมีการเสริมแรงให้กับผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อประสิทธิภาพในการเรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ และมีส่วนร่วมสร้างผลงานอย่างหลากหลาย ด้วยตนเอง รวมถึงการทำงานเป็นทีมได้อีกด้วย นอกจากนี้ควรมีการบันทึกปัญหาหรือพฤติกรรมของผู้เรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อนำข้อมูลมาใช้ ในการปรับปรุงการเรียนการสอนในครั้งต่อไป



ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการเปรียบเทียบระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบอื่น ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้คำถาม การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ หรือใช้โปรแกรมอื่น ๆ เช่น Canva เป็นต้น
2. ควรใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย ClassPoint ร่วมกับการสอนแบบอื่น ๆ เพื่อพัฒนาทักษะ และความสามารถด้านต่าง ๆ เช่น การทำงานเป็นทีม ความสามารถในการแก้ปัญหา การเสริมสร้างความเข้าใจที่คงทน การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์
3. ควรนำสื่อการสอนที่สร้างขึ้นไปขยายผล และพัฒนาต่อยอด สร้างเป็นนวัตกรรม และนำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กัญฐมณี วรบุญมีประเสริฐ. (2564). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง ตรรกศาสตร์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 (ปวส.2) แผนกวิชาการบัญชี ห้อง 3 โดยใช้โปรแกรม Class Point. รายงานวิจัยในชั้นเรียน. วิทยาลัยอาชีวศึกษาเพชรบุรี.
- การจัดการเรียนรู้ แบบเชิงรุกของผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่1 งานทะเบียนและวัดผล. (2564). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่. กรุงเทพมหานคร. วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรบริหารธุรกิจ.
- ทิตนา แคมมณี. (2560). วิธีการสอนสำหรับครูมืออาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬา.
- ธีรวัฒน์ แพทย์เพียร. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อการสอน Google Site ในรายวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์. งานวิจัยชั้นเรียน. วิทยาลัยอาชีวศึกษาเพชรบุรี.
- พรรณลักษณ์ มหาวัน. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการเรียนรู้โดยสาขาวิชาการตลาด รายวิชาองค์การและการจัดการสมัยใหม่ งานวิจัยชั้นเรียน. วิทยาลัยศึกษานานาชาติ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและ ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้.



หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2561). รายงานผลการนิเทศเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้สื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้.

อาชีวศึกษาแพร่.

อุดมลักษณ์ สุวรรณัง. (2564). การพัฒนาแบบฝึกการออกแบบระบบเชิงวัตถุ ด้วย ClassPoint สำหรับนักศึกษาปวส. 2 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล. งานวิจัยชั้นเรียน. วิทยาลัยอาชีวศึกษาเพชรบุรี.

Starfish Academy. (ม.ป.ป.) ClassPoint จบทุกกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือเดียว. ค้นเมื่อวันที่ 29 กันยายน 2566, จาก <https://www.starfishlabz.com/blog/930-class-point>



การพัฒนาทักษะในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกม
การศึกษาออนไลน์ Wordwall โรงเรียนมัธยมเปี่ยมรัก จังหวัดสุราษฎร์ธานี
The Development of Reading and Spelling Skills of Mathayomsuksa 1
Students by Using Online Educational Games, Wordwall, Piamrak
High School Surat Thani Province

อภิสิทธิ์ อัยสกุล¹, หนึ่งฤทัย ขนอม², เลิศพร อุดมพงษ์

¹คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี, E-mail: 6542020002@student.tapee.ac.th

²คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี, E-mail: 6542020003@student.tapee.ac.th

³คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี, E-mail: udompong@live.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยโดยการใช้เกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาในการอ่านสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยวิธีการสอนเกมการศึกษา Wordwall เรื่องการอ่านสะกดคำ โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองกลุ่มเดียวที่มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนประชากรคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมเปี่ยมรัก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall เรื่องของการอ่านสะกดคำ จำนวน 3 แผน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การอ่านสะกด

ผลการวิจัย พบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยการใช้เกมการศึกษา Wordwall มีค่า E_1/E_2 เท่ากับ 82.72/80.88 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) คะแนนพัฒนาการของนักเรียนด้วยวิธีการสอนเกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 396 คะแนน คะแนนหลังเรียนเท่ากับ 546 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนเท่า 13.20 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 18.20

คำสำคัญ: การอ่านสะกดคำ, ผลสัมฤทธิ์, เกม Wordwall



Abstract

The purposes of this research were to 1) develop Thai language learning ability by using the Wordwall educational game online with an efficiency of 80/80 2) to compare the Mathayomsuksa 1 students' achievement between before learning and after learning through the Wordwall, the topic was spelling words selected by the got one-group pretest-posttest method. The samples used in this research of 30 students in Mathayomsuka 1 semester 1 of the academic year 2023 at Piamrak School. The research instruments were three lesson plans that according to the Wordwall educational game online and the Mathayomsuksa 1 achievement on Spelling Thai.

The results of the research found that: 1) Teaching by using the Wordwall educational game online had an E1/E2 value of 82.72/80.88, which was higher than the specified criteria. 2) Students' development scores using the Wordwall after studying higher than before studying. There was a pre-study score of 396 points, a post-study score of 546 points, with a mean pre-study score of 13.20 and a mean post-study score of 18.20.

Keywords: skills in reading and spelling, achievement, games Word wall

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันทำให้สามารถประกอบกิจการงานและดำเนินชีวิต ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข (สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ,2560) ด้วยความสำคัญดังกล่าวหลักสูตรแกนการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความ เป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก (กระทรวงศึกษาธิการ,2562) ทั้งยังมีความภาคภูมิใจในภาษาไทยซึ่ง มรดกที่สำคัญของชาติเด็กไทยทุกคนควรเรียนรู้และใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องทุกโอกาสซึ่งการเรียน การสอนภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารการ อ่านและการฟังเป็นทักษะการรับรู้เรื่องความรู้ประสบการณ์ (กรมวิชาการ,2559) โดยการสอน ภาษาไทยให้บรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตรนี้จำเป็นต้องฝึกฝนทักษะต่างๆให้สัมพันธ์กันทั้งทักษะ



ด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด หลักการใช้ภาษาวรรณคดีและวรรณกรรม โดยเฉพาะการอ่านและการเขียนนับว่ามีความจำเป็นที่ต้องใช้ในการติดต่อสื่อสารดังกล่าวที่ว่า “การอ่านหนังสือนับเป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่ช่วยสร้างความสำเร็จในการดำเนินชีวิต” เพราะการอ่านเป็นการพัฒนาสติปัญญาช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ ความรู้ ความคิด และวิจารณญาณ ให้เรามีความองอาจทางวุฒิภาวะ วุฒิปัญญาและมีความสามารถยิ่งขึ้นผู้อ่านได้มีโอกาสศึกษาตลอดชีวิตอันจะนำไปสู่พัฒนาคุณภาพชีวิตได้อย่างเหมาะสม

ในปัจจุบันวิชาภาษาไทยจะประสบกับปัญหานักเรียนขาดทักษะการอ่านซึ่งเป็นทักษะที่มีความสำคัญและไม่ได้รับการส่งเสริมอย่างต่อเนื่องนักเรียนไม่สามารถอ่านคำได้ถูกต้องและแม่นยำ นักเรียนบางส่วนยังอ่านสะกดคำได้ไม่ถูกต้องเพราะไม่ได้รับการฝึกสะกดคำอย่างถูกวิธี ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนเรียนภาษาไทยไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์ซึ่งสอดคล้องกับ (บันลือ พฤษะวัน, 2561) นักเรียนส่วนใหญ่มักจะอ่านหนังสือไม่ถูกต้องทั้งการสะกดคำการใช้การันต์ ทั้งนี้เพราะนักเรียนไม่สามารถอ่านสะกดคำได้ซึ่งการอ่าน อ่านสะกดคำไม่ถูกต้องมาจากการจำรูปสระ พยัญชนะ และวรรณยุกต์ไม่ได้จึงทำให้เกิดปัญหา ในด้านทักษะการอ่านไม่ถูกต้องมาจากการจำรูปสระพยัญชนะและวรรณยุกต์ไม่ได้จึงทำให้เกิดปัญหาในด้านทักษะการอ่าน สาเหตุดังกล่าวทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนวิชาภาษาไทยในระดับชั้นของตนเองและระดับชั้นที่สูงขึ้นและยังส่งผลกระทบต่อการศึกษาในรายวิชาอื่นๆ อีกด้วย

จากประสบการณ์ตรงในการสอนวิชาภาษาไทยโรงเรียนมัธยมเปี่ยมรัก ทำให้เห็นว่าการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยด้านการอ่านสะกดยังไม่สามารถอ่านคำได้ถูกต้องและแม่นยำทำให้เกิดผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ ผลปรากฏว่าในรายวิชาภาษาไทยเมื่อเทียบกับในระดับประเทศแล้ว ผลร้อยละค่อนข้างน้อย ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สถิติผลการประเมินเปรียบเทียบทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน(O-NET) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมเปี่ยมรัก ในปีการศึกษา 2564-2565

ปีการศึกษา	ค่าเฉลี่ย O-NET วิชา	ค่าเฉลี่ย O-NET วิชา	เทียบกับ ระดับประเทศ
	ภาษาไทย ระดับโรงเรียน	ภาษาไทย ระดับประเทศ	
2564	42.88	50.80	7.92
2565	41.25	50.82	9.57



จากตารางที่ 1 ผลการประเมินเปรียบเทียบทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NNET) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมเปี่ยมรักมีค่าเฉลี่ยคะแนนอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์อย่างต่อเนื่องโดยในปีการศึกษา 2564 มีค่าเฉลี่ยคะแนนระดับโรงเรียน 42.88 (ค่าเฉลี่ยระดับประเทศ 50.80) และในปีการศึกษา 2565 มีค่าเฉลี่ยระดับโรงเรียน 41.25 (ค่าเฉลี่ยระดับประเทศ 50.82) นั่นคือค่าเฉลี่ยโรงเรียนต่ำกว่าระดับประเทศถึง 8.75 ผลคะแนนที่ออกมาสะท้อนถึงคุณภาพการเรียนการสอนของโรงเรียนซึ่งอาจจะยังไม่สามารถนำผลสอบ O-NET ที่ออกมา ไปใช้ในการพัฒนาปรับปรุงการเรียนการสอนได้ตามวัตถุประสงค์ซึ่งเนื้อหาที่เป็นปัญหาสำหรับเด็กทุกช่วงชั้นเริ่มเรียนรู้การดำเนินการคือเนื้อหาเรื่อง การอ่านจากการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยของโรงเรียนมัธยมเปี่ยมรักที่ผ่านมาพบว่าผู้เรียนยังมีปัญหาหรือไม่ประสบความสำเร็จตามที่มุ่งหวังไว้แก่นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการอ่านสะกดคำ อยู่ในเกณฑ์ต่ำสาเหตุเบื้องต้นพบว่านักเรียนขาดทักษะการอ่านนักเรียนไม่สามารถสะกดคำและไม่สามารถอ่านประโยคสั้นๆ หรือเรื่องราวต่าง ๆ ได้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสาเหตุและปัจจัยหลายประการ เช่น หลักสูตร เนื้อหา ครูผู้สอน นักเรียน สภาพแวดล้อม ผู้ปกครอง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนเทคนิคและวิธีการสอนของครู

จากปัญหาดังกล่าวครูผู้สอนจึงต้องส่งเสริมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้นกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการอยากรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพเมื่อศึกษานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยแล้วพบว่า การจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมและสอดคล้องกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คือการสอนรูปแบบออนไลน์ที่ชื่อว่า Wordwall เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนมีวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างหลากหลายเป็นการจัดกิจกรรมที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล (อนุชา ใหม่ศรี, 2564: 72) เนื่องจากการเรียนรู้เรื่องการอ่านจำเป็นต้องมีการฝึกฝนบ่อยๆอย่างสม่ำเสมอจึงจะทำให้เกิดความชำนาญและความคล่องแคล่วในการอ่านสะกดคำด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้เล็งเห็นว่าโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall เป็นนวัตกรรมที่สามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยเรื่อง การอ่านสะกดคำในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นอย่างดีนั้นผู้วิจัยได้นำการสอนแบบโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall มาใช้ในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้และมีศักยภาพในการเรียนภาษาไทย เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยโดยการใช้เกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาในการอ่านสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยวิธีการสอนเกมการศึกษา Wordwall เรื่องการอ่านสะกดคำ

สมมติฐานการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยด้วยวิธีการสอนเกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall เพื่อเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ในระดับสูงขึ้นไป

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

ความหมายของการอ่าน

กระทรวงศึกษาธิการ(2562) ให้ความหมายว่าการอ่านหมายถึงการแปลความหมายของตัวอักษรที่อ่านออกมาเป็นความรู้ความคิดและเกิดความเข้าใจเรื่องราวที่อ่านตรงกับเรื่องราวที่ผู้เขียนเขียนผู้อ่านสามารถนำความรู้ความคิด หรือสาระจากเรื่องราวที่อ่านไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

สมคิด บุญบูรณ์ (2562) ได้กล่าวว่า การอ่านหมายถึงกระบวนการแปลความหมายจากสัญลักษณ์ตัวอักษรมาเป็นถ้อยคำ หรือความคิดของผู้อ่าน เพื่อสื่อความหมายของสัญลักษณ์ หรือตัวอักษรที่อ่านระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านให้มีความเข้าใจตรงกันทั้งนี้โดยอาศัยประสบการณ์เดิมของผู้อ่านมาประกอบแล้ว นำความคิดความเข้าใจที่ได้จากการอ่านไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

สรุปได้ว่ากระบวนการอ่านเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนนำไปใช้ในการอ่านเพื่อให้การอ่านสามารถทำได้ง่ายและเข้าใจคำความหมายจนสามารถอ่านคำเหล่านั้นและเข้าใจความหมายของคำได้ เพื่อเป็นการถ่ายทอดความหมายจากตัวอักษรผ่านการคิดวิเคราะห์และนำทักษะกระบวนการอ่านไปใช้ในการอ่านที่สูงต่อไป

ความหมายของการอ่านสะกดคำ

บันลือ พุกษะวัน (2561) ได้ให้ความหมายของการอ่านสะกดคำไว้ว่าการอ่านสะกดคำเป็นเปล่งเสียงออกมาออกมาเป็นคำพูดโดยการผสมผสานเสียงเพื่อใช้ในการอ่านออกเสียงให้ตรงกับคำพูด

กรมวิชาการ(2559) ได้ให้ความหมายของการอ่านสะกดคำไว้ว่าหมายถึงการอ่านโดยนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดมาประสมเป็นคำอ่าน การอ่านสะกดคำจะต้องให้ผู้เรียน



สังเกตรูปคำพร้อม ๆ กับการอ่านและสอนอ่านสะกดคำพร้อมกับการเขียนครูจะต้องให้อ่านสะกดคำ แล้วเขียนคำพร้อม ๆ กับการสอนสะกดคำจะนำคำที่มีความหมายมาสอนเมื่อสะกดคำจนจำคำได้แล้วต่อไปจะต้องไม่ใช่วิธีการสะกดคำเพราะการสะกดคำจะเป็นเครื่องมือการอ่านคำใหม่จึงให้อ่านเป็นคำ โดยไม่สะกดคำมีฉะนั้นผู้เรียนจะ อ่านจับใจความไม่ได้และอ่านได้ช้า

สรุปได้ว่าการอ่านสะกดคำหมายถึงการอ่านสะกดเปล่งเสียงออกมาเป็นคำพูดโดยนำ พยัญชนะต้นสระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดมาประสมคำ

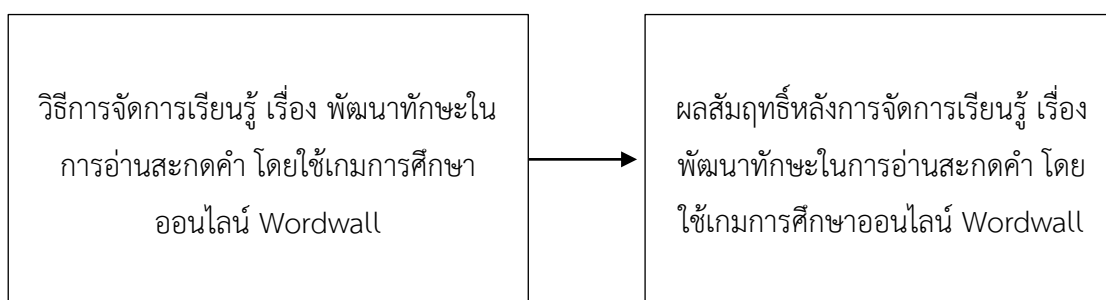
ความหมายของเกมการศึกษา

นิธิกานต์ ขวัญบุญ (2563) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษา ว่าหมายถึง เกมที่เน้น กิจกรรมการเล่น กระบวนการของกิจกรรม โดยมีผู้สอนและกติกาช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนดคิดหาเหตุผลจากการเล่น

พัชรี กัลยา (2561) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาว่า เกมเป็นอุปกรณ์เรื่องช่วยสอนที่ ช่วย ให้นักเรียนได้พัฒนาสติปัญญา ในด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล

สรุปได้ว่า เกมการศึกษา หมายถึง สื่อการเรียนรู้แบบออนไลน์ ผ่านรูปแบบเกมที่หลากหลาย เป็นการเน้นกิจกรรมการเล่นกระบวนการต่างๆเกิดการเรียนรู้ทางสติปัญญา ด้านการคิด การสังเกต ของกิจกรรมจะมีครูผู้สอนรวมถึงกติกาช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตรงตามวัตถุประสงค์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัย โดยใช้รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง แบบ (One-group pretest-posttest design) มีการทดสอบก่อนเรียน ต่อมาดำเนินการจัดการเรียนการสอน 3 แผนการเรียนรู้ เป็นระยะเวลาจำนวน 6 ชั่วโมง แล้วทำการทดสอบหลังเรียน



E O₁ X O₂ (Experiment Group)

โดย E = นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566
โรงเรียนมัธยมเปี่ยมรัก จำนวน 30 คน

O₁ = ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องทักษะการอ่านสะกดก่อนทดลอง
(Pre-test)

X = การสอนโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา Word wall

O₂ = ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องทักษะการอ่านสะกดหลังทดลอง
(Post-test)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมเปี่ยมรัก
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 65 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมเปี่ยมรัก
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ใน
รายวิชาภาษาไทยที่อยู่ระดับต่ำ

เครื่องมือการวิจัยที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติ ได้แก่
แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา Word wall ในวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านสะกด
คำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 แผน 6 ชั่วโมง พบว่า ค่า IOC ที่ได้ในแต่ละข้อมีค่า
เท่ากับ 1.00 แบบทดสอบฉบับนี้มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่ม
ตัวอย่าง 2) เครื่องมือที่ใช้ประเมินผลการวิจัยได้แก่แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา
ภาษาไทย เรื่อง การอ่านสะกดคำ จำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากง่าย 0.23-0.76 ค่าอำนาจจำแนก
0.20-0.87 และค่าความเชื่อมั่น 0.85

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลซึ่งมีขั้นตอนดำเนินการ 3 ขั้นตอน
ต่อไปนี้



ขั้นก่อนการทดลองผู้วิจัยได้ติดต่อประสานงานโดยนำหนังสือจากภาคการศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี ไปยังฝ่ายวิชาการของโรงเรียนมัธยมเปี่ยมรัก อำเภอพนม จังหวัดสุราษฎร์ธานี เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลการทำวิจัยในครั้งนี้

ขั้นดำเนินการทดลองนำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบทางการเรียนวิชาภาษาไทย เพื่อคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นต่อผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน จากนั้นผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบเรื่องการอ่านสะกดคำก่อนเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ และดำเนินการจัดการเรียนรู้ เรื่องการอ่านสะกดคำ โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall หลังจากการสอนให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลต่อไป

ขั้นหลังการทดลองผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการทำแบบทดสอบการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย วิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมานวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา Wordwall ในวิชาภาษาไทยเรื่องการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้สถิติจากคะแนนพัฒนาการของนักเรียนด้วยวิธีการสอนเกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ผลการวิจัย

จากการผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ และการเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการของนักเรียนภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall เรื่อง การอ่านสะกดคำ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมเปี่ยมรัก จังหวัดสุราษฎร์ธานี ผลการวิจัยสรุปดังตารางที่ 2 และตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 2 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall เรื่องการอ่านสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การประเมิน	N	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	\bar{X}	ร้อยละ
ระหว่างเรียน	30	60	1,489	49.63	82.72
หลังเรียน	30	30	728	24.26	80.88

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 82.72 และประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_2) เท่ากับ 80.88 แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมจัดการเรียนรู้ในกิจกรรม



เกมการศึกษา Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพของกระบวนการและ
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_1/E_2) สูงกว่า 80/80 ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการของนักเรียนด้วยวิธีการสอนเกมการศึกษาออนไลน์
Wordwall เพื่อเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนมัธยมเปี่ยมรัก จังหวัดสุราษฎร์ธานี

ลำดับที่	คะแนน ก่อน เรียน	คะแนน หลังเรียน	คะแนน พัฒนาการ	ลำดับที่	คะแนน ก่อน เรียน	คะแนน หลังเรียน	คะแนน พัฒนาการ
1	24	28	4	16	9	16	7
2	19	23	4	17	12	16	4
3	24	29	5	18	8	14	6
4	19	25	6	19	5	12	7
5	18	26	8	20	8	14	6
6	15	21	6	21	17	23	6
7	14	17	3	22	9	17	8
8	10	15	5	23	20	24	4
9	13	17	4	24	9	12	3
10	13	17	4	25	10	16	6
11	10	14	4	26	10	13	3
12	12	16	4	27	11	13	2
13	10	16	6	28	13	17	4
14	10	15	5	29	23	25	2
15	10	17	7	30	11	15	4
ค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 13.20				ค่าเฉลี่ยหลังเรียน 18.20			

จากตารางผลการวิเคราะห์พบว่าคะแนนพัฒนาการของนักเรียนด้วยวิธีการสอนเกม
การศึกษาออนไลน์ Wordwall เพื่อเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปี
ที่ 1 โรงเรียนมัธยมเปี่ยมรัก จังหวัดสุราษฎร์ธานีพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทุกคนมี



คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 13.20 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 18.20

สรุปผลการวิจัย

ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 82.72 และประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_2) เท่ากับ 80.88 แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมจัดการเรียนรู้ในกิจกรรมเกมการศึกษา Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และคะแนนพัฒนาการของนักเรียนด้วยวิธีการสอนเกมการศึกษาออนไลน์ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทุกคนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 13.20 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 18.20 นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

1. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพไปตามเกณฑ์ 80/80 โดยมีมีค่า $E_1/E_2 = 82.72/80.88$ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ผลเป็นเช่นนี้ เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเป็นวิธีการสอนที่หลากหลาย ซึ่งทำให้นักเรียนได้มีการพัฒนาศักยภาพด้านการอ่านสะกดคำที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยศึกษาวิธีการสอนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ Wordwall ช่วยสร้างความสนุกสนาน กระตุ้นให้นักเรียนการเรียนรู้ ช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียนสอดคล้องกับงานวิจัยของ (อนุษา ไหมศรี, 2564) โดยทำการศึกษาผลการใช้สื่อเกมออนไลน์ Wordwall เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดศรีสว่าง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 4 พบว่า การจัดการเรียนรู้การใช้สื่อเกมออนไลน์ Wordwall เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 72.27/72.73 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องทักษะการอ่านสะกดของนักเรียนโดยใช้เกมการศึกษาออนไลน์ Word wall ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมเปียมรัก พบว่า ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.20 และคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.20 และเมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังใช้กิจกรรมการเรียนรู้ หลังการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เนื่องจากวิธีการสอนใช้สื่อเกมออนไลน์ Wordwall เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมเน้นผู้เรียน แม้ว่านักเรียนจะมีคะแนนพัฒนาการที่ดีขึ้นหลังจากการเรียนแต่พบว่านักเรียนจำนวนมากได้คะแนนหลังเรียนมากถึงร้อยละ 50 ของคะแนนเต็ม ซึ่งเกิดจากนักเรียนส่วน



ใหญ่เป็นเด็กเรียนอ่อน นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยมีตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่แสดงแนวคิดของตนเอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เต็มศักยภาพสอดคล้องกับงานวิจัยของ (สิริธรรมาพร, 2565) ทำการศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์เรื่องทฤษฎีบทพีทาโกรัส โดยใช้เกมที่สร้าง ขึ้นจาก Wordwall

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ในการจัดการเรียนการสอนครูควรกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่านด้วยตนเองก่อน โดยครูทำหน้าที่เป็นเพียงผู้ชี้แนะหรือให้คำปรึกษา เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเต็มที่
2. ในการจัดการเรียนการสอน เรื่องการอ่านสะกดโดยใช้เกมที่สร้างขึ้นจาก Wordwall ครูผู้สอนจะต้องสอนอย่างละเอียด และดูว่านักเรียนทุกคนเข้าใจตรงกันหรือไม่

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ครูควรศึกษาผลการพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเกมการศึกษาออนไลน์ Kahoot. กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. ครูควรมีการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนแบบสะกดคำที่สร้างขึ้นจากเกม Kahoot กับวิธีการสอนแบบใช้เกมที่สร้างขึ้นจาก Wordwall

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2559). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การขนส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- นิติกานต์ ขวัญบุญ (2563). **การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย**. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บันลือ พุกชะวัน. (2561). **มิติใหม่ในการสอนอ่าน (The New Dimensions in The Teaching of Reading)**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- พัชรี กัลยา. (2561). **ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามิติสัมพันธ์**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



- สมคิด บุญบูรณ์. (2562). การศึกษาความสามารถด้านการอ่านภาษาไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีสอนอ่านตามแบบ ”ปริญญาณินทร์ (การศึกษาพิเศษ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.(2560).คู่มือครูแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนภาษาไทยแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2.พิมพ์ครั้งที่ 3 . กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สิริธร ลาพรม. (2565). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างขึ้นจาก Wordwall เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องทฤษฎีบทพีทาโกรัสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 โรงเรียนลาดยาววิทยาคม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- อนุชา ใหม่ศรี. (2564). ผลการใช้สื่อเกมออนไลน์ Wordwall เรื่องเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดศรีสว่างสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 4. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่.



ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้น
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี
Results of Using MACRO model and STAD Learning Package on
Learning Achievement in Basic Food Preservation Course
of the Second Year Vocational Certificate Students,
Suratthani Vocational College

มาลินี จาริ¹, โขบีนา อาแว², สุวิมล เต่นสุนทร³

¹คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี จังหวัดสุราษฎร์ธานี, E-mail: 652020020@student.tapee.ac.th.com

²คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี จังหวัดสุราษฎร์ธานี, E-mail: 652020032@student.tapee.ac.th.com

³คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี จังหวัดสุราษฎร์ธานี, E-mail: densoontorn@yahoo.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD ในรายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้นให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี จังหวัดสุราษฎร์ธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น 2) แผนจัดการเรียนรู้ 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ การทดสอบสถิติทดสอบที (t-test)

ผลการวิจัย พบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 85.67/86.00 2) คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นในระดับมาก ($\bar{X}=4.52$, $SD=0.14$)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, MACRO model, STAD



Abstract

The purposes of this research were 1) to create a MACRO model and STAD learning package in Basic Food Preservation course to meet the efficiency criterion of 80/80, 2) to compare the students' learning achievement before and after using the MACRO model and STAD learning package, and 3) to study their satisfaction in using the MACRO model and STAD learning package. A sample of 30 second-year vocational certificate students in Suratthani Vocational College, Surat Thani Province, was selected by simple random sampling during semester 1, academic year 2023. Research instruments were 1) the learning package in Basic Food Preservation course, created by the researcher, 2) learning management plans, 3) achievement tests, and 4) an evaluation form about the students' satisfaction in using the learning package. Statistics used to analyze the data were percentage, mean, standard deviation and t-test.

The research results revealed that 1) the efficiency of the created learning package (E_1/E_2) was 85.67/86.00, 2) the average scores of their learning achievement after using the MACRO model and STAD learning package were higher than the average pretest scores at the statistically significant level .01, and 3) the students were satisfied with using the created learning package at a high level ($\bar{X}=4.52$, $SD=0.14$).

Keywords: learning achievement, MACRO model, STAD

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาสายอาชีวศึกษาหรือสายอาชีพมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตประจำวัน เป็นรากฐานของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่ทำให้เกิดความรู้และนวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างยั่งยืน (เสาวณี จันทะพงษ์ และ ธันว์ธิดา วงศ์ประสงค์, 2561) ปัจจุบันมีการพัฒนาวิธีการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ โดยการนำแนวคิด วิธีการ และกระบวนการ รวมทั้งสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ตรงตามเป้าหมายของโครงสร้างหลักสูตร ช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้น ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพผลสูงกว่าเดิม เกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วยกิจกรรมหรือนวัตกรรมที่สร้างขึ้น (ฉันทชัย อธิเกียรติ และ ธนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว, 2560: 1) ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น แผนการจัดการเรียนรู้มี



ความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอน เป็นนวัตกรรมการศึกษาที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิด การแก้ปัญหา และการทำงานกลุ่ม โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และการวิเคราะห์ระบบนำไปสู่สัมฤทธิ์ผลทางการเรียน

จากประสบการณ์การสอนวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้น รวมทั้งการสำรวจความคิดเห็นของผู้สอนวิชานี้ ของนักเรียน ปวช.2 สาขาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 พบว่า ร้อยละ 50 มีผลการเรียนต่ำกว่าระดับพอใช้ เมื่อพิจารณาผลการเรียนรายหน่วยพบว่าผู้เรียนร้อยละ 70 ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมินในหน่วยการถนอมอาหารโดยการใช้สารเคมีและการฉายรังสีมากที่สุด เนื่องจากเนื้อหาตามหลักสูตรมีเนื้อหาสาระค่อนข้างมาก และมีความซับซ้อนยากแก่การเข้าใจ ส่งผลให้นักเรียนไม่เข้าใจในเนื้อหา และไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ทำให้นักเรียนเกิดการสับสนทางความคิด ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ หากไม่ดำเนินการแก้ปัญหา จะส่งผลกระทบต่อเนื่องในการปฏิบัติงานหรือประกอบอาชีพในชีวิตประจำวันของตนเองได้ (งานวิชาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี, 2565) ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ผู้สอนควรคำนึงถึงการวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี และการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น ครูควรส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ ให้โอกาสผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น และยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 92) เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน ผู้วิจัยจึงได้นำรูปแบบ MACRO model ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ใช้กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่มเพื่อให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนที่สำคัญทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นสร้างแรงจูงใจ (Motivation) 2) ขั้นการเรียนรู้โดยตรง (Active Learning) 3) ขั้นสรุปองค์ความรู้ (Conclusion) 4) ขั้นรายงาน และนำเสนอ (Reporting) และ 5) ขั้นการเผยแพร่ความรู้ (Obtaining) (ดิเรก วรรณเศียร, 2559) ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่ารูปแบบ MACRO model ช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีการอภิปรายร่วมกันของสมาชิกกลุ่ม ผู้เรียนสามารถคิด และหาข้อสรุปด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD (Student Teams Achievement Division) เป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่น่ามาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เนื่องจากเป็นวิธีการเรียนแบบร่วมมือ โดยให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันทำงานร่วมกัน ซึ่งกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้เรียนรู้ในเนื้อหาสาระที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ให้ และนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบของสมาชิกแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนรวมของทีม ครูผู้สอนใช้เทคนิคการเสริมแรง เช่น ให้รางวัล คำชมเชย สมาชิกกลุ่มมีการกำหนดเป้าหมายร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อความสำเร็จของผู้เรียน เช่น ความเอาใจใส่ ความรับผิดชอบตัวเองและกลุ่มร่วมกับสมาชิกอื่น ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันได้เรียนรู้ร่วมกัน ผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำและ



เรียนรู้ทักษะทางสังคมโดยตรง การจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้มี 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การนำเสนอในชั้นเรียน (Classroom Presentation) 2) การเรียนจากกลุ่มย่อย (Team Study) 3) การทดสอบย่อย (Test) 4) คะแนนความก้าวหน้าของสมาชิกแต่ละคน (Individual Improvement Scores) และ 5) การยกย่องหรือการยอมรับของกลุ่ม (Team Recognition) (Suwit Moonkham and Arathai Moonkham, 2011: 134-135)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD เป็นแนวการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการคิดที่ฝึกให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก กล้าตั้งคำถาม กล้าคิด และกล้าตัดสินใจ ผ่านกระบวนการกลุ่ม ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนจากการที่ผู้เรียนเป็นผู้รับฟังเพียงอย่างเดียว ไปสู่การเรียนรู้ด้วยตนเองแบบร่วมมือ โดยให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันทำงานร่วมกัน ได้เรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่รู้ สามารถคิดแก้ปัญหา และสามารถตกผลึกองค์ความรู้ใหม่ได้ด้วยตัวเองผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ถูกต้อง สนับสนุนให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ และนำเสนอสู่ภายนอก เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่บุคคลอื่นในระดับสาธารณะ ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเพิ่มขึ้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ MACRO model และ STAD ในรายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 (ปวช.2) วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD ในรายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้นให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ MACRO model และ STAD ในวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี ที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ MACRO model และ STAD

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

สุภาพร มุอำหัต และ นิสาร์ตน์ อิศรมโนรส (2564) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO model ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษารายวิชาการออกแบบและจัดสภาพแวดล้อมสำหรับสถานศึกษาปฐมวัย เพื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO model โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาชาย-หญิง



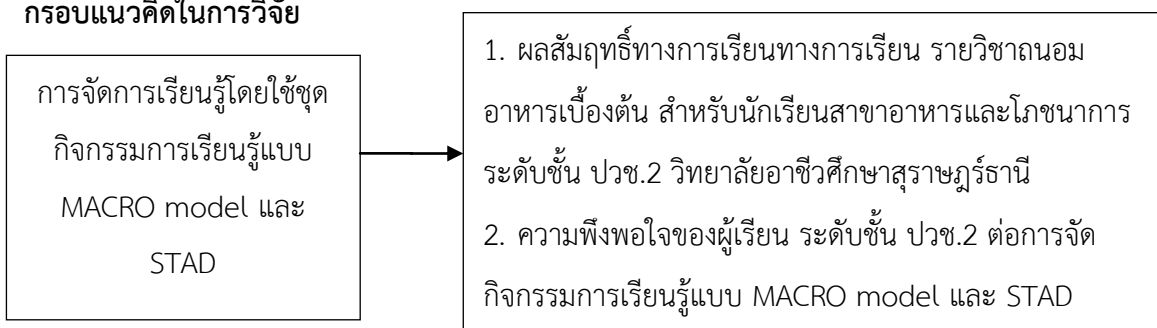
ระดับชั้นปีที่ 3 ที่ศึกษาอยู่ในรายวิชาการออกแบบและจัดสภาพแวดล้อมสำหรับสถานศึกษาปฐมวัย ภาควิชาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 21 คน ผลการวิจัย พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO model นักศึกษามีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน เท่ากับ 12.76 หลังเรียนเท่ากับ 14.95 สอดคล้องกับแนวความคิดของ จงกล เขียนปัญญา (2562: 1) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ก่อนและหลังการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนโนนโพธิ์ศรีวิทยาคม ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 28 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนรู้รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนโนนโพธิ์ศรีวิทยาคม ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และพงษ์ลักษณ์ สิบแก้ว ธนศ พงศ์ธีรรัตน์ และ ปิยะรัตน์ ชาวอบทม (2562) ได้ทำการวิจัยเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO เรื่อง ระบบประสาท ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้รูปแบบ MACRO เรื่อง ระบบประสาท และเพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) ซึ่งผลการวิจัย พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ MACRO เรื่อง ระบบประสาท ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการอภิปรายในชั้นเรียน นักเรียนมีการพัฒนากระบวนการสืบค้นหาความรู้ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และการเชื่อมโยงความรู้เป็นผังมโนทัศน์สร้างเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และเผยแพร่สู่สาธารณะได้ และคะแนนเฉลี่ยเจตคติของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง ระบบประสาท ในด้านสาระการเรียนรู้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น สื่อการเรียนรู้ และบทบาทครู อยู่ในระดับมาก

ในส่วนของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมในปี พ.ศ.2564 บุรินทร์ แก้วประพันธ์ (2564) ได้ทำวิจัยการใช้โปรแกรม GeoGebra ประกอบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 37 คน ผลการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้มีค่า (E_1/E_2) เท่ากับ 84.05/85.13 และในปี พ.ศ. 2563 สกฤตรัตน์ แก้วสมบัติ และคณะ (2563) ได้ทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการแปรรูปอาหารโดยการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับ



การเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) ที่ส่งผลต่อทักษะปฏิบัติ ความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการแปรรูปอาหารโดยการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และเปรียบเทียบ ทักษะปฏิบัติ ความคิดสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสนธิราษฎร์วิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 22 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม ผลการวิจัย พบว่า ชุดกิจกรรมการแปรรูปอาหารโดยการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 81.64/80.15 ซึ่งทักษะปฏิบัติ ความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของ เฉลิมพล วาสิประโคน (2557) ได้ทำการวิจัย ผลการใช้ชุดกิจกรรมเรื่องปฏิกิริยาเคมี ที่ใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนห้วยแถลงพิทยาคม มีจำนวนนักเรียน 40 คน เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเรื่องปฏิกิริยาเคมีที่ใช้ในการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่องปฏิกิริยาเคมี ที่ใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ผลการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพของเครื่องมือ (E_1/E_2) เท่ากับ 86.04/85.13 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และนักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.75$, $SD=0.42$)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีการวิจัย

แบบแผนการวิจัย เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Pre-Experimental Research) ดำเนินการทดลองกับกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว มีการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ และหลังการจัดการเรียนรู้ (One Group Pretest Posttest Design (Fitz-Gibbon, 1987: 113) ซึ่งมีรูปแบบการวิจัยดังนี้

$$O_1 \times O_2$$

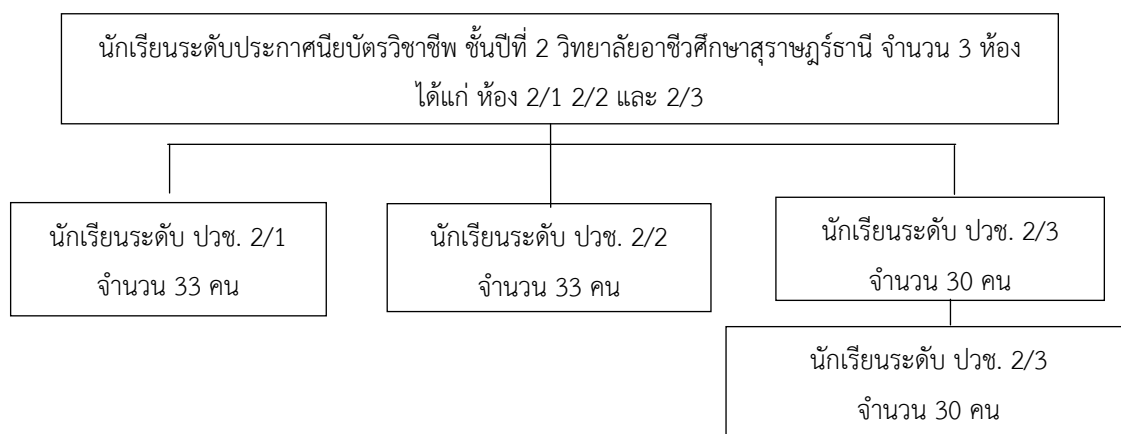
สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการวิจัย

- O_1 หมายถึง การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้
- X หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยรูปแบบ Macro model และ STAD
- O_2 หมายถึง การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 จำนวน 3 ห้องที่เรียนรายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้น วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี นักเรียนทั้งหมด 96 คน กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี จำนวน 1 ห้อง นักเรียน 30 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ MACRO model และ STAD รายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 จำนวน 5 แผน ใช้เวลา 25 ชั่วโมง



2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ MACRO model และ STAD รายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้น จำนวน 5 ชุด

3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้นเป็นแบบทดสอบแบบ

4. ปรนัยชนิดเลือกตอบ แบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

5. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) จำนวน 15 ข้อ ตามวิธีของ Likert ซึ่งมี 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556: 67) ดังนี้

5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง พึงพอใจมาก

3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง พึงพอใจน้อย

1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 ประเภทวิชาคหกรรม สาขาอาหารและโภชนาการ

1.2 วิเคราะห์หลักสูตร จุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา และ คำอธิบายรายวิชา และสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน

1.3 ศึกษาแนวคิดการจัดการกิจกรรมการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD จากเอกสารของนักวิชาการหลาย ๆ ท่าน รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4 ส่งแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพ ความถูกต้อง และความเหมาะสม ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ได้ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความถูกต้องและความเหมาะสม 5 ระดับ

5 หมายถึง ความถูกต้อง และความเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง ความถูกต้อง และความเหมาะสมมาก

3 หมายถึง ความถูกต้อง และความเหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง ความถูกต้อง และความเหมาะสมน้อย

1 หมายถึง ความถูกต้อง และความเหมาะสมน้อยที่สุด



ได้ค่าเฉลี่ยคุณภาพ ความถูกต้อง และเหมาะสมของแผน (\bar{X}) เท่ากับ 4.52 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

2.1 วิเคราะห์ความสอดคล้องของเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

2.2 สร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาถนอมอาหารเบื้องต้น สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2

2.3 นำชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ ความถูกต้อง และความเหมาะสมด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรม และด้านการวัดผลประเมินผล ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) คุณภาพ ความถูกต้อง และความเหมาะสมของชุดกิจกรรม เท่ากับ 4.68 แสดงว่าชุดกิจกรรมสามารถนำไปใช้ได้

2.4 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

3.1 วิเคราะห์ความสอดคล้องของเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้

3.2 สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้น สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2

3.3 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเที่ยงตรงโดยการประเมินค่า IOC จากเกณฑ์ในการหาความสอดคล้อง กำหนดค่าตัวเลข ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2556: 70)

+1 หมายถึง ข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้อง

0 หมายถึง ไม่แน่ใจ หรือตัดสินใจไม่ได้

-1 หมายถึง ข้อคำถามนั้นไม่มีความสอดคล้อง

3.4 นำผลการพิจารณาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง และปรับปรุงแก้ไขจากสูตร การประเมินครั้งนี้ได้ค่าความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.87

3.5 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20 -0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป

3.6 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) โดยใช้เกณฑ์ ดังนี้ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2544)



มากกว่า .9	ดีมาก
มากกว่า .8	ดี
มากกว่า .7	พอใช้
มากกว่า .6	ค่อนข้างพอใช้
มากกว่า .5	ต่ำ
น้อยกว่า หรือ เท่ากับ .5	ไม่สามารถรับได้

ซึ่งการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ที่สร้างขึ้น ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.86 อยู่ในเกณฑ์ดีสามารถนำไปใช้ได้ จากนั้นนำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วไปจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4. แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD รายวิชาถนอมอาหารเบื้องต้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

4.1 ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวกับแบบวัดประเมินความพึงพอใจ และแบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า

4.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD รายวิชาถนอมอาหารเบื้องต้น โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ท จำนวน 15 ข้อ

4.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่แก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามได้ค่า IOC=0.82

4.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจไปหาค่าความเชื่อมั่นกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยนำมาคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.92 หลังจากนั้นนำแบบประเมินความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์มาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการจัดกิจกรรม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. ให้นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษา สุราษฎร์ธานี ทำแบบทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้น

2. ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบ โดยให้นักเรียนศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ ทำการสอนระหว่างวันที่ 22 พฤษภาคม – 3 กรกฎาคม 2566 โดยสอนสัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง เป็นภาคทฤษฎี 1 ชั่วโมง ภาคปฏิบัติ 4 ชั่วโมง รวมทั้ง 5 สัปดาห์ ใช้เวลา 25 ชั่วโมง



3. นำชุดกิจกรรมการสอน รายวิชาถนอมอาหารเบื้องต้น ทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานีที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง รวม 25 ชั่วโมง และมีการเก็บคะแนนระหว่างเรียน

4. ให้นักเรียน ที่เป็นกลุ่มทดลอง ทำแบบทดสอบหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาถนอมอาหารเบื้องต้นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น รวมทั้งแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

5. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาถนอมอาหารเบื้องต้น จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

6. วัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมแบบ MACRO model และ STAD รายวิชาถนอมอาหารเบื้องต้น

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติดังนี้

1. หาค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD รายวิชาถนอมอาหารเบื้องต้น ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สถิติคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และร้อยละ

2. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาถนอมอาหารเบื้องต้น ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD โดยใช้สถิติทดสอบที (t-test)

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้คะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ผลการวิจัย

การวิจัยผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD รายวิชาถนอมอาหารเบื้องต้น นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD รายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษา สุราษฎร์ธานี

ประสิทธิภาพด้าน	คะแนนเต็ม	\bar{X}	SD	ร้อยละ
-----------------	-----------	-----------	----	--------



ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	40	34.27	1.78	85.67
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	30	25.80	0.99	86.00

จากตารางที่ 1 แสดงว่า ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD รายวิชาถนอมอาหารเบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) 85.67 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) 86.00 ดังนั้น ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD จึงมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 85.67/86.00

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาถนอมอาหารเบื้องต้น ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD รายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้น

คะแนน	N	\bar{X}	SD	t	p
ก่อนเรียน	30	18.90	3.56	-10.48**	.00
หลังเรียน	30	25.80	0.99		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาถนอมอาหารเบื้องต้น ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD รายวิชาถนอมอาหารเบื้องต้นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 โดยที่คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD รายวิชาถนอมอาหารเบื้องต้น สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี

เนื้อหา	\bar{X}	SD	ผลการประเมินระดับความพึงพอใจ
---------	-----------	----	------------------------------



ด้านครูผู้สอน			
1. สามารถอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจนและตรงประเด็น	4.63	0.61	มากที่สุด
2. เอกสารประกอบการเรียนการสอนมีความเหมาะสม	4.53	0.68	มากที่สุด
ด้านความเข้าใจ			
3. ความเข้าใจเนื้อหาก่อนใช้ชุดกิจกรรม	3.50	0.68	มาก
4. ความเข้าใจเนื้อหาหลังใช้ชุดกิจกรรม	4.60	0.90	มากที่สุด
5. สามารถเข้าใจหลักการและกระบวนการถนอมอาหารได้	4.57	0.50	มากที่สุด
6. สามารถปฏิบัติและมีทักษะในการถนอมอาหารได้	4.53	0.63	มากที่สุด
7. สามารถจัดลำดับขั้นตอน วางแผนในการทำงานได้	4.43	0.50	มาก
8. สามารถอธิบายการถนอมอาหารได้	4.80	0.41	มากที่สุด
9. สามารถเลือกวัตถุดิบ อุปกรณ์ได้	4.73	0.45	มากที่สุด
10. สามารถเลือกใช้บรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมได้	4.90	0.30	มากที่สุด
11. สามารถทำตำรับเกี่ยวกับการถนอมอาหารได้	4.80	0.41	มากที่สุด
ด้านการนำความรู้ไปใช้			
12. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้	4.47	0.57	มาก
13. สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่ได้	4.37	0.49	มาก
14. สามารถให้คำปรึกษาแก่เพื่อนร่วมห้องได้	4.57	0.50	มากที่สุด
15. มีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้	4.37	0.61	มาก
รวมทุกด้าน	4.52	0.14	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD รายวิชาถนอมอาหารเบื้องต้นสำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.52$, $SD=0.14$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุด คือ ด้านความสามารถเลือกใช้บรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม ($\bar{X}=4.90$, $SD=0.30$) และนักเรียนมีระดับความพึงพอใจมากที่สุดรองลงมา คือ นักเรียนสามารถอธิบายการถนอมอาหารได้ และสามารถทำตำรับเกี่ยวกับการถนอมอาหารได้ ($\bar{X}=4.80$, $SD=0.41$; $\bar{X}=4.80$, $SD=0.41$) สามารถเลือกวัตถุดิบ อุปกรณ์ได้ ($\bar{X}=4.73$, $SD=0.45$) ครูผู้สอนอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจนและตรงประเด็น ($\bar{X}=4.63$, $SD=0.61$) มีความเข้าใจเนื้อหาหลังใช้ชุดกิจกรรม ($\bar{X}=4.60$, $SD=0.90$) สามารถเข้าใจหลักการและกระบวนการถนอมอาหารได้ และสามารถให้คำปรึกษาแก่เพื่อนร่วมห้องได้ ($\bar{X}=4.57$, $SD=0.50$; $\bar{X}=4.57$, $SD=0.50$) เอกสารประกอบการ



เรียนการสอนมีความเหมาะสม และสามารถปฏิบัติและมีทักษะในการถนอมอาหารได้ ($\bar{X}=4.53$, $SD=0.68$; $\bar{X}=4.53$, $SD=0.63$) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD รายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้น สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 (E_1/E_2) เท่ากับ 85.67/86.00

2. คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD รายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 โดยที่คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน หลังเรียน ($\bar{X}=25.80$, $SD=0.99$) และก่อนเรียน ($\bar{X}=18.90$, $SD=3.56$)

2. คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD รายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้นสำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.52$, $SD=0.14$)

อภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD มีค่า (E_1/E_2) เท่ากับ 85.67/86.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนทำคะแนนเฉลี่ยจากแบบฝึกหัดระหว่างเรียนคิดเป็นร้อยละ 85.67 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 86.00 แสดงว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD ในรายวิชาการถนอมอาหารเบื้องต้น ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 เนื่องจากชุดกิจกรรมใช้สื่อทั้งที่เป็นรูปธรรม นักเรียนสามารถปฏิบัติในคาบการเรียนได้ มีการคิดวิเคราะห์ที่เนื้อหาอย่างเป็นขั้นตอน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และจัดทำบทเรียนจากง่ายไปยาก เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจง่าย เกิดพัฒนาการเรียนรู้ ความสนุกสนาน ไม่เคร่งเครียด สร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดความอยากเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ สกุรัตน์ แก้วสมบัติ และคณะ (2563) ได้ทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการแปรรูปอาหารโดยการเรียนรู้แบบโครงการร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) ที่ส่งผลต่อทักษะปฏิบัติ ความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัย พบว่า ชุดกิจกรรมการแปรรูปอาหารโดยการเรียนรู้แบบโครงการร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 81.64/80.15 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ บุรินทร์ แก้วประพันธ์ (2564) ได้ทำวิจัยการใช้



โปรแกรม GeoGebra ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง สถิติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 37 คน ผลการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้มีค่า E_1/E_2 เท่ากับ 84.05/85.13

2. จากผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชานอมอาหารเบื้องต้น เรื่องการนอมอาหาร โดยใช้สารเคมีและการฉายรังสี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 น่าจะเป็นเพราะครูผู้สอนมีการเสริมแรงบวกให้กับนักเรียน และนักเรียนในแต่ละกลุ่มก็มีการช่วยเหลือกัน มีการให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ชื่นชมเพื่อนๆ ในกลุ่ม ชักถามกันอย่างอิสระ คนเก่งสามารถอธิบายเพื่อน มีการอภิปรายร่วมกันของสมาชิกกลุ่ม ผู้เรียนสามารถคิด และหาข้อสรุปด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จงกล เขียนปัญญา (2562: 1) ที่พบว่า ผลการเรียนรู้รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนโนนโพธิ์ศรีวิทยาคม ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (STAD) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาพร มุอำห่มัด และนิศารัตน์ อิศระมนโรส (2564) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO model ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษารายวิชาการออกแบบและจัดสภาพแวดล้อมสำหรับสถานศึกษาปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า หลังการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO model นักศึกษามีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 12.76 หลังเรียนเท่ากับ 14.95

3. จากการศึกษาความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD ในวิชาการนอมอาหารเบื้องต้น พบว่า นักเรียน มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.52$, $SD=0.14$) เมื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนรายด้าน พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดในการเลือกใช้บรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม รองลงมาคือ นักเรียนสามารถอธิบายการนอมอาหารได้ และสามารถทำตัวรับเกี่ยวกับการนอมอาหารได้ และสามารถเลือกวัตถุดิบได้ ที่เป็นเช่นนี้เพราะชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ MACRO model และ STAD ในวิชาการนอมอาหารเบื้องต้น สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ที่สร้างขึ้นช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระ ในวิชาการนอมอาหารเบื้องต้น และนำมาปฏิบัติได้ด้วยตนเอง และการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมด้วยตนเอง ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ พงษ์ลักษณ์ สิบแก้ว, ธเนศ พงศ์ธีรรัตน์ และปิยะรัตน์ ชาวอบทม (2562) ทำการวิจัยเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO model เรื่อง ระบบประสาท ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 36 คน พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO model มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.54$) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เฉลิมพล วาฬีประโคน



(2557) ได้ทำการวิจัยผลการใช้ชุดกิจกรรมเรื่องปฏิกิริยาเคมีที่ใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมมีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.75$, $SD=0.42$)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนรู้แบบ MACRO Model กับ STAD ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นกว่าก่อนเรียน สามารถนำไปใช้ในเนื้อหาบทอื่น รายวิชาอื่นของสาขาอาหารและโภชนาการ เช่น วิชาการแปรรูปเนื้อสัตว์ วิชาการเจือปนอาหาร และรายวิชาวิทยาศาสตร์การอาหาร เป็นต้น
2. เนื่องจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO Model และ STAD เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีผู้นำไปใช้จำนวนไม่มากนัก ดังนั้น ผู้สอนต้องควรอธิบายวิธีใช้อย่างละเอียด คอยสอบถามและติดตามผลการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียนตลอดเวลาขณะทำการทดลอง
3. ขั้นสุดท้ายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO Model และ STAD คือขั้นการเผยแพร่ความรู้ (Obtain) ในการนำไปใช้สอนจริงครูผู้สอนสามารถรวบรวมหัวข้อที่เกี่ยวข้องกัน แล้วค่อยเผยแพร่เป็นหนึ่งหัวข้อใหญ่ โดยไม่จำเป็นต้องมีขั้นการเผยแพร่ความรู้ (Obtain) ในทุกแผนการสอน เพื่อกระชับระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอนให้ลดลง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO Model กับ STAD
2. ควรมีการนำชุดกิจกรรมการสอนไปใช้กลุ่มกับกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนมากขึ้น เพื่อให้ชุดการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กุลิสรา จิตรชญาวนิช. (2563). **การจัดการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จันทร์ชัย อธิเกียรติ และธนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว. (2560). **การสอนแบบทันสมัยและเทคนิควิธีสอนแนวใหม่**.วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 24(1): 1-15.



- จกมล เขียนปัญญา.(2562). **การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิคกลุ่มผลสัมฤทธิ์(STAD) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนโนนโพธิ์ศรีวิทยาคม. วารสารการจัดการศึกษาปฐมวัย, 5(2), (กรกฎาคม-ธันวาคม 2562).**
- เฉลิมพล วาฬิประโคน. (2557). **ผลการใช้ชุดกิจกรรมเรื่องปฏิกิริยาเคมี ที่ใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนห้วยแถลงพิทยาคม. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต.มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.**
- ดิเรก วรณเศียร. (2559). **MACRO model: รูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.**
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). **การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: สุริยาสาส์.**
- บุรินทร์ แก้วประพันธ์. (2564). **การใช้โปรแกรม GeoGebra ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Macro model เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องสถิติสำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. งานวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา กลุ่มบริหารวิชาการโรงเรียนหอวัง ปทุมธานี. ค้นเมื่อวันที่ 15 กันยายน 2565, จาก https://hwp.ac.th/wp-content/uploads/2021/11/CAR_Burin-1-64.pdf**
- พงษ์ธลักษณ์ สิบแก้ว, ธเนศ พงศ์ธีรัตน์ และ ปิยะรัตน์ ชาวอบทม. (2562). **เจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO model เรื่องระบบประสาท ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. งานประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี 2562, หน้า 677-686.**
- ไพโรจน์ คะเชนทร์. (2556). **ทฤษฎีและการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: พรินดี้งไทย แพลคตอรี.**
- วิทยาลัยอาชีวศึกษาศึกษาสุราษฎร์ธานี งานวิชาการ งานวัดผลและประเมินผล. (2565). **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. ค้นเมื่อวันที่ 15 กันยายน 2565, จาก <http://www.svc.ac.th/th/index.php/departments/technical-office/evaluate.html>**
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2544). **ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม.พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.**
- สกุรัตน์ แก้วสมบัติ และคณะ.(2563).**การพัฒนาชุดกิจกรรมการแปรรูปอาหารโดยการเรียนรู้แบบโครงการร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่ส่งผลต่อทักษะปฏิบัติ ความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด, 14(2), (พฤษภาคม – สิงหาคม 2563).**



สุภาพร มูอำหัด และนิศารัตน์ อิศระมโนรส. (2564). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบ *MACRO model* ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษารายวิชาการออกแบบและจัดสภาพแวดล้อมสำหรับสถานศึกษาปฐมวัย. *วารสารการจัดการทางการศึกษาปฐมวัย*, 3 (2), (กรกฎาคม-ธันวาคม 2564).

เสาวนีย์ จันทะพงษ์ และฉันทวีธิดา วงศ์ประสงค์. (2561). *ศักยภาพการแข่งขันด้านทรัพยากรมนุษย์: ไทยอยู่ไหนและจะสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 อย่างไร. บทวิเคราะห์ทางเศรษฐกิจของสายนโยบายการเงิน*. กรุงเทพฯ: ธนาคารแห่งประเทศไทย.

Fitz-Gibbon. carol Taylor. Lyons Morris and Lynn. ji.auth. (1987). **How to design a Program evaluation**. Newbury Park: Sagh.

Suwit Moonkham and Arathai Moonkham.(2011). *Development of Chemistry learning and solving problem ability by conductivity 5E with STAD technique activity of Muttayomseuksa 5*.*Journal of Research and Development Institute Rajabhat Maha Sarakham University*, 7(2): 134-135.



การเปรียบเทียบประสิทธิภาพแบบจำลองการทำนายความสอดคล้อง
ของแผนการเรียนและคณะที่เข้าศึกษาต่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
โรงเรียนมัธยมศึกษาเทศบาล ๓ “ยุติธรรมวิทยา”
Comparing the Performance of Models for Predicting the Alignment of
Study Plans and Enrolled Faculties for Students Mathayomsuksa
Thetsaban 3 “Yuttithamwittaya” School

ภาณุชานาญ นรินทร¹, จรรย์ แสนราช², ธัญญรัตน์ น้อมพลกรัง³

¹นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, E-Mail: s6502042956028@email.kmutnb.ac.th

²มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, E-Mail: charun.s@fte.kmutnb.ac.th

³มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, E-Mail: thanyarat.n@fte.kmutnb.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพข้อมูลการพยากรณ์ผลการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 2) เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพข้อมูลการพยากรณ์ผลการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายต่อการเลือกรับการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาเทศบาล ๓ “ยุติธรรมวิทยา” โดยใช้เทคนิคเหมืองข้อมูล และเลือกอัลกอริธึมมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 3 อัลกอริธึม คือ ต้นไม้ตัดสินใจ แรนดอมฟอร์เรส และนาอิวเบย์ เพื่อนำมาเปรียบเทียบประสิทธิภาพการจำแนกข้อมูลของโมเดลที่เหมาะสมในการทำนาย ซึ่งได้นำข้อมูลนักเรียนที่สำเร็จการศึกษา 2563-2565 จำนวน 107 ระเบียบ มาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย พบว่า 1) ประสิทธิภาพข้อมูลการพยากรณ์ผลการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 การจำแนกประเภทของข้อมูลแรนดอมฟอร์เรสให้ค่าความถูกต้องที่สุด มีค่าร้อยละ 57.01 รองลงมาคือนาอิวเบย์ มีค่าร้อยละ 55.24 และต้นไม้ตัดสินใจ มีค่าร้อยละ 41.04 ตามลำดับ และ 2) ประสิทธิภาพข้อมูลการพยากรณ์ผลการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายต่อการเลือกรับการศึกษาระดับมหาวิทยาลัย การจำแนกประเภทของข้อมูลนาอิวเบย์ให้ค่าความถูกต้องที่สุด มีค่าร้อยละ 54.20 รองลงมาคือแรนดอมฟอร์เรส มีค่าร้อยละ 52.21 และต้นไม้ตัดสินใจ มีค่าร้อยละ 45.80 ตามลำดับ ผลการเปรียบเทียบประสิทธิภาพของแบบจำลองนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการตัดสินใจย้ายแผนการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และเป็นแนวทางในการเลือกคณะหรือสาขาวิชาและมหาวิทยาลัยสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: เหมืองข้อมูล, ต้นไม้ตัดสินใจ, แรนดอมฟอร์เรส, นาอิวเบย์



Abstract

The objectives of this research were 1) To compare the effectiveness of academic achievement prediction models for secondary four students, and 2) To compare the effectiveness of academic achievement prediction models at the senior high school level with regards to enroll university decisions for secondary students at Thetsaban 3 “Yuttithamwittaya” School. To examine and compare the classification performance of models suited for prediction, the study employs data mining approaches, employing three algorithms Decision Tree, Random Forest, and Naïve Bayes. The 2020-2022 data set contains 107 records for the Science and the Mathematics curriculum.

The results showed that 1) The effectiveness of academic achievement prediction models for secondary four students. The Random Forest algorithm attained the maximum accuracy in categorizing types of data related to academic achievement at the secondary leveled 4, at 57.01 percent, followed by Naïve Bayes at 55.24 percent and Decision Trees at 41.04 percent. And 2) the effectiveness of academic achievement prediction models at the senior high school level with regards to enroll university decisions for secondary students at Thetsaban 3 “Yuttithamwittaya” School. The Naïve Bayes had the highest accuracy for forecasting university enrollment decisions at the senior high school level, at 54.20 percent, followed by Random Forest at 52.21 percent, and Decision Tree at 45.80 percent. The results of this performance comparison indicate that these models can be utilized as a guidance for students' decision-making when adjusting their study plans. They can also act as guidance for pupils in senior high school when deciding on majors, fields of study, and colleges.

Keywords: data mining, decision tree, random forest, Naïve Bayes

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษานั้นมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม มีความรู้ความสามารถในการสื่อสาร คิด แก้ปัญหา มีสุขภาพกายและจิตดี มีความรักชาติยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครอง อีกทั้งมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย ซึ่งการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (มัธยมศึกษาปีที่ 4-6) เป็นการศึกษาที่เน้นเพิ่มพูนความรู้และทักษะเฉพาะด้าน สนองตอบความสามารถ



ความถนัดและความสนใจของผู้เรียนแต่ละคนด้านวิชาการและวิชาชีพ มีทักษะในการใช้วิทยาการ และเทคโนโลยี ทักษะการคิดขั้นสูง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

สถานศึกษามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาประเทศ อีกทั้งการศึกษายังเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างบุคคลให้มีความรู้ความสามารถในการปฏิบัติหน้าที่และสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างสันติสุข การเล่าเรียนได้จนจบหลักสูตรหรือจบการศึกษาต้องอาศัยผู้ที่เกี่ยวข้องกับวงการศึกษามา โดยการส่งเสริมและพัฒนากระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ (ชนิดาภา บุญประสม, 2561) และยิ่งรวมถึงการส่งเสริมแนวทางในการศึกษาต่อประกอบอาชีพในอนาคต ซึ่งนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาเทศบาล ๓ “ยุติธรรมวิทยา” เมื่อสำเร็จการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมักจะเลือกศึกษาต่อระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายแผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ เมื่อจบการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายพบว่านักเรียนจำนวนหนึ่งไม่ได้ศึกษาต่อในสายที่เกี่ยวข้องกับแผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ และการศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัยบางคณะหรือสาขาวิชาไม่ได้คัดเลือกรับเข้าศึกษาต่อเฉพาะแผนการเรียนสายวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ อีกทั้งในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ยังสามารถย้ายแผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ไปยังแผนการเรียนศิลป์คำนวณหรือศิลป์ภาษาได้ กล่าวได้ว่าการตัดสินใจเลือกแผนการเรียนนั้นมีความสำคัญ การตัดสินใจเลือกการศึกษาที่ไม่เหมาะสมกับตนเองนั้นจะส่งผลกระทบต่อผู้เรียน ทั้งในด้านการเรียนและการประกอบอาชีพในอนาคต ซึ่งเกิดจากนักเรียนไม่ทราบถึงทักษะ ความรู้ ความถนัดของตนเอง อาจทำให้เลือกเรียนหรือประกอบอาชีพที่ไม่เหมาะสมกับตนเอง ทำให้เกิดผลเสียต่าง ๆ ตามมา เช่น ไม่สามารถเรียนและทำงานให้มีประสิทธิภาพ อาจเกิดความเบื่อหน่ายในสิ่งที่กำลังทำ และเกิดความล้มเหลวในการดำเนินชีวิต (อัศวิน สุรวัชโยธิน, 2566) และการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อคณะและสาขาในระดับอุดมศึกษาเป็นเรื่องที่สำคัญ นักเรียนจำเป็นต้องได้รับความรู้ ความเข้าใจ เพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจที่ถูกต้องเหมาะสมตามความสนใจ ความถนัด และบุคลิกภาพของตนเอง (เอกชัย เทียนเงิน และ นพดล อำนวยพรเลิศ, 2564)

การทำเหมืองข้อมูลทางการศึกษาเป็นที่นิยมอย่างมากโดยเฉพาะการจำแนกประเภทข้อมูล (Classification) เพื่อหาความสัมพันธ์ของข้อมูลและเปรียบเทียบประสิทธิภาพของอัลกอริทึม เป็นการทำให้แบบจำลองการพยากรณ์ประสิทธิภาพของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถทำการทำนายประสิทธิภาพการเรียนของตนเองได้ (ชนิดาภา บุญประสม, 2561) การทำเหมืองข้อมูล (Data Mining) เป็นการรวบรวมและค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลจำนวนมาก เพื่อดึงข้อมูลมาทำการวิเคราะห์หารูปแบบความสัมพันธ์กันในฐานะข้อมูล (ศราวุฒิ เกิดถาวร, 2566) เป็นกระบวนการที่ใช้เทคนิคการเรียนรู้ผ่านระบบคอมพิวเตอร์มาทำการวิเคราะห์และสกัดความรู้โดยอัตโนมัติจากข้อมูลที่จัดเก็บอยู่ภายในฐานข้อมูล ซึ่งการทำเหมืองข้อมูลมีวัตถุประสงค์เพื่อระบุแนวโน้มและแบบแผนของข้อมูล (ธนวรรณ วิสุทธิรัตน์, 2561)



จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้มีแนวคิดเปรียบเทียบประสิทธิภาพแบบจำลอง
เพื่อการทำนายความสอดคล้องของแผนการเรียนและคณะที่เข้าศึกษาต่อ ของนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ โดยใช้เทคนิควิธีการทำเหมืองข้อมูล
ด้วยเทคนิควิธีต้นไม้ตัดสินใจ (Decision Tree) แรนดอมฟอเรส (Random Forest) และนาอิวเบย์
(Naïve Bayes) เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการตัดสินใจย้ายแผนการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 4 และเป็นแนวทางในการเลือกคณะหรือสาขาวิชาในระดับชั้นมหาวิทยาลัยสำหรับนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลายต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพข้อมูลการพยากรณ์ผลการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพข้อมูลการพยากรณ์ผลการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอน
ปลายต่อการเลือกรับการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกรอบแนวคิดในการวิจัย

เหมืองข้อมูล (Data Mining)

การทำเหมืองข้อมูลเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหารูปแบบความสัมพันธ์ของข้อมูลที่เป็น
จำนวนมากที่อยู่ในชุดข้อมูลนั้น โดยอาศัยหลักการทางสถิติ การรู้จำ ข้อมูลในอดีต และการเรียนรู้ของ
คอมพิวเตอร์ให้ใกล้เคียงกับสมองมนุษย์ (machine learning) ซึ่งผลที่ได้จากการวิเคราะห์จะเป็น
ประโยชน์ในการตัดสินใจ (ศุภามณ จันทรสกุล, 2561) โดยทั่วไปแล้วปัญหาของการทำเหมืองข้อมูล
สามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะตามเป้าหมายของการทำงาน ได้แก่ 1) เพื่ออธิบายลักษณะและ
พฤติกรรมทั่วไปของข้อมูล และ 2) เพื่อนำข้อมูลมาใช้คาดคะเนข้อมูลอื่น ๆ (ธนวรรณ วิสุทธิรัตน์,
2561) และได้มีการแบ่งเทคนิคการทำเหมืองข้อมูลออกเป็น 3 ประเภท คือ กฎความสัมพันธ์
(Association Rule) การจำแนกข้อมูล (Data Classification) และการจัดกลุ่มข้อมูล (Data
Clustering)

ต้นไม้ตัดสินใจ (Decision Tree)

การทำเหมืองข้อมูลในรูปแบบวิธีการจัดหมวดหมู่ มักใช้ตรวจสอบและพยากรณ์ข้อมูล โดย
ต้นไม้ตัดสินใจมีลักษณะเป็นโครงสร้างคล้ายต้นไม้ ซึ่งมีการแตกแขนงไปตามเงื่อนไขหรือเส้นทางของ
กิ่งไม้และข้อมูลที่คาดคะเนไว้ว่าจะเกิดขึ้น สำหรับโครงสร้างต้นไม้ตัดสินใจประกอบด้วย

1. โหนดภายใน (internal node) คือ คุณสมบัติต่าง ๆ ของข้อมูล ซึ่งเป็นตัวตัดสินใจว่า
ข้อมูลจะไปทิศทางใด



- กิ่ง (Branch, link) คือ ค่าคุณสมบัติของคุณสมบัติในโหนดภายในที่แตกกิ่งออกมา
- โหนดใบ (leaf node) คือ กลุ่มต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลลัพธ์ในการแยกแยะข้อมูล (กนิษฐา อินธิชิต, 2565)

แรนดอมฟอว์เรส (Random Forest)

การจำแนกประเภทข้อมูลโดยการสร้างโมเดลจากเทคนิคโครงสร้างต้นไม้ (Decision Tree) หลาย ๆ โมเดล ซึ่งจะมีความแม่นยำมากกว่าโมเดลจากเทคนิคโครงสร้างต้นไม้ที่ได้ทำการ Prediction แบบเดี่ยว (ศราวุฒิ เกิดถาวร, 2566) หลักการทำงานคือจะทำการแบ่งต้นไม้ออกเป็นหลาย ๆ ต้น โดยแต่ละต้นจะได้รับคุณลักษณะและข้อมูลที่ไม่เหมือนกัน เพื่อให้ต้นไม้มีอิสระต่อกัน (รัตนา สุวรรณทิพย์, 2566)

นาอีฟเบย์ (Naïve Bayes)

เทคนิคที่ใช้ทฤษฎีความน่าจะเป็นตามกฎของเบย์เพื่อหาสมมติฐานน่าจะเป็นที่มีความถูกต้องมากที่สุด โดยอาศัยความรู้ก่อนหน้าร่วมกับข้อมูลทดสอบในการหาสมมติฐานที่ดีที่สุด ใช้หลักการของการคำนวณความน่าจะเป็นของสมมติฐานแต่ละตัว (ณัฐวุฒิ พิมล, 2564) หากข้อมูลที่กำลังสนใจอยู่ใกล้ข้อมูลใดมากที่สุด ระบบจะทำการให้คำตอบเหมือนกับข้อมูลที่อยู่ใกล้ที่สุดและนำมาสร้างเป็นแบบจำลองการจำแนกประเภทข้อมูล

วิธีการ 10-fold cross-validation

การวัดประสิทธิภาพของโมเดลโดยจะแบ่งกลุ่มข้อมูลออกเป็น 10 ส่วน โดยที่แต่ละส่วนมีจำนวนเท่ากัน จากนั้นข้อมูลส่วนหนึ่งจะดำเนินการทดสอบประสิทธิภาพของโมเดลวนซ้ำจนครบกลุ่มของข้อมูลที่ได้ทำการแบ่งไว้ (กมลรัตน์ สมใจ, 2563)

ตัววัดประสิทธิภาพของโมเดล

ตัววัดประสิทธิภาพของโมเดลในการจำแนกข้อมูล โดยทั่วไปตัววัดที่นิยมใช้ในงานวิจัย ได้แก่

- ค่าความแม่นยำ (Precision) คือค่าที่ดูสิ่งที่ยืนยันความถูกต้องออกมาแล้วหายได้กี่เปอร์เซ็นต์
- ค่าความระลึก (Recall) คือจำนวนที่ทำนายถูกที่ตัว เป็นการวัดความถูกต้องของโมเดล
- ค่าความถ่วงดุล (F-measure) คือค่าเฉลี่ยของค่าความแม่นยำและค่าความระลึก
- ค่าความถูกต้อง (Accuracy) คือจำนวนข้อมูลที่ทำนายถูกต้องของทุกคลาส (กมลรัตน์ สมใจ, 2563)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

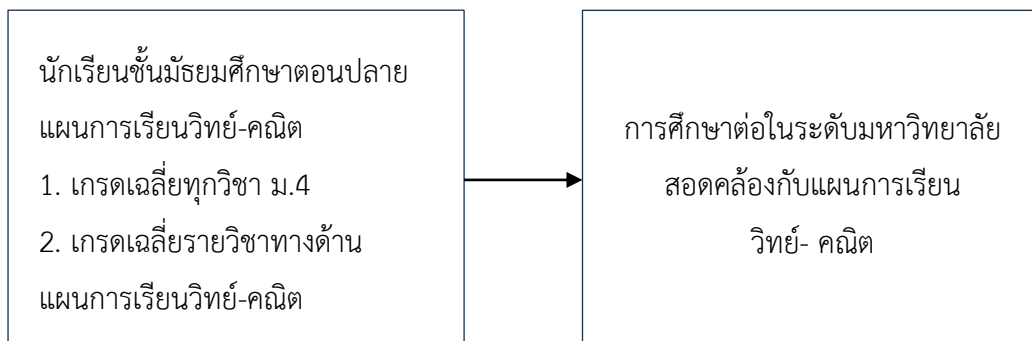
รัตนา สุวรรณทิพย์ (2566) การเปรียบเทียบประสิทธิภาพข้อมูลสำหรับการพยากรณ์ผลการเรียนวิชาพื้นฐานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคการทำเหมือง



ข้อมูล ซึ่งประกอบด้วย แรนดอมฟอร์เรส การหาเพื่อนบ้านใกล้ที่สุด และวิธีเรียนรู้เชิงลึก พบว่า แรนดอมฟอร์เรสให้ค่าความถูกต้องสูงสุดเท่ากับ 99.87%

ศราวุฒิ เกิดถาวร (2566) การเปรียบเทียบประสิทธิภาพการจำแนกข้อมูล เพื่อทำนายการเลือกสาขาวิชาเพื่อเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีด้วยเทคนิคเหมืองข้อมูล เพื่อหาเทคนิคที่ถูกต้องที่สุดมาพยากรณ์การเลือกสาขาวิชาเพื่อเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี ซึ่งประกอบด้วย แรนดอมฟอร์เรส เทคนิค Gradient Boosted Trees และนาอ็อบบี้ มีการวัดประสิทธิภาพใช้หลักการ 10-fold Cross Validation ละเปรียบเทียบประสิทธิภาพ จากการทดลองพบว่าการใช้เทคนิคนาอ็อบบี้ให้ค่าความถูกต้องสูงสุดเท่ากับ 100%

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมศึกษาเทศบาล ๓ “ยุติธรรมวิทยา” ปีการศึกษา 2563-2565 จำนวน 395 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ โรงเรียนมัธยมศึกษาเทศบาล ๓ “ยุติธรรมวิทยา” ปีการศึกษา 2563-2565 จำนวน 107 คน ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ระเบียบนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมศึกษาเทศบาล ๓ “ยุติธรรมวิทยา” ปีการศึกษา 2563-2565 โดยได้ทำการจัดเตรียมข้อมูลและทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม



RapidMiner Studio ประกอบด้วยอัลกอริธึม 3 วิธี คือ ต้นไม้ตัดสินใจ แรนดอมฟอร์เรส และนาอิวเบีย เพื่อจำแนกข้อมูลและเปรียบเทียบประสิทธิภาพของโมเดล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้จัดทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ข้อมูลการเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาจากฝ่ายงานแนะแนวและขอความอนุเคราะห์ข้อมูลผลการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตลอด 6 ภาคการศึกษาจากฝ่ายงานทะเบียนและวัดผล โดยเป็นข้อมูลนักเรียนที่สำเร็จการศึกษาในปี 2563-2565 โรงเรียนมัธยมศึกษาเทศบาล ๓ “ยุติธรรมวิทยา” เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 31 กรกฎาคม 2566

งานวิจัยนี้ได้้นำข้อมูลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมศึกษาเทศบาล ๓ “ยุติธรรมวิทยา” ที่สำเร็จการศึกษาในปี 2563-2565 จำนวน 395 ระเบียน ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงคือนักเรียนที่เรียนแผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ จำนวน 153 ระเบียน และได้ทำการจัดเตรียมข้อมูลโดยการคัดเลือกระเบียนของนักเรียนที่มีผลการเรียนไม่ครบ 6 ภาคเรียน และนักเรียนที่ไม่มีข้อมูลการศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัยออก ซึ่งจะเหลือจำนวน 107 ระเบียน อีกทั้งได้คัดเลือกรายวิชาที่ไม่เกี่ยวข้องกับแผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 ออก จะได้จำนวน 49 แอทริบิวต์ ได้แก่ ปีที่สำเร็จการศึกษา เลขประจำตัวนักเรียน คณะหรือสาขาวิชาตรงกับแผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ เกรดเฉลี่ยทุกรายวิชาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และเกรดเฉลี่ยรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน คณิตศาสตร์เพิ่มเติม ฟิสิกส์ เคมี ชีววิทยา ตลอด 6 ภาคเรียน ของระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังแสดงในตารางที่ 1-2

ตารางที่ 1 รายละเอียดของข้อมูล 1

Variable	Detail	Key code
Year	ปีที่สำเร็จการศึกษา	ตัวเลขปี พ.ศ.
ID	เลขประจำตัวนักเรียน	เลขประจำตัวนักเรียน
SMP	คณะหรือสาขาวิชาตรงกับแผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	Yes = ตรงกับแผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ และ No = ไม่ตรงกับแผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์



ตารางที่ 2 รายละเอียดของข้อมูล 2

Variable	Detail	Variable	Detail	Key code
BM41	ผลการเรียนวิชา คณิตศาสตร์พื้นฐาน ม.4 เทอม 1	BM42	ผลการเรียนวิชา คณิตศาสตร์พื้นฐาน ม.4 เทอม 2	4 = ดีเยี่ยม, 3.5 = ดีมาก, 3 = ดี, 2.5 = ค่อนข้างดี, 2 = ปานกลาง, 1.5 = พอใช้, 1 = ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ และ 0 = ต่ำกว่า เกณฑ์
AM41	ผลการเรียนวิชา คณิตศาสตร์เพิ่มเติม ม.4 เทอม 1	AM42	ผลการเรียนวิชา คณิตศาสตร์เพิ่มเติม ม.4 เทอม 2	
P41	ผลการเรียนวิชาฟิสิกส์ ม.4 เทอม 1	P42	ผลการเรียนวิชาฟิสิกส์ ม.4 เทอม 2	
C41	ผลการเรียนวิชาเคมี ม.4 เทอม 1	C42	ผลการเรียนวิชาเคมี ม.4 เทอม 2	
B41	ผลการเรียนวิชาชีววิทยา ม. 4 เทอม 1	B42	ผลการเรียนวิชาชีววิทยา ม. 4 เทอม 2	
TH41	ผลการเรียนวิชาภาษาไทย ม.4 เทอม 1	TH42	ผลการเรียนวิชาภาษาไทย ม.4 เทอม 2	
BENG41	ผลการเรียนวิชาอังกฤษ พื้นฐาน ม.4 เทอม 1	BENG42	ผลการเรียนวิชาอังกฤษ พื้นฐาน ม.4 เทอม 2	
AENG41	ผลการเรียนวิชาอังกฤษ เพิ่มเติม ม.4 เทอม 1	AENG42	ผลการเรียนวิชาอังกฤษ เพิ่มเติม ม.4 เทอม 2	
COM41	ผลการเรียนวิชาวิทยาการ คำนวณ ม.4 เทอม 1	COM42	ผลการเรียนวิชาวิทยาการ คำนวณ ม.4 เทอม 2	
DAN41	ผลการเรียนวิชานาฏศิลป์ ม.4 เทอม 1	DAN42	ผลการเรียนวิชานาฏศิลป์ ม.4 เทอม 2	
SO41	ผลการเรียนวิชาสังคม ศึกษา ม.4 เทอม 1	SO42	ผลการเรียนวิชาสังคม ศึกษา ม.4 เทอม 2	
PHY41	ผลการเรียนวิชาพลศึกษา ม.4 เทอม 1	PHY42	ผลการเรียนวิชาพลศึกษา ม.4 เทอม 2	
HEA41	ผลการเรียนวิชาสุขศึกษา ม.4 เทอม 1	HEA42	ผลการเรียนวิชาสุขศึกษา ม.4 เทอม 2	



ตารางที่ 2 รายละเอียดของข้อมูล 2 (ต่อ)

Variable	Detail	Variable	Detail	Key code
AM51	ผลการเรียนวิชา คณิตศาสตร์เพิ่มเติม ม.5 เทอม 1	AM52	ผลการเรียนวิชา คณิตศาสตร์เพิ่มเติม ม.5 เทอม 2	4 = ดีเยี่ยม, 3.5 = ดีมาก, 3 = ดี, 2.5 = ค่อนข้างดี, 2 = ปานกลาง, 1.5 = พอใช้, 1 = ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ และ 0 = ต่ำกว่า เกณฑ์
P51	ผลการเรียนวิชาฟิสิกส์ ม.5 เทอม 1	P52	ผลการเรียนวิชาฟิสิกส์ ม.5 เทอม 2	
C51	ผลการเรียนวิชาเคมี ม.5 เทอม 1	C52	ผลการเรียนวิชาเคมี ม.5 เทอม 2	
B51	ผลการเรียนวิชาชีววิทยา ม.5 เทอม 1	B52	ผลการเรียนวิชาชีววิทยา ม.5 เทอม 2	
AM51	ผลการเรียนวิชา คณิตศาสตร์เพิ่มเติม ม.5 เทอม 1	AM52	ผลการเรียนวิชา คณิตศาสตร์เพิ่มเติม ม.5 เทอม 2	
P51	ผลการเรียนวิชาฟิสิกส์ ม.5 เทอม 1	P52	ผลการเรียนวิชาฟิสิกส์ ม.5 เทอม 2	
C51	ผลการเรียนวิชาเคมี ม.5 เทอม 1	C52	ผลการเรียนวิชาเคมี ม.5 เทอม 2	
B51	ผลการเรียนวิชาชีววิทยา ม.5 เทอม 1	B52	ผลการเรียนวิชาชีววิทยา ม.5 เทอม 2	
BM61	ผลการเรียนวิชา คณิตศาสตร์พื้นฐาน ม.6 เทอม 1	BM62	ผลการเรียนวิชา คณิตศาสตร์พื้นฐาน ม.6 เทอม 2	
AM61	ผลการเรียนวิชา คณิตศาสตร์เพิ่มเติม ม.6 เทอม 1	AM62	ผลการเรียนวิชา คณิตศาสตร์เพิ่มเติม ม.6 เทอม 2	
P61	ผลการเรียนวิชาฟิสิกส์ ม.6 เทอม 1	P62	ผลการเรียนวิชาฟิสิกส์ ม.6 เทอม 2	
C61	ผลการเรียนวิชาเคมี ม.6 เทอม 1	C62	ผลการเรียนวิชาเคมี ม.6 เทอม 2	



ตารางที่ 2 รายละเอียดของข้อมูล 2 (ต่อ)

Variable	Detail	Variable	Detail	Key code
B61	ผลการเรียนวิชาชีวะวิทยา ม.6 เทอม 1	B62	ผลการเรียนวิชาชีวะวิทยา ม.6 เทอม 2	4 = ดีเยี่ยม, 3.5 = ดีมาก, 3 = ดี, 2.5 = ค่อนข้างดี, 2 = ปานกลาง, 1.5 = พอใช้, 1 = ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ และ 0 = ต่ำกว่า เกณฑ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ออกแบบโมเดลในการจำแนกประเภทของข้อมูล โดยใช้โปรแกรม RapidMiner Studio สร้างแบบจำลองการวิเคราะห์อัลกอริธึม 3 วิธี คือ ต้นไม้ตัดสินใจ แรนดอมฟอร์เรส และนาอ็ฟเบย์ เพื่อจำแนกข้อมูลและเปรียบเทียบประสิทธิภาพของโมเดล

2. ทดสอบประสิทธิภาพของโมเดลในการจำแนกข้อมูลจากการวัดความถูกต้องของอัลกอริธึมด้วยวิธีการ 10-fold cross-validation โดยเป็นการแบ่งข้อมูลออกเป็นจำนวน 10 ชุด โดยใช้ 9 ชุดมาเป็นกลุ่มเรียนรู้ (Training Set) และใช้ 1 ชุดมาเป็นกลุ่มทดสอบ (Test set) ทำการทดสอบแต่ละกลุ่มเป็นจำนวน 10 รอบ ซึ่งได้มีการหาค่าความแม่นยำ (Precision) ค่าความระลึก (Recall) ค่าความถ่วงดุล (F-measure) และค่าความถูกต้อง (Accuracy)

ผลการวิจัย

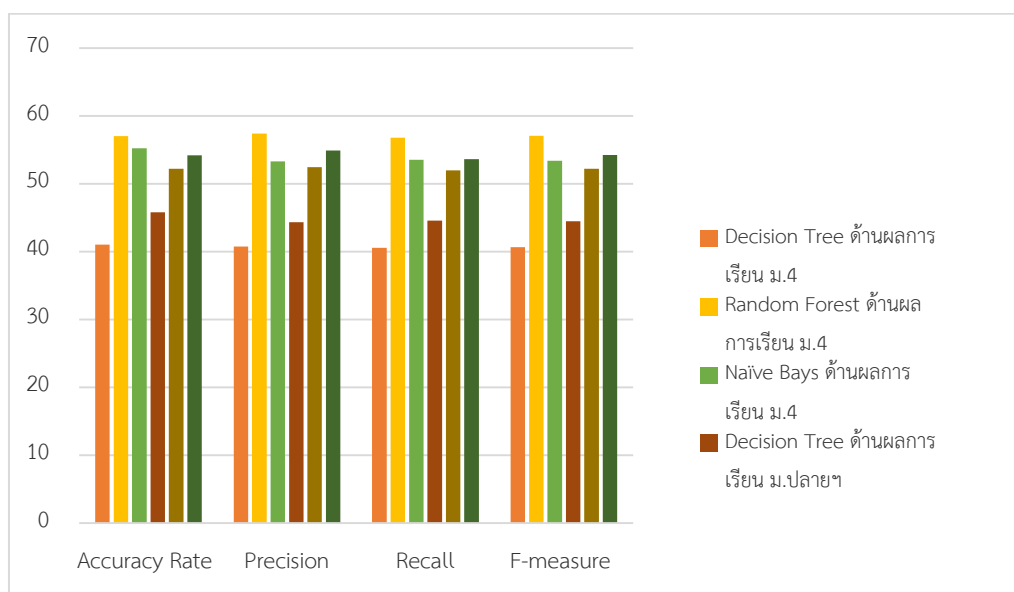
จากการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพในการจำแนกข้อมูลจำนวน 3 อัลกอริธึม คือ ต้นไม้ตัดสินใจ แรนดอมฟอร์เรส และนาอ็ฟเบย์ เพื่อหาค่าความถูกต้องของอัลกอริธึม ด้วยวิธีการ 10-fold cross-validation พบว่าด้านผลการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 การจำแนกประเภทของข้อมูลแรนดอมฟอร์เรสให้ค่าความถูกต้องที่สุด (57.01%) รองลงมาคือนาอ็ฟเบย์ (55.24%) และ ต้นไม้ตัดสินใจ (41.04%) ตามลำดับ และด้านผลการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายต่อการเลือกรับศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย การจำแนกประเภทของข้อมูลนาอ็ฟเบย์ให้ค่าความถูกต้องที่สุด (54.20%) รองลงมาคือแรนดอมฟอร์เรส (52.21%) และต้นไม้ตัดสินใจ (45.80%) ตามลำดับ และ



จากการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพจากค่าความแม่นยำ (Precision) ค่าความลึก (Recall) และค่าถ่วงดุล (F-measure) แสดงในตารางที่ 3 และภาพที่ 2

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบค่าความถูกต้อง ค่าความแม่นยำ ค่าความลึก และค่าถ่วงดุลของการจำแนกข้อมูล

Group	Algorithms	Accuracy	Precision	Recall	F-measure
		Rate (%)	(%)	(%)	(%)
ด้านผลการเรียน ระดับชั้น ม.4	Decision Tree	41.04	40.76	40.55	40.65
	Random Forest	57.01	57.37	56.78	57.07
	Naïve Bays	55.24	53.29	53.51	53.40
ด้านผลการเรียน ระดับชั้น ม.ปลาย ต่อการเลือกรับ ศึกษาในระดับ มหาวิทยาลัย	Decision Tree	45.80	44.33	44.58	44.45
	Random Forest	52.21	52.44	51.99	52.21
	Naïve Bays	54.20	54.87	53.61	54.23



ภาพที่ 2 การเปรียบเทียบค่าความถูกต้อง ค่าความแม่นยำ ค่าความลึก และค่าถ่วงดุลของการจำแนกข้อมูล



สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยนี้เป็นการเปรียบเทียบประสิทธิภาพแบบจำลองเพื่อการทำนายความสอดคล้องของแผนการเรียนและคณะที่เข้าศึกษาต่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ โรงเรียนมัธยมศึกษาเทศบาล ๓ “ยุติธรรมวิทยา” โดยใช้เทคนิคเหมืองข้อมูล ได้เลือกใช้อัลกอริธึมมาใช้ในการวิเคราะห์จำนวน 3 อัลกอริธึม คือ ต้นไม้ตัดสินใจ แรนดอมฟอร์เรส และนาอ็อบบี้ เพื่อนำมาเปรียบเทียบประสิทธิภาพการจำแนกข้อมูลของโมเดลที่เหมาะสมในการทำนาย ใช้ข้อมูลนักเรียนที่สำเร็จการศึกษาในปี 2563-2565 จำนวน 107 ระเบียบ 49 แอทริบิวต์ ได้แก่ ปีที่สำเร็จการศึกษา เลขประจำตัวนักเรียน คณะหรือสาขาวิชาตรงกับแผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ เกรดเฉลี่ยทุกรายวิชาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และเกรดเฉลี่ยรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน คณิตศาสตร์เพิ่มเติม ฟิสิกส์ เคมี ชีววิทยา ตลอด 6 ภาคเรียน ของระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า 1) ด้านการเปรียบเทียบประสิทธิภาพข้อมูลการพยากรณ์ผลการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 การจำแนกประเภทของข้อมูลแรนดอมฟอร์เรสให้ค่าความถูกต้องที่สุด มีค่าร้อยละ 57.01 รองลงมาคือนาอ็อบบี้ มีค่าร้อยละ 55.24 และต้นไม้ตัดสินใจ มีค่าร้อยละ 41.04 ตามลำดับ และ 2) ด้านการเปรียบเทียบประสิทธิภาพข้อมูลการพยากรณ์ผลการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายต่อการเลือกเรียนในระดับมหาวิทยาลัย การจำแนกประเภทของข้อมูลนาอ็อบบี้ให้ค่าความถูกต้องที่สุด มีค่าร้อยละ 54.20 รองลงมาคือแรนดอมฟอร์เรส มีค่าร้อยละ 52.21 และต้นไม้ตัดสินใจ มีค่าร้อยละ 45.80 ตามลำดับ

จากผลการวิจัยในครั้งนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการตัดสินใจย้ายแผนการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และเป็นแนวทางในการเลือกคณะหรือสาขาวิชาในระดับมหาวิทยาลัย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผล

1. เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพข้อมูลการพยากรณ์ผลการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 การจำแนกประเภทของข้อมูล พบว่า แรนดอมฟอร์เรสให้ค่าความถูกต้องที่สุด มีค่าร้อยละ 57.01 เนื่องจากโมเดลที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีรูปแบบโครงสร้างต้นไม้หลาย ๆ ต้น ซึ่งจะมีความแม่นยำมากกว่าโมเดลจากเทคนิคโครงสร้างต้นไม้ที่ รวมถึงมีการใช้เทคนิค 10-fold Cross Validation ในการแบ่งกลุ่มข้อมูลเป็นชุดข้อมูลการเรียนรู้และชุดข้อมูลทดสอบ และวัดประสิทธิภาพของแบบจำลองจากการทดลองสอดคล้องกับงานวิจัยของ พงศกร จาปาโพธิ์ (2566) ที่ได้ทำการเปรียบเทียบประสิทธิภาพการจำแนกข้อมูล แผนการเรียนในการศึกษาต่อในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยพิจารณาจากตัวแบบ ผลการศึกษา พบว่า ตัวแบบที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด คือ ตัวแบบที่ได้จากเทคนิคแรนดอมฟอร์เรส มีค่า



ความถูกต้องร้อยละ 0.81 ค่าความแม่นยำคิดเป็นร้อยละ 91.09 และค่าความระลึกราคิดเป็นร้อยละ 69.88 ซึ่งทำให้ได้อัลกอริทึมที่เหมาะสมสำหรับการนำไปพัฒนาระบบการทำนายในการศึกษาต่อ รวมไปถึงการประยุกต์ใช้เทคนิคเหมืองข้อมูลกับการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อไป

2. เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพข้อมูลการพยากรณ์ผลการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายต่อการเลือกรับศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย พบว่า การจำแนกประเภทของข้อมูลนาอ็อบบี้ให้ค่าความถูกต้องที่สุด มีค่าร้อยละ 54.20 เนื่องจากจากเทคนิคที่ใช้ทฤษฎีความน่าจะเป็นเพื่อหาสมมติฐานที่มีความถูกต้องมากที่สุด โดยอาศัยความรู้ก่อนหน้าร่วมกับข้อมูลทดสอบในการหาสมมติฐานที่ดีที่สุด (ณัฐวุฒิ พิมล, 2564) สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศรารุฒิ เกิดถาวร (2566) ที่ได้ทำการเปรียบเทียบประสิทธิภาพการจำแนกข้อมูล เพื่อทำนายการเลือกสาขาวิชาเพื่อเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี โดยพิจารณาจากตัวแบบ ผลการศึกษา พบว่า ตัวแบบที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด คือ ตัวแบบที่ได้จากเทคนิคนาอ็อบบี้มีค่าความถูกต้องร้อยละ 100 ซึ่งการทำเหมืองข้อมูลจะเพื่อให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด จะต้องทดสอบหลายวิธี เนื่องจากความถูกต้องที่ทำนายได้ขึ้นอยู่กับข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรมีการจัดระเบียบข้อมูลของแต่ละปีการศึกษาให้อยู่ในรูปแบบเดียวกัน
2. ควรมีการเปรียบเทียบประสิทธิภาพแบบจำลองที่หลากหลาย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการเปรียบเทียบประสิทธิภาพแบบจำลองเพื่อการทำนายความสอดคล้องของแผนการเรียนและคณะที่เข้าศึกษาต่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายแผนการเรียนอื่น ๆ
2. ควรมีการเก็บรวบรวมข้อมูลด้าน อื่น ๆ เช่น วิชาที่ชอบ อาชีพที่ชอบ รวมถึงข้อมูลด้านครอบครัวของนักเรียนเพื่อเป็นข้อมูลที่ช่วยในการวิเคราะห์

เอกสารอ้างอิง

กนิษฐา อินธิจิต. (2565). การพัฒนาแอปพลิเคชันช่วยตัดสินใจในการเลือกเรียนสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ในมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์โดยใช้เทคนิคต้นไม้ตัดสินใจ. วารสารการจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 9(2): 97-107.



- กมลรัตน์ สมใจ. (2563). การเปรียบเทียบประสิทธิภาพโมเดลการตัดสินใจเลือกกลุ่มวิชาของนักศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. งานประชุมวิชาการระดับชาติด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเครือข่ายสถาบันอุดมศึกษาภาคใต้ ครั้งที่ 5 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย จังหวัดนครศรีธรรมราช, 1-8.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.
- ชนิดาภา บุญประสม. (2561). การวิเคราะห์การทำนายการลาออกกลางคันของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้เทคนิควิธีการทำเหมืองข้อมูล. วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 9(1): 142-151
- ณัฐวุฒิ พิมล. (2564). การเปรียบเทียบประสิทธิภาพของแบบจำลองที่ใช้ในการตัดสินใจเลือกซื้อประกันรถยนต์สำหรับการต่ออายุ. การประชุมวิชาการระดับชาติด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ครั้งที่ 17 (NCCIT 2021), 510-515.
- ธนวรรณ วิสุทธิรัตน์. (2561). การใช้เหมืองข้อมูล (Data Mining) ในการวิเคราะห์และสร้างตัวแบบความสัมพันธ์ระหว่างคุณภาพสังคมและความสุขของประชาชนในจังหวัดจันทบุรี. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (พัฒนาศึกษาและการจัดการสิ่งแวดล้อม) คณะพัฒนาศึกษาและสิ่งแวดล้อม บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- พงศกร จำปาโพธิ์. (2566). การเปรียบเทียบประสิทธิภาพการจำแนกข้อมูลโดยใช้เทคนิคเหมืองข้อมูลในการทำนาย แผนการเรียนในการศึกษาต่อในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสุนทรวิทยา. การประชุมทางวิชาการระดับชาติด้านครุศาสตร์อุตสาหกรรม ครั้งที่ 15 และการประชุมวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรมระดับนานาชาติ ครั้งที่ 10, 108-112.
- รัตนา สุวรรณทิพย์. (2566). การเปรียบเทียบประสิทธิภาพข้อมูลสำหรับการพยากรณ์ผลการเรียนวิชาพื้นฐานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ศรีสงครามมหาวิทยาลัยนครพนม. การประชุมทางวิชาการระดับชาติด้าน ครุศาสตร์อุตสาหกรรม ครั้งที่ 15 และการประชุมวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรมระดับนานาชาติ ครั้งที่ 10, 94-99.
- ศราวุฒิ เกิดถาวร. (2566). การเปรียบเทียบประสิทธิภาพการจำแนกข้อมูล เพื่อทำนายการเลือกสาขาวิชาเพื่อเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีด้วยเทคนิคเหมืองข้อมูล. การประชุมทางวิชาการระดับชาติด้านครุศาสตร์อุตสาหกรรม ครั้งที่ 15 และการประชุมวิชาการ ครุศาสตร์อุตสาหกรรมระดับนานาชาติ ครั้งที่ 10, 113-119.



- ศุภามณ จันทร์สกุล. (2561). การวิเคราะห์ข้อมูลทางการพยาบาลโดยใช้เทคนิคการทำเหมืองข้อมูล. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 12(2): 83-96.
- อัศวิน สุรวัชโยธิน. (2566). การสร้างตัวแบบการทำนายในการเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา โดยการใช้เทคนิคแบบบูรณาการในการแก้ปัญหาการจำแนกข้อมูลไม่สมดุลของกลุ่มผู้เรียน. วารสารวิทยาการและเทคโนโลยีสารสนเทศ, 11(1): 65-79.
- เอกชัย เทียนเงิน และนพดล อำนวยพรเลิศ. (2564). ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษา ระดับอุดมศึกษาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. มหาวิทยาลัยพะเยา ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้.



กระบวนการ PLANM MODEL: แนวทางบริหารจัดการการมีส่วนร่วมของชุมชนใน
การจัดทำฝายชะลอน้ำ กรณีศึกษา อำเภอสอยดาว จังหวัดจันทบุรี
PLANM MODEL Process: Guidelines for Managing Community
Participation in the Construction of Check Dam, Case Study: Soi Dao
District, Chanthaburi Province

ศุภวิษณุ ปิยสันท์¹, รัชชา ใจเสน², ณัฐสิทธิ์ ราตรี³, อนุชา ม่วงใหญ่⁴

¹โรงเรียนนายเรือ, E-mail: wernsloth@gmail.com

²โรงเรียนนายเรือ, E-mail: persizearthz@gmail.com

³โรงเรียนนายเรือ, E-mail: ratreenattasit@gmail.com

⁴โรงเรียนนายเรือ, E-mail: anuchar2221@gmail.com

บทคัดย่อ

กระบวนการ PLANM MODEL: แนวทางบริหารจัดการการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดทำฝายชะลอน้ำ กรณีศึกษา อำเภอสอยดาว จังหวัดจันทบุรี บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการนำเสนอแนวทางบริหารจัดการการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดทำฝายชะลอน้ำของชุมชน ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการบริหารจัดการ ทรัพยากรธรรมชาติ โดยการนำเอาภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดทำฝายชะลอน้ำ ซึ่งใช้หลักการทำฝายสมัยใหม่ในการใช้วัสดุที่ได้จากธรรมชาติเป็นตัวฝาย เพื่อชะลอการไหลของน้ำและกักเก็บตะกอนดินทราย ทั้งนี้เพื่อไม่ให้ส่งผลเสียต่อธรรมชาติและเป็นการบริหารทรัพยากรธรรมชาติให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยการนำหลักการบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติแบบมีส่วนร่วมของชุมชน และการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติควบคู่กันไป ตลอดจนรักษาไว้ซึ่งความสมดุลของระบบนิเวศ เพื่อให้มนุษย์และธรรมชาติอยู่ด้วยกันได้โดยไม่เบียดเบียนซึ่งกันและกัน ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือกันจากทุกฝ่าย การถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบใหม่ซึ่งนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาอย่างเหมาะสมโดยมีการชี้แจง อภิปราย ร่วมกันแสดงความคิดเห็นต่อปัญหาและร่วมกันแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ของคนในชุมชน โดยใช้แนวคิด P-L-A-N-M Model ในการบริหารจัดการการมีส่วนร่วมของชุมชน ๆ P (Participation) การมีส่วนร่วมของประชาชน L (Leader) ผู้นำ A (Assistance) หน่วยงานภาครัฐ N (National Resource) ทรัพยากรธรรมชาติ M (Maintenance) การบำรุงรักษา เพื่อนำมาเป็นแนวทางการในการบริหารจัดการที่ส่วนร่วมของชุมชนในการจัดทำฝายชะลอน้ำ เพื่อให้เกิดการพัฒนาแบบยั่งยืน โดยสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมอย่างเป็นระบบในเขตพื้นที่ดังกล่าว ๆ ซึ่งเปิดโอกาสให้บุคคลหรือชุมชน ได้มีส่วนช่วยเหลือระหว่างกัน ด้วยจิตใจและอารมณ์ของแต่ละบุคคลในการร่วมคิด ร่วมวางแผน



ร่วมตัดสินใจ ร่วมปฏิบัติงานและร่วมรับผิดชอบในเรื่องต่าง ๆ ที่มีผลกระทบต่อส่วนรวมในการบริหารจัดการ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของสังคมอย่างยั่งยืนต่อไป

คำสำคัญ: บริหารจัดการ, การมีส่วนร่วมของชุมชน, ฝ่ายชลอน้ำ

Abstract

PLANM MODEL Process: Guidelines for managing community participation in the construction of check dam, case study: Soi Dao District, Chanthaburi Province. This article aims to present guidelines for managing community participation in the construction of community check dam. which is one of the management guidelines natural resources By bringing local wisdom to use in the construction of water retardation dams. It uses modern weir making principles by using materials found from nature as weirs. To slow down the flow of water and retain sandy sediment. This is to avoid having a negative effect on nature and to manage natural resources for maximum benefit. By applying the principles of natural resource management with community participation. and conserving natural resources together as well as maintaining the balance of the ecosystem So that humans and nature can live together without oppressing each other. which requires cooperation from all parties Transferring knowledge in a new form that leads to appropriate improvement and development through clarification, discussion, jointly expressing opinions on problems and jointly solving various problems of people in the community using the P-L-A-N-M Model concept in management. Community participation etc. P (Participation) Public participation L (Leader) Leader A (Assistance) Government agencies N (National Resource) Natural resources M (Maintenance) Maintenance To be used as a guideline for managing community participation in the construction of water check dams. To achieve sustainable development By creating a systematic participation process in the said area, which gives opportunities to individuals or communities We have helped each other. With the minds and emotions of each person participating in thinking together, planning together, deciding together, working together, and sharing responsibility for various matters that affect the public in management to achieve the goals of society in a sustainable manner.

Keywords: managing, community participation, check dam



บทนำ

ฝายต้นน้ำ ฝายต้นน้ำลำธาร ฝายกั้นน้ำ ฝายแม้ว หรือฝายชะลอความชุ่มชื้นคือ สิ่งก่อสร้างขวาง หรือกั้นทางเดินของลำน้ำ ซึ่งปกติมักจะกั้นลำห้วย ลำธารขนาดเล็กในบริเวณที่เป็นต้นน้ำหรือพื้นที่ที่มีความลาดชันสูงให้สามารถกักตะกอนอยู่ได้ หากช่วงที่น้ำไหลแรงก็สามารถชะลอการไหลของน้ำให้ช้าลง และกักเก็บตะกอนไม่ให้ไหลลงไปทับถมลำน้ำตอนล่างซึ่งเป็นวิธีการอนุรักษ์ดินและน้ำได้มากวิธีการหนึ่งโดย ประโยชน์ของฝาย อาทิเช่น ช่วยลดความรุนแรงของการเกิดไฟฟ้า สร้างระบบการควบคุมไฟฟ้าด้วยแนวป้องกันไฟฟ้าเปียก ลดการชะล้างพังทลายของดิน และลดความรุนแรงของกระแสน้ำในลำห้วย ทำให้ระยะเวลาการไหลของน้ำเพิ่มมากขึ้น ความชุ่มชื้นมีเพิ่มขึ้นและแผ่กระจายความชุ่มชื้นออกไปเป็นวงกว้างในพื้นที่ทั้งสองฝั่งของลำห้วย กักเก็บตะกอนและวัสดุต่าง ๆ ที่ไหลลงมากับน้ำในลำห้วยได้ดี เป็นการช่วยยืดอายุแหล่งน้ำตอนล่างให้ต้นเขินช้าลง คุณภาพของน้ำมีตะกอนปะปนน้อยลงตลอดจนช่วยเพิ่มความหลากหลายทางด้านชีวภาพให้แก่พื้นที่ และทำให้เป็นแหล่งที่อยู่อาศัยของสัตว์น้ำ และใช้เป็นแหล่งน้ำเพื่อการอุปโภคบริโภคของมนุษย์ และสัตว์ป่าต่าง ๆ ตลอดจนมีน้ำใช้เพื่อการเกษตรกรรมอีกด้วยนอกจากนี้ หากพิจารณาถึงโทษของการสร้างฝาย จะพบว่า ทุกสิ่งล้วนมีสองด้านเสมอหากลองนึกภาพของลำธารตามธรรมชาติสายหนึ่ง น้ำที่ไหลมาจากบริเวณต้นน้ำจะสามารถไหลมาได้เรื่อย ๆ จนถึงบริเวณปลายน้ำ ในแต่ละฤดูกาล ระดับน้ำก็จะแตกต่างกันไป สิ่งมีชีวิต เช่น ปลา สัตว์น้ำดิน แพลงก์ตอน รวมถึงพรรณไม้ต่าง ๆ ก็จะมีหลากหลายตามแต่ละบริเวณของลำธาร แต่หากมีการสร้างฝาย หลังจากช่วงฤดูฝนผ่านไป วัสดุที่ใช้สร้างฝายไม่ว่าจะเป็นหิน กระจสบทราย หรือปูน ก็จะกลายเป็นเศษขยะ เศษพลาสติกในทันที ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเส้นทางการไหลของน้ำที่ไม่เป็นไปตามธรรมชาติ กระจสบทรายและหินที่ถูกน้ำพัดพามาจะก่อตัวเป็นตะกอนทับถม ทำให้ระดับน้ำมีความลึกมากขึ้น แสงแดดที่ปกติจะส่องถึงได้น้ำ ก็ไม่สามารถส่องลงไปถึงได้ ความเร็วของกระแสน้ำเริ่มลดลงเกิดเป็นลักษณะน้ำที่นิ่งและขุ่นมากขึ้น น้ำบริเวณนั้นก็จะมีออกซิเจน สิ่งมีชีวิตที่เป็นแหล่งอาหารของปลาที่อาศัยอยู่บริเวณนั้น มีงานวิจัยมากมายที่ศึกษาเรื่องผลกระทบของความหลากหลายทางชีวภาพของสัตว์และพรรณพืช พบว่าทั้งจำนวนของสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลังขนาดใหญ่ แพลงก์ตอนพืช แพลงก์ตอนสัตว์บริเวณต้นน้ำมีจำนวนมากกว่าปลายน้ำ นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบต่ออย่างมากกับสัตว์ที่ต้องมีการอพยพขึ้นไปบริเวณต้นน้ำเพื่อวางไข่ เนื่องจากฝายเป็นตัวกีดขวางทางน้ำ ทำให้ไม่สามารถว่ายขึ้นไปวางไข่ได้ จนเป็นสาเหตุที่ทำให้สัตว์ชนิดนั้นสูญพันธุ์ไป (กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช, 2547)

ในการจัดทำฝายชะลอน้ำเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด คณะผู้ศึกษาจึงได้มีแนวทางการบริหารจัดการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดทำฝายชะลอน้ำ อนุรักษ์ทรัพยากรน้ำโดยอาศัยการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการฝายชะลอน้ำ P-L-A-N-M MODEL ซึ่งได้แนวคิดมาจากกรณีศึกษา ณ



อำเภอ สอยดาว จังหวัด จันทบุรี คณะผู้ศึกษาแลเห็นว่า PLANM MODEL นั้นเป็นแนวทางทำให้การจัดทำฝายครั้งนี้เกิดประสิทธิภาพและเป็นการใช้ทรัพยากรธรรมชาติให้เกิดประโยชน์สูงสุด ครอบคลุมไปถึงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมด้วย เพราะฉะนั้น PLANM MODEL จึงมีความสำคัญและมีส่วนช่วยในการอนุรักษ์เพื่อลดและป้องกันภัยพิบัติ ตลอดจนเกิดผลกระทบต่อชุมชนเป็นอย่างยิ่ง คณะผู้ศึกษาจึงให้ความสำคัญและสนใจที่จะศึกษาเพื่อหาแนวทางในการบริหารจัดการ เพื่อลดปัญหาและผลกระทบดังกล่าว

การบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืนในกรณีศึกษา ณ อำเภอ สอยดาว จังหวัด จันทบุรี ได้มีการนำหลักการบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติแบบมีส่วนร่วมของชุมชนมาใช้ คณะผู้ศึกษาจึงได้มีแนวคิดในการบริหารจัดการการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดทำฝายชะลอน้ำเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการจัดทำฝาย โดยคณะผู้ศึกษาจะมุ่งเน้นถึงการมีส่วนร่วมของชุมชนและการใช้ทรัพยากรธรรมชาติให้เกิดประโยชน์และมีประสิทธิภาพเป็นหลัก ทั้งนี้เพื่อเป็นการส่งเสริมและพัฒนาในด้านสังคม การพัฒนาความสัมพันธ์ ความรักใคร่ ความสามัคคีของคนในชุมชน การเห็นพ้องต้องกันในเรื่องของผลประโยชน์ในชุมชน รวมไปถึงการใช้ทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่อย่างจำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อลดความฟุ่มเฟือย โดยใช้แนวคิด P-L-A-N-M Model ในการบริหารจัดการการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดทำฝายชะลอน้ำ P (Participation) การมีส่วนร่วมของประชาชน L (Leader) ผู้นำ A (Assistance) หน่วยงานภาครัฐ N (National Resource) ทรัพยากรธรรมชาติ M (Maintenance) การบำรุงรักษา แนวคิดนี้ใช้ได้ในทุกชุมชน โดยเฉพาะผู้นำชุมชนและหน่วยงานภาครัฐในชุมชนนั้น เพื่อนำมาเป็นแนวทางการในการบริหารจัดการที่ส่วนร่วมของชุมชนในการจัดทำฝายชะลอน้ำ โดยบทความนี้เป็นกรณีศึกษา ณ อ.สอยดาว จ.จันทบุรี เพื่อให้เกิดการพัฒนาแบบยั่งยืน โดยมีแนวคิดดังนี้

P (Participation) การมีส่วนร่วมของประชาชน

การมีส่วนร่วม ในเขตพื้นที่ดังกล่าวเป็นการสะท้อนถึงการเปิดโอกาสให้บุคคลหรือชุมชน ได้มีส่วนช่วยเหลือระหว่างกัน ด้วยจิตใจและอารมณ์ของแต่ละบุคคลในการร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมตัดสินใจ ร่วมปฏิบัติงานและร่วมรับผิดชอบในเรื่องต่าง ๆ ที่มีผลกระทบต่อส่วนรวมในการบริหารจัดการเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของสังคม

ดังนั้นการมีส่วนร่วมของชุมชน ในการที่คนในชุมชนร่วมมือกันคิดร่วมกันปฏิบัติและร่วมรับผิดชอบช่วยเหลือกันและกัน ไม่ว่าจะเป็นของบุคคลหรือของชุมชน ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการดำเนินงานดำเนินกิจกรรม เกิดการพัฒนา อนุรักษ์และเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ต้องการซึ่งการมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นสิ่งที่สำคัญของการพัฒนาชุมชน จึงส่งผลให้การดำเนินงานหรือดำเนินกิจกรรม



เป็นไปตามแผนงานที่วางไว้หรือโครงการที่วางไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและการที่ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการคิดริเริ่มตัดสินใจเข้ามาร่วมรับผิดชอบในการพัฒนาชุมชนของตน และร่วมกันกระทำในสิ่งที่ลงความเห็นร่วมกันตามความต้องการของชุมชนและสิ่งที่จะช่วยกันทำต้องเป็นสิ่งที่จะต้องเป็นต่อชุมชนเพื่อเปิดโอกาสให้คนในชุมชนเป็นผู้ตัดสินใจและกำหนดปัญหาความต้องการของตนเองได้อย่างแท้จริง และเพื่อเป็นการเสริมสร้างพลังให้แก่คนในชุมชนหรือกลุ่มบุคคลหรือองค์กรที่ตั้งขึ้นในชุมชน (จินตวิโรฒเกษมสุข, 2555)

หากประชาชนในชนบทเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาชนบทในระดับสูง หรือประชาชนมีความพร้อมมาก ระดับการช่วยเหลือของรัฐที่ให้แก่ประชาชนกลุ่มนี้จะมีน้อยมาก คือรัฐเพียงให้คำปรึกษาแนะนำ หรือให้ความช่วยเหลือเป็นคำปรึกษาแนะนำทางวิชาการเท่านั้น หากประชาชนในชนบทเข้ามามีส่วนร่วมในระดับปานกลาง คือมีความพร้อมในระดับปานกลาง ระดับการช่วยเหลือของรัฐที่ให้แก่ประชาชนกลุ่มนี้ก็อยู่ในระดับปานกลางด้วย คือเป็นการช่วยเหลือสนับสนุนบางส่วน และถ้าหากประชาชนในชนบทเข้ามามีส่วนร่วมในระดับต่ำ โดยประชาชนไม่มีความพร้อมหรือมีความพร้อมน้อยมาก ระดับการช่วยเหลือของรัฐที่ให้แก่ประชาชนกลุ่มนั้นก็จะมีมาก คือ รัฐต้องส่งเจ้าหน้าที่เข้ามาคลุกคลีกับประชาชนในชนบท มีการกระตุ้นเร่งเร้า และให้ความช่วยเหลือส่งเสริมทุกวิถีทางอย่างครบวงจร อย่างไรก็ตามระดับการมีส่วนร่วมของประชาชนต่อองค์กรประชาชนในท้องถิ่น 7 ระดับ ได้แก่ 1) ไม่มีส่วนร่วมเลย ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมเพราะถูกบังคับ 2) มีส่วนร่วมน้อย ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมโดยการถูกล่อใจด้วยผลประโยชน์บางอย่าง 3) มีส่วนร่วมน้อย ประชาชนจะถูกชักชวนให้ร่วมมือเพราะโฆษณา การประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งพยายามชี้ให้เห็นถึงความดีของโครงการ ให้ประชาชนหลงเชื่อจนให้ความร่วมมือ 4) มีส่วนร่วมปานกลาง ประชาชนจะถูกเรียกประชุมแล้วสอบถาม หรือสัมภาษณ์ว่ามีปัญหาและมีความต้องการอะไร และทางราชการจะเป็นผู้หาทางแก้ไข วางแผนการปฏิบัติให้ 5) มีส่วนร่วมค่อนข้างสูง ประชาชนเริ่มเข้าไปมีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเห็น เกี่ยวกับการวางแผนและดำเนินการบ้างแต่การตัดสินใจยังเป็นส่วนราชการ 6) มีส่วนร่วมสูง ประชาชนมีโอกาสในการให้คำปรึกษาหารืออย่างใกล้ชิดมีโอกาสในการตัดสินใจปัญหา และหาทางแก้ไขด้วยตนเอง จนกระทั่งมีสิทธิ์เสนอโครงการและเข้าร่วมปฏิบัติด้วย และ 7) มีส่วนร่วมในอุดมคติ ประชาชนจะเป็นหลักสำคัญของการตัดสินใจในทุกเรื่อง ตั้งแต่การวางแผน การปฏิบัติตามแผน การประเมินโครงการ (บทความวิจัยเรื่องการมีส่วนร่วมของราษฎรในการจัดทำฝายต้นน้ำลำธาร, 2551)

จะเห็นว่ากิจกรรมที่เปิดโอกาสให้บุคคลมีส่วนร่วมจะทำให้เกิดทัศนคติและพฤติกรรมที่มีประสิทธิภาพกว่าความสำคัญของการมีส่วนร่วมของชุมชน เราสามารถกล่าวถึงประโยชน์ของการมีส่วนร่วมของประชาชนทำให้ประชาชนตระหนักถึงปัญหาที่แท้จริงของชุมชน และการมีส่วนร่วมใน

การแก้ไขปัญหาของตน จะได้มีโอกาสใช้ความสามารถของตนเองในรูปของความคิดการตัดสินใจ และการกระทำอย่างเต็มที่ มีความรู้สึกในความเป็นเจ้าของในการแก้ไขปัญหาของชุมชน และจะได้มีความเท่าเทียมตามหลักของประชาธิปไตย โดยการมีส่วนร่วมของประชาชนจำเป็นที่จะต้องผู้นำในการนำพาคนส่วนมากทำงานที่ตั้งไว้ ให้เป็นไปตามแนวทาง ให้สำเร็จบรรลุเป้าหมายดังกล่าว



ภาพที่ 1 และ ภาพที่ 2 การมีส่วนร่วมของประชาชนในชุมชนในการจัดทำฝายชะลอน้ำ
ณ อำเภอ สอยดาว จังหวัด จันทบุรี บันทึกเมื่อวันที่ 30 เมษายน 2566

L (Leader) ผู้นำ

ผู้นำเป็นการจูงใจให้ประชาชนทำงานด้วยความเต็มใจ เพื่อบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกัน ทำให้เกิดการร่วมมือปฏิบัติงาน งานมีคุณภาพ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และร่วมกันรับผิดชอบ ซึ่งในการจัดทำฝายนั้นอาจทำให้เสร็จได้ด้วยตัวผู้นำคนเดียว จำเป็นต้องอาศัยแรงจากคนในชุมชน ซึ่งผู้นำจำเป็นต้องอาศัยศิลปะในการโน้มน้าวให้คนในชุมชนร่วมแรงร่วมใจในการจัดทำฝาย

ดังนั้นผู้นำชุมชน หมายถึง บุคคลในชุมชนที่มีศักยภาพในการประสานความร่วมมือระหว่างคนในชุมชน เป็นที่เคารพนับถือของคนในชุมชน อาจเป็นผู้นำตามธรรมชาติ หรือเป็นผู้นำที่ได้รับการแต่งตั้งอย่างเป็นทางการ มีตำแหน่งหน้าที่ที่มีความรับผิดชอบตามกฎหมายในการดูแลทุกข์สุขของประชาชน เช่น ผู้ใหญ่บ้าน กำนัน เป็นต้น โดยหลักการตามทฤษฎีที่ทำให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการพัฒนา คือทฤษฎีการเกลี้ยกล่อมประชาชน อาจเป็นการใช้คำพูดหรือการเขียน เพื่อให้เกิดความน่าเชื่อถือโดยต้องอาศัยหลักพฤติกรรมมนุษย์ หรือสัญชาตญาณของมนุษย์ การเกลี้ยกล่อมให้ได้ผลดีต้องคำนึงถึงเหตุผลหลาย ๆ ปัจจัย อาทิเช่น การสร้างความสนใจ โดยยึดหลักความต้องการของคน เช่น บอกให้ทราบถึง ประโยชน์ที่จะได้รับ การสร้างความศรัทธา การที่ผู้นำลงมือปฏิบัติร่วมกับคนใน



ชุมชน อันจะก่อให้เกิดความศรัทธาของคนในชุมชน การสร้างความเข้มแข็งในเรื่องที่เกี่วข้อง บอกถึงจุดประสงค์ที่ชัดเจนในงานที่ทำ งานนั้น ๆ ต้องเหมาะสมกับบุคคล บุคคลต้องเหมาะสมกับงานที่ทำ เหมาะสมกับเวลา เวลาของคนในชุมชนต้องเหมาะสมกับงานที่ทำ เหมาะสมกับสถานที่ สถานที่ที่ทำงานต้องเหมาะสม สามารถให้คนในชุมชนทำงานร่วมกันได้ ความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ (จักรี ศรีจารุเมธี ญาณ และ พระณัด วฑฒโน, 2561)

อย่างไรก็ตามเมื่อมีผู้นำที่ทำงานส่วนร่วมกับประชาชนแล้วก็ควรที่จะมีการสนับสนุนจากภาครัฐในบางเรื่อง เพื่อช่วยในการส่งเสริมการทำงานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

A (Assistance) หน่วยงานภาครัฐ

การบริหารชุมชนของหน่วยงานภาครัฐในพื้นที่นั้นมุ่งเน้นให้ประชาชนเป็นศูนย์กลาง รวมทั้งมุ่งประโยชน์สุขของประชาชนเป็นสำคัญ โดยที่หน่วยงานภาครัฐจะมีกลไกการบริหารแบบมีส่วนร่วมที่เป็นกันเองและสร้างสรรค์ เป็นองค์กรที่เปิดให้ประชาชนหรือกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสามารถเข้าถึงได้ มีการติดต่อสื่อสารสองทางกับประชาชน ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ และนำข้อคิดเห็นของประชาชนมาประกอบการตัดสินใจขององค์กร พร้อมทั้งอธิบายเหตุผล รวมไปถึงการจัดกระบวนการการรับฟังความคิดเห็นของประชาชนอย่างทันท่วงที ถูกต้อง โปร่งใส และจริงใจ

การให้ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารเพื่อเป็นการส่งเสริมการสร้าง ความเข้าใจ ประสานงาน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันของภาคประชาชน รวมทั้ง ยังเป็นการพัฒนาความรู้ความเข้าใจ เพิ่มขีดความสามารถ และเพิ่มโอกาสของภาคประชาสังคมและชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม เพื่อมีบทบาทร่วมทำงานกับภาครัฐในลักษณะหุ้นส่วน ความร่วมมือ ได้อย่างเป็นรูปธรรม อย่างไรก็ตาม ในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนในการบริหารของหน่วยงานภาครัฐ จำเป็นต้องกำหนดรูปแบบการมีส่วนร่วมที่เหมาะสมกับระดับการมีส่วนร่วมของประชาชนและเงื่อนไขการมีส่วนร่วม และให้ประชาชน เข้ามามีส่วนร่วมตั้งแต่เริ่มต้นกระบวนการ รวมทั้งการมีส่วนร่วมเป็นไปอย่างกว้างขวาง โดยผู้ที่เข้ามามีส่วนร่วมต้องเป็นผู้ที่ได้รับผลกระทบ หรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่ายไม่ว่าโดยตรงหรือโดยอ้อม และที่สำคัญความจริงใจ เปิดเผย ซื่อสัตย์ ให้เกียรติซึ่งกันและกัน

เงื่อนไขการบริหารชุมชนของหน่วยงานภาครัฐแบบมีส่วนร่วมของประชาชนควรส่งเสริมการมีเสรีภาพในการเข้าร่วม คือมีอิสระที่จะเข้ามามีส่วนร่วมหรือไม่ก็ได้ โดยการถูกบังคับไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใดก็ไม่ถือว่าเป็นการมีส่วนร่วม ตลอดจนการส่งเสริมการมีความเสมอภาคในการเข้าร่วม กิจกรรมทุกคนที่เข้าร่วมในกิจกรรมใด ๆ ต้องมีสิทธิในการแสดงความคิดเห็น และมีเท่าเทียมกับผู้เข้าร่วมประชุมอื่น ๆ และควรมีการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมความรู้ความสามารถของผู้เข้ามามีส่วนร่วม ต้องมีความรู้ความสามารถเพียงพอที่จะเข้าร่วมในกิจกรรมนั้น ๆ ซึ่งหากกิจกรรมที่



กำหนดไว้มีความซับซ้อนเกินความสามารถของกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรม ก็จะทำให้การมีส่วนร่วมเกิดขึ้นไม่ได้ นั่นแสดงว่าจะต้องมีการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และศักยภาพให้เขาเหล่านั้นก่อน เพื่อให้สามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ, 2561)

แนวคิดในการบริหารจัดการการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดทำฝ่ายชะลอน้ำเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการจัดทำฝ่าย ความสำเร็จของการบริหารชุมชนของหน่วยงานภาครัฐแบบมีส่วนร่วมซึ่งเป็นการทำงานร่วมกับภาคประชาชนและภาคส่วนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องแบบมีผลประโยชน์ร่วมกัน ความร่วมมือนำไปสู่การยอมรับ ซึ่งกันและกันในผลของการพัฒนาที่เกิดขึ้น ก่อให้เกิดประโยชน์กับทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาชน อันเป็นการสร้างพลังความร่วมมือในการขับเคลื่อนการพัฒนาระบบไปสู่เป้าหมายคือเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารชุมชนและตอบสนองความต้องการของประชาชนได้อย่างแท้จริงรวมทั้งผลของการพัฒนาที่เกิดประโยชน์ต่อคุณภาพชีวิตของคนในชุมชน สังคม และประเทศชาติอย่างยั่งยืน ดังนั้นการมีส่วนร่วมของประชาชน ผู้นำ และการสนับสนุนจากภาครัฐ จึงเป็นส่วนที่สำคัญเป็นอย่างยิ่ง นอกจากนั้นการเลือกใช้ทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่ให้เหมาะสมกับงานก็เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่ผู้ศึกษาให้ความสนใจ

N (National Resource) ทรัพยากรธรรมชาติ

ทรัพยากรธรรมชาติ คือ สิ่งที่ได้มาจากธรรมชาติซึ่งมีประโยชน์ต่อความเป็นอยู่ของมนุษย์ โดยเฉพาะเป็นปัจจัยที่มีความจำเป็นในการดำรงชีวิตที่มนุษย์สามารถแสวงหามาใช้ เช่น พืช สัตว์ แร่ธาตุ ป่าไม้ ถ่านหิน และน้ำมัน เป็นต้น สามารถแบ่งทรัพยากรธรรมชาติออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ 1) ทรัพยากรธรรมชาติที่ใช้ไม่หมดสิ้น (non-exhausting natural resource) เป็นทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่มาก พบได้ทุกแห่งในโลก มีความจำเป็นในการดำรงชีวิตของสิ่งมีชีวิตทุกชนิดทรัพยากรเหล่านี้หากใช้ไม่ดี ไม่มีการดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติเหล่านี้ ทรัพยากรที่มีค่ามหาศาลเหล่านี้อาจเสื่อมสภาพไปจนไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ถ้าใช้อย่างไม่ระมัดระวัง ได้แก่ น้ำ อากาศ แสงสว่างจากดวงอาทิตย์ 2) ทรัพยากรธรรมชาติที่บำรุงรักษาให้คงสภาพอยู่ได้ เป็นทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่บนผิวโลกตามแหล่งต่าง ๆ ถ้ามนุษย์ใช้ทรัพยากรเหล่านี้อย่างถูกต้องและมีการบำรุงรักษาแล้วทรัพยากรธรรมชาติเหล่านี้จะยังคงอยู่และใช้ประโยชน์ได้ตลอดไป ได้แก่ ดิน ป่าไม้ พืช สัตว์ป่า และ 3) ทรัพยากรธรรมชาติที่ใช้แล้วสิ้นเปลือง เป็นทรัพยากรธรรมชาติที่ใช้แล้วหมดไป ไม่สามารถสร้างขึ้นใหม่ได้หรือไม่สามารถหมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ได้ หรือถ้าทำได้ก็กินเวลานานนับพันนับหมื่นปีทรัพยากรเหล่านี้ ได้แก่ แร่ธาตุ (รวมทั้งน้ำมันถ่านหิน) และทิวทัศน์ที่สวยงาม

แนวคิดในการบริหารจัดการการมีส่วนร่วมของชุมชนในพื้นที่ดังกล่าว ในการจัดทำฝ่ายชะลอน้ำเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการจัดทำฝ่าย สำหรับทรัพยากรธรรมชาติที่มีความสำคัญและจำเป็น



ต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ได้แก่ น้ำ ดิน อากาศ ป่าไม้และสิ่งมีชีวิตต่างถิ่น ดังนั้น เพื่อให้การใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืนและยาวนานที่สุดและได้ประโยชน์สูงสุด จึงต้องมีวิธีใช้วิธีอนุรักษ์บูรณะฟื้นฟูดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติให้คงอยู่ยาวนานที่สุด อย่างไรก็ตามการสร้างฝายควรพิจารณาถึงวัสดุ ทรัพยากรในท้องถิ่นที่เหมาะสมกับพื้นที่ และศึกษารูปแบบของฝายให้เกิดความเหมาะสมในแต่ละพื้นที่ ในบางพื้นที่อาจมีการนำวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ ในท้องถิ่น มาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการสร้างฝายเพื่อให้ฝายมีอายุการใช้งานนานขึ้นและเป็นการประหยัดงบประมาณได้มากขึ้น โดยมีการวางแผนการดำเนินการก่อสร้างฝาย เช่น ความต้องการของชุมชน ช่วงฤดูกาลในการก่อสร้าง ความสอดคล้องของฝายกับธรรมชาติ การจัดเก็บข้อมูล ประโยชน์และผลกระทบทั้งก่อนและหลังการสร้างฝาย ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ งบประมาณในการสร้างฝาย การประสานงานกับหน่วยงานภาครัฐ เป็นต้น (ณัฐพงษ์ บุญปอง, 2564)

ดังที่กล่าวมานั้นการมีส่วนร่วมของประชาชน ผู้นำ การสนับสนุนจากภาครัฐ และการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ ต้องมีความสำคัญในการขับเคลื่อนและแก้ไขปัญหา สิ่งสำคัญประการสุดท้ายที่ควรนำมาใช้ควบคู่กันก็คือควรที่จะรู้จักวิธีการในการบำรุงรักษาวัสดุ อุปกรณ์ ในการสนับสนุนการทำงานให้มีความคงทนในการใช้งานให้ได้ในระยะยาว

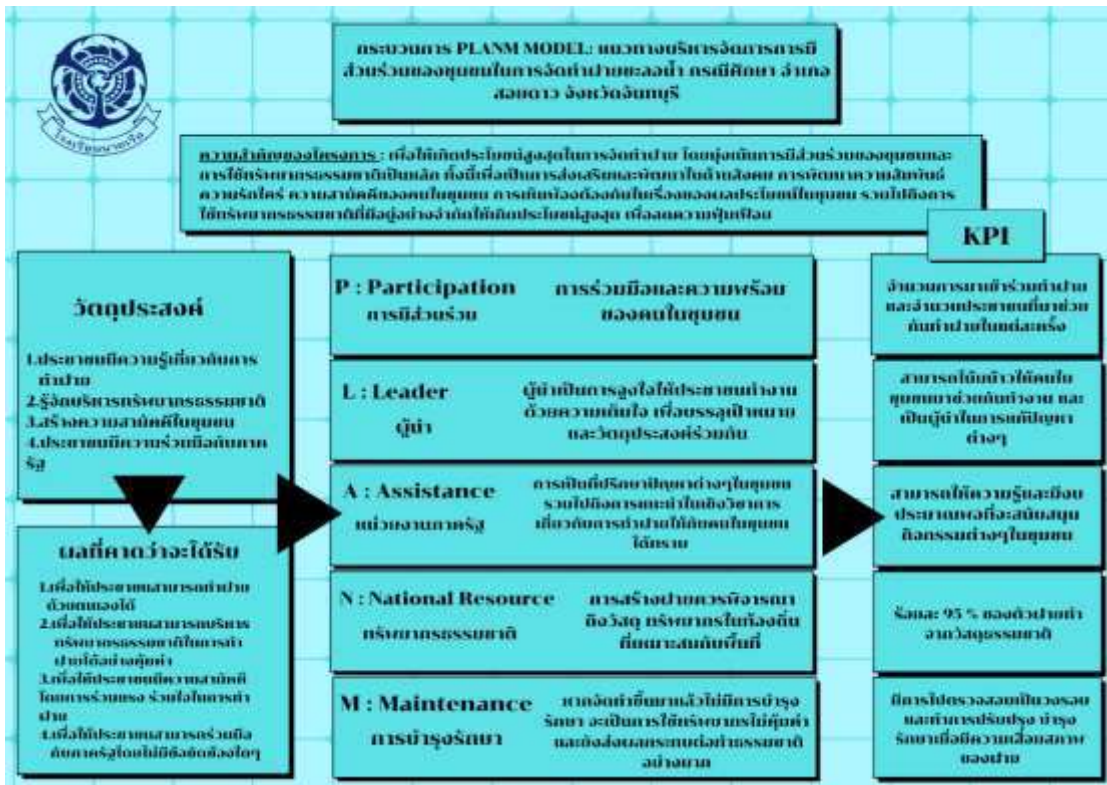
M (Maintenance) การบำรุงรักษา

การบำรุงรักษา คือ การพยายามรักษาสภาพของเครื่องมือหรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ให้มีสภาพที่พร้อมจะใช้งานอยู่ตลอดเวลา การบำรุงรักษานั้นครอบคลุมไปถึงการซ่อมแซมแซมด้วย การซ่อมแซมปรับปรุง บำรุงรักษาฝายชะลอน้ำที่สร้างจากวัสดุจากธรรมชาติร่วมกับวัสดุก่อสร้าง ตามประเภทและวัตถุประสงค์ของการทำงาน จะมีอายุการใช้งานที่แตกต่างกันไปขึ้นกับวัสดุที่ใช้ สภาพของลำน้ำ ความรุนแรงของกระแสน้ำ รวมถึงชั้นดินบริเวณที่ตั้งของฝาย ซึ่งปัจจัยต่าง ๆ อาจเป็นสาเหตุของการชำรุดของตัวฝายได้ วัสดุที่ใช้ก่อสร้างอาจเสื่อมสลาย ฉะนั้นควรมีการซ่อมแซม ปรับปรุง บำรุงรักษา ให้อยู่ในสภาพที่สมบูรณ์ก็จะสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการบำรุงรักษาฝายชะลอน้ำ มีข้อควรปฏิบัติ ดังนี้ 1) ถัดน้ำหลากต้องเฝ้าระวังเศษกิ่งไม้ ท่อนไม้ขนาดใหญ่ที่ไหลมากับน้ำปะทะตัวฝาย อาจเป็นสาเหตุทำให้ฝายชำรุดเสียหายได้ 2) ตรวจสอบตัวฝายทุก ๆ หลังฤดูน้ำหลาก หากมีความชำรุดเสียหาย ในกรณีที่เป็นฝายประเภทกึ่งถาวร หรือฝายถาวร ต้องทำการซ่อมแซม ปรับปรุง โดยใช้วัสดุที่เหมาะสมให้คงสภาพเดิม 3) ตรวจสอบการตะกอนด้านหน้าฝายหากมีปริมาณตะกอนมาก อาจขุดลอกออกบางส่วนเพื่อไม่ให้เกิดการตื้นเขิน หรือเป็นสาเหตุทำให้กลายเป็นปัจจัยทำให้ตัวฝายชำรุดเสียหายได้ ในกรณีที่ฝายมีช่องหรือท่อระบายตะกอนให้ตรวจสอบว่ามีการอุดตันหรือไม่ 4) ฝายชะลอน้ำที่พังเสียหายบ่อย ๆ อาจต้องพิจารณาเปลี่ยนรูปแบบหรือประเภท เช่น เปลี่ยนรูปแบบจากฝายไม้



แนวเดียวเปลี่ยนมาเป็นฝายคอกหมูชั่วคราว เป็นต้น 5) ตรวจสอบสภาพแวดล้อมของฝายชะลอน้ำ ประกอบด้วย ตีลังตำแหน่งปีกฝายทั้งสองด้านว่ามีการกัดเซาะของน้ำเกิดการกัดเซาะพังทลายอาจเป็นสาเหตุให้ฝายพังเสียหาย ตีลังของลำน้ำด้านเหนือน้ำทั้งสองด้านมีการพังทลายจากสาเหตุจากน้ำ ล้นข้ามเนื่องจากสันฝายอาจมีความสูงมากเกินไป หรือมีเศษกิ่งไม้ใบไม้สะสมทับถมบนสันฝายมากเกินไป ร่องน้ำด้านท้ายฝายมีการกัดเซาะของดินท้องน้ำเกิดเป็นหลุม เป็นบ่อ หรือตลิ่งด้านท้ายน้ำ ที่เป็นผลกระทบการไหลของน้ำที่ผ่านจากตัวฝาย หรือสภาพดินท้องน้ำ 6) ในกรณีที่ฝายมีระบบส่งน้ำ (ระบบท่อส่งน้ำ และหรือคูส่งน้ำ) เพื่อการอุปโภคบริโภค หรือเกษตรกรรม ต้องมีการตรวจสอบ คุณภาพมีคุณภาพสะอาดไม่เน่าเสียเนื่องจากเศษใบไม้กิ่งไม้ทับถม และต้องมีปริมาณเพียงพอต่อความต้องการใช้ในภารกิจต่าง ๆ ในแต่ละช่วงอย่างสมบูรณ์ 7) สำหรับฝายชะลอน้ำชั่วคราวที่มีการดูแลเป็นอย่างดีก็จะสามารถเพิ่มความชุ่มชื้นให้กับป่าต้นน้ำ ควรมีการปลูกต้นไม้เพิ่มเติมโดยรอบบริเวณที่สร้างฝายเพื่อฟื้นฟูระบบนิเวศน์ของป่าต้นน้ำลำธาร และเป็นการรักษาสภาพน้ำที่จะไหลลงลำน้ำ หรือไหลลงอ่างเก็บน้ำด้านท้ายน้ำต่อไปสำหรับขั้นตอน วิธีการการซ่อมแซมฝายชะลอน้ำ โดยเฉพาะฝายชะลอน้ำประเภทถาวร เริ่มจากการสำรวจ ประเมินเบื้องต้นของสภาพทั่วไปของฝาย ประกอบด้วย จุดที่ตั้งฝาย ชื่อฝาย ปีที่สร้าง ระบุลำน้ำ ตำแหน่งที่ตั้งพิกัดตำแหน่ง ประเภทฝาย รูปแบบฝาย ข้อมูลตัวฝาย หน่วยงาน สำรวจสภาพการชำรุด สาเหตุการชำรุด (กรมชลประทาน กระทรวงเกษตรและสหกรณ์, 2559)

แนวคิดในการบริหารจัดการการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดทำฝายชะลอน้ำเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการจัดทำฝาย สำหรับการบำรุงรักษาฝายนั้นถือเป็นเรื่องที่ต้องใส่ใจ ในเมื่อเราจัดทำฝายขึ้นมาแล้ว การบำรุงรักษาฝายถือเป็นสิ่งที่สำคัญ หากจัดทำขึ้นมาแล้วไม่มีการบำรุงรักษา ไม่มีการตรวจสอบ นอกจากจะเป็นการใช้ทรัพยากรไม่คุ้มค่า สิ้นเปลืองงบประมาณ แล้วยังส่งผลกระทบต่อธรรมชาติอย่างมาก โดยเฉพาะฝายที่ไม่ได้ใช้วัสดุตามธรรมชาติ เมื่อระยะเวลาผ่านไปจะทำให้แม่น้ำ ลำธารเกิดการเน่าเสียได้ ส่งผลกระทบต่อระบบนิเวศ ต่อสิ่งมีชีวิต ทั้งคน สัตว์ และป่าไม้ อย่างแน่นอน จากการศึกษาแนวคิดดังกล่าวทำให้ผู้ศึกษาได้มีการออกแบบ PLANM MODEL ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 3 กรอบแนวคิด PLANM MODEL: แนวทางบริหารจัดการการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดทำฝ่ายชะลอน้ำ กรณีศึกษา อำเภอสอยดาว จังหวัดจันทบุรี

ที่มา: พัฒนาแนวคิดโดย นนร.ศุภวิชัย ปิยสันต์, นนร.ธัชชา ใจเสน และ นนร.ณัฐสิทธิ์ ราตรี

บทสรุป

ในการบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติด้วยรูปแบบของการจัดทำฝ่ายชะลอน้ำ นับเป็นการบริหารจัดการโดยใช้องค์ความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นเดิม ผสานเข้ากับระบบบริหารจัดการ และการถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบใหม่ ซึ่งนำไปสู่การปรับปรุง พัฒนาอย่างเหมาะสมและประสบผลสำเร็จ สอดคล้องกับแนวคิด เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมซึ่งเกี่ยวข้องกับการจัดการทรัพยากรของชุมชน ในเรื่องของความผูกพันทางศีลธรรมระหว่างชุมชนกับป่า เป็นพื้นฐานที่ชุมชนใช้ในการกำหนดสิทธิตามประเพณี โดยมีการกำหนดเครื่องมือในการสร้างความสมดุลระหว่างการจัดระเบียบสังคมในการเคารพและการปฏิบัติ ตามกฎกติกาของสังคม และกฎกติกาของธรรมชาติเป็นอย่างดี ดังกรณีศึกษา ณ อ.สอยดาว จ.จันทบุรี ที่มีรูปแบบการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วมในการจัดทำฝ่ายชะลอน้ำ โดยมุ่งเน้นถึงการมีส่วนร่วมของชุมชนและการใช้ทรัพยากรธรรมชาติให้เกิดประโยชน์และมีประสิทธิภาพ



เป็นหลัก ได้นำเอาภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดทำฝายชะลอน้ำ โดยใช้หลักการทำฝายสมัยใหม่ ซึ่งใช้วัสดุที่หาได้จากธรรมชาติเป็นตัวฝาย เพื่อชะลอการไหลของน้ำและกักเก็บตะกอนดินทราย ใช้กล่องตาข่ายเหล็กที่บรรจุหินเป็นเครื่องมือในการสร้างฝายและได้นำหลักการบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติแบบมีส่วนร่วมของชุมชน และการอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรธรรมชาติอื่นควบคู่กันไปโดยมีการเชื่อมโยงกับการพัฒนา เศรษฐกิจ สังคม การเมือง และคุณภาพชีวิตอย่างกลมกลืน ตลอดจนรักษาไว้ซึ่งความสมดุลของระบบนิเวศควบคู่กันไป ทั้งนี้เพื่อเป็นการส่งเสริมและพัฒนาในด้านสังคม การพัฒนาความสัมพันธ์ ความรักใคร่ ความสามัคคีของคนในชุมชน การเห็นพ้องต้องกันในเรื่องของผลประโยชน์ในชุมชน รวมไปถึงการใช้ทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่อย่างจำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อลดความฟุ่มเฟือย ซึ่งแก่นแท้ของการมีส่วนร่วมนั้น จะต้องมีส่วนร่วมตั้งแต่แรกเริ่ม ระหว่างดำเนินการจนไปถึงสิ้นสุดของกิจกรรม โดยมีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย กล่าวคือ ชุมชนมีการใช้องค์ความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นเดิม ผสานเข้ากับระบบบริหารจัดการ และการถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบใหม่ซึ่งนำไปสู่การปรับปรุงพัฒนาอย่างเหมาะสมและประสบผลสำเร็จ โดยมีข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและเชิงปฏิบัติ ดังนี้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. ผู้บริหารระดับภาครัฐและระดับชุมชน ควรมีการกำหนดนโยบายร่วมกับชุมชนเพื่อจัดทำแผนในการให้ความรู้เกี่ยวกับการทำฝายแก่ชุมชนอย่างทั่วถึง เพื่อความเข้าใจในการปฏิบัติเกี่ยวกับการทำฝายของชุมชน
2. ผู้บริหารระดับภาครัฐและระดับชุมชน ควรมีการกำหนดนโยบายร่วมกับชุมชนในการจัดทำแผนการจัดทำฝายของชุมชน อีกทั้งกำหนดนโยบายการซ่อมบำรุงฝาย เพื่อให้สามารถคงสภาพในระยะยาว
3. ผู้บริหารระดับภาครัฐและระดับชุมชน ควรมีการติดตามและตรวจสอบในการทำฝายของชุมชน อีกทั้งมีการติดตามประเมินผล และมีการนำข้อผิดพลาดไปปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1. บุคคลากรในชุมชน ควรได้รับการส่งเสริมองค์ความรู้ในการทำฝาย เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการปฏิบัติ อีกทั้งผู้บริหารระดับภาครัฐและระดับชุมชนควรสร้างแรงจูงใจให้แก่ชุมชนในการทำฝาย
2. บุคคลากรในชุมชน ควรได้รับการสนับสนุนในด้านงบประมาณในการทำฝาย ตลอดจนนำแนวคิดการจัดหาเชิงอนุรักษ์เข้ามาใช้



3. บุคคลากรในชุมชน ควรได้รับการสนับสนุนด้านวัสดุในการจัดทำฝาย ตลอดจนการนำเอา
ภูมิปัญญาชาวบ้านมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด

4. บุคคลากรในชุมชน ควรมีส่วนร่วมในการประเมินและปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดในการทำ
ฝาย เพื่อให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

กรมชลประทาน กระทรวงเกษตรและสหกรณ์. (2559). **การบำรุงรักษาฝาย (Maintenance)**. ค้น
เมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม 2566, จาก <https://www.1.rid.go.th/index.php/th/>

กรมทรัพยากรน้ำ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (2560). **ประโยชน์ของฝายต้นน้ำ**.
ค้นเมื่อวันที่ 2 มิถุนายน 2566, จาก <https://www.dwr.go.th>

กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช (2547), **การมีส่วนร่วมของชุมชน**. ค้นเมื่อวันที่ 3
มิถุนายน 2566, จาก <https://www.dnp.go.th/rsd/data/commu.asp>

จักรี ศรีจารุเมธีญาณ, พระถนัด วทฒโน. (2561). **ภาวะผู้นำกับการพัฒนาชุมชน**. ค้นเมื่อวันที่ 30
พฤษภาคม 2566, จาก บทความวิจัยของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขต
อีสาน.

จินตวิรี เกษมศุข. (2555). **การสร้างกระบวนการมีส่วนร่วม (Participation)**. ค้นเมื่อวันที่ 30
พฤษภาคม 2566, จาก [https://edupol.org/Page/5.Education/Policegs/doc/
group10/08/01](https://edupol.org/Page/5.Education/Policegs/doc/group10/08/01)

ณัฐพงษ์ บุญปอง. (2564). **ทรัพยากรธรรมชาติ (National Resource)**. ค้นเมื่อวันที่ 30
พฤษภาคม 2566, จาก [https://www.scimath.org/lesson-biology/item/11674-2020-
06-30-07-32-32](https://www.scimath.org/lesson-biology/item/11674-2020-06-30-07-32-32)

บทความวิจัยเรื่องการมีส่วนร่วมของราษฎรในการจัดทำฝายต้นน้ำลำธาร (2551), **ระดับการมีส่วนร่วม
ของประชาชนต่อองค์กรประชาชนในท้องถิ่น**. ค้นเมื่อวันที่ 4 มิถุนายน 2566, จาก
มหาวิทยาลัยแม่โจ้

เพจเฟซบุ๊กวิทย์นอกห้อง (2562). **ผลเสียต่อระบบนิเวศของการสร้างฝาย**. ค้นเมื่อวันที่ 26
พฤษภาคม 2566, จาก เพจเฟซบุ๊ก “วิทย์นอกห้อง”.

มูลนิธิชัยพัฒนา, สำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ,
สถาบันสารสนเทศทรัพยากรน้ำ (องค์การมหาชน) (2551). **ประโยชน์ของฝาย**. ค้นเมื่อวันที่
2 มิถุนายน 2566, จาก <https://www.hii.or.th/wiki84/index.php>

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ ราชพฤกษ์วิชาการ ครั้งที่ 2
วันศุกร์ที่ 24 พฤศจิกายน 2566



สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ. (2561). การบริหารงานภาครัฐแบบมีส่วนร่วม. ค้น
เมื่อวันที่ 5 มิถุนายน 2566, จาก <https://www.opdc.go.th/content/Mjc4Nw>



**PIMH MODEL: รูปแบบแนวทางการพัฒนาองค์กรกรณีศึกษาหน่วยปฏิบัติการ
ระดับด้านมนุษยธรรม กองทัพเรือ ภายในทศวรรษหน้า**

**PIMH MODEL: Developed guidelines pattern of Humanitarian Mining
Operation Unit of Royal Thai Navy**

ณัฐชิต ตันไทย¹, ณภัทร มณีเศียร², รัฐพงศ์ พงศ์สุวรรณ³, อนุชา ม่วงใหญ่⁴

¹โรงเรียนนายเรือ, E-mail: nuttachid5557@hotmail.com

²โรงเรียนนายเรือ, E-mail: napat8314@gmail.com

³โรงเรียนนายเรือ, E-mail: aaapongsuwan@gmail.com

⁴โรงเรียนนายเรือ, E-mail: anuchar2221@gmail.com

บทคัดย่อ

PIMH MODEL: รูปแบบแนวทางการพัฒนาองค์กรกรณีศึกษาหน่วยปฏิบัติการระดับด้านมนุษยธรรม กองทัพเรือ ภายในทศวรรษหน้า โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ เพื่อใช้พัฒนาองค์ความรู้และพัฒนาองค์กรของหน่วยงานฯ มาเป็นรูปแบบการดำเนินการฯ ให้เกิดประสิทธิภาพและสามารถนำไปเป็นแนวทางในการปฏิบัติได้ โดยมีการกำหนดตัวชี้วัดดังนี้ ด้าน Problems (ศึกษาปัญหา) ประชาชนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุระเบิดลดลงหรือไม่มี ประชาชนสามารถทำการค้าได้สะดวกเศรษฐกิจเติบโตขึ้นอย่างชัดเจน ด้าน Information (รวบรวมข้อมูล) การส่งเสริมการทำงานที่เป็นระบบและรวดเร็วอย่างชัดเจน ขั้นตอนการทำงานเป็นระบบมากยิ่งขึ้น ด้าน Materials (ความพร้อมด้านวัสดุอุปกรณ์) การจัดหาวัสดุอุปกรณ์เพื่อสนับสนุนการปฏิบัติหน้าที่ของเจ้าหน้าที่ให้สะดวกยิ่งขึ้น ด้าน Human (การพัฒนาบุคลากร) การส่งเสริมเจ้าหน้าที่ให้มีรู้ความสามารถแก้ไขปัญหาได้ทันที การปฏิบัติงานร่วมสามารถทำได้อย่างดีเนื่องจากการฝึกฝนที่ชำนาญ

หน่วยปฏิบัติการทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรมภายใต้กองทัพเรือเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการตรวจสอบ และทำลายทุ่นระเบิดและสรรพาวุธระเบิดที่ยังคงหลงเหลือในพื้นที่ ผลสำเร็จของโครงการมีดังนี้ ประชาชนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุระเบิดลดลงหรือแทบจะไม่มี ประชาชนสามารถทำการค้าได้สะดวกเศรษฐกิจเติบโตขึ้นอย่างชัดเจน มีการทำงานของเจ้าหน้าที่ที่เป็นระบบและรวดเร็วอย่างชัดเจน โดยมีขั้นตอนการทำงานเป็นระบบมากยิ่งขึ้น การสูญเสียในการปฏิบัติหน้าที่ลดลงอย่างเห็นได้ชัด รวมทั้งการปฏิบัติหน้าที่ไม่ลำบากสามารถทำงานได้สะดวกยิ่งขึ้น อีกทั้งเจ้าหน้าที่มีความรู้สามารถแก้ไขปัญหาได้ทันที ทำให้การปฏิบัติงานร่วมเป็นทำได้อย่างดีเนื่องจากการฝึกฝนที่ชำนาญ บุคลากรในหน่วยที่ความรู้ในการปฏิบัติหน้าที่ ประชาชนในพื้นที่ทราบถึงความสำคัญและหน้าที่ในองค์กร

คำสำคัญ: แนวทางการพัฒนา, องค์กร, หน่วยปฏิบัติการทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรม



Abstract

Development approach of organization case study Humanitarian Demining Unit Royal Thai Navy within the next decade. The objective is to use it to develop knowledge and enhance the personnel of the organization into an operational format that promotes efficiency and serves as a practical guide. The framework includes various indicators in the following areas: Problems (study problems) people affected by the bombing decreased or not. People can trade easily and the economy grows clearly. Information (collecting information), promoting systematic and fast work clearly The workflow is more systematic. Materials (availability of materials and equipment) procurement of materials and equipment to support the duty of officers to be more convenient. Human aspect (personnel development) Encouraging staff to have the knowledge and ability to solve problems immediately Joint operations can be done very well due to skillful training, etc.

The Humanitarian Mine Task Force under the Navy is an integral part of the management, inspection, consolidation and destruction of mine and unexploded ordnance remaining in the area. Achievements of the project are as follows: The number of people affected by the bombing decreased or almost nonexistent. People can trade easily and the economy grows clearly. There is clearly a systematic and fast work of the staff with a more systematic work process Losses in duty are significantly reduced. Including the duty is not difficult to work more conveniently. In addition, knowledgeable staff can solve problems immediately. This makes joint operations possible due to skillful training personnel in the unit knowledgeable in performing their duties People in the area know the importance and duties in the organization.

Keywords: development approach, organization, humanitarian demining



บทนำ

สืบเนื่องจากเหตุการณ์ปัญหาการสู้รบในอดีตที่ผ่านมา นับตั้งแต่มีการทิ้งระเบิดของฝ่ายสัมพันธมิตร ในสงครามโลกครั้งที่ 2 ปัญหาลัทธิคอมมิวนิสต์ ชนกลุ่มน้อยต่าง ๆ การสู้รบของกองกำลังเขมรแดงกับกองทัพ เวียดนามตามแนวชายแดนไทย - กัมพูชา รวมทั้งการป้องกันประเทศของประเทศไทยในอดีตได้มีการใช้ทุ่นระเบิด และสรรพาวุธระเบิดเป็นเครื่องสรรพาวุธ ระเบิดที่ตกค้างจากสงครามยังคงหลงเหลืออยู่ในพื้นที่ ต่าง ๆ อีกเป็นจำนวนมาก ถึงแม้ว่าเหตุดังกล่าวจะยุติมาเป็นเวลานานแล้ว แต่ทุ่นระเบิดและสรรพาวุธระเบิดที่ตกค้างจากสงครามยังคงหลงเหลืออยู่ในพื้นที่ต่าง ๆ อีกเป็นจำนวนมาก ทำให้ประชาชนในพื้นที่ได้รับ บาดเจ็บ พิการ ทูพลภาพ ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของประชาชน กระทบต่อความมั่นคงในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมรวมถึง ความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินของประชาชนตามแนวชายแดนจังหวัดจันทบุรี-ตราด คณะผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่จะศึกษารูปแบบแนวทางการพัฒนาองค์กรกรณีศึกษาหน่วยปฏิบัติงานทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรม กองทัพเรือและออกแบบแนวทางการพัฒนาหน่วยปฏิบัติงานทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรม กองทัพเรือโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนาองค์กรหน่วยปฏิบัติงานทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรม กองทัพเรือและเพื่อออกแบบและนำเสนอรูปแบบแนวทางการพัฒนาหน่วยปฏิบัติงานทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรม กองทัพเรือ

การพัฒนาหน่วยปฏิบัติงานทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรมกองทัพเรือ เป็นผลมาจากการลงพื้นที่ปฏิบัติงานในพื้นที่จริงและได้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลในการปฏิบัติงานและสื่อสารกับชุมชนในพื้นที่ปฏิบัติการ โดยมีการใช้หลักการที่เกี่ยวข้องในด้านของการจัดการองค์กร ซึ่งเกี่ยวข้องกับการจัดการองค์กรมุ่งเน้นการพัฒนากระบวนการทำงานและโครงสร้างองค์กรให้เหมาะสมกับการดำเนินงานและการจัดการกำลังคนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความสามารถในการตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นในด้านการพัฒนาบุคลากร การส่งเสริมทักษะและความรู้ให้กับเจ้าหน้าที่ การพัฒนาทักษะในการแก้ไขปัญหาและการทำงานร่วมกัน เพื่อให้เจ้าหน้าที่มีความสามารถในการปฏิบัติงานที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ อีกสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญนั่นคือการจัดการข้อมูลและสารสนเทศโดยงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการข้อมูลและสารสนเทศมุ่งเน้นการรวบรวมและการใช้ข้อมูลที่เป็นระบบในการตัดสินใจและการดำเนินงาน การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการแบ่งปันข้อมูลภายในองค์กร และการใช้ข้อมูลสารสนเทศเพื่อสื่อสารกับชุมชนในการแจ้งเตือนข่าวสารและให้ความรู้แก่ประชากรในชุมชน โดยกรอบแนวคิดในการวิจัยเพื่อพัฒนา PIMH MODEL สามารถมองได้จากขั้นตอนการวิจัยโดยเริ่มต้นจาก การศึกษาเบื้องต้นซึ่งเป็นการศึกษาความรู้และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานทุ่นระเบิดและการจัดการในองค์กร วิเคราะห์แนวโน้มและความต้องการที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมภายนอกและภายในองค์กร นำมาซึ่งการออกแบบและการพัฒนา



แนวทางการดำเนินงานที่เหมาะสมกับการจัดการหน่วยปฏิบัติงานทุกระดับด้านมนุษยธรรม โดยเน้นที่ความรู้และการพัฒนาบุคลากรเป็นหลัก เมื่อได้รูปแบบที่เหมาะสมแล้วจะทำการทดลองและการประยุกต์ใช้ ทดลองและประยุกต์ใช้ PIMH MODEL ในหน่วยปฏิบัติงานทุกระดับด้านมนุษยธรรม และทำการปรับปรุงตามความต้องการและผลลัพธ์ที่ได้ในท้ายที่สุดเป็นการประเมินผลและการปรับปรุง ประเมินผลและวิเคราะห์การดำเนินงานของหน่วยปฏิบัติงานทุกระดับด้านมนุษยธรรมด้วยตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ และทำการปรับปรุงต่อไปเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน

การบริหารจัดการ การจัดสายการบังคับบัญชา และการจัดหน่วย โดยมีดังนี้

สายการบังคับบัญชา

เมื่อ 20 กันยายน 2542 คำสั่งกองบัญชาการทหารสูงสุด (เฉพาะ) ลับ ที่ 640/42 เรื่องการจัด หน่วยและสายงานการปฏิบัติการทุกระดับ โดยมีหน่วยปฏิบัติการทุกระดับด้านมนุษยธรรม กองทัพอากาศ ขึ้นการบังคับบัญชากับ ศูนย์ปฏิบัติการกองทัพอากาศ/ศูนย์ปฏิบัติการทุกระดับ กองทัพอากาศ เมื่อ 15 ตุลาคม 2542 คำสั่งกองทัพอากาศ (เฉพาะ) ลับ ที่ 224/2542 ลง 15 ก.ค.42 เรื่อง การจัด หน่วยและสายงานการ ปฏิบัติการทุกระดับ กองทัพอากาศ มีศูนย์ปฏิบัติการกองทัพอากาศ ทาหน้าที่เป็น ศูนย์ปฏิบัติการทุกระดับ กองทัพอากาศ ควบคุมบังคับบัญชา หน่วยปฏิบัติการทุกระดับด้านมนุษยธรรม กองทัพอากาศ และมี กองบัญชาการป้องกันชายแดนจันทบุรีและตราด ทาหน้าที่เป็น หน่วยปฏิบัติการทุกระดับด้านมนุษยธรรม กองทัพอากาศ ต่อมา เมื่อ 22 พฤษภาคม 2543 ได้มีการ พิจารณาปรับสายการควบคุมบังคับบัญชาให้ หน่วยปฏิบัติการทุกระดับด้านมนุษยธรรม กองทัพอากาศ ขึ้นการบังคับบัญชากับ กองบัญชาการป้องกันชายแดน จันทบุรีและตราด ตามคำสั่งกองทัพอากาศ (เฉพาะ) ลับ ที่ 93 /2543 เรื่อง แก้ไขคำสั่งกองทัพอากาศ (เฉพาะ) ลับ ที่ 224/2542 การจัดหน่วย 18 มกราคม 2543 ศูนย์ปฏิบัติการทุกระดับแห่งชาติ จัดตั้งขึ้นอย่างเป็นทางการโดยหน่วยปฏิบัติการทุกระดับด้านมนุษยธรรมที่ 1 มีที่ตั้งอยู่ที่จังหวัดสระแก้ว หน่วยปฏิบัติการทุกระดับด้านมนุษยธรรมที่ 2 มีที่ตั้งอยู่ที่จังหวัดจันทบุรี หน่วยปฏิบัติการทุกระดับด้านมนุษยธรรมที่ 3 มีที่ตั้งอยู่ที่จังหวัดสุรินทร์ หน่วยปฏิบัติการทุกระดับด้านมนุษยธรรมที่ 4 มีที่ตั้งอยู่ที่จังหวัดเพชรบูรณ์

เมื่อ 4 สิงหาคม 2543 หน่วยปฏิบัติการทุกระดับด้านมนุษยธรรม กองทัพอากาศ/ หน่วยปฏิบัติการ ทุกระดับ ด้านมนุษยธรรมที่ 2 ได้จัดตั้งหน่วยและบรรจุกำลังพล เข้าปฏิบัติงานในพื้นที่ โดยเป็นหน่วยขึ้น การบังคับบัญชากับ กองบัญชาการป้องกันชายแดนจันทบุรีและตราด ปฏิบัติภารกิจจนถึงปัจจุบัน รวม ระยะเวลา 19 ปี โครงสร้าง ที่ผ่านมามีการ เพิ่ม-ลด กำลังพล อยู่ที่ระหว่าง 52-120 นาย ซึ่งผันแปรไป ตามงบประมาณที่ ศูนย์ปฏิบัติการทุกระดับแห่งชาติ ได้รับจาก ศูนย์บัญชาการทหาร กองบัญชาการ กองทัพไทย ปีงบประมาณ 2562 ได้รับอนุมัติให้บรรจุอัตรากำลัง



พล จากศูนย์ปฏิบัติการทุ่นระเบิดแห่งชาติ ศูนย์บัญชาการทางทหารกองบัญชาการกองทัพไทย จำนวน 87 อัตรา (น.11 ป.76) ซึ่งกำลังหลักมาจาก หน่วย บัญชาการนาวิกโยธิน เจ้าหน้าที่พยาบาล จัดจาก กรมแพทย์ทหารเรือ และ พลขับ จัดจาก กรมขนส่ง ทหารเรือ

วิสัยทัศน์/ภารกิจ/พันธกิจ

วิสัยทัศน์ หน่วยปฏิบัติการทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรมกองทัพเรือ จะทำให้ชายแดนของ จังหวัดจันทบุรี และ จังหวัดตราด หมดจากพื้นที่อันตรายจากภัยของทุ่นระเบิด และสรรพาวุธระเบิด ที่ยังไม่ระเบิด เป็นที่พึ่งพา และศรัทธาของประชาชน (หน่วยปฏิบัติงานทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรม กองทัพเรือ, 2566)

ภารกิจ ดำเนินการกวาดล้าง เก็บกู้ทุ่นระเบิด และสรรพาวุธระเบิดที่ยังไม่ระเบิด ในพื้นที่ สนามทุ่นระเบิด จังหวัดจันทบุรี และจังหวัดตราด ให้หมดสิ้นภายในเดือน พฤศจิกายน 2566 ตาม อนุสัญญาว่าด้วยการห้ามใช้ สะสม ผลิต โอน และการทำลายทุ่นระเบิดสังหารบุคคล

พันธกิจ

1. แจ้งเตือนเพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับอันตรายจากทุ่นระเบิด และสรรพาวุธระเบิดที่ยังไม่ระเบิด
2. เก็บกู้ทุ่นระเบิดเพื่อมนุษยธรรม โดยการกวาดล้างทุ่นระเบิด และสรรพาวุธระเบิดที่ยังไม่ระเบิด รวมถึง การส่งมอบพื้นที่ที่ได้ทำการกวาดล้างแล้ว
3. ทำลายทุ่นระเบิด และสรรพาวุธระเบิดที่ยังไม่ระเบิด ที่ได้จากการเก็บกู้
4. ให้ความช่วยเหลือผู้ประสบภัยจากทุ่นระเบิด และดำเนินงานด้านกิจการพลเรือน

จากการศึกษาความเป็นมา วิสัยทัศน์ แนวคิด การบริหารจัดการของหน่วยปฏิบัติงานทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรม กองทัพเรือ และการลงพื้นที่ไปยังหน่วยปฏิบัติการทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรม กองทัพเรือ ทำให้มีการตระหนักถึงปัญหา โดยปัญหาที่ค้ำใจถึงได้นั้น จะมีการแสดงให้เห็นถึงเหตุและปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดทุ่นระเบิดที่ตกค้าง ตามแนวชายแดนที่มีการสู้รบกัน รวมถึงผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในหลาย ๆ ด้าน ทำให้ผู้ศึกษามีความสนใจการดำเนินงานดังกล่าวของหน่วยซึ่งผู้ศึกษามีความสนใจที่ออกแบบแนวทางการพัฒนาองค์กรหน่วยปฏิบัติการทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรมกองทัพเรือ เพื่อป้องกันแก้ไขและพัฒนา หน่วยปฏิบัติการทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรมกองทัพเรือ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นโดยใช้รูปแบบ PIMH MODEL ประกอบด้วย หลักการด้าน P (Problems) หลักการด้าน I (Information) หลักการด้าน M (Material) หลักการด้าน H (Human) มาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาองค์กรดังกล่าวโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



หลักการด้าน P (Problems): สืบเนื่องจากเหตุการณ์ปัญหาการสู้รบในอดีตที่ผ่านมา นับตั้งแต่มีการทิ้งระเบิดของฝ่ายสัมพันธมิตร ในสงครามโลกครั้งที่ 2 ปัญหาลัทธิคอมมิวนิสต์ ขนกลุ่มน้อยต่าง ๆ การสู้รบของกองกำลังเขมรแดงกับกองทัพ เวียดนามตามแนวชายแดนไทย - กัมพูชา รวมทั้งการป้องกันประเทศของไทยในอดีตได้มีการใช้ทุ่นระเบิด และสรรพาวุธระเบิดเป็นเครื่องสรรพาวุธระเบิดที่ตกค้างจากสงครามยังคงหลงเหลืออยู่ในพื้นที่ต่าง ๆ อีกเป็นจำนวนมาก ถึงแม้ว่าเหตุดังกล่าวจะยุติมาเป็นเวลานานแล้ว แต่ทุ่นระเบิดและสรรพาวุธระเบิดที่ตกค้างจากสงครามยังคงหลงเหลืออยู่ในพื้นที่ต่าง ๆ อีกเป็นจำนวนมาก ทำให้ประชาชนในพื้นที่ได้รับ บาดเจ็บ พิการ ทูพลภาพ ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของประชาชน กระทบต่อความมั่นคงในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมรวมถึง ความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินของประชาชนตามแนวชายแดนจังหวัดจันทบุรี-ตราด

มีพื้นที่อันตรายที่ กองบัญชาการป้องกันชายแดนจันทบุรีและตราดรับผิดชอบ ประกอบด้วย 5 อำเภอชายแดนไทยกัมพูชา ในเขต จังหวัดจันทบุรี-ตราด 61 หมู่บ้าน ประชาชนได้รับผลกระทบ 55,386 คน ผู้บาดเจ็บยังคงรักษาตัวปัจจุบัน 100 คน (ข้อมูล ณ กุมภาพันธ์ 2564) สามารถระบุ ผลกระทบได้ 4 ด้าน คือ (ศศิมา สุขสว่าง, 2566)

1.1 ผลกระทบด้านกายภาพ คือ พิการสูญเสียอวัยวะ การมองเห็นได้ยิน

1.2 ผลกระทบ ด้านสังคม โดยเหยื่อต้องตกเป็นภาระของครอบครัวขาดความคล่องแคล่ว เป็นปมด้อย เกิดความกลัว ความกังวล หดหู่ในจิตใจและความเครียด กรณีถ้าหัวหน้าครอบครัวเป็นเหยื่อจะไม่สามารถหาเลี้ยงครอบครัวได้ รวมถึงต้องมี การย้ายถิ่นฐานเดิมของตนออกจากพื้นที่ เกิดปัญหาที่อยู่อาศัยและชุมชนขาดความเข้มแข็ง กรณีเกิดภัยพิบัติ ในพื้นที่ยากที่จะเข้าช่วยเหลือ เนื่องจากต้องระมัดระวังอันตราย

1.3 ผลกระทบด้านเศรษฐกิจ ทำให้ไม่สามารถใช้ ประโยชน์ทรัพยากรในพื้นที่ เช่น การเกษตร การคมนาคม ที่อยู่อาศัย สูญเสียงบประมาณในการฟื้นฟูพื้นที่ ชุมชนในพื้นที่ขาดแหล่งประกอบอาชีพ และ

1.4 ผลกระทบด้านการแพทย์ ผู้ได้รับบาดเจ็บ จะต้องรับการผ่าตัดโดยใช้เวลาพักฟื้นอย่างน้อย 32 วัน การรักษาพยาบาล และอวัยวะเทียมมีค่าใช้จ่ายสูง

จากการศึกษาด้านปัญหาโดย สืบเนื่องมาจากเหตุการณ์ปัญหาการสู้รบในอดีตที่ผ่านมา ระเบิดที่ตกค้างจากสงครามยังคงหลงเหลืออยู่ในพื้นที่ ต่าง ๆ อีกเป็นจำนวนมากทำให้ประชาชนในพื้นที่ได้รับ บาดเจ็บ พิการ ทูพลภาพ ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของประชาชนสามารถระบุ ผลกระทบได้ 4 ด้าน คือ ผลกระทบด้านกายภาพ ผลกระทบด้านสังคม ผลกระทบด้านเศรษฐกิจ ผลกระทบด้านการแพทย์



อย่างไรก็ตามจากหากปัญหาที่เกิดขึ้น นำมาสู่ผลกระทบต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นในหัวข้อที่แล้ว ทำให้เกิดการตระหนักถึงความสำคัญของด้านข้อมูลข่าวสารซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่และการใช้ชีวิตของชาวบ้านในหมู่บ้านโดยจะใช้หลักการด้านข้อมูลมาเป็นตัวพิจารณาในการพัฒนาและแก้ไขให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นดังรายละเอียดต่อไปนี้

หลักการด้าน I (Information): ในส่วนนี้เราจะกล่าวถึงการมีส่วนร่วมกัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกวาดล้างเก็บกู้ทุ่นระเบิด กับระเบิดและสรรพาวุธระเบิดที่ยังไม่ระเบิด ในพื้นที่อันตรายจังหวัดจันทบุรีและจังหวัดตราดให้หมดสิ้นภายในตุลาคม พ.ศ. 2566 ตามอนุสัญญาว่าด้วยการห้ามใช้สะสม ผลิตและโอนและการทำลายทุ่นระเบิดสังหารบุคคล โดยมีวัตถุประสงค์ย่อยดังต่อไปนี้ (กรมสวัสดิการและคุ้มครองแรงงาน, 2566; กระทรวงการต่างประเทศ, 2566)

แจ้งเตือนประชาชนในพื้นที่ปฏิบัติการเพื่อให้ทราบถึงพื้นที่ที่มีทุ่นระเบิด ๆ

1. ให้ความรู้ประชาชน นักเรียน ในพื้นที่ปฏิบัติการให้ทราบถึงภัยที่เกิดจากทุ่นระเบิดฯ ตลอดจนวิธีการ ป้องกันมิให้เกิดภัยจากทุ่นระเบิดฯ
2. หาข่าวสารเกี่ยวกับพื้นที่ที่มีทุ่นระเบิด ๆ ในพื้นที่ปฏิบัติการรวบรวมและรายงานตลอดจนจัดทำพื้นที่เสี่ยง
3. ตรวจสอบ พิสูจน์ทราบ ประเมินค่าสนามทุ่นระเบิด ๆ ด้วยกรรมวิธีปลอดภัย ตามหลักการสากล ทำลายทุ่นระเบิด ๆ เพื่อป้องกันมิให้กระจายไปสู่พื้นที่อื่น
4. ดำเนินงานด้านกิจการพลเรือน ด้วยการช่วยเหลือประชาชนในพื้นที่ปฏิบัติการที่ประสบภัยจากทุ่นระเบิดฯ

อย่างไรก็ตามการบูรณาการกับเครือข่าย ความร่วมมือในการแจ้งเตือนให้ความรู้และหาข่าวเกี่ยวกับทุ่นระเบิดและสรรพาวุธที่ยังไม่ระเบิดจากการสร้าง เครือข่ายการแจ้งเตือนภัย เพื่อใช้ในการเก็บเป็นฐานข้อมูล และการกระจายข้อมูลสู่สาธารณะ รวมทั้งปรึกษาหารือ ในการให้ความช่วยเหลือเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ประสบภัยจากทุ่นระเบิดฯ และสิทธิต่าง ๆ แบ่งการสร้างความร่วมมือ เป็น 2 ส่วน คือ ความร่วมมือกับหน่วยงานท้องถิ่น และความร่วมมือกับชุมชนในพื้นที่ จึงเป็นสิ่งที่สำคัญโดยจะต้องอาศัยความร่วมมือกับหน่วยงานท้องถิ่นดังนี้

ความร่วมมือกับหน่วยงานท้องถิ่น แบ่งออกเป็น 3 ระดับ

1. หน่วยงานราชการระดับจังหวัด มีการ ประสานงานแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกับสำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของ มนุษย์ประจำจังหวัด การให้ความช่วยเหลือ เกี่ยวกับสิทธิต่าง ๆ ที่ผู้ประสบภัยจากทุ่นระเบิด ควรจะได้รับ การเยี่ยมเยียนติดตามคุณภาพชีวิต ผู้ประสบภัยจากทุ่นระเบิดฯ



2. หน่วยงานราชการระดับอำเภอ มีการเข้าร่วมประชุมในระดับอำเภอ และกิจกรรมสภา
กาแพ ร่วมกับหัวหน้าส่วนราชการต่าง ๆ และประชาชน เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ปรัชญาหรือ
และหาแนวทาง ในการปฏิบัติการเกี่ยวกับทุ่นระเบิดในพื้นที่

3. หน่วยงานราชการระดับในพื้นที่ ประสานงานแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร หน่วยงาน
ราชการในระดับพื้นที่ ได้แก่ หน่วยเฉพาะกิจระดับจังหวัด ชุดควบคุมทหารพรานนาวิกโยธินในพื้นที่
ชุดปฏิบัติการของศูนย์จัดระบบป้องกัน เพื่อจัดระเบียบพื้นที่ชายแดน หน่วยป้องกันรักษาป่า
เจ้าหน้าที่อุทยานแห่งชาติสัตว์ป่าและพันธุ์พืช เทศบาล อบต. รวมถึง กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน

ความร่วมมือกับชุมชนในพื้นที่

โดยมี “ส่วนการ แจ้งเตือนให้ความรู้และหาข่าว” (สจร.) และ ชุดแจ้งเตือนให้ความรู้ และหา
ข่าว (ขจร.) ในชุดปฏิบัติการฯ ทำหน้าที่รวบรวมข้อมูล ข่าวสารโดยการเข้าเยี่ยมเยียนเพื่อให้ความ
ช่วยเหลือและสอบถาม ข้อมูล โดยตรงจากผู้ประสบภัยจากทุ่นระเบิด ตลอดจน ผู้นำชุมชน พรานป่า
คนหาของป่า และผู้ใช้เส้นทางในพื้นที่นั้น เพื่อให้ได้ซึ่งข้อมูลพื้นที่ที่ได้รับผลกระทบ

ทั้งนี้ การสร้างความร่วมมือดังกล่าวได้มีการประยุกต์ใช้สื่อสังคม Online ให้เกิดประโยชน์
ในการแจ้งเตือน รวบรวมและแลกเปลี่ยนข้อมูล ซึ่งถือได้ว่าเป็นเครื่องมือที่มี ประสิทธิภาพ และทำให้
หน่วยปฏิบัติการสามารถปฏิบัติการกิจได้ โดยแสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ช่องทางการสื่อสาร ผู้รับผิดชอบ/ผู้สนับสนุนการปฏิบัติงานในพื้นที่

ช่องทางการสื่อสาร	ผู้รับผิดชอบ/ผู้สนับสนุน
1. เว็บไซต์ของหน่วยปฏิบัติการทุ่นระเบิดด้าน มนุษยธรรม ทร. และของ กปช.จต.	หน่วยปฏิบัติการทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรม ทร.
2. YouTube และ Facebook ของ นปท.ทร.	หน่วยปฏิบัติการทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรม ทร.
3. กลุ่ม Line เครือข่ายแจ้งเตือนทุ่นระเบิด	หน่วยปฏิบัติการทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรม ทร.
4. สถานีวิทยุเสียงจาก ทหารเรือ	กองทัพเรือ

นอกจากนั้นการสร้างเครือข่ายของหน่วยงานต่าง ๆ ประกอบไปด้วยเครือข่ายที่สำคัญ 7 ส่วน
คือ

1. กปช.จต. ทำหน้าที่บริหารจัดการเครือข่ายความร่วมมือรวมในพื้นที่ รวมถึงจัดชุด
ปฏิบัติการ หน่วยปฏิบัติการทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรม ทร.ดำเนินการเก็บกู้ ให้ความรู้ แจ้งเตือน

2. ศูนย์ปฏิบัติการทุ่นระเบิดแห่งชาติ บริหารจัดการเรื่องทุ่นระเบิดให้เป็นไป ตามอนุสัญญาฯ
ในภาพรวมของประเทศ



3. หน่วยงาน ท้องถิ่นและอาสาสมัครประจำหมู่บ้าน: ประสานงาน ประชาชนและเครือข่าย
เผ่าระวังเชื่อมโยงชุมชนในพื้นที่กับ ภาคราชการ
4. ชุมชนในพื้นที่เครือข่ายเผ่าระวัง สังเกต แจ้งเตือน ให้ข้อมูลการพบพุนระเบิดบริเวณพื้นที่
ประกอบ อาชีพและที่พักอาศัย
5. รพ.โป่งน้ำร้อน/รพ.บ่อไร่: รักษาพยาบาลและส่งกลับสายแพทย์เมื่อได้รับรายงาน
ผู้ได้รับบาดเจ็บ และเตรียมพร้อมกรณีมีการปฏิบัติการที่ เกี่ยวข้อง
6. รพ.มะขาม: ผลิตยาเทียมให้กับผู้สูญเสียและ ดูแลให้สามารถใช้ชีวิตได้ตามปกติ
7. สถานศึกษาในพื้นที่ (5 อ.ชายแดนจันทบุรี-ตราด): ศูนย์การเรียนรู้และเผยแพร่ ความรู้
ให้กับเยาวชนผ่านการเรียนการสอน

การดำเนินการดังกล่าวจะสำเร็จลุล่วงไปไม่ได้หากขาดการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนโดยมี
วิธีการดำเนินงานในการมีส่วนร่วม ควรประกอบด้วย

1. การจัดทำฐานข้อมูล ในการจัดทำฐานข้อมูล และการเปิดเผยข้อมูลสารสนเทศเพื่อสื่อสาร
ไปยังผู้รับบริการทุก ๆ กลุ่มโดยใช้แนวคิด “การสื่อสารแบบสองทาง” (Two Way Communication
Model) มาเป็นแนวทาง ในการดำเนินการ โดยใช้แบบจำลองการสื่อสารของ Wilbur Schramm มา
ประยุกต์ใช้กับการปฏิบัติงานของหน่วยปฏิบัติการพุนระเบิดด้านมนุษยธรรมกองทัพเรือ (นปท.ทร.) มี
กระบวนการในการจัดทำ ข้อมูลเพื่อที่จะใช้ในการเปิดเผยให้กลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่ม เข้าถึงโดยจัดให้มี
ศจร. และ ชจร. ของชุดปฏิบัติการฯ ทำหน้าที่รวบรวมข้อมูลข่าวสารตลอดจนปรึกษาหารือ
แลกเปลี่ยน เรียนรู้

จากปัญหาและความต้องการของแต่ละ กลุ่มเป้าหมาย รวมถึงการแจ้งเตือนให้ความรู้และ
ประชาสัมพันธ์ในเรื่องต่าง ๆ รวมทั้งติดตามและรับฟังความคิดเห็น ของกลุ่มเป้าหมาย (เครือข่าย)
รวมถึงขับเคลื่อน โดยยึดกลไกการมีส่วนร่วม ในการประสานงานการ ดำเนินการและปรับปรุงความ
ร่วมมือ ในการรับข้อมูลข่าวสารจากกลุ่มเป้าหมาย นปท.ทร. ได้มีช่องทางการติดต่อสื่อสารหลาย
ช่องทางด้วยกัน เช่น การเข้าพบโดยตรงต่อกลุ่มเป้าหมาย การจัดกิจกรรมการแจ้งเตือนและให้ความรู้
สื่อสารมวลชน สื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารและรับฟังความคิดเห็นและ
ข้อเสนอแนะ

จากการวิเคราะห์ช่องทางในการให้ข้อมูลข่าวสารกับกลุ่มผู้รับบริการพบว่าวิธีที่ดีที่สุดคือ การ
ใช้ชุดปฏิบัติการ เข้าไปพบปะโดยตรงกับกลุ่มเป้าหมายทำให้ทราบถึงข้อเท็จจริงของปัญหาและความ
ต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้ดีที่สุด เมื่อได้ข้อมูลข่าวสารและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมาแล้ว
นั้น มีการดำเนินการนำข้อมูลข่าวสาร นั้นผ่านกระบวนการกลั่นกรองโดยได้จัดให้มีคณะกรรมการ



กลั่นกรองข้อมูลข่าวสาร ตาม พ.ร.บ.ข้อมูลข่าวสารทางราชการ พ.ศ.2540 และจัดทำข่าวสารและ
ข้อมูลสารสนเทศให้มีคุณภาพ ถูกต้อง ชัดเจน

2. การรับฟังความคิดเห็น มีการดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยใช้วิธีการในการรับฟังความคิดเห็นที่ ประสิทธิภาพ เพื่อแสดงถึงความเท่าเทียมในสังคมที่เป็นการรับฟัง ความคิดเห็น รูปแบบ
สื่อสารแบบสองทาง ตามที่กล่าวไว้ในข้อ 1 ซึ่งเป็นการสื่อสารที่ผู้รับสารสามารถตอบสนองได้ทันที
และมีปฏิกริยาป้อนกลับไปยังตัวผู้ส่งสาร สามารถโต้ตอบ ปรีกษาหารือ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
ได้ ที่ยึดหลักการมีส่วนร่วม โดยใช้ชุดปฏิบัติการ (สรจ.และ ชจร.) เข้าไปพบปะโดยตรงต่อ โดยมุ่งเน้น
กลุ่มผู้รับบริการ/กลุ่มเป้าหมาย โดยวิธีการรับฟังความคิดเห็นนี้เป็นช่องทางหลักในการติดต่อสื่อสารที่
ทำให้ได้รับทราบถึงปัญหาและความต้องการของประชาชนจากข้อคิดเห็นข้อเสนอแนะ ซึ่งประชาชน
ในพื้นที่เป็นผู้ให้ข้อมูลด้วยตนเองต่อจากนั้น นพท.ทร. จะนำข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่ได้รับมา
กลั่นกรองเพื่อนำไปปรับปรุงวิธีการให้ข้อมูลข่าวสาร การแจ้งเตือนและการสร้างเครือข่ายเฝ้าระวังการ
แจ้งเตือนภัยเกี่ยวกับอันตรายจากวัตถุระเบิด โดยมีประชาชนเป็นเจ้าหน้าที่ปฏิบัติงาน และพบว่า
ประชาชนในพื้นที่ยังขาดองค์ความรู้เกี่ยวกับทุ่นระเบิดและอันตรายจากทุ่นระเบิด

3. การเตรียมการเผชิญกับสถานการณ์ จากการลงพื้นที่พบว่าประชาชนในพื้นที่ยังขาดองค์
ความรู้ เกี่ยวกับทุ่นระเบิดและอันตรายจากทุ่นระเบิด นพท.ทร. จึงได้จัดทำฐานข้อมูลทุ่นระเบิดใน
พื้นที่ จังหวัดจันทบุรี และ จังหวัดตราด และทำการแก้ไขและปรับปรุงให้ทันสมัยอยู่เสมอ โดยจัดทำ
แผ่นพับข้อมูลความรู้ และใช้ “คู่มือการเรียนรู้ และป้องกันภัยจากทุ่นระเบิดขององค์การ Unicef ใน
การประชาสัมพันธ์และลงพื้นที่จัดนิทรรศการ ประชาสัมพันธ์ตลอดจนการจัดกิจกรรม “การแจ้งเตือน
และให้ความรู้เกี่ยวกับอันตรายของทุ่นระเบิด” (Mine Risk Education: MRE) เพื่อเผยแพร่ให้
ประชาชนทราบได้ตลอดเวลา อีกทั้งยังมีการวางแผนจัดตั้งกลุ่มผู้นำ เยาวชนการแจ้งเตือนให้ข้อมูล
ข่าวสารเกี่ยวกับทุ่นระเบิดโดยชุมชนเอง จัดส่งวิทยากรที่มีความรู้บรรยาย MRE ในสถานศึกษา
หน่วยงานภาครัฐและเอกชนในพื้นที่

ในส่วนของด้านข้อมูลนั้นจะกล่าวถึงการมีส่วนร่วมกันของทั้งประชาชน หน่วยงานภาครัฐ
เพื่อให้ทุกฝ่ายมีการประสานงานกันอย่างเป็นระบบทำให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดของข้อมูลเกี่ยวกับ
วัตถุระเบิดในพื้นที่ ส่งผลให้เกิดความรวดเร็วในการเข้าถึงข้อมูลและการประสานงานระหว่าง
หน่วยงานอย่างเต็มประสิทธิภาพโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อแจ้งเตือนให้ความรู้และหาข้อมูลข่าวสารซึ่ง
รูปแบบในการดำเนินการจะอาศัยความร่วมมือจากหน่วยงานในท้องถิ่นและจากประชาชนที่อาศัยอยู่
ในท้องถิ่นนั้นโดยจะมีการจัดทำฐานข้อมูลการรับฟังความคิดเห็นและการเตรียมแผนเพื่อเผชิญกับ
สถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นภายในอนาคตต่อไป



นอกเหนือจากนั้น การใช้วัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ ก็เป็นสิ่งสำคัญที่ไม่ควรมองข้าม เนื่องจาก การปฏิบัติงาน นั้นมีความเสี่ยง ค่อนข้างสูง จึงทำให้เจ้าหน้าที่ ตระหนักถึงความสำคัญ ของการใช้อุปกรณ์ร่วมกับการปฏิบัติงาน โดยมีการศึกษาหลักการด้านวัสดุอุปกรณ์ เพื่อค้นคว้า ศึกษา เกี่ยวกับอุปกรณ์ในการเก็บกู้วัตถุระเบิด ที่เหมาะสมกับการปฏิบัติงานของหน่วย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

หลักการด้าน M (material): การให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีการเก็บกู้วัตถุระเบิด สุนัข หรือหนูเพื่อช่วยเก็บกู้วัตถุระเบิด (ระเบียบปฏิบัติประจำศูนย์ปฏิบัติการทุ่นระเบิดแห่งชาติ, 2552) เป็นสัตว์ตรวจค้นทุ่นระเบิด หมายถึง สัตว์ที่ได้รับการฝึกและใช้งานในการตรวจค้นทุ่นระเบิด วัตถุระเบิด ตกค้างจากสงคราม และวัตถุระเบิดอื่น ๆ เช่น สุนัข หรือหนู เป็นต้น ซึ่งปัจจุบันแม้ว่าจะนำมาใช้ในการตรวจจับ ระเบิดแต่จะเห็นสุนัขเป็นส่วนใหญ่ทำให้วิวัฒนาการของการเก็บกู้ระเบิดมีสัตว์เป็นส่วนช่วยที่สำคัญ ชุดลดอันตรายจากสะเก็ดระเบิดสังหารบุคคล ช่วยสนับสนุนภารกิจในการป้องกันและปราบปรามการ ก่อความไม่สงบของชุดเก็บกู้และทำลายวัตถุระเบิด เพื่อให้มีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินของประชาชน สามารถผลิตชุดลดอันตรายจากสะเก็ดระเบิดฯ ที่มีประสิทธิภาพในการทำงานและเป็นการผลิตขึ้นใช้เองได้ใน ประเทศ ทำให้ประหยัดงบประมาณในการจัดซื้อชุดดังกล่าวจากต่างประเทศ โดยมีราคาถูกกว่าชุดจาก ต่างประเทศ 3 เท่า ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ในการพัฒนาชุดลดอันตรายจากสะเก็ดระเบิดฯ (อุดม แรงเขตรวิทย์, 2566)

ในการปฏิบัติการกิจของหน่วยงานดังกล่าวจะต้องประสบกับความท้าทายและอันตรายที่จะเกิดขึ้น การใช้เครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการเก็บกู้วัตถุระเบิดนั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญในสถานการณ์ปัจจุบัน อาทิเช่น ต้นแบบหุ่นยนต์เก็บกู้วัตถุระเบิด เป็นต้น

ต้นแบบหุ่นยนต์เก็บกู้ระเบิด

หลักการทำงานของหุ่นยนต์เก็บกู้ระเบิดพื้นฐานในการตรวจและเก็บกู้ระเบิดทั่ว ๆ ไป คือ การรับ-ส่งภาพและหรือเสียง คีบจับทำลายวัตถุต้องสงสัยแล้ว และมีระบบการควบคุม 2 ระบบ คือ ระบบการใช้สาย LAN (Local Area Network) และระบบไร้สาย (Wireless LAN) หุ่นยนต์เก็บกู้ระเบิดนี้ นอกจากจะมีสมรรถนะพื้นฐานทั่วไปแล้ว หน่วยวิจัยฯ ยังได้มีการปรับปรุงแก้ไขการพัฒนา ระบบต่าง ๆ ติดตั้งเพิ่มเติม เพิ่มเติมตามความต้องการของผู้ใช้งาน (ณัฐฐกา หอมทรัพย์, 2566)

- อุปกรณ์ติดตั้งปืนฉีดน้ำแรงดันสูง สำหรับทำลายวัตถุต้องสงสัย
- อุปกรณ์การควบคุมเส้นทางและเข็มทิศอิเล็กทรอนิกส์
- อุปกรณ์การพัฒนาการเก็บและแสดงข้อมูลการเคลื่อนที่ของแขนกล
- อุปกรณ์การพัฒนาให้มีมือจับของตัวหุ่นยนต์สามารถบอกแรงที่ใช้จับวัตถุได้ (Force

Sensor)

- อุปกรณ์การส่งข้อมูลและภาพกลับมาที่คอมพิวเตอร์ควบคุมด้วยกล้อง 3 มิติ
- อุปกรณ์ติดตั้งเพื่อกวาดตะปูเร็วใบ
- อุปกรณ์ตรวจจับโลหะ เพื่อการสำรวจวัตถุระเบิดที่ฝังในใต้ดิน
- อุปกรณ์ x-ray
- อุปกรณ์ตรวจสอบวัตถุระเบิด

ภาพต้นแบบหุ่นยนต์ที่ถูกนำไปใช้งานจริง



ภาพที่ 1 ตัวอย่างต้นแบบหุ่นยนต์เก็บกู้วัตถุระเบิด

ที่มา: <https://shorturl.asia/37khK>

กล่าวได้ว่าอุปกรณ์และเทคโนโลยีในการเก็บกู้วัตถุระเบิด ไม่ว่าจะเป็นการใช้ระบบเซนเซอร์และเรดาร์ในการตรวจจับหรือจะเป็นเครื่องตรวจจับโลหะ ที่ช่วยในการค้นหาได้ อีกทั้งการฝึกสัตว์ที่มีประสาทการรับกลิ่นสูง เช่น สุนัข ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง ในด้านของวัสดุอุปกรณ์ เพื่อช่วยสนับสนุนให้การปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ ดังตัวอย่างที่ได้กล่าวไปใน ข้างต้น เกี่ยวกับหุ่นยนต์เก็บกู้วัตถุระเบิด ซึ่งจะมีการรับส่งภาพหรือเสียง คีบจับวัตถุทำร้ายต้องสงสัยโดยจะมีระบบควบคุมสองระบบนั่นคือระบบแบบใช้สายและไร้สาย โดยอุปกรณ์จะมีการติดตั้งปืนฉีด น้ำแรงดันสูงเพื่อทำลายวัตถุต้องสงสัยมีอุปกรณ์ควบคุมเส้นทางและเข็มทิศอิเล็กทรอนิกส์และอุปกรณ์แขนกล เพื่อให้หุ่นยนต์สามารถใช้จับวัตถุได้นอกจากนั้นยังมีการส่งภาพกลับมาที่เครื่องควบคุมแบบ 3 มิติ โดยจะมีการใช้เทคนิคการเอ็กซ์เรย์เพื่อตรวจสอบวัตถุระเบิดอีกด้วยโดยจุดเด่นของหุ่นยนต์เป็นการใช้ชิ้นส่วนภายในประเทศทั้งสิ้นเพื่อให้ง่ายต่อการบำรุงรักษาต่อไปในอนาคตเราจะเห็นได้ว่าการใช้วัสดุอุปกรณ์



ร่วมกับการปฏิบัติงานนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งเพื่อเป็นการลดความสูญเสียที่จะเกิดขึ้นต่อตัวเจ้าหน้าที่ที่ปฏิบัติงานเพราะเหตุนี้จึงได้ให้ความสำคัญในด้านนี้เป็นอย่างมาก

จากการให้ความสำคัญในด้าน ปัญหา ข้อมูลข่าวสาร และวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานแล้ว ความรู้ในระดับองค์บุคคลนั้น ถือได้ว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นและสำคัญอย่างมากจึงต้องมีการศึกษาในด้านหลักการขององค์บุคคล เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาแก้ไขในด้านขององค์บุคคลให้สอดคล้องกับภารกิจของหน่วยซึ่งจะส่งผลให้ภารกิจของหน่วยได้รับการตอบสนองอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด และสอดคล้องกับหัวข้อในด้านต่าง ๆ ที่ได้ทำการศึกษาและค้นหา โดยการให้ความสำคัญเกี่ยวกับองค์บุคคลนั้น ถือเป็นผลลัพธ์ ที่เป็นรูปธรรม ที่จะแสดงให้เห็น ถึงความมีประสิทธิภาพของหน่วย รวมถึงชุมชน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

หลักการด้าน H Human (องค์บุคคล)

การจัดเตรียมองค์บุคคล และบุคลากรให้มีความรู้และความสามารถให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานในหน่วยงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการให้ความรู้พื้นฐานและการประชาสัมพันธ์ต่อบุคคลประชาชนทั่วไปในบริเวณพื้นที่ โดยจะแบ่งการจัดการฝึกหัดศึกษาให้ความรู้เป็นสองส่วนดังนี้ คือ บุคลากรสำหรับปฏิบัติงาน และประชาชนทั่วไปในพื้นที่ (ศุภกฤษฎี สามีบัติ, 2566)

บุคลากรสำหรับปฏิบัติงาน

1. การฝึกทหารในขั้นพื้นฐาน ด้านระเบียบวินัย

การฝึกทหารในขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับระเบียบวินัยเป็นส่วนสำคัญที่จำเป็นเพื่อสร้างพื้นฐานและความเข้มแข็ง ซึ่งการฝึกฝนด้านระเบียบวินัยมีลักษณะเป็นการฝึกฝนทั้งในลักษณะทฤษฎีและปฏิบัติ โดยประกอบไปด้วยหลายประเภทของฝึกฝนดังนี้

1.1 การฝึกฝนเกี่ยวกับระเบียบวินัยทางทหาร การอบรมเกี่ยวกับระเบียบวินัยทางทหาร จะเน้นความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับกฎเกณฑ์และหลักการของระเบียบวินัยทางทหาร

1.2 การฝึกฝนเกี่ยวกับระเบียบวินัยในการปฏิบัติภารกิจ การอบรมในเรื่องนี้จะเน้นการฝึกให้กำลังพลเข้าใจและปฏิบัติตามระเบียบวินัยในการดำเนินภารกิจ ซึ่งรวมถึงการฝึกฝนในเรื่องของการเข้าใจและปฏิบัติตามคำสั่งของผู้บัญชาการในการทำภารกิจ

2. ด้านร่างกาย เสริมสร้างร่างกาย

การเสริมสร้างร่างกายให้กับทหารเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้พร้อมที่จะดำเนินภารกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเสริมสร้างร่างกายสามารถทำได้โดยใช้วิธีการต่าง ๆ ดังนี้

2.1 การฝึกและการออกกำลังกาย การฝึกและการออกกำลังกายเป็นสิ่งสำคัญในการเสริมสร้างร่างกายให้แข็งแรง เช่น การวิ่ง เล่นกีฬา การยกน้ำหนัก หรือการฝึกซ้อมเพื่อเพิ่มความแข็งแรง ความคล่องตัว และความอดทนของร่างกาย



2.2 การฝึกทางกายภาพทหาร การฝึกทางกายภาพทหารเน้นการฝึกฝนทักษะทางกายภาพที่เกี่ยวข้องกับภารกิจทางทหาร น และการฝึกซ้อมในเงื่อนไขที่สมมาตรกับสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นจริงในการปฏิบัติภารกิจ

2.3 การดูแลสุขภาพและโภชนาการ การดูแลสุขภาพและโภชนาการเป็นสิ่งสำคัญเพื่อเสริมสร้างร่างกายของกำลังพล เจ้าหน้าที่ควรรักษาสุขภาพโดยการทำการตรวจสุขภาพอย่างสม่ำเสมอ

3. เสริมสร้างความสามัคคี เพื่อให้มีความสัมพันธ์ที่ดีในการทำงานร่วมกัน

จัดการฝึกให้กำลังพลในหน่วย โดยมีการจำลองสถานการณ์จากเหตุการณ์จริงเพื่อให้เจ้าหน้าที่ได้ฝึกการทำงานเป็นทีมและมีการสื่อสารกันภายในทีมทำให้กำลังพลเกิดความเข้าใจกันภายในหน่วย ทำให้การปฏิบัติงานจริงเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพในการประสานงานต่าง ๆ

4. การจัดอบรมความรู้เกี่ยวกับชนิดและที่มาของระเบิด

การจัดอบรมเกี่ยวกับชนิดและที่มาของระเบิดเป็นหัวข้อที่สำคัญช่วยให้เราเจ้าหน้าที่สามารถป้องกันอันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้ นอกจากนี้ยังช่วยให้เจ้าหน้าที่สามารถระบุและตรวจสอบวัตถุระเบิดที่เพื่อการทำลายทางทหารต่อไป

การอบรมเกี่ยวกับชนิดและที่มาของระเบิดสามารถมีรายละเอียดและเนื้อหาต่าง ๆ ดังนี้

4.1 ประวัติและที่มาของระเบิด การอบรมเกี่ยวกับประวัติและที่มาของระเบิดจะทำให้เราเข้าใจถึงการพัฒนาและปรับปรุงของเทคโนโลยีระเบิดตลอดกาล จากการใช้ระเบิดแรก ๆ ในสงครามไปจนถึงเทคโนโลยีระเบิดทันสมัย รวมถึงผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของระเบิดในปัจจุบัน

4.2 ชนิดของระเบิด: การอบรมเกี่ยวกับชนิดของระเบิดจะเน้นการรู้จักและระบุรูปแบบและคุณสมบัติของระเบิดต่าง ๆ ซึ่งอาจแบ่งออกเป็นหลายกลุ่ม เช่น ระเบิดทางบก (ต่อสู้ทั่วไปและต่อสู้โคจร) ระเบิดทางทะเล (ระเบิดที่ใช้ในการทำลายเรือ) ระเบิดทางอากาศ (ระเบิดที่ใช้ในการทำลายเครื่องบิน) เป็นต้น

4.3 โครงสร้างและส่วนประกอบของระเบิด: การอบรมเกี่ยวกับโครงสร้างและส่วนประกอบของระเบิดจะช่วยให้เรารู้จักและเข้าใจถึงส่วนประกอบต่าง ๆ ของระเบิด เช่น ฐานระเบิด (เครื่องมือเปิดเร่งการทำงาน) หัวระเบิด (ส่วนที่เกิดการระเบิด) ระเบิดขนาดเล็ก (ระเบิดที่ใช้เป็นประทัด) และวิธีการเร่งการระเบิด เป็นต้น

4.4 ความปลอดภัยในการจัดการระเบิด: การอบรมเกี่ยวกับความปลอดภัยในการจัดการระเบิดเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากการจัดการระเบิดอาจเป็นอันตรายและสร้างผลกระทบร้ายแรงได้ถ้าไม่ปฏิบัติตามมาตรฐานและแนวทางที่ถูกต้อง การอบรมในเรื่องนี้อาจเน้นความปลอดภัยในการจัดเก็บ



และขนส่งระเบิด การใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ที่เหมาะสม เทคนิคการทำความสะอาดระเบิด และการปฏิบัติตามขั้นตอนในการทดสอบและใช้งานระเบิด

เมื่อทำการอบรมเสร็จสิ้นจะทำการประเมินหรือการทดสอบกำลังพลที่เข้ารับการอบรม เพื่อประเมินกำลังพล

5. ฝึกรวมปฐมพยาบาลเบื้องต้น

การฝึกรวมปฐมพยาบาลเบื้องต้นเมื่อเกิดเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุระเบิดเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยเพิ่มความปลอดภัยและช่วยให้เจ้าหน้าที่สามารถตอบสนองแก่สถานการณ์ฉุกเฉินได้อย่างถูกต้อง การฝึกฝนเกี่ยวกับปฐมพยาบาลเบื้องต้นในกรณีของวัตถุระเบิดอาจประกอบไปด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

5.1 การรู้จักและระบุสัญญาณเตือน: การฝึกฝนควรเริ่มต้นด้วยการรู้จักและระบุสัญญาณเตือนที่อาจเกิดขึ้นเมื่อมีวัตถุระเบิด ซึ่งอาจเป็นเสียงดังระเบิด แสงแฟลช เสียงเหมือนกระเบื้องขว ร่วงลง หรือควันขึ้นไปในท้องฟ้า เพื่อให้คนที่เข้าร่วมการฝึกฝนสามารถรับรู้สัญญาณเหล่านี้และรู้ว่าต้องดำเนินการอย่างไร

5.2 การสำรวจและประเมินสถานการณ์: เมื่อมีสัญญาณเตือนเกิดขึ้น การฝึกรวมปฐมพยาบาลเบื้องต้นควรสอนวิธีการสำรวจและประเมินสถานการณ์ เช่น ตรวจสอบความปลอดภัยของบริเวณที่อยู่ เช็คสภาพร่างกายของตนเองและผู้อื่น เพื่อรับรู้ความเสี่ยงและประเมินความเร็วของเหตุการณ์

5.3 การแจ้งเตือนและอพยพ: ในกรณีที่มีวัตถุระเบิดเป็นอันตราย การฝึกรวมปฐมพยาบาลเบื้องต้นควรสอนวิธีการแจ้งเตือนผู้อื่นในบริเวณใกล้เคียงและประเมินสถานการณ์เพื่อตัดสินใจในการอพยพออกจากบริเวณอันตราย

5.4 การให้การช่วยเหลือและการปฏิบัติการปฐมพยาบาลเบื้องต้น: การฝึกรวมปฐมพยาบาลเบื้องต้นควรรวมถึงการสอนเกี่ยวกับการให้การช่วยเหลือและการปฏิบัติการปฐมพยาบาลเบื้องต้น อาทิเช่น การให้การช่วยเหลือแก่บุคคลที่ได้รับบาดเจ็บ การหยุดเลือด การปิดแผล และวิธีการจัดการกับอุบัติเหตุที่เกิดจากวัตถุระเบิด

5.5 การระวังตนเองและสิ่งแวดล้อม: การอบรมควรสอนเกี่ยวกับความปลอดภัยส่วนบุคคลในขณะที่จัดการกับวัตถุระเบิด อาทิเช่น การระวังการระเบิดเพิ่มเติม การรักษาความปลอดภัยในการใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์ และการจัดการกับสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง

ประชาชนทั่วไปในพื้นที่

การจัดทำการประชาสัมพันธ์และการแจ้งเตือนในพื้นที่ที่มีวัตถุระเบิดตกค้างจากสงครามเป็นสิ่งสำคัญเพื่อสร้างความตระหนักและความปลอดภัยให้แก่ประชาชนท้องถิ่น ดังนั้น



การดำเนินการด้านการประชาสัมพันธ์และการแจ้งเตือนในสถานการณ์เช่นนี้ควรมีขั้นตอน และเนื้อหาที่เหมาะสมต่อไปดังนี้

1. การจัดทำประชาสัมพันธ์ และการแจ้งเตือน

การจัดทำประชาสัมพันธ์และการแจ้งเตือนในพื้นที่ที่มีวัดถูกระเบิดตกค้างจากสงครามเป็นสิ่งสำคัญเพื่อสร้างความตระหนักและความปลอดภัยให้แก่ประชาชนท้องถิ่น ดังนั้น การดำเนินการด้านการประชาสัมพันธ์และการแจ้งเตือนควรมีขั้นตอนและเนื้อหาที่เหมาะสมต่อไปดังนี้

1.1 วางแผนการประชาสัมพันธ์และการแจ้งเตือน ทีมงานควรวางแผนการประชาสัมพันธ์ และการแจ้งเตือนที่เหมาะสมในการสื่อสารกับประชาชนท้องถิ่น ซึ่งรวมถึงการกำหนดเป้าหมายของการประชาสัมพันธ์ วิธีการสื่อสาร และระยะเวลาที่เหมาะสมในการแจ้งเตือน

1.2 การใช้สื่อต่าง ๆ การประชาสัมพันธ์และการแจ้งเตือนสามารถใช้สื่อต่าง ๆ เช่น ป้ายประกาศ โปสเตอร์ แผ่นวิดีโอ และสื่อออนไลน์ เพื่อสื่อสารข้อมูลที่สำคัญเกี่ยวกับการระเบิดตกค้าง อธิบายเกี่ยวกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น และให้คำแนะนำเกี่ยวกับการปฏิบัติตนในสถานการณ์เช่นนี้

2. จัดการให้ความรู้ประชาชนผ่านช่องทางออนไลน์ หรือสถานที่ส่วนรวมการจัดการให้ความรู้แก่ประชาชนผ่านช่องทางออนไลน์หรือสถานที่ส่วนรวมเกี่ยวกับวัดถูกระเบิดเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารและเพิ่มความตระหนักให้แก่ประชาชน โดยมีขั้นตอนที่สามารถดำเนินการได้ดังนี้

2.1 การใช้สื่อออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แก่ประชาชน โดยสร้างเว็บไซต์หรือหน้าเพจทางสังคมออนไลน์เพื่อแจกจ่ายข้อมูลและวิดีโอการสอน โดยสามารถใช้ช่องทางออนไลน์อื่น ๆ เช่น สื่อสังคมออนไลน์ แพลตฟอร์มวิดีโอออนไลน์ เพื่อเผยแพร่เนื้อหาและเพิ่มการติดตามของประชาชน

2.2 การจัดกิจกรรมสถานที่ส่วนรวม จัดกิจกรรมสถานที่ส่วนรวมเพื่อเสริมสร้างความตระหนักและการเรียนรู้เกี่ยวกับวัดถูกระเบิด สามารถจัดสัมมนาหรือการอบรมในห้องประชุม หรือจัดกิจกรรมพิเศษ เช่น การสำรวจสถานที่ การเดินทางเพื่อศึกษาวัดถูกระเบิดที่เคยเกิดขึ้น โดยมีผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

จากความสำเร็จในการเน้นความสำคัญของบุคคลทั้งเจ้าหน้าที่และประชาชนในพื้นที่ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเตรียมความพร้อมและเพิ่มความตระหนักโดยการฝึกอบรมเจ้าหน้าที่และประชาชนควรได้รับการฝึกอบรมในเรื่องวัดถูกระเบิดเบื้องต้น เช่น วิธีระบุและรายงานวัดถูกระเบิด การรู้เคล็ดลับในการตรวจสอบสิ่งระเบิด และการปฏิบัติตนในกรณีเกิดเหตุฉุกเฉิน การแจ้งเตือนและการสื่อสารเจ้าหน้าที่ควรสอนและส่งเสริมการแจ้งเตือนแก่ประชาชนในพื้นที่ เช่น ระบบการแจ้งเตือนภัยพิบัติ และการใช้สื่อออนไลน์เพื่อสื่อสารข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับวัดถูกระเบิด การระบุและรายงาน เจ้าหน้าที่และประชาชนควรรู้จักวิธีการระบุและรายงานวัดถูกระเบิดที่พบ โดยไม่เข้าไปสัมผัสหรือขยับวัดถูกระเบิดเด็ดขาด



จากการดำเนินงานดังกล่าวของ หน่วยปฏิบัติการที่บูรณาการด้านมนุษยธรรมกองทัพเรือผู้ศึกษามีความสนใจที่ออกแบบแนวทางการพัฒนาองค์กรหน่วยปฏิบัติการที่บูรณาการด้านมนุษยธรรมกองทัพเรือ เพื่อป้องกันแก้ไขและพัฒนา หน่วยปฏิบัติการที่บูรณาการด้านมนุษยธรรมกองทัพเรือ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นโดยใช้รูปแบบ PIMH MODEL ประกอบด้วย หลักการด้าน P (Problems) หลักการด้าน I (Information) หลักการด้าน M (Material) หลักการด้าน H (Human) ซึ่งแนวคิดดังกล่าวได้นำมาสู่การแก้ปัญหาซึ่งคณะผู้ศึกษาได้ให้ความสำคัญในการพัฒนาองค์กรกรณีศึกษาหน่วยปฏิบัติการที่บูรณาการด้านมนุษยธรรม กองทัพเรือ ภายในทศวรรษหน้า โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ เพื่อใช้พัฒนาองค์ความรู้และพัฒนาองค์บุคคลของหน่วยงาน เพื่อให้ประชาชนและผู้ที่เกี่ยวข้องศึกษาสามารถนำไปปฏิบัติตามได้ โดยมีการกำหนดตัวชี้วัด ในด้านต่าง ๆ ทั้งในด้านปัญหา ด้านข้อมูลข่าวสาร ด้านวัสดุอุปกรณ์ และด้านองค์บุคคล ซึ่งมีการคาดหวังผลสำเร็จของโครงการนี้โดยอาศัยแนวทางในการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ตามตัวชี้วัดและวัตถุประสงค์ ดังกรอบแนวคิดซึ่งนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาองค์กรดังกล่าวโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



แผนภาพที่ 1 รูปแบบแนวทางการพัฒนาหน่วยปฏิบัติงานบูรณาการด้านมนุษยธรรม กองทัพเรือ
ที่มา: พัฒนาแนวคิดโดย นนร.ณัฐชิต ตันไทย, นนร.ณภัทร มณีเศียร, นนร.รัฐพงศ์ พงศ์สุวรรณ



บทสรุป

PIMH MODEL เป็นแนวทางในการพัฒนาองค์กรที่มุ่งเน้นด้านต่าง ๆ โดยมีการพัฒนาองค์ความรู้และพัฒนาบุคคลในองค์กรให้มีประสิทธิภาพ และสามารถลดผลกระทบต่อประชาชน ส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจ และสร้างสภาวะความมั่นคงในพื้นที่ให้กับประชาชน ซึ่งประชาชนในพื้นที่จะทราบถึงความสำคัญและหน้าที่ขององค์กร ส่งผลให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการดำเนินงานขององค์กรได้ด้วย โดยแนวทางการพัฒนาองค์กรนี้จะประกอบด้วย 4 ด้านนั่นคือ ด้านปัญหาขององค์กร (Problems) ซึ่งเป็นที่ทราบและรับรู้ในอดีตมีการทำสงครามระหว่างดินแดนเกิดขึ้นส่งผลให้มีวัตุระเบิดที่ยังคงตกค้างและหลงเหลืออยู่เป็นจำนวนมาก ทำให้การใช้ชีวิตของชาวบ้านในละแวกดังกล่าวอยู่ในภาวะไม่ปลอดภัยเสี่ยงต่ออันตรายที่จะเกิดขึ้นจากวัตุระเบิดที่ตกค้าง โดยกรณีตัวอย่างที่เกิดขึ้นแสดงให้เห็นถึงความสำคัญในการเก็บกู้วัตุระเบิดโดยเจ้าหน้าที่ของหน่วยงาน และวิถีชีวิตของชาวบ้านที่อาศัยในบริเวณพื้นที่เสี่ยงรวมถึงผู้ที่ประสบภัยจากวัตุระเบิดตกค้าง จึงได้เกิดแนวคิดอีกด้านขึ้นมานั่นคือด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร (Information) โดยใจความสำคัญของการพัฒนาในด้านนี้จะเป็นการมุ่งเน้นไปที่การมีส่วนร่วมระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เจ้าหน้าที่ของหน่วยปฏิบัติงานทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรมกองทัพเรือ และประชาชนในพื้นที่เพื่อแจ้งเตือนประชาชนในพื้นที่ปฏิบัติการเพื่อให้ทราบถึงพื้นที่ที่มีทุ่นระเบิด ๆ และให้ความรู้ประชาชน นักเรียน ในพื้นที่ปฏิบัติการให้ทราบถึงภัยที่เกิดจากทุ่นระเบิดฯ ตลอดจนวิธีการ ป้องกันมิให้เกิดภัยจากทุ่นระเบิดฯ รวมทั้งการหาข่าวสารเกี่ยวกับพื้นที่ที่มีทุ่นระเบิด ฯ ในพื้นที่ปฏิบัติการรวบรวมและรายงานตลอดจนจัดทำพื้นที่เสี่ยง โดยจะมีการตรวจค้น พิสูจน์ทราบ ประเมินค่าสนามทุ่นระเบิด ๆ ด้วยกรรมวิธีปลอดภัยของเจ้าหน้าที่ ตามหลักการสากล เมื่อทำการตรวจค้นและพิสูจน์ทราบแล้วก็จะมีการทำลายทุ่นระเบิด ฯ เพื่อป้องกันมิให้กระจายไปสู่พื้นที่อื่น และมีการดำเนินงานด้านกิจการพลเรือน ด้วยการช่วยเหลือประชาชนในพื้นที่ปฏิบัติการที่ประสบภัยจากวัตุระเบิด จากแนวคิดทั้งสองด้านที่ได้กล่าวมาข้างต้นจึงได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในด้านของการใช้วัสดุอุปกรณ์ (Materials) และในด้านขององค์บุคคล (Human) โดยทั้งสองด้านมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการปฏิบัติงานซึ่งเจ้าหน้าที่อาจจะต้องพึ่งพาเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการปฏิบัติงานเพื่อให้เกิดความปลอดภัยและสามารถทำภารกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาจจะมีการร้องขอไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อทำการขอการสนับสนุนด้านองค์วัตุมาสนับสนุนในการทำภารกิจเก็บกู้วัตุระเบิดที่ยังหลงเหลือและตกค้าง ซึ่งอาจจะเป็นเครื่องตรวจจับวัตุระเบิด ทุ่นยนต์เก็บกู้วัตุระเบิด เป็นต้น ทั้งนี้องค์ความรู้ของบุคลากรก็เป็นสิ่งสำคัญเป็นอย่างยิ่ง โดยองค์ความรู้ของเจ้าหน้าที่นั้นจะเป็นเครื่องการันตีว่าเจ้าหน้าที่มีความรู้ความเข้าใจในการปฏิบัติงานที่เสี่ยงอันตราย ทำให้เจ้าหน้าที่เกิดความมั่นใจในการปฏิบัติ ไม่ว่าจะเป็นองค์รู้ด้านวัตุระเบิด การปฏิบัติเมื่อพบเจอวัตุต้องสงสัย เป็นต้น



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. ผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องควรมีนโยบายในด้านการสร้างความร่วมมือกับชุมชน หน่วยงาน เกื้อหนุนระเปิดตามแนวชายแดนควรสร้างความร่วมมือและสร้างความไว้วางใจกับชาวบ้านในพื้นที่ เช่น การจัดประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการรายงานวัตถุประสงค์ที่ตกค้าง และการเรียกร้องให้ชุมชนรายงาน หากพบวัตถุประสงค์
2. ผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องควรมีนโยบายด้านการติดตามและประเมินผล หน่วยงานเกื้อหนุน ระเปิดตามแนวชายแดนควรมีการติดตามและประเมินผลเพื่อวัดผลความสำเร็จของนโยบายที่กำหนด ในการดูแลผู้ประสบภัยจากอุบัติเหตุเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ที่ตกค้างในพื้นที่เสี่ยง และปรับปรุงแก้ไขตาม ความต้องการ
3. ผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องควรมีนโยบายด้านการประสานงานกับหน่วยงานภาครัฐ ควรสร้าง การประสานงานและส่วนร่วมกับหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ สถานการณ์ในพื้นที่ที่มีการตกค้างวัตถุประสงค์ และมีการให้ความช่วยเหลือที่เหมาะสมต่อสภาพพื้นที่ และความต้องการของประชาชนที่ประสบภัย
4. ผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องควรมีนโยบายด้านการจัดหางานและรายได้ ผู้บริหารควรส่งเสริม และสนับสนุนการจัดหางานและเสริมสร้างโอกาสในการสร้างรายได้ให้กับผู้ประสบภัย เพื่อช่วยให้ พวกเขาใช้ชีวิตหลังจากเกิดอุบัติเหตุ
5. ผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องควรมีนโยบายด้านการสนับสนุนการเป็นอยู่ในชุมชน ผู้บริหารควร ส่งเสริมการเกิดเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนและการรับรองสิทธิในการเป็นอยู่ในสังคมของผู้ประสบภัย เช่น การสนับสนุนที่ให้กับผู้ประสบภัยในการเข้าร่วมกิจกรรมที่สังคมในพื้นที่นั้น
6. ผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องควรมีนโยบายด้านการจัดหาอุปกรณ์สำหรับผู้พิการ ควรมีการ สนับสนุนและการจัดหาอุปกรณ์สำหรับผู้พิการที่เกิดจากอุบัติเหตุ เช่น ขาเทียม รถเข็น ไม้เท้า และ อุปกรณ์อื่น ๆ ที่จำเป็น เนื่องจากอุปกรณ์เหล่านี้ช่วยให้ผู้ประสบภัยสามารถดำเนินชีวิตปกติและมื ความอิสระในการทำกิจกรรมประจำวันได้
7. ผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องควรมีนโยบายด้านมาตรฐานและคุณภาพของอุปกรณ์ อุปกรณ์ที่ จัดหาให้ต้องมีมาตรฐานและคุณภาพที่มีความแข็งแรงและทนทาน เพื่อให้ผู้ประสบภัยสามารถใช้งาน ได้อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ



ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1. ผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องควรจะหาอุปกรณ์ในการเก็บกู้ระเบิดที่ได้ประสิทธิภาพเพื่อช่วยลดอัตราการเสียชีวิตของเจ้าหน้าที่จากเหตุกู้ระเบิด
2. ผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องควรจัดฝึกอบรมเจ้าหน้าที่ ตลอดเวลาในทุกวงรอบ ให้มีความสามารถในการทำงาน และสามารถแก้ปัญหาได้ และควรมีการจัดอบรมผู้ฝึก เพื่อสามารถผลิตบุคคลไว้ปฏิบัติงานต่อไปได้ในทุกปี
3. ผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องควรพิจารณาจัดหาวัสดุขุดมกลืนที่สามารถตรวจหาระเบิดที่ฝังในดินได้เพื่อลดปริมาณทุ่นระเบิดและการสูญเสีย
4. ผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องควรพิจารณาควบคุมดูแลและเข้าถึงผู้ได้รับผลกระทบกับทุ่นระเบิด และแนะแนวทางในการใช้ชีวิตและประกอบอาชีพต่อไป
5. ผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องควรพิจารณา โยกย้ายหรือบรรจุกำลังพลให้เพียงพอในการปฏิบัติการ และแบ่งหน้าที่และเวลาปฏิบัติงาน ไม่ให้ความหนักจนเกินไป จนทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง หรือไม่มีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กรมสวัสดิการและคุ้มครองแรงงาน. (2556). **หลักการมีส่วนร่วม**. ค้นเมื่อวันที่ 15 กันยายน 2566, จาก <https://shorturl.asia/5Dt6E>
- กระทรวงการต่างประเทศ. (2565). **อนุสัญญาว่าด้วยการห้ามใช้สะสม ผลิตและโอนและการทำลายทุ่นระเบิดสังหารบุคคล**. ค้นเมื่อวันที่ 15 กันยายน 2566, จาก <https://www.mfa.go.th/th/content/5d5bcfc115e39c306001b760?cate=5f1aba0039164819fc32c0ba>
- ณัฐฎกา หอมทรัพย์. (2550). **ต้นแบบทุ่นยนต์เก็บกู้ระเบิด**. ค้นเมื่อวันที่ 15 กันยายน 2566, จาก <https://shorturl.asia/qhMrG>
- ศศิมา สุขสว่าง. (2563). **การคิดวิเคราะห์ปัญหาด้วย Root Cause analysis**. ค้นเมื่อวันที่ 15 กันยายน 2566, จาก <https://shorturl.asia/YX4iz>
- ศุภกฤษณ์ สามิบัติ. (2554). **การบริหารงานบุคคล**. ค้นเมื่อวันที่ 15 กันยายน 2566, จาก <https://shorturl.asia/RZBxO>
- หน่วยปฏิบัติงานทุ่นระเบิดด้านมนุษยธรรม กองทัพเรือ. (2560). **วิสัยทัศน์และพันธกิจ**. ค้นเมื่อวันที่ 15 กันยายน 2566, จาก https://ctbdc.navy.mi.th/hmau2/pdf_62/mission_62.pdf
- อุดม แรงแขตรวิทย์. (2552). **หลักการบริหาร 4 Ms**. ค้นเมื่อวันที่ 15 กันยายน 2566, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/273889>



WIMF Model: แนวทางการเยียวยาผู้ประสบเหตุจากทุ่นระเบิด
สถานการณ์ความไม่สงบตามแนวชายแดน จันทบุรี-ตราด
WIMF Model: Remedy for Landmine Victims from the Situation of
Unrest Along the Chanthaburi-Trat Border

ศศิศ วิมลจิตร¹, อาชวิน กลิ่นศรีสุข², พัฒนศักดิ์ มะโนน้อม³, อนุชา ม่วงใหญ่⁴

¹โรงเรียนนายเรือ, E-mail: thirdlaokoi59@gmail.com

²โรงเรียนนายเรือ, E-mail: eieiei021@gmail.com

³โรงเรียนนายเรือ, E-mail: navytomahawx1999@gmail.com

⁴โรงเรียนนายเรือ, E-mail: anuchar2221@gmail.com

บทคัดย่อ

WIMF Model: แนวทางการเยียวยาผู้ประสบเหตุจากทุ่นระเบิด ในจังหวัดจันทบุรี พัฒนาขึ้นมาจากสถานการณ์ความไม่สงบตามแนวชายแดน จันทบุรี-ตราด ที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ดังกล่าว โดยมีการเยียวยาผู้ประสบเหตุ ตลอดจนการให้ความช่วยเหลือและการรักษาผู้ที่ได้รับบาดเจ็บจากทุ่นระเบิด ซึ่งการเยียวยานี้ประกอบด้วยขั้นตอนหลายขั้นตอนที่ต้องปฏิบัติตามเพื่อให้ผู้ประสบเหตุได้รับการดูแลจากทางรัฐบาลและทางการแพทย์อย่างเหมาะสม โดยคณะผู้ศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อวางแนวทางในการฟื้นฟูร่างกายและจิตใจ หลังจากที่ประชาชนได้รับผลกระทบอันรุนแรงที่เกิดจากเหตุการณ์ดังกล่าวที่ทำให้เกิดความพิการทางร่างกาย และความพิการทางด้านจิตใจ จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นนั้นจะส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้ประสบเหตุเป็นอย่างมาก โดยคณะผู้จัดทำได้มีการคิดนำเสนอรูปแบบแนวความคิดผ่าน Model “WIMF Model” โดยได้มีการกำหนดวัตถุประสงค์ไว้ด้วยกัน 2 ข้อ คือ เพื่อฟื้นฟูร่างกายโดยการเยียวยาหลังจากเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความพิการ และเพื่อสนับสนุนการฟื้นฟูจิตใจจากเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความพิการ ดังกล่าว แนวทางการเยียวยาผู้ประสบเหตุจากทุ่นระเบิดจังหวัดจันทบุรี สถานการณ์ความไม่สงบตามแนวชายแดน จันทบุรี-ตราด เมื่อเกิดเหตุการณ์ดังกล่าวมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องให้ความสำคัญทางการแพทย์เพื่อที่จะเยียวยาทั้งด้านร่างกายและจิตใจของผู้ประสบเหตุ ตลอดจนการพัฒนาและส่งเสริมการฝึกอบรมและการเตรียมความพร้อมสำหรับบุคลากรทางการแพทย์และบุคลากรทางทหารที่เกี่ยวข้องในการจัดเตรียมทักษะ อุปกรณ์และความรู้เพื่อรับมือกับอุบัติเหตุที่เกิดจากการระเบิดของทุ่นระเบิด และการดูแลผู้ประสบเหตุให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยแนวคิดดังกล่าวโดยใช้แนวคิดในด้านต่าง ๆ ดังนี้ ด้าน Welfare (สวัสดิการ) ด้าน Income (รายได้) ด้านMorale(ขวัญและกำลังใจ)



และด้าน Family (ครอบครัว) โดยมีเนื้อหาและรายละเอียดตามแนวคิดในด้านต่าง ๆ ในการแก้ไข
ปัญหาดังกล่าวอย่างบูรณาการเกิดความผาสุกและสงบสุขต่อชุมชน

คำสำคัญ: การเยียวยา, ผู้ประสบเหตุจากทุ่นระเบิด, สถานการณ์ความไม่สงบ

Abstract

WIMF Model: The remedy for the victims of mine mines in Chanthaburi province was developed from the unrest situation along the Chanthaburi-Trat border affected by the incident, with the relief of the victims, as well as the assistance and treatment of those injured by the mine. This remedy consists of several steps to follow in order for the victim to be properly supervised by the government and medical authorities. The study team aims to guide the recovery of the body and mind. After the people suffered a serious impact from such events that caused physical disability and mental disability from the problems mentioned above, it will have a significant impact on the minds of the victims. The committee has presented the concept model through the Model "WIMF Model". Two objectives are to restore the body by remediation after the event that caused the disability, and to support the rehabilitation of the mind from the event that caused the disability. The approach to relief from the victims of the mines in Chanthaburi province, the situation of unrest along the border with Chanthaburi-Trat. When such events occur, it is necessary to use medical expertise in order to heal both the physical and mental aspects of the victim, as well as to develop and promote training and preparation for medical and military personnel involved in the preparation of skills. Equipment and knowledge to effectively respond to explosions and care for victims. The concept is based on the following concepts: Welfare (benefits), Income (income), Morale (morale), and Family (family). The content and details are based on the concepts. To solve such problems in an integrated way, to create peace and happiness for the community.

Keywords: remedy, mine victims, unrest situation



บทนำ

นับจากอดีตในปี พ.ศ.2522 ที่ผ่านมา เป็นปีที่เวียดนามส่งทหารนับแสนคนเข้ากัมพูชาเพื่อทำการสงครามกับกองกำลังเขมรแดง และกองกำลังเขมรฝ่ายต่อต้านกลุ่มอื่นๆได้เริ่มขึ้น และดำเนินต่อมาอีกเป็นระยะเวลา 10 ปี ในช่วงนี้ต่างฝ่ายต่างใช้กับระเบิดอย่างกว้างขวาง ฝ่ายเขมรแดงได้ทำการร่นถอยมาตามแนวชายแดนไทย ตลอดทั้งแนวชายแดน อีกทั้งยังมีการสู้รบกันเป็นเนืองๆอีกทั้งยังมีการลักลอบเข้ามาในเขตพื้นที่ราชอาณาจักรไทยเพื่อปล้นสะดมชาวบ้าน และเขตแดนที่ไม่ชัดเจนอีกทั้งยังวางกับระเบิดไว้เพื่อป้องกันกองกำลังอีกฝ่าย จนเหตุการณ์สงบในปี พ.ศ.2541 แต่กับระเบิดยังคงค้างตามแนวชายแดนยังไม่ได้ทำการเก็บกู้ ทำให้ชาวบ้านในพื้นที่ชายแดนในบริเวณจังหวัดจันทบุรี-ตราด นั้นได้รับผลกระทบจากกับระเบิดจากกิจกรรมในชีวิตประจำวัน เกิดความสูญเสียในชีวิตและทรัพย์สินเป็นจำนวนมาก โดยบางส่วนกลายเป็นผู้พิการอยู่ในชุมชน เป็นต้น

วัตถุประสงค์การศึกษา

เพื่อศึกษาหาวิธีที่จะเยียวยาผู้ประสบเหตุจากทุ่นระเบิดเพื่อจะได้นำไปคิดออกแบบ และนำเสนอรูปแบบแนวทางการเยียวยาแก่ผู้ประสบเหตุจากทุ่นระเบิดจากเหตุการณ์ดังกล่าวจึงทำให้คณะผู้จัดทำเห็นความสำคัญในการศึกษาหาแนวทางในการเยียวยาผู้ประสบเหตุจากทุ่นระเบิดในแนวเขตชายแดนดังกล่าว โดยได้มีการนำเสนอรูปแบบแนวความคิดผ่าน Model “WIMF Model” โดยได้มีการกำหนดวัตถุประสงค์ไว้ด้วยกัน 2 ข้อคือ เพื่อฟื้นฟูร่างกายการเยียวยาหลังจากเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความพิการ และเพื่อสนับสนุนการฟื้นฟูจิตใจจากเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความพิการ อาจส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้ประสบเหตุ โดยแนวคิดดังกล่าวจะทำให้การบริหารจัดการเกี่ยวกับการเยียวยา มีความเป็นระเบียบมากขึ้นโดยสามารถแบ่งออกได้เป็นแนวคิดในด้านต่าง ๆ ดังนี้

ด้าน Welfare (สวัสดิการ) ด้าน Income(รายได้) ด้านMorale(ขวัญและกำลังใจ) และด้าน Family (ครอบครัว) โดยเป็นแนวทางการบริหารจัดการเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวที่ส่งผลกระทบต่อชาวบ้าน อำเภอโป่งน้ำร้อน จังหวัดจันทบุรี อย่างเป็นรูปธรรมโดยมีเนื้อหาและรายละเอียดตามแนวคิดในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1 คณะที่ทำการเยี่ยม นปท.ทร./นปท.2 วันที่ 29 เมษายน 2566

การส่งเสริมด้านสวัสดิการ (Welfare)

การส่งเสริมด้านสวัสดิการ (Welfare) คือ บริการหรือกิจกรรมใด ๆ ที่หน่วยงานราชการ หรือองค์กรธุรกิจเอกชนจัดให้มี ขึ้นเพื่อให้ข้าราชการ พนักงาน หรือผู้ที่ปฏิบัติงานอยู่ในองค์กรนั้น ๆ ได้รับความสะดวกสบายในการทำงาน มีความมั่นคงในอาชีพ มีหลักประกันที่แน่นอนในการดำเนินชีวิต หรือได้รับประโยชน์อื่นใดนอกเหนือจากเงินเดือน หรือค่าจ้างที่ได้รับอยู่ สืบเนื่องมาจากการเข้าลงพื้นที่ในจังหวัดจันทบุรีในการเข้าเยี่ยมผู้ประสบเหตุจากทุ่นระเบิดบริเวณชายแดน จันทบุรี-กัมพูชา จึงทำให้กลุ่มของพวกกระผมตระหนักถึงความสำคัญของการมอบสวัสดิการที่จะช่วยทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ของผู้ประสบเหตุสามารถที่จะดำเนินการใช้ชีวิตไปต่อ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่รู้สึกรถึงความต้อยทางร่างกายที่เกิดขึ้นโดยสวัสดิการที่ผู้ประสบเหตุจากทุ่นระเบิดที่ควรมีแนวทางดังต่อไปนี้ (จากการสัมภาษณ์ผู้ประสบเหตุ)

1. ค่ารักษาพยาบาลเมื่อต้องเข้าพบแพทย์ตามนัดหมายในการรักษาเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการรักษาบาดแผลจากการประสบอุบัติเหตุเหยียบทุ่นระเบิด
2. สวัสดิการเงินค่าใช้จ่ายภายในครัวเรือน รายเดือนหรือรายวันเพื่อแบ่งเบาภาระการใช้จ่ายของผู้ประสบเหตุลงได้ไม่มากนัก
3. อำนวยความสะดวกให้กับผู้ประสบภัยในด้านการเดินทางคมนาคม เมื่อผู้ประสบเหตุต้องการที่จะเดินทางไปที่ใดสักแห่ง ก็ควรมีหน่วยงานที่สามารถให้ความช่วยเหลือในเรื่องของการเดินทางให้กับผู้ประสบเหตุได้ เป็นต้น
4. จัดสร้างหรือต่อเติมอุปกรณ์เสริมภายในห้องน้ำเดิมของผู้ประสบเหตุเพื่อให้สามารถที่จะใช้ห้องน้ำได้สะดวก ไม่ยากลำบากจนเกินไป
5. จัดหน่วยเจ้าหน้าที่ทางการแพทย์เคลื่อนที่ในกรณีผู้ป่วยไม่สะดวกไปเข้ารับการรักษาตามที่หมอนัดได้

สวัสดิการที่ผู้ประสบเหตุควรที่จะได้รับคือการทำให้การใช้ชีวิตประจำวันของผู้ประสบเหตุนั้น
กลับไปคล้ายกับตอนก่อนประสบเหตุให้ได้มากที่สุด เพราะบางสิ่งบางอย่างผู้ประสบเหตุไม่สามารถที่
จะกระทำได้อีก



ภาพที่ 2 สอบถามผู้ประสบเหตุเกี่ยวกับการสร้างรายได้และการประกอบอาชีพ
ณ อ.โป่งน้ำร้อน จ.จันทบุรีวันที่ 29 เมษายน 2566

การสร้างรายได้ (Income)

ผลตอบแทนหรือผลประโยชน์ที่ผู้ประสบเหตุควรจะได้รับ อันเนื่องมาจากการทำงานหรือการ
ที่ภาครัฐอุดหนุนหรือสนับสนุน เพื่อให้ผู้ประสบเหตุเหล่านั้นสามารถเลี้ยงตนหรือครอบครัวได้เพราะผู้
ประสบเหตุอาจจะเป็นเสาหลักของครอบครัว เมื่อประสบเหตุแล้วทำให้การประกอบอาชีพนั้นไม่
สามารถทำได้เหมือนเดิมส่งผลทำให้ครอบครัวขาดรายได้หลักจากผู้นำครอบครัวจึงต้องการที่จะให้มี
อาชีพที่ผู้ประสบเหตุสามารถทำได้เพื่อที่จะสามารถดูแลตนเองและครอบครัวได้เหมือนเดิมโดย
ช่องทางรายได้การที่ผู้ประสบเหตุจากทุนระเบิดที่ควรมีแนวทางดังต่อไปนี้(จากการสัมภาษณ์/พูดคุย)

1. จัดหาเงินเบี้ยคนพิการให้ได้เพียงพอกับค่าครองชีพในยุคปัจจุบัน
2. จัดหาอาชีพให้เหมาะสมกับผู้ประสบเหตุ เพื่อที่จะได้ทำงานสร้างรายได้ทดแทนอาชีพเก่า
ที่ไม่สามารถทำได้อย่างเต็มประสิทธิภาพเหมือนเมื่อก่อน
3. ถ้าผู้ประสบเหตุไม่สามารถทำงานได้ ก็ให้มีอาชีพรองรับสมาชิกในครอบครัวเพื่อช่วยเหลือ
เกื้อกูลให้สถาบันการเงินของครอบครัวผู้ประสบภัยยังพอเลี้ยงปากท้องได้

รายได้ที่ผู้ประสบเหตุได้รับนั้นก็เหมือนกับในช่วงก่อนที่จะประสบเหตุ เพื่อสามารถเลี้ยง
ปากท้องตนเอง และครอบครัวได้เพราะผู้ประสบเหตุบางรายนั้นเป็นเสาหลักของครอบครัวมีภาระที่

ต้องดูแลตั้งนั้นผู้ประสบเหตุจึงจำเป็นอย่างมากในการที่จะมีการรายได้ให้เหมือนแต่ก่อน จึงจะต้องมีงานที่รองรับและเหมาะสมกับสภาพร่างกายในปัจจุบันเพื่อให้เพียงพอต่อการใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 3 ขณะผู้ศึกษาทำการสอบถามและรับฟังปัญหาของผู้ประสบเหตุ ณ อำเภอโป่งน้ำร้อน จังหวัดจันทบุรี วันที่ 29 เมษายน 2566

การส่งเสริมด้านขวัญและกำลังใจ (Morale)

ซึ่งความรู้สึกมั่นใจและเชื่อมั่นในตัวเองของบุคคลหรือของกลุ่มบุคคลในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง เมื่อเกิดเหตุที่ทำให้ผู้ประสบเหตุเป็นผู้พิการ ขวัญและกำลังใจของผู้นั้นจะลดน้อยลงไปจากเดิมมาก เพราะไม่สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้เหมือนเดิมอีก เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ประสบเหตุไม่มีกำลังใจในการทำงาน และใช้ชีวิตต่อไปได้ยากลำบากมากขึ้น เพื่อที่จะทำให้ผู้ประสบเหตุทำงานหารายได้ให้ครอบครัวได้ตามปกติโดยการเพิ่มขวัญและกำลังใจที่ผู้ประสบเหตุจากทุกระดับที่ควรมีแนวทางดังต่อไปนี้(จากการสัมภาษณ์/พูดคุย)

1. เพิ่มเบี้ยเลี้ยงผู้พิการให้เพียงพอในการใช้ชีวิตประจำวัน การที่ผู้ประสบเหตุได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐจะทำให้รู้สึกว่าได้ถูกทอดทิ้ง นั้นก็การเพิ่มขวัญและกำลังใจได้ดีเช่นกัน
2. สำนววจุกรณ์ว่าเกินไปในการใช้งาน หรือทำให้เกิดอุปสรรคในการใช้ชีวิตหรือไม่
3. ให้นำหน่วยงานทหารในพื้นที่จัดเยี่ยมผู้ประสบเหตุพร้อมทั้งให้กำลังใจ เสพียงอาหาร และปัจจัยเล็ก ๆ น้อย ๆ
4. ให้นำหน่วยงานในพื้นที่ตรวจสอบวัดทุระเปิดในพื้นที่รับผิดชอบ หรือพื้นที่ที่สงสัยว่ามีวัดทุระเปิดเหลืออยู่เพื่อป้องกันการเกิดเหตุซ้ำรอย

ขวัญและกำลังใจของผู้ประสบเหตุเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากที่จะทำให้ผู้ประสบเหตุมีทัศนคติที่ดีในการใช้ชีวิตประจำวัน เพราะผู้ประสบเหตุก็ไม่ต่างจากผู้คนทั่วไปที่มีร่างกายครบ 32 ประการที่อยากจะใช้ชีวิตให้มีความสุขในทุกๆวัน



ภาพที่ 4 คณะผู้ศึกษามอบของใช้ที่จำเป็นให้แก่ผู้ประสบภัยเพื่อเป็นขวัญและกำลังใจ
ณ อ.โป่งน้ำร้อน จ.จันทบุรี วันที่ 29 เมษายน 2566

ด้านการส่งเสริมความผูกพันของครอบครัว (Family)

ความสำคัญของครอบครัว ครอบครัวเป็นสถาบันที่ให้การศึกษา อบรมเลี้ยงดูถ่ายทอดประสบการณ์ต่าง ๆ และเสริมสร้าง ประสบการณ์ต่างๆให้กับสมาชิกที่อาศัยร่วมกัน ตั้งแต่เกิดจนเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ให้ความรัก ความเมตตา การเอาใจใส่ ห่วงใยอาทร สร้างความเข้าใจ พยายามเข้าใจ และสร้างสมาชิกในครอบครัวให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่สังคมต้องการ และน้อมนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมาใช้อบรมสั่งสอนสมาชิกในครอบครัวเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในปัจจุบัน เพราะถ้าครอบครัวให้การศึกษอบรมเลี้ยงดูบุตรหลาน ให้เป็นคนเก่ง คนดีแล้ว สังคมก็จะเป็นสังคมของคนดีด้วยเช่นกัน เพราะหลาย ๆ ครอบครัวรวมกันก็เป็นสังคมที่ใหญ่ขึ้น สิ่งที่ครอบครัวควรให้ความสำคัญต่อผู้ประสบเหตุมีดังนี้ (จากการสัมภาษณ์/พูดคุย)

1. ให้ความเท่าเทียมแก่ผู้ประสบเหตุไม่แบ่งแยกว่าเขาคือผู้พิการทางร่างกาย
2. มีสิทธิ์ และเสียงเท่ากันกับคนอื่นในการเสนอความคิดเห็นต่าง ๆ
3. การพูดคุยให้กำลังใจ ถามถึงสารทุกข์สุกดิบกับผู้ประสบเหตุเพื่อให้ผู้ประสบเหตุมีสภาพจิตใจที่ดี จิตใจเข้มแข็ง พร้อมทั้งจะต่อสู้กับอุปสรรคต่างๆในการใช้ชีวิตในแต่ละวัน จะเห็นได้ว่าใน



สังคมไทยส่วนใหญ่ผู้พิการมักจะไม่ค่อยได้รับการดูแลที่ครอบคลุม เพราะผู้คนในสังคมต่างคิดว่าพวกเขาเหล่านั้นเป็นผู้พิการ ผู้ไร้ความสามารถ ที่ต้องการความช่วยเหลือเพียงอย่างเดียว ในทางกลับกันสังคมในปัจจุบันเราจะเห็นได้ว่ามีผู้พิการที่สามารถทำงานในความถนัดของพวกเขาให้เป็นอาชีพได้ เช่น สตรีมเมอร์ ช่างแต่งหน้า ให้คำแนะนำการใช้ชีวิต และอื่นๆ เป็นต้น แต่พวกเขาเหล่านั้นสามารถทำอะไรได้เทียบเท่าหรือดีกว่าในบางเรื่องเมื่อเทียบกับผู้คนทั่วไป พวกเราทุกคนจึงควรที่จะต้องรับฟังความคิดเห็น และเปิดโอกาสให้พวกเขาเหล่านั้นมีจุดยืนในสังคมเหมือนกับคนทั่วๆไป

ส่วนที่เกี่ยวข้องกับบทความวิชาการ

จากการศึกษาผู้ประสบเหตุจากทุ่นระเบิดในพื้นที่แนวชายแดน จันทบุรี-ตราด ทำให้ผู้ศึกษาได้รับทราบถึงข้อมูลต่าง ๆ อาทิเช่น ได้รับทราบในสิ่งที่ผู้ประสบเหตุต้องการเมื่อพวกเขาไม่สามารถใช้ชีวิตได้ตามปกติ เข้าใจในสิ่งที่ผู้ประสบเหตุต้องเผชิญหลังเกิดอุบัติเหตุจากการเหยียบทุ่นระเบิด ตลอดจนเข้าใจในการทำงานของภาครัฐในสมัยก่อนว่ามีจุดบกพร่องที่ใดบ้าง เห็นถึงความสำคัญในการรักษาจิตใจในระยะยาว ตลอดจนแนวทางในการส่งเสริมให้ชาวบ้านบริเวณที่เคยประสบเหตุจากการระเบิดของทุ่นระเบิดให้มีความรู้ในการรับมือ และป้องกันเมื่อพบทุ่นระเบิดตามแนวชายแดน โดยผู้ศึกษาได้นำเสนอแนวคิด WIMFโมเดล ทางคณะผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการเยียวยาผู้ประสบเหตุจากทุ่นระเบิดโดยมีวัตถุประสงค์ คือ

1. เพื่อฟื้นฟูร่างกายหลังจากเกิดเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความพิการ
2. เพื่อสนับสนุนการฟื้นฟูจิตใจ เนื่องจากเหตุการณ์ส่งผลให้ร่างกายเกิดความพิการอาจส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้ประสบเหตุเป็นอย่างมาก ตามแนวทางการเยียวยา ด้านสวัสดิการ (Welfare) ด้านรายได้ (Income) ด้านขวัญกำลังใจ (Morale) และด้านครอบครัว (Family) และผลที่คาดว่าจะได้รับ ดังกรอบแนวความคิดที่จะเสนอดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 5 WIMF โมเดล

พัฒนาแนวความคิดโดย นนร.ศศิศา วิมลจิตร, นนร.อาชวิน กลิ่นศรีสุข, นนร.พัฒนศักดิ์ มะโนน้อม

สรุปผลการศึกษา

นับจากอดีตในปี พ.ศ. 2522 ที่ผ่านมา เป็นปีที่เวียดนามส่งทหารนับแสนคนเข้ากัมพูชาเพื่อ
ทำการสงครามกับกองกำลังเขมรแดง และกองกำลังเขมรฝ่ายต่อต้านกลุ่มอื่นๆได้เริ่มขึ้น และดำเนิน
ต่อมาอีกเป็นระยะเวลา 10 ปี ในช่วงนี้ต่างฝ่ายต่างใช้กับระเบิดอย่างกว้างขวาง ฝ่ายเขมรแดงได้ทำ
การร่นถอยมาตามแนวชายแดนไทย ตลอดทั้งแนวชายแดน อีกทั้งยังมีการสู้รบกันเป็นเรื่อยๆอีกทั้งยัง
มีการลुक้าเข้ามาในเขตพื้นที่ราชอาณาจักรไทยเพื่อปล้นสะดมชาวบ้าน และเขตแดนที่ไม่ชัดเจนอีกทั้ง
ยังวางกับระเบิดไว้เพื่อป้องกันกองกำลังอีกฝ่าย จนเหตุการณ์สงบในปี พ.ศ.2541 แต่กับระเบิดยัง
ตกค้างตามแนวชายแดนยังไม่ได้ทำการเก็บกู้ ทำให้ชาวบ้านในพื้นที่ชายแดนในบริเวณจังหวัด
จันทบุรี-ตราด นั้นได้รับผลกระทบจากกับระเบิดจากกิจกรรมในชีวิตประจำวัน เกิดความสูญเสียใน
ชีวิตและทรัพย์สินเป็นจำนวนมาก โดยบางส่วนกลายเป็นผู้พิการอยู่ในชุมชน แนวทางการเยียวยาผู้
ประสบเหตุจากทุพภิกขภัย ในจังหวัดจันทบุรี พัฒนาขึ้นมาจากสถานการณ์ความไม่สงบตามแนว
ชายแดน จันทบุรี-ตราด ที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ดังกล่าว โดยมีการเยียวยาผู้ประสบเหตุ
ตลอดจนการให้ความช่วยเหลือและการรักษาผู้ที่ได้รับบาดเจ็บจากทุพภิกขภัย ซึ่งการเยียวยานี้
ประกอบด้วยขั้นตอนหลายขั้นตอนที่ต้องปฏิบัติตามเพื่อให้ผู้ประสบเหตุได้รับการดูแลจากทางรัฐบาล



และทางการแพทย์อย่างเหมาะสม โดยคณะผู้ศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะวางแนวทางในการฟื้นฟูร่างกายและจิตใจ หลังจากที่ประชาชนได้รับผลกระทบอันรุนแรงที่เกิดจากเหตุการณ์ดังกล่าวที่ทำให้เกิดความพิการทางร่างกาย และความพิการทางด้านจิตใจจากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นนั้นจะส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้ประสบเหตุเป็นอย่างมาก โดยคณะผู้จัดทำได้มีการคิดนำเสนอรูปแบบแนวความคิดผ่าน Model “WIMF Model” โดยได้มีการกำหนดวัตถุประสงค์ไว้ด้วยกัน 2 ข้อ คือ เพื่อฟื้นฟูร่างกายโดยการเยียวยาหลังจากเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความพิการ และเพื่อสนับสนุนการฟื้นฟูจิตใจจากเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความพิการ ดังกล่าว แนวทางการเยียวยาผู้ประสบเหตุจากทุพพลภาพจังหวัดจันทบุรี สถานการณ์ความไม่สงบตามแนวชายแดน จันทบุรี-ตราด เมื่อเกิดเหตุการณ์ดังกล่าวมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้ความเชี่ยวชาญทางการแพทย์เพื่อที่จะเยียวยาทั้งด้านร่างกายและจิตใจของผู้ประสบเหตุ ตลอดจนการพัฒนาและส่งเสริมการฝึกอบรมและการเตรียมความพร้อมสำหรับบุคลากรทางการแพทย์และบุคลากรทางทหารที่เกี่ยวข้องในการจัดเตรียมทักษะอุปกรณ์และความรู้เพื่อรับมือกับอุบัติเหตุที่เกิดจากการระเบิดของทุ่นระเบิด และการดูแลผู้ประสบเหตุให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยแนวคิดดังกล่าวโดยใช้แนวคิดในด้านต่าง ๆ ดังนี้ ด้าน Welfare (สวัสดิการ) ด้าน Income(รายได้) ด้านMorale(ขวัญและกำลังใจ) และด้านFamily(ครอบครัว) โดยมีเนื้อหาและรายละเอียดตามแนวคิดในด้านต่าง ๆ ในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวอย่างบูรณาการเกิดความผาสุกและสงบสุขต่อชุมชน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะด้านนโยบาย

1. ผู้บริหารควรมีการกำหนดนโยบายที่ชัดเจนในช่วยเหลือเจ้าหน้าที่หรือชาวบ้าน ตลอดจนช่วยเหลือเยียวยาครอบครัวของผู้สูญเสียเพราะบางครอบครัวอาจจะสูญเสียเสาหลักในการหารายได้ในครอบครัวไป
2. ผู้บริหารควรมีการกำหนดนโยบายสวัสดิการสำหรับผู้ปฏิบัติงานเสี่ยงภัยที่ควรจะได้รับควรมีความคุ้มค่าเพราะเป็นงานที่มีความเสี่ยงต่อการได้รับอันตรายจนส่งผลให้พิการ หรือเสียชีวิตได้ตลอดเวลา ควรที่จะมีค่าตอบแทนและสวัสดิการที่ดีเพื่อเป็นขวัญและกำลังใจสำหรับผู้ปฏิบัติงาน
3. ผู้บริหารระดับสูงของกองทัพควรที่จะกำหนดนโยบายและแนวทางการบริหารทรัพยากรบุคคล และอุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อจัดการกับวัตถุอันตรายที่หลงเหลืออยู่ในบริเวณความขัดแย้งของประเทศไทยในจุดต่าง ๆ ในอดีต เพราะวัตถุอันตรายในอดีตล้วนแต่จะส่งผลร้ายแก่ชาวบ้านที่อยู่ในบริเวณนั้น ๆ



4. ผู้บริหารระดับท้องถิ่นต้องจัดเจ้าหน้าที่ในการให้ความรู้เกี่ยวกับทุ่นระเบิด เช่น ประเภทและลักษณะของทุ่นระเบิด ให้ชาวบ้านเป็นหูเป็นตาให้กับหน่วยงานฯ กับชาวบ้านอย่างน้อยเดือนละ 1 ครั้ง เพื่อให้ชาวบ้านปฏิบัติตัวได้ถูกต้องเมื่อบังเอิญไปเจอกับวัตถุอันตรายเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการสูญเสียหรือได้รับบาดเจ็บถึงขั้นพิการ

ข้อเสนอแนะด้านการปฏิบัติ

1. ควรมีการพัฒนาการตรวจจับวัตถุอันตรายรัฐบาลต้องจัดหาอุปกรณ์เพื่อให้ตรวจสอบวัตถุอันตรายบริเวณชายแดนของเมืองไทยที่เคยมีการขัดแย้งกัน และจัดเจ้าหน้าที่เป็นวงรอบเพื่อทำการตรวจสอบบริเวณที่คาดว่าจะอันตรายหรือมีวัตถุอันตรายอยู่บริเวณนั้น ๆ เพื่อสร้างความมั่นใจและความปลอดภัยให้แก่ชาวบ้านที่อาศัยอยู่บริเวณนั้น

2. ควรมีการจัดการอบรมหลักสูตรสำหรับเจ้าหน้าที่ที่ปฏิบัติงาน และการฝึกแลกเปลี่ยนความรู้กันระหว่างหน่วยงานที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับเรื่องของวัตถุระเบิดเพื่อให้กำลังพลมีความชำนาญและมีประสิทธิภาพในการทำงาน เพื่อลดความสูญเสียและสร้างความมั่นใจให้กับกำลังพลและชาวบ้าน

เอกสารอ้างอิง

- กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว. (2562). **นิยามและประเภทครอบครัว**. ค้นเมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม 2566, จาก <https://infocenter.nationalhealth.or.th/sites/default/files/นิยามและประเภทครอบครัว.pdf>
- ข้อมูลจากเว็บไซต์ นิตยสารสารคดี. (2544). **ทุ่นระเบิด กองทัพทหารใบ้ สงครามไม่รู้จบ**. ค้นเมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม 2566, จาก <https://www.sarakadee.com/feature/2001/09/mine.htm>
- ข้อมูลจากเว็บไซต์ ส่วนวิชาทหาร รร.จปร. (2553). **คุณลักษณะ และการทำงานของทุ่นระเบิด**. ค้นเมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม 2566, จาก <http://msdept.crma.ac.th/msdept/prakunmsdept/paper/book104h.pdf>
- ข่าวจากเว็บไซต์ Thai PBS. (2563). **เปิดปม: ทุ่นระเบิดสังหาร** ค้นเมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม 2566, จาก <https://www.thaipbs.or.th/news/content/294159>
- ข่าวจากเว็บไซต์ ไทยรัฐออนไลน์. (2557). **ระเบิดเศษซากสงคราม แม้หน่วยกู้ยังไม่รู้วันหมด** ค้นเมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม 2566, จาก <https://www.thairath.co.th/news/foreign/1757931>



- ข่าวจากเว็บไซต์ MGR Online. (2554). ทหารพรานค่ายเทวาพิทักษ์ อำเภอโป่งน้ำร้อน ร่วมกับเจ้าหน้าที่หน่วยปฏิบัติการทำลายทุ่นระเบิด หรือ หน่วย นปท. นำกับระเบิดและวัตถุระเบิดชนิดต่าง ๆ สมัยยุคสงคราม ช่วงเขมรแดงเรื่องอำนาจ และตักตามแนวชายแดนไทย-กัมพูชามาทำลาย. ค้นเมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม 2566, จาก <https://mgronline.com/local/detail/9540000042909>
- เจินโบราณ จันขอใด. (2018). ย้อนรำลึกครบรอบ 40 ปี เมื่อเวียดนามเข้าแทรกแซงทางทหารในกัมพูชา. ค้นเมื่อวันที่ 8 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.bbc.com/thai/international-46621685>
- ศูนย์ปฏิบัติการทุ่นระเบิดแห่งชาติ. (2563). การปฐมนิเทศกำลังพลปฏิบัติงานทุ่นระเบิดเพื่อมนุษยธรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563.



การใช้แชทจีพีทีเพื่อเรียนรู้ทักษะภาษาอังกฤษ Using a ChatGPT to Learn English Skills

เสาวณี ทับเพชร¹, วิสุทธิ์ กระจ่างศิริศิลป์²

¹วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, E-mail: micle2001@yahoo.com

²คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, E-mail: wisoot62@hotmail.com

บทคัดย่อ

ChatGPT เป็นแชทบอตตามโมเดลภาษาขนาดใหญ่ที่มีลักษณะโดดเด่นการปรับแต่งและกำหนดแนวทางในการสนทนาให้มีความยาว รูปแบบ ชนิด ระดับรายละเอียดและภาษาที่ใช้การให้การตอบกลับต่อเนื่องตามบริบทของการสนทนาแต่ละขั้นตอน โดยมีหลักการการเรียนรู้ภาษาตามธรรมชาติและมีการจัดระดับความยากง่าย ผู้เรียนสามารถพัฒนาสมรรถนะและการยกระดับทางภาษา การฝึกทักษะการสนทนา ด้วยการเลือกหัวข้อการสนทนา และการฝึกปฏิบัติการพูด การฝึกไวยากรณ์และการออกเสียง การใช้คำศัพท์ ฝึกทักษะการอ่านโดยผู้เรียนได้รับหัวข้อแนะนำและอ่านด้วยความเพลิดเพลิน และฝึกทักษะการเขียนอย่างมืออาชีพ และแม้แต่การเขียนบทความทางวิทยาศาสตร์ ข้อจำกัดควรตรวจสอบข้อเท็จจริงเพื่อความถูกต้องของข้อมูลเชิงลึก และความเข้าใจในบริบทที่แตกต่างในการสนทนาได้ การวัดและประเมินผลโดยฝึกเขียนชิ้นงานการสนทนาและการเขียนเรียงความ โดยสามารถออกแบบวัดที่หลากหลายได้ และโดยใช้ภาษาทางการและไม่เป็นทางการ การเขียนกาลวจาก โครงสร้างประโยครูปแบบใหม่พร้อมประกอบเหตุผลการเขียน ทั้งนี้ผู้เรียนควรมีแหล่งเรียนรู้ทางด้านภาษาที่น่าเชื่อถือ เพื่อใช้ในการตรวจสอบความถูกต้อง ความหมายตามบริบท

คำสำคัญ: แชทจีพีที, ทักษะการฟังภาษาอังกฤษ, ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

Abstract

ChatGPT is a chatbot based on a large-scale language model that has a distinctive feature of customizing and setting guidelines for conversations to include length, format, type, level of detail and language used, providing continuous responses according to the context of each step of the conversation. It has natural language learning principles and has difficulty levels. Learners can develop their competencies and enhance their language skills, conversation skills training by



choosing a conversation topic and speaking practice grammar and pronunciation practice, vocabulary usage, practice reading skills by giving students recommended topics and reading with pleasure and practice professional writing skills and even writing scientific articles. Limitations should be fact-checked to ensure the accuracy of the insights and understanding of different contexts in conversation. For measurement and evaluation, learners can practice writing conversation pieces and essays. Teachers can design a variety of tests by using formal and informal language, writing tenses, and new sentence structures with reasons for writing. Additionally, students can practice writing a variety of conversations and essays by role-playing or by creating scenarios. This can help you better understand the different contexts and nuances of conversation measurement and evaluation. However, learners should have reliable language learning resources for use in checking accuracy and contextual meaning.

Keywords: ChatGPT, English Listening skills, English Speaking skills

บทนำ

ปัจจุบันนี้มีการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต ที่หลากหลายและด้วยการใช้งานอินเทอร์เน็ตของสิ่งต่าง ๆ (IoT) ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เมืองและบ้านอัจฉริยะ และด้านข้อมูลแนวใหม่อื่น ๆ ที่คล้ายคลึงกัน ความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน การศึกษา และนวัตกรรมไม่สามารถหลีกเลี่ยงการเปลี่ยนแปลงและแนวโน้มสมัยใหม่เหล่านี้ได้ จึงมีความจำเป็นที่จะนำเทคโนโลยีเหล่านี้มาใช้กับกระบวนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และการประมวลผลข้อมูลอัจฉริยะที่ควรพิจารณาเมื่อสร้างหลักสูตรต่าง ๆ เช่น หลักสูตรออนไลน์ แพลตฟอร์มอีเลิร์นนิง แอปพลิเคชันในโทรศัพท์มือถือ เพื่อการศึกษา เป็นต้น การเปลี่ยนแปลงในการเรียนการสอนกำลังดำเนินการเกี่ยวกับแนวทางใหม่ของนักการศึกษา นอกจากนี้ ผู้เรียนที่มีความต้องการและวิธีการที่ได้ข้อมูลที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาความสามารถและทักษะ และแข่งขันในระดับชาติและระดับโลกได้ (Marcel Pikhart, 2020)

การนำแอปพลิเคชันภาษามาใช้ เช่น แบบฝึกหัดไวยากรณ์ สามารถแก้ไข ปรับเปลี่ยน และทำซ้ำจนกระทั่งผู้ใช้สามารถเข้าใจ หรือการเรียนรู้คำศัพท์ เช่น ผู้ใช้จะถูกทดสอบศัพท์ใหม่ในบริบทต่าง ๆ จนได้ทราบถึงการใช้และบริบทของคำ นอกจากนี้ ประโยชน์ของ AI ในแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ น่าจะเป็นประโยชน์ที่สำคัญที่สุด เนื่องจากมนุษย์ไม่สามารถประมวลผลได้มากขนาดนี้



การใช้ ChatGPT สำหรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (Conversational Practice) มีประโยชน์หลายประการ เนื่องจากความเข้าใจภาษาธรรมชาติและความสามารถในการสร้าง ความสำคัญในการใช้ ChatGPT ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้ในการฝึกสนทนา การจำลองการสนทนาจริงได้ ช่วยให้ผู้เรียนฝึกฝนภาษาอังกฤษในลักษณะที่มีการโต้ตอบและมีส่วนร่วมมากขึ้น ฝึกทักษะการพูดและการเขียนผ่านบทสนทนาเชิงโต้ตอบ

ความเข้าใจภาษา (Language Comprehension) การโต้ตอบกับ ChatGPT ทำให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับโครงสร้างประโยค คำศัพท์ และสำนวนที่หลากหลาย ช่วยให้ผู้เรียนปรับปรุงทักษะความเข้าใจ และคุ้นเคยกับรูปแบบภาษาธรรมชาติ

การให้คำแนะนำด้านภาษาที่รวดเร็ว (Instant Feedback) ChatGPT สามารถให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับไวยากรณ์ การใช้คำศัพท์ และการสร้างประโยคได้ทันที สิ่งนี้สามารถช่วยให้ผู้เรียนระบุและแก้ไขข้อผิดพลาดแบบเรียลไทม์ ซึ่งช่วยปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน

การเพิ่มเติมคำศัพท์ (Vocabulary Expansion) ผู้เรียนสามารถสำรวจและเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ ได้โดยมีส่วนร่วมในการสนทนากับ ChatGPT ผู้เรียนยังสามารถขอคำพ้องความหมาย คำตรงข้าม และตัวอย่างการใช้งานเพื่อให้เข้าใจความหมายและการใช้คำได้ดียิ่งขึ้น

บริบททางวัฒนธรรม (Cultural Context) ChatGPT สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการอ้างอิงทางวัฒนธรรม วลีทั่วไป และสำนวนที่ใช้ในบริบทที่พูดภาษาอังกฤษ การเปิดรับวัฒนธรรมนี้ช่วยเพิ่มพูนความลึกให้กับการเรียนรู้ภาษาและช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความแตกต่างทางภาษา และพร้อมให้บริการทุกวันตลอด 24 ชั่วโมง: ChatGPT พร้อมให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง ช่วยให้ผู้เรียนฝึกฝนได้ตามความสะดวกของตนเอง ความยืดหยุ่นนี้รองรับเขตเวลาและตารางเวลาที่แตกต่างกัน

สภาพแวดล้อมที่มีแรงกดดันต่ำ ผู้เรียนอาจรู้สึกสบายใจมากขึ้นในการทดลองภาษาในสภาพแวดล้อมที่ไม่มีการตัดสินการสื่อสารผิดหรือถูก ทำให้เพิ่มความมั่นใจและลดความกลัวในการทำผิดได้ และสนทนาในหัวข้อต่าง ๆ มากมาย ตรงตามความสนใจของผู้เรียน และช่วยให้พัฒนาคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย แรงจูงใจและการมีส่วนร่วม (Motivation and Engagement) ลักษณะการโต้ตอบของ ChatGPT ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีแรงบันดาลใจ เนื่องจากผู้เรียนได้รับการตอบกลับทันทีและเห็นว่าทักษะทางภาษาของผู้เรียนพัฒนาขึ้นเมื่อเวลาผ่านไป

สถานการณ์จำลอง (Practical Scenarios) ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมกับ ChatGPT ในสถานการณ์สมมติ เช่น การสั่งอาหาร การเตรียมการเดินทาง หรือการเข้าร่วมการสัมมนา งานประสบการณ์เชิงปฏิบัตินี้จะเตรียมความพร้อมสำหรับสถานการณ์ในชีวิตจริง



การปรับปรุงการเขียน (Writing Improvement) ผู้เรียนสามารถใช้ ChatGPT เพื่อร่างเรียงความ อีเมล หรืองานเขียนอื่น ๆ เครื่องมือนี้สามารถให้คำแนะนำในการปรับปรุงโครงสร้างประโยค ความสอดคล้อง และคุณภาพการเขียนโดยรวม

การเรียนรู้ที่กำหนดเอง (Customized Learning) สามารถปรับให้เข้ากับระดับความสามารถของผู้เรียนและปรับการตอบสนองตามนั้น ผู้เริ่มต้นสามารถเริ่มต้นด้วยการสนทนาที่เรียบง่ายกว่าและค่อย ๆ ไปสู่การโต้ตอบที่ซับซ้อนมากขึ้น

นอกจากมีจุดเด่นในเรื่องเครื่องมือการเรียนรู้การเรียนภาษาอังกฤษแล้ว ข้อดีต่าง ๆ เหล่านี้แล้ว ChatGPT ยังมีข้อเสียในเรื่องการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การตอบสนองที่ไม่ถูกต้องหรือผิดธรรมชาติ ควรจะใช้เสริมกับวิธีการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น บทเรียนอย่างเป็นทางการ การแลกเปลี่ยนภาษาระหว่างบุคคล และประสบการณ์ที่สัมผัสจากแหล่งเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ความหมายของ ChatGPT

ChatGPT ซึ่งย่อมาจาก Chat Generative Pre-Trained Transformer เป็นแชทบอตตามโมเดลภาษาขนาดใหญ่ที่พัฒนาโดย OpenAI และเปิดตัวเมื่อวันที่ 30 พฤศจิกายน 2565 มีลักษณะโดดเด่นการปรับแต่งและกำหนดแนวทางในการสนทนาให้มีความยาว รูปแบบ ชนิด ระดับ รายละเอียดและภาษาที่ใช้ การให้การตอบกลับต่อเนื่องตามบริบทของการสนทนาแต่ละขั้นตอน

ChatGPT สร้างขึ้นจาก GPT-3.5 และ GPT-4 ซึ่งเป็นสมาชิกของซีรีส์ generative pre-trained Transformer (GPT) ที่เป็นกรรมสิทธิ์ของ OpenAI โดยอิงตามสถาปัตยกรรมหม้อแปลงที่พัฒนาโดย Google และได้รับการปรับแต่งอย่างละเอียดสำหรับแอปพลิเคชันการสนทนาที่ใช้ การผสมผสานระหว่างเทคนิคการเรียนรู้แบบมีผู้สอนและการเสริมกำลัง ChatGPT เปิดตัวเป็นตัวอย่างงานวิจัยที่เปิดให้ใช้งานฟรี แต่เนื่องจากความนิยม ทำให้ OpenAI ดำเนินการบริการในรูปแบบ Freemium ได้แล้ว ช่วยให้ผู้ใช้ในระดับฟรีสามารถเข้าถึงเวอร์ชันที่ใช้ GPT-3.5 ได้ ในทางตรงกันข้าม เวอร์ชันที่ใช้ GPT-4 ขึ้นสูงกว่าและสิทธิพิเศษในการเข้าถึงฟีเจอร์ใหม่ ๆ นั้นมีไว้สำหรับสมาชิกแบบชำระเงินภายใต้ชื่อทางการค้า “ChatGPT Plus”

ภายในเดือนมกราคม พ.ศ. 2566 แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์ดังกล่าวได้กลายเป็นแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับผู้บริโภคที่เติบโตเร็วที่สุดในประวัติศาสตร์ โดยมีผู้ใช้มากกว่า 100 ล้านคน และมีส่วนทำให้การประเมินมูลค่าของ OpenAI เติบโตขึ้นเป็น 29 พันล้านดอลลาร์สหรัฐภายในไม่กี่เดือน Google, Baidu และ Meta ได้เร่งการพัฒนาผลิตภัณฑ์คู่แข่ง: Bard, Ernie Bot และ LLaMA Microsoft เปิดตัว Bing Chat โดยใช้ GPT-4 ของ OpenAI ผู้สังเกตการณ์บางคนแสดงความกังวลเกี่ยวกับศักยภาพของ ChatGPT ที่จะเข้ามาแทนที่หรือทำให้สติปัญญาของมนุษย์เสื่อมลง และ

ศักยภาพของ ChatGPT ที่จะทำให้เกิดการลอกเลียนแบบหรือกระตุ้นให้เกิดข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง (Hu, Krystal 2023; Varanasi, Lakshmi; 2023)

ChatGPT กับการเรียนรู้ทางธรรมชาติ (Natural Language Processing)

ปัจจุบันมีการใช้ NLP ในรูปแบบต่าง ๆ มากมาย ตั้งแต่การวิเคราะห์การคุกคามบนโซเชียลมีเดียไปจนถึงการตอบคำถามเกี่ยวกับการพยากรณ์อากาศและอื่น ๆ การถามคำถามกับโปรแกรม Siri หรือ Alexa แสดงว่าคุณเชื่อมต่อกับ NLP แล้ว วิธีพื้นฐานที่สุดบางประการในการใช้ NLP คือการตรวจจับสแปมและระบุส่วนของคำพูด ตัวอย่างเช่น ตัวกรองสแปมใน Gmail จะวิเคราะห์อีเมลขาเข้าเพื่อดูข้อมูลส่วนหัว ที่อยู่ IP และเนื้อหาเพื่อหาสัญญาณของสแปม

กรณีการใช้งานที่ยากกว่าสำหรับ NLP คือการวิเคราะห์ความรู้สึก การวิเคราะห์ข้อความทั้งหมดเพื่อหาบริบท ความหมาย และเชิงปฏิบัติเป็นเรื่องยากมาก ตัวอย่างเช่น การใช้ภาษาเยาะหยัน หรือเชิงเสียดสีไม่ว่าจะซับซ้อนแค่ไหน ผู้อ่านเพียงไม่กี่คนก็สามารถเข้าใจได้ และแม้กระทั่งคอมพิวเตอร์ไม่กี่เครื่องก็ตาม

สาขาวิชาศึกษาเกี่ยวกับ NLP ดำเนินไป ปัญหาต่าง ๆ ที่ได้รับการจัดการก็มีระดับความยากเพิ่มขึ้นตามธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น OpenAI ได้สร้างโมเดลแบบไม่มีผู้ดูแลสำหรับการสร้างข้อความได้สำเร็จ โมเดล NLP จะได้รับคลังข้อความเกี่ยวกับหัวข้อที่กำหนด และได้รับมอบหมายให้เขียนร้อยแก้วต้นฉบับเกี่ยวกับหัวข้อนั้น (Clevertab, 2013)



ภาพที่ 1 รูปแบบกระบวนการทางภาษาที่เป็นธรรมชาติ



ChatGPT กับการเรียนรู้ทางภาษา

ความสามารถทางภาษาอังกฤษเป็นปัจจัยหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของผู้เรียนรวมทั้งในการแข่งขันสำหรับสถานที่ทำงาน ความสามารถนี้จะเกิดขึ้นได้หากมีระบบการศึกษาที่ดีสนับสนุน ขาดสิ่งอำนวยความสะดวกที่สนับสนุนเป็นภาษาอังกฤษในสภาพแวดล้อมทางการศึกษา จะมีผลกระทบต่อจำนวนผู้เรียนที่มีความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ ช่วงนี้ทักษะภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนได้รับการฝึกฝนเฉพาะในหลักสูตรภาษาอังกฤษหรือภาษาอังกฤษเท่านั้น การบริหารจัดการโดยอิสระ ไม่มีการฝึกอบรมเฉพาะที่มุ่งปรับปรุงและวัดความสามารถในการสื่อสารของผู้เรียน ปัจจัยอื่น ๆ ที่มีส่วนทำให้ขาดภาษาอังกฤษทักษะทางภาษาคือการขาดสิ่งอำนวยความสะดวกและโครงสร้างพื้นฐานที่ดึงดูดให้ผู้เรียนฝึกฝน การพัฒนาเทคโนโลยีและไลฟ์สไตล์ทำให้สามารถฝึกภาษาอังกฤษออนไลน์ได้ (แชท) ผ่านโซเชียลมีเดีย การสื่อสารอาจอยู่ในรูปแบบของข้อความ (แชทข้อความ) หรือเสียง (แชทด้วยเสียง) เป็นต้น หากผู้ใช้กำลังพูดคุยกับตัวต่อตัว ข้อดีของระบบนี้คือผู้ใช้ที่ต้องการฝึกฝนภาษาอังกฤษ สามารถให้บริการได้เกือบตลอด 24 ชั่วโมง จึงไม่มีการจำกัดเวลาในการเรียนรู้ จากข้อเท็จจริงข้างต้น การสื่อสารการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่สามารถ ใช้แยกกันไม่ต้องพึ่งอาจารย์/อาจารย์/ตัวต่อตัวอีกต่อไป การใช้โซเชียล สื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ทำให้ผู้ใช้คุ้นเคยมากขึ้นเพราะใช้งานอยู่เป็นประจำทุกวัน โดยเฉพาะ ChatGPT จึงมีความสำคัญในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

1. การเรียนรู้ในระดับพื้นฐาน คำศัพท์ ไวยากรณ์ และโครงสร้างประโยคพื้นฐานที่จำเป็นเป็นการเริ่มต้นที่ดี การเรียนรู้กับกลุ่มบุคคลที่มีเป้าหมายใกล้เคียง และคล้ายกัน และค่อยเพิ่มระดับความยาก การเริ่มต้นอย่างช้า ๆ และมั่นใจ และให้ ChatGPT ในการให้คำปรึกษา

2. เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วย ChatGPT ด้วยการพูดภาษาอังกฤษอย่างชัดเจน คำและวลีที่ใช้ในการสื่อสาร การเพิ่มเติมคำศัพท์ การแสดงความคิดเห็นที่ถูกต้องมากขึ้น ChatGPT เป็นแหล่งเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ดี ผู้เรียนสามารถเข้าถึงคำและวลีที่หลากหลายเพื่อไปฝึกปฏิบัติในการใช้สื่อสารได้จริง เริ่มต้นเรียนรู้ระดับคำ และระดับประโยคในการสนทนา และการขอคำศัพท์จาก ChatGPT ที่ตรงกับความต้องการหรือความสนใจโดยเฉพาะ รวมถึงคำที่เกี่ยวข้องกับอาชีพหรือกิจกรรมในเวลาว่าง

3. เรียนรู้สำนวนภาษาอังกฤษและภาษาสแลงด้วย ChatGPT การพูดภาษาอังกฤษมีศัพท์สำนวน ภาษาพูด ภาษาสแลง ซึ่งเป็นเรื่องยากสำหรับผู้ที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาในการเรียนรู้สำนวนภาษาอังกฤษ เนื่องจากสำนวนเหล่านี้มีความหมายไม่ตรงตัว คำอธิบายความหมายและการใช้งาน หากผู้เรียนปฏิบัติงานหรือศึกษาในประเทศที่พูดภาษาอังกฤษ จะสามารถนำสำนวนเหล่านี้ไปปรับ



ใช้ได้ เกี่ยวกับสถานที่ทางประวัติศาสตร์และความเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมที่เกิดจากสำนวนต่าง ๆ เพื่อฝึกฝนฝึกฝนความสามารถทางภาษาของคุณและให้เสียงเหมือนเจ้าของภาษา

4. สนทนาด้วย ChatGPT เป็นวิธีที่ดีในการพัฒนาทักษะการพูดในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สามารถฝึกการออกเสียง น้ำเสียง และโครงสร้างประโยค โดยจำลองการสนทนากับเจ้าของภาษา เริ่มต้นด้วยการถามเกี่ยวกับสภาพอากาศหรือพูดคุยเกี่ยวกับงานอดิเรกในการสนทนาง่าย ๆ และเพิ่มระดับซับซ้อนมากขึ้นได้ เช่น เหตุการณ์ปัจจุบันหรืองานอดิเรกส่วนตัวของคุณ นอกจากนี้ Chat-GPT ระบุจุดอ่อนและให้คำแนะนำเกี่ยวกับวิธีการที่เสริมทักษะด้านภาษาให้ดีขึ้น ฝึกทักษะการพูดและการฟังในลักษณะที่ให้ความรู้สึกเหมือนการสนทนาในชีวิตจริง โดยจำลองบทสนทนาที่แท้จริงได้ การเลือกหัวข้อที่น่าสนใจ เช่น กีฬา การเดินทาง หรืองานอดิเรก ถามคำถามเกี่ยวกับหัวข้อนั้น การขอให้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับทักษะทางภาษา โดยช่วยแก้ไขไวยากรณ์หรือการออกเสียงให้ดีขึ้น

5. ใช้ ChatGPT เพื่อเรียนภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ เช่น ธุรกิจ การเดินทาง หรือการศึกษาเชิงวิชาการ ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่น่าสนใจ คำศัพท์สำหรับการประชุม การเจรจา และการนำเสนอ ภาษาอังกฤษเพื่อจุดประสงค์ทางธุรกิจ คำศัพท์เกี่ยวกับการเดินทาง ที่พัก และการท่องเที่ยว หากผู้เรียนสนใจที่จะศึกษาต่อต่างประเทศที่พูดภาษาอังกฤษ สามารถใช้ ChatGPT เพื่อพัฒนาภาษาอังกฤษเชิงวิชาการโดยใช้คำศัพท์สำหรับการเขียน การค้นคว้า และการนำเสนอผลงานทางวิชาการ การเข้าถึงการสร้างประโยคและไวยากรณ์ที่ใช้บ่อยในสาขาเฉพาะหรือสาขาที่สนใจ ทำให้ผู้เรียนสื่อสารได้มีประสิทธิภาพและมั่นใจมากมากขึ้น

6. รับคำติชมเกี่ยวกับทักษะภาษาอังกฤษของคุณจาก ChatGPT สามารถแสดงให้เห็นว่าต้องปรับปรุงจุดใด และช่วยให้เปลี่ยนแปลงตารางเรียนที่จำเป็นได้ รับคำติชมเกี่ยวกับความสามารถทางภาษาอังกฤษ สามารถ ซึ่งจะช่วยให้คุณพัฒนาไวยากรณ์ การออกเสียง และความคล่องแคล่วโดยรวม การแก้ไขไวยากรณ์หรือการออกเสียงในขณะที่คุณพูดในขณะที่ฝึกความสามารถในการพูด สามารถรับข้อเสนอแนะได้ทันทีจาก ChatGPT ซึ่งช่วยให้ระบุจุดอ่อนและปรับปรุงไวยากรณ์หรือการออกเสียงได้ นอกจากนี้ให้ ChatGPT ประเมินความสามารถในการเข้าใจการอ่านหรือการฟังโดยให้แบบฝึกหัดหรือคำถามเพื่อวัดความเข้าใจข้อความหรือไฟล์เสียงได้ดีเพียงใด การได้รับคำติชมเกี่ยวกับความสามารถทางภาษาอังกฤษของคุณจาก Chat-GPT จะมีประโยชน์ในการเพิ่มความสามารถทางภาษาของคุณ และเพิ่มความมั่นใจและคล่องแคล่วในการสื่อสารภาษาอังกฤษของคุณ

7. ใช้ ChatGPT เป็นส่วนเสริมในชั้นเรียนภาษาอังกฤษของคุณ เป็นการเพิ่มพูนการศึกษา และพัฒนาความสามารถทางภาษา เสริมเนื้อหาที่คุณเรียนในช่วงภาษาอังกฤษด้วยการฝึกฝนและสื่อเพิ่มเติมจาก ChatGPT ฝึกคำศัพท์ ไวยากรณ์ และการสร้างประโยคเพื่อเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียน การได้รับคำติชมเพิ่มเติมเกี่ยวกับความสามารถทางภาษาอังกฤษ ทำให้สามารถระบุจุดอ่อนและ



ปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การเรียน เพื่อรับคำศัพท์เฉพาะทางและสำนวนที่เชื่อมโยงกับความสนใจหรือความต้องการ รับผิดชอบต่ออ่านและการฟังเพิ่มเติมจาก ChatGPT ทำให้เกิดความเข้าใจและแนะนำให้รู้จักกับสำนวนภาษาอังกฤษอื่น ๆ แนวทางที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาการศึกษา เสริมสร้างความสามารถทางภาษา และเพิ่มความมั่นใจและความคล่องแคล่วในทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ

การพัฒนาสมรรถนะและการยกระดับทางภาษาด้วย ChatGPT

การพัฒนาสมรรถนะด้านภาษาอังกฤษ แผนการเรียนรู้จาก B2 เป็นระดับ C1 หรือระดับที่สูงกว่านี้ การประเมินจุดอ่อนและจุดแข็ง และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมเสรีภาพด้านการเรียนรู้ และปรับปรุงแรงจูงใจ โดยมีกระบวนการดังต่อไปนี้

1. การออกแบบกำหนดการและประเมินตนเอง ประเมินตนเองด้านทักษะและความสามารถที่คาดหวังในแต่ละระดับความสามารถสำหรับทักษะทางภาษาที่แตกต่างกัน (การอ่าน การเขียน การฟัง การพูด) และการวัดระดับความสามารถ
2. การทดสอบแบบวัดสมรรถนะทางภาษา ด้วยข้อสอบ IELTS หรือ TOEFL โดยวัดทักษะทั้ง 4 ทักษะ เพื่อให้เห็นสมรรถนะในภาพรวมความสามารถทางภาษาอังกฤษ
3. มีแบบบันทึกการสะท้อนความคิดภายหลังจากการเรียนภาษาอังกฤษด้วย ChatGPT โดยเขียนสะท้อนความคิด ความก้าวหน้า เพื่อให้เห็นปัญหา อุปสรรค ในเส้นทางการเรียนรู้
4. ผลตอบรับจากเพื่อน หากเรียนรู้ภาษาอังกฤษร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน สามารถจัดช่วงเวลาประเมินร่วมกัน ทำให้สามารถสังเกตการพูดภาษาอังกฤษร่วมกันและช่วยกันดูชิ้นงานเขียนภาษาอังกฤษซึ่งกันและกัน (Joe Gatto, 2023)

การตั้งเป้าหมายสำหรับ C1 และ Beyond

การใช้ ChatGPT ในการตั้งเป้าหมายสำหรับการพัฒนาระดับภาษา C1 และในระดับที่สูงขึ้นไป โดยสามารถระบุทักษะที่เฉพาะเจาะจง และระบุทักษะที่ต้องการปรับปรุง ตัวอย่างเช่น การเพิ่มความสามารถในการเข้าใจภาพยนตร์ภาษาอังกฤษโดยไม่มีคำบรรยาย การตั้งเป้าหมายที่สูงขึ้น “ฉันต้องการเข้าใจภาพยนตร์ 90% เป็นภาษาอังกฤษโดยไม่ต้องใช้คำบรรยาย”

1.1 ทักษะภาษาอังกฤษ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ระบุทักษะที่คุณต้องการปรับปรุง ตัวอย่างเช่น ความสามารถในการเข้าใจภาพยนตร์ภาษาอังกฤษโดยไม่มีคำบรรยาย (subtitle) เป้าหมายของคุณอาจเป็น “ฉันต้องการเข้าใจภาพยนตร์ 90% เป็นภาษาอังกฤษโดยไม่ต้องใช้คำบรรยาย”



1.2 วัดได้ ตัดสินใจว่าจะวัดพัฒนาการ ความก้าวหน้าอย่างไร จากตัวอย่างด้านบน คุณสามารถวัดความคืบหน้าได้โดยการสังเกต จำนวนครั้งที่ต้องใช้คำบรรยายระหว่างภาพยนตร์ และตั้งเป้าหมายที่จะลดจำนวนนี้เมื่อเวลาผ่านไป

1.3 บรรลุผลได้ ตรวจสอบให้แน่ใจว่าเป้าหมายเป็นจริงตามระดับปัจจุบันและเวลาที่ทุ่มเทในการเรียนรู้ หากเป้าหมายที่ตั้งไว้สูงเกินไป ให้แบ่งเป้าหมายให้เป็นระดับย่อยหรือเล็กลงและจัดการได้ง่ายกว่า ตัวอย่างเช่น หากตั้งเป้าที่จะเข้าใจภาพยนตร์ทั้งเรื่องเป็นภาษาอังกฤษ คุณสามารถเริ่มต้นด้วยการทำความเข้าใจคลิปสั้นหรือฉากต่าง ๆ

1.4 เนื้อหาที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบให้แน่ใจว่าเป้าหมายสอดคล้องกับเหตุผลในการเรียนภาษาอังกฤษ เนื้อหาภาษาอังกฤษทางวิชาชีพ มุ่งเน้นการพัฒนาการเขียนอย่างเป็นทางการและคำศัพท์ทางธุรกิจมากขึ้น หรือภาษาอังกฤษเพื่อการเดินทางหรือทางสังคม การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการและการทำความเข้าใจสำเนียงต่าง ๆ อาจมีความเกี่ยวข้องมากกว่า

1.5 กำหนดเวลา กำหนดการหมดเวลาสำหรับเป้าหมายของคุณ การสร้างแรงจูงใจและความรู้สึกต้องรีบเพื่อให้ทันกับระยะเวลาได้ เช่น การตั้งเป้าหมายที่จะเข้าใจภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ 90% ภายในสามเดือน

การใช้ ChatGPT ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

1. ทักษะการฝึกการสนทนา

การใช้ Chat GPT ในการฝึกสนทนาและเป็นตัวต่อ การฝึกภาษาต่าง ๆ ใช้ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีตัวต่อส่วนตัวในการฝึกภาษาอังกฤษ สามารถเรียนรู้ภาษาได้หลากหลายมีการจำลองการพูดคุยกับคนมีชื่อเสียงเป็นภาษาอังกฤษได้โดยใช้ ChatGPT ซอฟต์แวร์นี้สามารถสร้างเสียงของคนมีชื่อเสียงและพูดคุยกันได้อย่างง่ายดาย การเข้าถึง ChatGPT ผ่านแพลตฟอร์มที่รวม OpenAI API หรือคุณสามารถใช้เว็บไซต์ OpenAI หากมีอินเทอร์เน็ตสำหรับ ChatGPT โดยการเขียนข้อความเริ่มต้นด้วยการเขียนข้อความหรือคำถามเป็นภาษาอังกฤษ ให้ชัดเจนและกระชับเพื่อให้ได้คำตอบที่แม่นยำและเกี่ยวข้องมากขึ้น แพลตฟอร์มที่ใช้ อาจมีปุ่มสำหรับส่งหรือวิธีเฉพาะในการส่งข้อมูล โดยต้องตรวจสอบคำตอบเหมาะสมกับบริบทหรือไม่ หากดูแล้วไม่เหมาะสม ให้ข้อมูลเพิ่มเติม ทดลองและทำซ้ำ ย้ำความคิดเห็นของคุณเพื่อนำทางบทสนทนา ChatGPT ไม่มีหน่วยความจำของการโต้ตอบในอดีตภายในการสนทนา หากคุณอ้างถึงสิ่งที่คุณพูดถึงก่อนหน้านี้ คุณอาจต้องให้บริบทหรือทำซ้ำรายละเอียดที่เกี่ยวข้อง ให้ลองเรียงเรียงคำถามใหม่หรือให้รายละเอียดเพิ่มเติม



ทักษะการสนทนา ฟัง และพูด (Speaking Tasks) มีเทคนิคดังนี้

1.1 เลือกหัวข้อการสนทนา

หากผู้เรียนสนใจในหัวข้อที่จะสนทนาจะทำให้เรียนรู้ได้ง่ายขึ้น การพูดในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน หรือมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องจะเป็นประโยชน์มากขึ้นสำหรับคุณในการฝึกฝนไวยากรณ์และคำศัพท์ที่สามารถนำมาใช้ในสถานการณ์แบบเรียลไทม์ได้ และสามารถเลือกระดับความยากมากขึ้น

1.2 ฝึกพูดด้วย ChatGPT

การฝึกพูดภาษาอังกฤษด้วย ChatGPT เป็นหนึ่งในวิธีที่ดีที่สุดในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของคุณ คำแนะนำบางส่วนมีดังนี้ เลือกระดับความยากตั้งแต่ระดับเริ่มต้นไปจนถึงระดับสูง ซึ่งตรงกับระดับทักษะปัจจุบัน หากคุณเลือกระดับที่ยากมากเกินไป ทำให้ผู้เรียนรู้สึกท้อแท้ได้ หากเลือกระดับที่ง่ายมากสำหรับคุณ ทำให้ไม่สามารถพัฒนาทักษะการพูดได้ ดังนั้นการเลือกระดับที่ถูกต้องจึงเป็นเรื่องยากและสำคัญเช่นกัน

การบันทึกเสียง สามารถบันทึกเสียงขณะฝึกพูดกับ ChatGPT ฟังการบันทึกซ้ำ ๆ เพื่อที่จะได้ระบุข้อผิดพลาดและแก้ไขส่วนเหล่านั้นได้ ข้อเสนอแนะแบบเรียลไทม์ของ ChatGPT ยังช่วยให้ปรับปรุงข้อผิดพลาดได้อีกด้วย ในขณะที่ฟังการบันทึก ให้ใส่ใจกับการออกเสียง ไวยากรณ์ และใส่ใจกับวิธีใช้คำศัพท์อย่างแน่นอน จดบันทึกข้อผิดพลาดและแก้ไขในการฝึกพูดครั้งต่อไป

เน้นที่ความคล่องแคล่วมากกว่าความแม่นยำ อย่ากังวลมากเกินไปกับการพูดผิดพลาด ฝึกให้เป็นธรรมชาติและคล่องแคล่วที่สุดแทน สิ่งนี้จะช่วยสร้างความมั่นใจและพัฒนาความสามารถในการพูดโดยรวมของคุณ

การฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาทักษะการพูด พยายามฝึกพูดกับ ChatGPT อย่างน้อยสองสามครั้งต่อสัปดาห์ จัดสรรเวลาที่เฉพาะเจาะจงในแต่ละวันหรือสัปดาห์สำหรับการฝึกฝนและยึดถือเวลานั้น

ข้อเสนอแนะแบบเรียลไทม์ของ ChatGPT สามารถเป็นเครื่องมืออันมีค่าสำหรับการพัฒนาทักษะการพูดครั้งถัดไป สามารถขอคำอธิบายเพิ่มเติม

เทคนิคอื่น ๆ เพิ่มเติมในเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

1. ฟังพอดแคสต์ภาษาอังกฤษและดูรายการทีวีและภาพยนตร์เป็นภาษาอังกฤษ: เพิ่มความเข้าใจในการฟังและพูดภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่ว ให้สังเกตการออกเสียงและน้ำเสียงของผู้พูด
2. ฝึกพูดกับเจ้าของภาษาและพยายามเลียนแบบการพูดเพิ่มโอกาสได้ฝึกพูดภาษาอังกฤษในบริบทที่เกิดขึ้นจริง นอกจากนี้การฝึกพูดคุยกับเพื่อนที่พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ซึ่งสามารถให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้แบบเรียลไทม์



3. บันทึกการพูดของผู้เรียนและลองเปิดฟังดู ทำให้ทราบจุดที่ต้องปรับปรุง เช่น การออกเสียงหรือไวยากรณ์ ฟังการเล่นและจดบันทึกในส่วนที่ต้องปรับปรุง จากนั้นให้ฝึกฝนด้านเหล่านั้นและบันทึกตัวเองอีกครั้งเพื่อพิจารณาว่าได้พัฒนาขึ้นหรือไม่

2. การฝึกไวยากรณ์และการออกเสียง

ChatGPT เป็นสื่อที่ใช้ฝึกฝนภาษาอังกฤษในด้านไวยากรณ์ได้เป็นอย่างดี ช่วยปรับปรุงไวยากรณ์ โดยใช้คำถาม การฝึกฝนทักษะการเขียนของคุณโดยการเขียนโครงสร้างภาษาอังกฤษที่หลากหลาย เรื่อง Tense ต่าง ๆ หรือประโยคที่ซับซ้อน จากนั้น ChatGPT จะแก้ไขการเขียนให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ เช่น

When should I use (a preposition, the present perfect tense, “hers”)

Can you give me example sentences of when to use (“to or for”, “a comma”)

What is the difference between (“welcome aboard and welcome on board”, “a gerund” and an infinitive”)

3. การใช้คำศัพท์

ใช้ ChatGPT เพื่อปรับปรุงคำศัพท์ และอธิบายว่าคำ ๆ หนึ่งหมายถึงอะไรและใช้งานอย่างไร ตัวอย่างในการถาม

What does facetious mean?

How do I use facetious in a sentence?

Can you give me example sentences of facetious?

What is the difference between facetious and funny?

Can you give me a fill-in-the-blank exercise with 10 examples where I need to write the correct adjective for a B2 level of English. Can you list the answers at the top instead of after the sentences so I need to guess the correct adjective

ตัวอย่างคำสั่ง เช่น ให้ช่วยกรอกแบบฝึกหัดในช่องว่างพร้อมตัวอย่าง 10 ตัวอย่างที่ต้องเขียนคำคุณศัพท์ที่ถูกต้องสำหรับภาษาอังกฤษระดับ B2 ได้ไหม คุณช่วยเขียนคำตอบไว้ด้านบนแทนหลังประโยคได้ไหม เพื่อที่ฉันจะต้องเดาคำคุณศัพท์ที่ถูกต้อง

4. การตรวจสอบไวยากรณ์ การใช้ ChatGPT เพื่อตรวจสอบข้อผิดพลาดในข้อความที่เขียนทำได้โดยคัดลอกและวางข้อความลงใน ChatGPT และพิจารณาข้อผิดพลาดในการเขียน ตรวจสอบการสะกดและไวยากรณ์ในข้อความต่อไปนี้ได้หรือไม่ การใช้ Sapling.AI ในการตรวจสอบข้อผิดพลาดบนอินเทอร์เน็ต (Conor, 2023)



5. การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในด้านต่าง ๆ รวมถึง คำศัพท์ การเขียน การพูด การฟัง และการอ่าน

5.1 คำและวลี เรียนรู้วิธีนิยามคำและวลี เขียนเรื่องราวโดยใช้คำหรือวลี วิธีใช้ในประโยค และวากยกรณ์ในบริบท นอกจากนี้ วิธีการใช้คำและวลีเหล่านี้โดยทั่วไป และแม้แต่แยกเรื่องราวแปลก ๆ และเรื่องตลกจากคำบางคำเพื่อเรียนรู้ต่อไป

5.2 ทักษะการเขียน การเขียนใหม่และการพิสูจน์อักษร วิธีการเขียนอย่างมืออาชีพ ข้อความและอีเมลอย่างมืออาชีพ และแม้แต่การเขียนบทความทางวิทยาศาสตร์ เรียนรู้วิธีเพิ่มคำศัพท์ ด้วยการเขียนใหม่และการตรวจทาน

วิธีใช้ ChatGPT เพื่อฝึกการเขียนภาษาอังกฤษ ความสามารถในการสร้างโครงสร้าง ประโยคและย่อหน้าที่หลากหลาย รวมถึงรูปแบบการสนทนาทั่วไปไปจนถึงการเขียนเรียงความที่เป็นทางการ นอกจากนี้ สามารถโต้ตอบกับ ChatGPT เพื่อฝึกการเขียนในบริบทการสนทนา ซึ่งสามารถช่วยพัฒนาความคิดเป็นภาษาอังกฤษโดยมีเทคนิคดังนี้

5.2.1 การฝึกสร้างประโยค โดยพิมพ์คำหรือวลีแล้วให้ Chat GPT ใช้คำศัพท์ดังกล่าว ในประโยคได้ คำหรือวลีถูกนำมาใช้ในบริบทอย่างไร ซึ่งสามารถพัฒนาทักษะการสร้างประโยคต่าง ๆ ได้

5.2.2 ฝึกเขียนย่อหน้า สามารถเขียนย่อหน้าในหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งและให้ Chat GPT ดำเนินการเขียนย่อหน้า ทำให้เกิดแนวทางในการพัฒนาแนวคิดและจัดระเบียบข้อมูลในย่อหน้าได้

5.2.3 ฝึกเขียนเรียงความ สามารถใช้ Chat GPT เพื่อสร้างเรียงความในหัวข้อเฉพาะ ได้ วิธีนี้สามารถทำหน้าที่เป็นต้นแบบสำหรับวิธีจัดโครงสร้างเรียงความ วิธีพัฒนาข้อโต้แย้ง และวิธีเขียนคำนำและบทสรุป ค้นหาหัวข้อเช่นการเขียนเรียงความ IELTS

5.2.4 การเขียนความคิดเห็น แม้ว่า Chat GPT จะไม่สะท้อนความคิดเห็นตามความหมายเดิม แต่ผู้เรียนใช้ความคิดเห็นดังกล่าวเพื่อสร้างทางเลือกอื่นได้ เช่น เขียนประโยคหรือย่อหน้าแล้วให้ Chat GPT เขียนเรียบเรียงใหม่ได้ วิธีนี้ช่วยให้คุณมีวิธีต่าง ๆ ในการแสดงออกถึงความคิดเห็นเดียวกัน ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการเขียนของคุณได้ (Joe Getto, 2023)

5.3 การพูด คำศัพท์ที่ใช้บ่อยที่สุดในการพูด สร้างเรื่องราวโดยใช้คำเหล่านี้ และเรียนรู้วิธีการแยกคำออกเป็นเสียง นอกจากนี้ การออกเสียงและสำเนียง ตลอดจนจรรยาบรรณในการปรับปรุง การพูด

5.4 การฟัง การฟังเป็นเรื่องยาก และการเรียนรู้วิธีพัฒนาทักษะการฟัง สิ่งที่ต้องพิจารณา ขณะฟังและเทคนิคการฟังของเด็กทารก



วิธีใช้ ChatGPT เพื่อฝึกการฟัง แม้ว่า ChatGPT จะไม่มีคุณลักษณะในการอ่านออกเสียงตามข้อความ แต่สามารถนำเครื่องมือแปลงข้อความเป็นคำพูด (TTS) ให้เป็นภาษาพูดได้ นอกจากนี้ยังมีเครื่องมือแปลงข้อความเป็นคำพูด (TTS) อื่น ๆ มิให้ใช้ไม่คิดค่าใช้จ่าย โดยสามารถออกเสียงเป็นอ่านออกเสียงข้อความที่สร้างโดย Chat GPT ด้วยเสียงและสำเนียงที่หลากหลาย ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลมากมายสำหรับการฝึกฟัง การฝึกด้วย ChatGPT มีเทคนิคดังต่อไปนี้

1. ใช้ ChatGPT เพื่อสร้างข้อความ บทสนทนา เรื่องราว คำอธิบาย หรือประโยครูปแบบอื่น ๆ ที่อยากฝึกฟัง
2. คัดลอกข้อความที่สร้างขึ้น
3. วางข้อความลงในเครื่องมือ TTS และฟังเสียง
4. ทำความเข้าใจเนื้อหาด้วยการฟังอย่างเดียว ปรับความเร็วของเครื่องมือ TTS เพื่อให้ฝึกฟังในระดับต่าง ๆ ได้มากขึ้นหรือน้อยลง

ด้วยการใช้เครื่องมือ TTS กับ Chat GPT สามารถสร้างสตรึมสื่อการฟังที่กำหนดเองได้อย่างหลากหลาย สร้างข้อความในหัวข้อที่สนใจตามระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษของผู้เรียน และฟังได้ในขณะที่ต้องการทำความเข้าใจเนื้อหา

การปรับปรุงการออกเสียงและความเข้าใจสำเนียง

การฟังภาษาอังกฤษที่พูดยังเป็นวิธีที่ดีในการพัฒนาการออกเสียงอีกด้วย คำและประโยคควรมีการออกเสียงอย่างไรและพยายามเลียนแบบ เหมือนมีรูปแบบการออกเสียงที่ใช้ได้ตลอดเวลาที่ต้องการ นอกจากนี้ ด้วยการใช้เสียงและสำเนียงที่แตกต่างกันในเครื่องมือ TTS ผู้เรียนเรียนรู้สำเนียงภาษาอังกฤษที่หลากหลายได้ ช่วยปรับปรุงความเข้าใจสำเนียงการพูด ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของทักษะการฟัง ตัวอย่างเช่น การฟังข้อความเป็นภาษาอังกฤษแบบอเมริกัน จากนั้นภาษาอังกฤษแบบอเมริกันและภาษาอังกฤษแบบออสเตรเลีย โดยมีการฝึกดังนี้

1. สร้างข้อความโดยใช้ Chat GPT เช่น บทสนทนาหรือรายการประโยค
2. ใช้เครื่องมือ TTS เพื่อฟังข้อความ
3. ทำซ้ำแต่ละประโยคหลังจากที่ได้ยิน พยายามเลียนแบบการออกเสียงและน้ำเสียงให้ใกล้เคียงที่สุด

5.5 การอ่าน การอ่านอย่างเป็นธรรมชาติและอ่านอย่างเพลิดเพลินด้วย ChatGPT เพื่อพัฒนาภาษาอังกฤษ โดยผู้เรียนได้รับหัวข้อแนะนำจาก ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านให้ดีขึ้น การอ่านเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้ภาษา ช่วยพัฒนาคำศัพท์ เข้าใจโครงสร้างประโยค และเข้าใจถึงความแตกต่างของภาษาอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น เมื่อพูดถึงภาษาอังกฤษ ทักษะการอ่านถือเป็นสิ่งสำคัญเนื่องจากภาษามีวรรณกรรมมากมายและการใช้ภาษาอังกฤษอย่างกว้างขวางในสื่อระดับโลก โดยมี



วิธีใช้ Chat GPT สำหรับการอ่านแบบลีนไหลดต่อเนื่องและแบบเข้มข้น ตามด้วยกิจกรรมเฉพาะเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจของคุณ

1. การใช้ Chat GPT เพื่อการอ่านแบบกว้าง การอ่านแบบต่อเนื่อง การอ่านแบบต่อเนื่อง การอ่านแบบกว้างขวาง เพื่อให้เข้าใจเรื่องราว และใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน การอ่านอย่างกว้างขวางเป็นเรื่องเกี่ยวกับการอ่านเพื่อความเพลิดเพลิน วัตถุประสงค์คือเพื่ออ่านข้อความจำนวนมากในระดับที่สะดวกสบายเพื่อเพิ่มการเข้าถึงภาษาของคุณ Chat GPT ช่วยให้อ่านอย่างละเอียดในลักษณะที่น่าดึงดูด หลากหลาย และปรับให้เหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียน ประการแรก ใช้ Chat GPT เพื่อสร้างข้อความในหัวข้อที่สนใจได้ อาจเป็นอะไรก็ได้ตั้งแต่คำอธิบายสถานที่แปลกใหม่ สรุปเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ การอภิปรายเกี่ยวกับปรากฏการณ์ทางวิทยาศาสตร์ หรือเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์ เริ่มต้นด้วยข้อเท็จจริงที่สนุก ๆ เกี่ยวกับหัวข้อที่ประทับใจโดยพิมพ์คำถามว่า “กรุณาเขียนข้อเท็จจริงสนุก ๆ เกี่ยวกับ... 10 ข้อพร้อมคำอธิบายสั้น ๆ เรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษพร้อมข้อเท็จจริงสนุก ๆ แบบสุ่มได้ที่นี่” หรือระบุข้อความที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อต่าง ๆ ที่ต้องการอ่าน ตัวอย่างประโยคคำถาม “คุณช่วยอธิบายได้ไหมว่าการไปแกรนด์แคนยอนเป็นอย่างไร” หรือ “คุณช่วยเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับนักประวัติศาสตร์การเดินทางข้ามเวลาให้ฉันฟังได้ไหม” แบบจำลองจะสร้างคำตอบว่า คุณสามารถอ่านได้ในยามว่าง การใช้ Chat GPT เพื่อการอ่านแบบกว้าง โดยมีเทคนิคดังนี้

1.1 ควบคุมความซับซ้อนของข้อความได้ หากภาษายากเกินไป ทำให้ภาษานั้นง่ายขึ้นได้ ตัวอย่างเช่น “คุณช่วยอธิบายเรื่องนั้นด้วยคำที่ง่ายกว่านี้ได้ไหม” ในทางกลับกัน หากอยากให้มีระดับยากขึ้น สามารถเพิ่มภาษาที่ซับซ้อนได้

1.2 ความหลากหลายของสไตล์และประเภทที่สามารถสร้างได้ คุณสามารถขอข้อความในรูปแบบของรายงานข่าว โปสต์ในบล็อก บทความทางวิทยาศาสตร์ เทพนิยาย และอื่น ๆ ความหลากหลายนี้ไม่เพียงแต่ทำให้การอ่านน่าสนใจมากขึ้นเท่านั้น แต่ยังทำให้คุณได้สัมผัสกับภาษาและโทนเสียงที่แตกต่างกันอีกด้วย นอกจากนี้ คุณสามารถใช้ Blinkist เป็นโปรแกรมที่ช่วยในอ่านและฟังในรูปแบบย่อ จากนั้นใช้เพื่อสร้างหัวข้อสำหรับการพูดและการเขียนด้วย Chat GPT

2. การใช้ Chat GPT เพื่อการอ่านแบบเข้มข้น การอ่านแบบเข้มข้นเกี่ยวข้องกับการอ่านข้อความขนาดสั้นอย่างถี่ถ้วนโดยมีจุดประสงค์เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาอย่างถ่องแท้ มักใช้เพื่อศึกษาข้อความที่ซับซ้อนซึ่งมีคำศัพท์หรือโครงสร้างที่ไม่คุ้นเคย Chat GPT ช่วยให้ฝึกการอ่านแบบเข้มข้นได้ โดยขอให้โมเดลสร้างข้อความในหัวข้อเฉพาะ จากนั้นจึงศึกษาข้อความเหล่านั้นอย่างละเอียด ตัวอย่างเช่น สามารถขอให้แบบจำลองอธิบายแนวคิดที่ซับซ้อน เช่น “ทฤษฎีสัมพัทธภาพ” หรือ “กระบวนการสังเคราะห์ด้วยแสง” เมื่อสร้างข้อความแล้ว คุณสามารถอ่านได้ซ้ำ ๆ โดยใช้เวลานับนา



คำหรือวลีที่ไม่คุ้นเคย คุณยังสามารถขอให้แบบจำลองชี้แจงข้อความบางส่วนที่ไม่เข้าใจได้ (Joe Getto, 2023)

นอกจากนี้ ChatGPT เป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความเข้าใจได้ หลังจากอ่านข้อความแล้ว การสรุปด้วยคำพูดและให้แบบจำลองยืนยันว่าความเข้าใจว่าถูกต้องหรือไม่ ตัวอย่างเช่น “ฉันเข้าใจจากข้อความที่ว่า การสังเคราะห์ด้วยแสงเป็นกระบวนการที่พืชเปลี่ยนแสงแดดให้เป็นพลังงานที่ต้องใหม่” จากนั้นแบบจำลองจะสามารถให้ข้อเสนอแนะ ซึ่งช่วยให้วัดความเข้าใจของผู้เรียนได้

โดยสรุป ChatGPT พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในด้านต่าง ๆ ทั้งคำศัพท์ การเขียน การพูด การฟัง และการอ่าน และสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้อจำกัดของการใช้ ChatGPT

แม้ว่า ChatGPT เป็นระบบแชทบอทที่ใช้ AI ที่ประโยชน์มาก แต่ก็ยังมีข้อจำกัดบางประการ สามารถให้คำตอบตามข้อมูลที่ได้รับการฝึกอบรมเท่านั้น ChatGPT ไม่ใช่เครื่องมือค้นหา ดังนั้นจึงไม่สามารถค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตได้ แต่จะใช้ข้อมูลที่เรียนรู้จากข้อมูลการฝึกอบรมเพื่อสร้างการตอบสนอง ทำให้เกิดข้อผิดพลาด ดังนั้นเอาต์พุตทั้งหมดควรได้รับการตรวจสอบข้อเท็จจริงเพื่อความถูกต้องและทันเวลา แชทบอทอาจไม่สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกหรือเข้าใจบริบทหรือความแตกต่างในการสนทนาได้ เช่นเดียวกับเครื่องมือ AI ทั้งหมด แวดวงทางธุรกิจควรตระหนักถึงความหมายที่ทำให้เกิดการตีความที่ผิดพลาด หากข้อมูลที่ฝึก ChatGPT นั้นมีอคติ คำตอบที่บอทให้มากจะมีอคติเช่นกัน จึงมีความจำเป็นต้องตรวจสอบผลลัพธ์จากแชทบอทเพื่อให้แน่ใจว่าไม่มีอคติและเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

ข้อเสียของการใช้ ChatGPT คืออะไร

1. ขาดความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ความซื่อสัตย์ทางวิชาการเป็นข้อกังวลหลักในการใช้ ChatGPT ในระดับอุดมศึกษา นักการศึกษาหลายคนเชื่อว่า การใช้ ChatGPT ในการเขียนงานจะส่งเสริมการโกงและการลอกเลียนแบบเท่านั้น เนื่องจาก ChatGPT สร้างการตอบสนองอย่างรวดเร็ว ความสามารถของผู้เรียนในการระดมความคิด คิดอย่างมีวิจารณญาณ และความคิดสร้างสรรค์ในคำตอบจึงลดลง

2. ให้ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง ข้อมูลที่ ChatGPT ให้มาอาจดูน่าเชื่อถือและเขียนได้ดี แต่ขาดข้อมูลเชิงลึกและอาจไม่ถูกต้องเสมอไป อาจเป็นเรื่องยากที่จะตรวจสอบได้อย่างแน่ชัดว่าส่วนใดของข้อมูลไม่ถูกต้องตามความเป็นจริง สิ่งนี้อาจส่งผลเสียต่อประสบการณ์การเรียนรู้และทักษะการตัดสินใจของผู้เรียน



3. การตอบสนองแบบเอนเอียง แชนบอท AI ได้รับการฝึกฝนบนชุดข้อมูลขนาดใหญ่ หากชุดข้อมูลมีอคติ มีโอกาสที่คำตอบบางส่วนที่สร้างโดย Chat GPT จะมีอคติ อคติเหล่านี้เป็นอันตรายและอาจขยายการเลือกปฏิบัติต่อคนบางกลุ่ม และสร้างสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีต่อสุขภาพ

4. ความรู้ที่มีจำกัด แม้ว่า ChatGPT จะได้รับการฝึกอบรมเกี่ยวกับข้อมูลจำนวนมาก แต่ก็ยังมีข้อมูลบางอย่างที่ไม่สามารถเข้าถึงได้ ด้วยเหตุนี้จึงอาจไม่สามารถให้คำตอบที่ดีเกี่ยวกับหัวข้อเฉพาะได้ นอกจากนี้ยังอาจไม่ทราบถึงพัฒนาการล่าสุดในด้านต่าง ๆ

5. ไม่สามารถทำงานหลายอย่างพร้อมกันและเข้าใจบริบทได้ ChatGPT ทำงานได้เพียงงานเดียวและตอบแบบสอบถามได้ครั้งละ 1 รายการเท่านั้น หากผู้เรียนถามคำถามหลายข้อในแต่ละครั้ง ChatGPT อาจประสบปัญหาในการจัดลำดับความสำคัญและชะลอตัวลงโดยไม่ตอบคำถามทั้งหมด

6. นอกจากนี้ ChatGPT ยังพบว่าเป็นการยากที่จะเข้าใจบริบทและความแตกต่างของภาษามนุษย์ ตัวอย่างเช่น หากผู้เรียนใช้อารมณ์ขันหรือการเสียดสีในคำถาม ChatGPT อาจไม่เข้าใจเรื่องนั้นและให้คำตอบที่ไม่เกี่ยวข้อง

7. ขาด ความฉลาดทางอารมณ์ (EI) ความฉลาดทางอารมณ์ (EI) มีบทบาทสำคัญในสถานศึกษา นักการศึกษาที่เป็นมนุษย์สามารถเข้าใจอารมณ์ของนักเรียนและตอบสนองตามนั้น นักการศึกษาสามารถให้การสนับสนุนทางอารมณ์ในช่วงเวลาที่ท้าทายได้ ไม่ใช่กรณีของแชทบอทเหมือนอย่าง ChatGPT ที่ไม่มี EI และไม่สามารถเข้าใจอารมณ์ของมนุษย์ได้ แม้ว่าผู้เรียนจะดูเหมือนมีความเห็นอกเห็นใจ แต่ผู้เรียนไม่สามารถตอบสนองต่ออารมณ์ที่ซับซ้อนของมนุษย์ได้อย่างเหมาะสม

ประโยชน์ของการฝึกภาษาอังกฤษกับ ChatGPT

1. การใช้ ChatGPT เป็นระบบเปิด ซึ่งพร้อมไปด้วยฟีเจอร์ที่สนับสนุนอย่างหลากหลาย ทำให้ฝึกพูดภาษาอังกฤษพร้อมข้อเสนอแนะแบบเรียลไทม์ มีแหล่งข้อมูลฟรีมากมายบนอินเทอร์เน็ต

2. การใช้ ChatGPT ช่วยให้ฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยฝึกได้ตลอด 24 ชั่วโมง ทุกที่ตามที่คุณเรียนมีเวลาศึกษาด้วยตนเอง เป็นเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่สนับสนุนซึ่งจะช่วยเพิ่มความมั่นใจในขณะที่พูดภาษาอังกฤษ ช่วยเพิ่มคำศัพท์และไวยากรณ์โดยการให้ข้อเสนอแนะแบบเรียลไทม์

3. เพิ่มการมีส่วนร่วม ChatGPT สามารถช่วยให้คุณมีส่วนร่วมที่เพิ่มขึ้นได้ ด้วยการให้ Chat GPT สามารถมอบประสบการณ์เชิงโต้ตอบและน่าสนใจให้กับผู้เรียนได้มากขึ้น

4. เวลาตอบสนองที่รวดเร็ว การตอบสนองที่รวดเร็ว GPT สามารถตอบกลับข้อความของคุณได้ทันที ทำให้การสนทนาแบบเรียลไทม์เป็นเรื่องง่ายสำหรับผู้เรียน



5. รองรับภาษาต่าง ๆ ChatGPT มีประโยชน์สำหรับบุคคลและธุรกิจที่ต้องการสื่อสารกับผู้พูดภาษาอื่น เนื่องจาก OpenAI ทำงานบนโมเดลที่รองรับหลายภาษา GPT มีความสามารถในการเข้าใจภาษาธรรมชาติและตอบสนองในลักษณะที่มีความหมายต่อผู้เรียน จะช่วยแปลการสนทนาเป็นภาษาอื่น ๆ โดยอัตโนมัติ

6. ความเร็วที่เพิ่มขึ้น ซึ่งจะปรับปรุงการใช้งานในการตั้งค่าแบบเรียลไทม์ เช่น แชทบอทและระบบการสนทนา เจ้าหน้าที่ GPT สามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้ใช้พูดและโต้ตอบได้เร็วเท่าไร ผู้ใช้ก็จะพึงพอใจมากขึ้นเท่านั้น สิ่งนี้จะช่วยให้ธุรกิจต่าง ๆ สามารถใช้แชทบอทในหลากหลายช่องทาง รวมถึงเว็บไซต์ แอป และหน้าโซเชียลมีเดีย เพื่อเข้าถึงผู้ชมในวงกว้างขึ้นและให้บริการที่ดีขึ้น ความก้าวหน้านี้ยังช่วยให้สามารถรวมคุณสมบัติการติดตามบทสนทนาที่ซับซ้อนมากขึ้นได้ เป็นผลให้การโต้ตอบกับแชทบอทจะเป็นธรรมชาติและสนุกสนานสำหรับผู้ใช้งานมากขึ้น

7. ปรับปรุงความสามารถ ChatGPT ได้เพิ่มความแม่นยำซึ่ง AI สามารถเข้าใจภาษาธรรมชาติได้ ความสามารถในการตีความที่ได้รับการปรับปรุงช่วยให้นักพัฒนาใช้เทคโนโลยี AI เดียวกันเพื่อสร้างการสนทนาที่สมบูรณ์และซับซ้อนยิ่งขึ้น ด้วยฟีเจอร์ขั้นสูงของ ChatGPT ทำให้แชทบอทสามารถพิจารณาบริบทการสนทนาและพฤติกรรมของผู้ใช้เพื่อให้สามารถเข้าใจและตอบสนองต่อรูปแบบทางภาษาที่ละเอียดอ่อนที่สุดได้อย่างถูกต้อง ด้วยความช่วยเหลือของ ChatGPT องค์กรต่าง ๆ จะสามารถสร้างแชทบอทพลังสูงที่ขับเคลื่อนโดย AI และนำไปใช้ในบริบทที่หลากหลาย

8. ความเข้ากันได้กับเทคโนโลยีอื่น ๆ ChatGPT สร้างขึ้นเพื่อให้ผสมผสานกับโซลูชันการสนทนาอื่น ๆ เช่น บอทและผู้ช่วยเสมือนได้อย่างง่ายดาย ฟังก์ชันนี้มีให้ใช้งานตั้งแต่เวอร์ชัน 7.0 ด้วยเหตุนี้ นักพัฒนาจึงอาจใช้เทคโนโลยีนี้เพื่ออัปเดตโซลูชันบอทที่มีอยู่อย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องลงทุนเวลาหรือเงินมากนัก ความสามารถในการทำงานร่วมกันช่วยให้ธุรกิจสามารถสร้างโซลูชันที่มีอยู่ได้ง่ายขึ้น และสร้างแชทบอทที่ขับเคลื่อนด้วย AI ที่ปรับให้เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและตอบสนองความต้องการของลูกค้าแบบเรียลไทม์ได้ดีขึ้น

9. กรณีการใช้งานที่แม่นยำ บริษัทต่าง ๆ ได้รับประโยชน์จากแอปพลิเคชันใหม่ ๆ มากมาย เนื่องจากอัตราการประมวลผลภาษาธรรมชาติสามารถนำไปใช้กับ Chat GPT ได้เร็วขึ้น ตัวอย่างเช่น ด้วยความช่วยเหลือของอัลกอริทึม AI และเทคโนโลยีแบ็คเอนด์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการดูแลลูกค้าจะสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลความรู้ของลูกค้าได้อย่างรวดเร็ว และตอบสนองต่อคำถามพื้นฐานและซับซ้อนที่ลูกค้าสอบถามมาส่งผลให้เจ้าหน้าที่ฝ่ายสนับสนุนมีความพร้อมมากขึ้นในการให้บริการลูกค้า ในลักษณะที่เป็นประโยชน์ต่อทั้งธุรกิจและลูกค้า การทำให้กระบวนการส่วนใหญ่เป็นอัตโนมัติจะช่วยให้องค์กรสามารถให้บริการลูกค้าได้ตลอด 24 ชั่วโมงโดยใช้ความพยายามเพียงเล็กน้อย



10. ความปลอดภัยและการรักษาความปลอดภัย ChatGPT เสนอการตั้งค่าที่ปลอดภัยและไม่ต่อเนื่องสำหรับผู้ใช้ในการพูดคุย ChatGPT ใช้ AI เพื่อตรวจจับข้อมูลที่น่าจะเป็นอันตราย สแปม และการเซ็นเซอร์ ส่งผลให้พื้นที่ปลอดภัยปราศจากอิทธิพลจากภายนอก เพื่อเป็นมาตรการรักษาความปลอดภัยเพิ่มเติม ChatGPT จะไม่จัดเก็บหรือเปิดเผยข้อมูลที่สามารถระบุตัวตนส่วนบุคคลกับบุคคลที่สามได้ ข้อความทั้งหมดที่ส่งและรับจากผู้ใช้งานจะถูกเข้ารหัสและจัดเก็บไว้ในเครื่อง ทำให้เป็นตัวเลือกที่มีความปลอดภัยสูงสำหรับลูกค้าที่จะใช้ในกรณีที่มีข้อสงสัยใด ๆ

11. ปรับปรุงการเข้าถึงการศึกษา ChatGPT ปรับปรุงการเข้าถึงการศึกษาโดยการจัดอุปสรรคสำหรับคนพิการและผู้ที่ไม่ใช่ภาษาอังกฤษ ตัวอย่างเช่น ChatGPT สามารถพูดคำตอบของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นได้ นอกจากนี้ยังสามารถสรุปหัวข้อหรือแนวคิดจากหลักสูตรสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้อีกด้วย นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนที่มีปัญหาในการพิมพ์หรือใช้แป้นพิมพ์สามารถพูดคำถามของตนได้ นอกจากนี้ ChatGPT ยังสามารถแปลเนื้อหาภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนเป็นภาษาที่ผู้เรียนคุ้นเคย จึงทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาหลักสูตรได้อย่างง่ายดาย

12. ช่วยทำการบ้าน ในสถานการณ์แบบดั้งเดิม ผู้เรียนค้นหาหนังสือเรียนและอินเทอร์เน็ตเพื่อหาสื่อที่ได้รับมอบหมายที่เกี่ยวข้อง ซึ่งแตกต่างจากสิ่งนี้ ChatGPT ช่วยประหยัดเวลาและทำให้การมอบหมายงานง่ายขึ้น เมื่อผู้เรียนพิมพ์คำถามที่อาจารย์มอบหมาย ChatGPT จะตอบพร้อมคำอธิบายและตัวอย่าง ช่วยให้ผู้เรียนมีทางเลือกอื่นในการตอบคำถามที่ได้รับมอบหมาย นอกจากนี้ยังมีมิวลิ คำศัพท์ และโครงสร้างประโยคทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับบริบทเฉพาะ และส่งผลให้ทักษะด้านคำศัพท์และการเขียนทางวิชาการของผู้เรียนดีขึ้น

13. ให้ความช่วยเหลือแก่นักการศึกษา การใช้ ChatGPT ในระดับอุดมศึกษาสามารถช่วยอาจารย์ได้หลายวิธี ดังนี้ สามารถพัฒนาแผนการสอนที่ครอบคลุมสำหรับหลักสูตรได้ สามารถสร้างคำถามได้หลากหลาย เช่น MCQ จริงและเท็จ กรอกข้อมูลในช่องว่าง ฯลฯ สำหรับการทดสอบในชั้นเรียนหรือแบบทดสอบ สามารถวิเคราะห์งานของผู้เรียนและช่วยอาจารย์ในการให้คะแนนและให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์ โดยสามารถให้การเข้าถึงลิงก์ที่มีทรัพยากรทางการศึกษาเพิ่มเติมสำหรับหลักสูตร โดยสามารถเสนอเคล็ดลับและคำแนะนำในการเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและลดพฤติกรรมที่ยุ่งยากในห้องเรียน

14. ปรับเปลี่ยนการเรียนรู้ในความถนัดของผู้เรียน ChatGPT สามารถเข้าใจรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมอบประสบการณ์การเรียนรู้แบบเฉพาะตัว สามารถวิเคราะห์ผลการเรียนของผู้เรียนและโครงสร้างหลักสูตรให้ตรงตามความต้องการได้



ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างสะดวกสบายและเข้าใจแนวคิดที่ซับซ้อนได้อย่างทั่วถึงผ่าน Chat GPT ทำให้เข้าถึงเนื้อหาทางการศึกษาเพิ่มเติมได้อย่างรวดเร็วด้วยการโต้ตอบกับงานวิจัยแบบ ข้อความหรือสื่อการเรียนรู้ผ่าน ChatGPT

นอกจากนี้ สามารถปรับปรุงคุณภาพของบทความทางวิชาการได้ด้วยความช่วยเหลือจาก ความคิดเห็นที่เป็นรายบุคคลและเป็นส่วนตัวจาก ChatGPT

15. ช่วยในการเตรียมสอบ เมื่อใกล้สอบ ChatGPT สามารถช่วยผู้เรียนเตรียมความพร้อมได้ สามารถสรุปบันทึกในชั้นเรียนโดยเน้นคำศัพท์สำคัญได้ สามารถช่วยให้สร้างคำตอบที่เหมาะสมที่สุด สำหรับคำถามที่สำคัญได้ นอกจากนี้ยังสามารถสร้างคำถามฝึกหัดเพื่อช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงจุด แข็งและจุดอ่อนของตนเองตามเนื้อหาสาระ (Snehnath Neendoor, 2023)

บทสรุป

การใช้ ChatGPT ในการเรียนรู้ภาษา โดยการสร้างข้อความรูปแบบพื้นฐานและรูปแบบ ซับซ้อนได้ การเขียนชิ้นงาน โดยฝึกทั้งการสนทนาและการเขียนเรียงความ การฝึกใช้ไวยากรณ์ และ คำศัพท์ และสร้างสถานการณ์จำลองที่มีลักษณะตามความสนใจ

การสร้างบทความ เรื่องราว การเขียนเรียงความ เป็นต้น โดยสามารถกำหนดความยาว ระดับความยากของภาษาและระดับคำศัพท์ ภาษาทางการและไม่เป็นทางการ การเขียนกาลวจาก การเขียนที่ผันแปรตามประธาน การประเมิน สามารถออกข้อสอบเป็นข้อเขียน ถูกผิด และแบบเติม คำ สร้างโครงสร้างการเขียนตอบคำถาม

ความหลากหลายของชิ้นงาน การสร้างระดับความยาก ความยาก คำที่ใช้บ่อย การสร้าง ข้อความที่มีความแตกต่างกัน การเขียนอีเมลล์ระดับที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ และสามารถ เปรียบเทียบข้อแตกต่างได้ การเขียนข้อความโดยใช้ไวยากรณ์ใหม่ ๆ และใช้ ChatGPT ในการอธิบาย ว่าทำไมต้องใช้ subjunctive แบบนี้

การใช้ ChatGPT ในการสร้างคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ อธิบายแนวคิดของไวยากรณ์และ การฝึกปฏิบัติ การเติมคำศัพท์ในช่องว่างที่สอดคล้องกับกิจกรรมที่มีในข้อความ

การสร้างบทสนทนาตามหัวข้อและสถานการณ์ต่าง ๆ การเขียนบทสนทนาในแต่ละบริบท เพื่อฝึกการสร้างคำศัพท์ การใช้ ChatGPT ให้มีการใช้ภาษาที่มีความเป็นธรรมชาติ การใช้ ChatGPT ในการแยกแยะข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์ในระหว่างการสนทนาและอธิบายสิ่งใดที่ผิดพลาดทางไวยากรณ์ใน การสื่อสารด้วยการพูด การตรวจสอบไวยากรณ์โดยใช้ ChatGPT

การออกแบบการโต้ตอบการสนทนากับผู้เรียนใน ChatGPT นี้สามารถทำได้โดยใช้สื่อ คำศัพท์ที่จัดเตรียมชุดแบบฝึกหัดตามคะแนนที่ได้รับ การออกแบบส่วนประกอบฐานความรู้สำหรับ



การนำเสนอข้อมูลและคำถามในระดับต่าง ๆ เช่น บล็อกและการ์ด สามารถสร้างได้ด้วยเครื่องมือสร้างบอท Chatfuel ในเมนู AI Rule โดยใช้วิธีการเชื่อมต่อแบบส่งต่อ จากการวิเคราะห์ผลการทดสอบ ChatGPT มีความแม่นยำถึง 100% ในด้านความแม่นยำในการตอบคำถามการนำเสนอตามคะแนนและระดับด้วยวิธี Organizing Practice Items (OEI) โดยใช้ Messenger ในการนำเสนอสื่อและรายการตอบคำถามด้วย วิธี OEI ตามระดับหรือคะแนนที่นักศึกษาได้รับ

บทสรุป แม้ว่า ChatGPT เป็นระบบแชทบอทที่ใช้ AI ที่ประโยชน์มาก แต่ก็มีข้อจำกัดบางประการ สามารถให้คำตอบตามข้อมูลที่ได้รับการฝึกอบรมเท่านั้น ChatGPT ไม่ใช่เครื่องมือค้นหา ดังนั้นจึงไม่สามารถค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตได้ แต่จะใช้ข้อมูลที่เรียนรู้จากข้อมูลการฝึกอบรมเพื่อสร้างการตอบสนอง ทำให้เกิดข้อผิดพลาด ดังนั้นเอาต์พุตทั้งหมดควรได้รับการตรวจสอบข้อเท็จจริงเพื่อความถูกต้องและทันเวลา แชทบอทอาจไม่สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกหรือเข้าใจบริบทหรือความแตกต่างในการสนทนาได้ เช่นเดียวกับเครื่องมือ AI ทั้งหมด แวดวงทางธุรกิจควรตระหนักถึงความหมายที่ทำให้เกิดการตีความที่ผิดพลาด หากข้อมูลที่ฝึก ChatGPT นั้นมีอคติ คำตอบที่บอทให้มาก็จะมีอคติเช่นกัน จึงมีความจำเป็นต้องตรวจสอบผลลัพธ์จากแชทบอทเพื่อให้แน่ใจว่าไม่มีอคติและเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

การติดตามข้อมูลที่ทันสมัยและอัปเดต สามารถติดตามได้จากจดหมายข่าวของฉัน Twitter, LinkedIn และ YouTube และหนังสือ 'ทักษะในอนาคต: ทักษะ 20 ประการและ ความสามารถที่ ต้องมีเพื่อประสบความสำเร็จในโลกดิจิทัล' และ 'Business Trends in Practice ที่เพิ่งคว่ำรางวัล Business Book of the Year ประจำปี 2022'

ข้อเสนอแนะ

ChatGPT จะปรับบทเรียนให้เหมาะสมกับความต้องการและเนื้อหาเฉพาะ ทำให้การใช้คำศัพท์และการใช้ไวยากรณ์ได้ดีขึ้น สามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลาหากคุณมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ บ้าน ที่ทำงาน หรือระหว่างเดินทาง

ลักษณะลูกเล่นของ ChatGPT ทำให้สนทนากับคนได้อย่างเป็นธรรมชาติ สามารถฝึกทักษะทักษะการพูดและการฟัง พัฒนาคำศัพท์ มีแบบฝึกหัดและคำแนะนำที่หลากหลายเพื่อช่วยให้ฝึกฝนความสามารถในการเขียน เพิ่มคำศัพท์ และเพิ่มพูนความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษโดยรวมแล้ว

1. การสร้างประโยคคำถามด้วยวิธีการที่หลากหลาย และปรับระดับโครงสร้างประโยค เช่น คุณสามารถร้องขอเช่น “คุณทำให้ง่ายขึ้นได้ไหม” “คุณช่วยเขียนข้อความนี้ใหม่สำหรับระดับ A2 ได้ไหม” หรือ “เขียนใหม่โดยใช้คำศัพท์ C2” เป็นต้น



การตั้งเป้าหมายสำหรับ C1 และ Beyond การยกระดับผู้ใช้ภาษาอิสระ (B2) ไปสู่ผู้ใช้ที่เชี่ยวชาญ ในระดับ (C1) ต้องมีความสามารถในการเข้าใจข้อความที่ยาวและซับซ้อนและเข้าใจความหมายโดยนัยในเนื้อหาเหล่านั้น และแสดงความคิดเห็นได้อย่างคล่องแคล่วและเป็นธรรมชาติ เพื่อให้พัฒนาได้ถึงระดับ C1 ผู้ที่อยู่ในระดับ C1 เป็นภาษาอังกฤษ สามารถเข้าใจข้อความที่ยาวและซับซ้อนได้หลากหลาย และเข้าใจความหมายโดยนัยได้ สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างคล่องแคล่วและเป็นธรรมชาติโดยไม่ต้องค้นหาสำนวนที่ชัดเจนมากนัก สามารถใช้ภาษาได้อย่างยืดหยุ่นและมีประสิทธิภาพเพื่อวัตถุประสงค์ทางสังคม วิชาการ และวิชาชีพ

2. ควรใช้บล็อกการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เว็บไซต์ และแพลตฟอร์ม อีบุ๊ก รวมถึงแหล่งเรียนรู้ที่สามารถให้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ เนื่องจากจะขาดความถูกต้องจากการตีความจากบริบทต่าง ๆ ที่มีความแตกต่างทางไวยากรณ์หรือภาษาศาสตร์ และเพิ่มพูนความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษ การสอบถาม ChatGPT ถึงแหล่งที่มาด้วยลิงค์ของเว็บไซต์ สามารถตรวจสอบลิงค์ของแหล่งที่มาเพื่อให้เกิดความถูกต้อง หรือ Google เพิ่มตัวในหัวข้อดังกล่าว แน่ใจว่าถูกต้องเป็นวิธีที่มีประโยชน์ เพื่อให้แน่ใจว่าคุณกำลังเรียนรู้ข้อมูลที่ถูกต้อง (Exam Revision, Study Apps.,2023)

เอกสารอ้างอิง

- Azizul Hakim. (2023). **A Comprehensive Guide to Learning English with Chat-GPT**. Retrieve on 21 August 2023, from https://englishfinders.com/how-to-learn-english-with-chat-gpt/#google_vignette
- Conor. (2023). **5 Ways to Learn English with ChatGPT**. Retrieve on 21 August 2023, from <https://oneminuteenglish.org/en/learn-english-chat-gpt/>
- Clevertab. (2013). **Introduction to Natural Language Processing (NLP)**. Retrieve on 31 August 2023, from <https://clevertap.com/blog/natural-language-processing/>
- Exam Revision, Study Apps. (2023). **ChatGPT for Studying: How to use the AI-powered chatbot to learn anything you want**. Retrieve on 25 September, 2023, from <http://https://www.studysmarter.co.uk/magazine/chatgpt-for-studying/>
- Gertner, Jon. (2023). "Wikipedia's Moment of Truth". **The New York Times Magazine**. Retrieve on July 19, 2023 from the original on July 20, 2023.
- Joe Getto. (2023). **Chat GPT for Language Learning**. Retrieved on August 14, 2023 from <https://www.linkedin.com/pulse/how-use-chatgpt-language-learning-joe-gatto/>



- Hu, Krystal (2023). “ChatGPT sets record for fastest-growing user base – analyst note”. **Reuters**. Archived from the original on February 3, 2023. Retrieved on June 3, 2023.
- Liu, G., & Ma, C. (2023, in press). *Measuring EFL learners’ use of ChatGPT in informal digital learning of English based on the technology acceptance model*. **Innovation in Language Learning and Teaching**, 1-18.
- Marcel Pikhart. (2020). *Intelligent information processing for language education: The use of artificial intelligence in language learning apps*. **Procedia Computer Science** 176 (2020), 1412–1419.
- M Sarosa¹, M Kusumawardani, A Suyono and M H Wijaya. Developing a social media-based Chatbot for English learning. The 1st Annual Technology, *Applied Science and Engineering Conference IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering* 732 (2020) 012074. IOP
- Y.K. Dwivedi et al. (2023). Opinion Paper: “So what if ChatGPT wrote it?” *Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges and implications of generative conversational AI for research, practice and policy*. **International Journal of Information Management**, 71 (August 2023), 1412-1419. 102642.
- Publishing. **IOP Conference Series: Materials Science and Engineering**. <http://doi:10.1088/1757-899X/732/1/012074>. Gothenburg, Sweden, Oct 8 – 12, 2023.
- Snehnath Neendoor. (2023). **ChatGPT: Pros and Cons of Using ChatGPT in Higher Education**. Retrieve on 20 September, 2023, from <https://www.hurix.com/chatgpt-pros-and-cons-of-using-chatgpt-in-higher-education/>
- “Transformer: A Novel Neural Network Architecture for Language Understanding”.. Retrieved on August 14, 2023 from ai.googleblog.com.
- Varanasi, Lakshmi. (2023). “ChatGPT creator OpenAI is in talks to sell shares in a tender offer that would double the startup's valuation to \$29 billion”. **Insider**. Archived from the original on January 18, 2023. Retrieved on January 18, 2023.
- “What's the next word in large language models?”. **Nature Machine Intelligence**. 5 (4): 331–332. Retrieved on June 10, 2023 from <https://doi:10.1038/s42256-023-00655-z>. ISSN 2522-5839. S2CID 258302563.



การบริหารความเสี่ยงด้านงบประมาณในโรงเรียนมัธยมศึกษา Budget risk management in secondary schools

ไพรัตน์ ลิ้มปองทรัพย์¹, พล.ร.ต.หญิง สุภัทรา เอื้อวงศ์²

¹บัณฑิตวิทยาลัยศึกษาศาสตร์/มหาวิทยาลัยสยาม, โรงเรียนเบญจมราชาลัย ในพระบรมราชูปถัมภ์,

E-mail: pirat.lim@br.ac.th

²บัณฑิตวิทยาลัยศึกษาศาสตร์/มหาวิทยาลัยสยาม, มหาวิทยาลัยสยาม, E-mail: supathra@siam.edu

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอการบริหารความเสี่ยงด้านงบประมาณในโรงเรียนมัธยมศึกษา เพื่อให้โรงเรียนมัศึกษานำกระบวนการบริหารความเสี่ยงด้านงบประมาณ ไปปรับใช้ในโรงเรียนได้อย่าง เป็นรูปธรรม เป็นการลดปัญหา ข้อผิดพลาดที่จะทำให้โรงเรียนไม่บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยกระบวนการบริหารความเสี่ยงมี 5 ขั้นตอน คือ 1) การกำหนดวัตถุประสงค์ 2) การระบุความเสี่ยง 3) การประเมินความเสี่ยง 4) การจัดการความเสี่ยง และ 5) การรายงานและติดตามประเมินผล ซึ่งการเลือกกระบวนการบริหารความเสี่ยงต้องเลือกให้ตรงกับบริบทของโรงเรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการบริหารความเสี่ยงสูงสุด และขอขยาย/ภารกิจดำเนินงานด้านการบริหารงบประมาณของโรงเรียน ตามกฎกระทรวง กำหนดหลักเกณฑ์ และวิธีการกระจายอำนาจการบริหารและการจัดการศึกษา พ.ศ. 2550 ด้านงบประมาณ มีภาระหน้าที่ 22 อย่างด้วยกัน ประกอบด้วย 6 ด้าน 1) ด้านงานแผนงาน 2) ด้านงานตรวจสอบ 3) ด้านงานระดมทรัพยากร 4) ด้านงานพัสดุ 5) ด้านงานการเงิน และ 6) ด้านงานบัญชี ซึ่งการบริหารความเสี่ยงด้านงบประมาณถือว่าเป็นสิ่งสำคัญเป็นอย่างยิ่งในโรงเรียน เพราะเป็นปัจจัยที่จะนำไปสู่การทุจริตคอร์รัปชันภายในโรงเรียน

คำสำคัญ: การบริหารความเสี่ยง, งานด้านงบประมาณในโรงเรียนมัธยมศึกษา

Abstract

This article presents budget risk management in secondary schools. To enable secondary schools to implement the budget risk management process. can be applied in concrete ways in schools to reduce problems Errors that will prevent the school from achieving its stated objectives. The risk management process has 5steps: 1) setting objectives, 2) risk identification, 3) risk assessment, 4) risk management, and



5) reporting and monitoring and evaluation. The selection of risk management processes must be selected to match the school context. To achieve maximum efficiency and effectiveness in risk management. and the scope/mission of school budget management operations in accordance with the Ministerial Regulations specifying the criteria and methods for decentralizing educational administration and management, B.E. 2007. The budget side has 22 responsibilities, consisting of 6 areas: 1) Planning work 2) audit work, 3) resource mobilization work, 4) supplies work, 5) finance work, and 6) accounting work. Budget risk management is considered to be extremely important in schools. Because it is a factor that will lead to corruption in schools.

Keywords: Risk Management, Budget work in secondary schools

บทนำ

กระทรวงศึกษาธิการได้มีนโยบายแจ้งให้สถานศึกษาปฏิบัติการจัดการบริหารความเสี่ยง อาศัยอำนาจตามมาตรา 12 แห่งพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พุทธศักราช 2546 รวมไปถึงพระราชกฤษฎีกา ว่าด้วยหลักเกณฑ์และวิธีการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี ระเบียบคณะกรรมการตรวจเงินแผ่นดินต่างก็มีความตระหนักในเรื่องของการบริหารความเสี่ยงทั้งสิ้น อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่ากระทรวงศึกษาธิการจะมีนโยบายแจ้งให้สถานศึกษาปฏิบัติการจัดการบริหารความเสี่ยงแล้วก็ตาม แต่การบริหารจัดการในปัจจุบันก็ยังพบว่าการบริหารความเสี่ยงเพียงบางส่วน บางสถานศึกษาไม่ได้จัดทำการบริหารความเสี่ยง และบางสถานศึกษามีการจัดทำการบริหารความเสี่ยงแต่ไม่ครอบคลุมภารกิจของสถานศึกษาทั้งหมด เช่น บริหารความเสี่ยงเฉพาะด้านงบประมาณ และหลักแนวคิดของนักเศรษฐศาสตร์ในปี ค.ศ. 1995 (Economist Intelligence Unit, 1999: 19) ที่มองว่า องค์กรมักจะมองว่าผู้บริหารระดับสูงคอยกำกับดูแลบุคลากรในองค์กรให้เห็นว่าการบริหารความเสี่ยงเป็นงานของทุกคน

พระราชกฤษฎีกาว่าด้วยหลักเกณฑ์ และวิธีการในการบริหารบ้านเมืองที่ดี พ.ศ. 2546 กำหนดให้ส่วนราชการต้องจัดทำแผนปฏิบัติการไว้เป็นการล่วงหน้า จัดให้มีการวิเคราะห์ความเสี่ยงตามหลักธรรมาภิบาล และการจัดทำระบบบริหารความเสี่ยงตามตัวชี้วัดการพัฒนาคุณภาพ การบริหารจัดการภาครัฐประจำปีงบประมาณ กำหนดว่าส่วนราชการต้องมีการวิเคราะห์ และจัดทำแผนบริหารความเสี่ยงตามมาตรฐาน COSO เพื่อเตรียมรองรับการเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้นจากการ



ดำเนินแผนงานโครงการที่สำคัญ ซึ่งต้องครอบคลุมความเสี่ยงด้านธรรมาภิบาล การบริหารความเสี่ยง จึงเป็นส่วนหนึ่งของการบริหารจัดการความปกติ ผลของการบริหารความเสี่ยงจะเป็นการวัด ความสามารถ และดำเนินงานของบุคลากรในสถานศึกษาได้เป็นอย่างดี (เจนเนตร มณีนาถ, 2548: 43) แม้จะมีการกระจายอำนาจการบริหารจัดการไปยังสถานศึกษา และให้ความรู้แก่ผู้บริหาร สถานศึกษา ครู ผู้ที่เกี่ยวข้องแล้ว แต่ก็ยังพบว่า มีผู้กระทำความผิดเกี่ยวกับการบริหารงบประมาณ ของสถานศึกษา ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการ โดยสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากร ทางการศึกษา ได้รวบรวมตัวอย่างของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา พบว่า ผู้บริหาร สถานศึกษา ครู หรือผู้ที่เกี่ยวข้องจะมีการกระทำผิดเกี่ยวกับการบริหารงานด้านงบประมาณของ สถานศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการจัดทำบัญชี การไม่ปฏิบัติตามระเบียบของทางราชการ ไม่ควบคุมดูแล การจัดทำบัญชีของสถานศึกษาให้เป็นปัจจุบัน การนำเงินไปใช้จ่ายไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ การไม่ เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารตามระเบียบพัสดุ และจัดทำบัญชีไม่ตรงกับความเป็นจริง เป็นต้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2555: 63) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการบริหารงบประมาณของสถานศึกษายังไม่มี การบริหารความเสี่ยงที่ชัดเจน ตลอดจนสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้รวบรวม ความเสี่ยงในการปฏิบัติงาน พบว่า มีความเสี่ยงในการจัดซื้อจัดจ้างไม่เป็นไปตามระเบียบ ความเสี่ยง ในการให้และรับของขวัญสินน้ำใจเพื่อหวังความก้าวหน้า ความเสี่ยงในการขอใช้รถของส่วนกลาง ความเสี่ยงในการเบิกค่าตอบแทน ความเสี่ยงในการจัดทำโครงการฝึกอบรม ศึกษาดูงาน ประชุม และ สัมมนา ความเสี่ยงในการจัดหาพัสดุโดยการเอื้อประโยชน์ต่อพวกพ้อง ความเสี่ยงในการใช้ทรัพย์สิน ของทางราชการ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2566: 89)

การบริหารด้านงบประมาณของโรงเรียนเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการบริหารโรงเรียน ซึ่งการ บริหารด้านงบประมาณมีทั้งผลดี และผลเสียต่อผู้บริหาร ซึ่งผลดีของการบริหารงบประมาณ ใน วิทยาลัยจะทำให้นักเรียนมีคุณภาพการศึกษาที่ดี เป็นผลมาจากงบประมาณที่ได้รับการจัดสรรลงสู่ นักเรียนอย่างเต็มที่ และผู้บริหารสามารถเปิดเผยข้อมูลการบริหารงบประมาณได้อย่างโปร่งใส ตรวจสอบได้ ทำงานอย่างมีความสุข และหากบริหารงบประมาณผิดพลาด ไม่ถูกต้องตามระเบียบ จะ ก่อให้ผลเสียต่อผู้บริหารและโรงเรียน ทำให้งบประมาณไม่เพียงพอต่อการบริหารงานตามพันธกิจของ วิทยาลัย ส่งผลให้ไม่บรรลุตามเป้าหมายของโรงเรียน รวมทั้งเกิดการทุจริตคอร์รัปชัน ซึ่งจะเห็นได้จาก ข้อมูลข่าวสารที่ปรากฏตามสื่อในช่องทางต่างๆ นั้นเป็นเพียงบางส่วนเท่านั้นที่เราได้รับรู้ และยังมีอีก จำนวนมากที่เป็นคดีความแต่ไม่ปรากฏเป็นข่าว และยังมีที่สืบสวน สอบสวนไม่ได้อีกมากมาย จะเห็น ว่าผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารด้านงบประมาณโรงเรียนบางคนมีคติความติดตัว ถึงแม้จะเกษียณอายุราชการไปแล้ว คดีความก็ยังไม่หมดอายุความ ต้องคดีใช้คืนเป็นจำนวนมาก ซึ่ง ปัญหาการบริหารงบประมาณที่ผิดพลาด และปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันดังกล่าว เกิดขึ้นจากการ



บริหารความเสี่ยงด้านงบประมาณที่ล้มเหลว ไม่มีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติงาน มีช่องว่างในการทุจริตคอร์รัปชัน ซึ่งการบริหารความเสี่ยงด้านงบประมาณในโรงเรียนมัธยมศึกษาานั้น จะช่วยลดปัญหาการบริหารงบประมาณที่ผิดพลาด และปัญหาทุจริตคอร์รัปชันให้หมดไปหรือลดลงไป สร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารด้านงบประมาณโรงเรียน ซึ่งบทความนี้ จะกล่าวถึงการบริหารความเสี่ยง และงานด้านงบประมาณของโรงเรียนมัธยมศึกษา เพื่อให้ผู้บริหารโรงเรียนมัธยมศึกษา และผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารด้านงบประมาณโรงเรียนมีแนวทางในการบริหารความเสี่ยงด้านงบประมาณของโรงเรียนมัธยมศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม

การบริหารความเสี่ยง

การบริหารความเสี่ยง นับว่าเป็นกระบวนการที่ช่วยลดปัญหา ข้อผิดพลาด ที่จะทำให้องค์กรไม่บรรลุวัตถุประสงค์ ซึ่งมีนักวิชาการ และหน่วยงานได้ให้ความหมายของความเสี่ยงว่า หมายถึง สภาวะการณ์ที่มีความไม่แน่นอน ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้ในอนาคต และอาจมีผลกระทบทั้งทางบวกและ ทางลบ หากเป็นผลกระทบทางบวกจะก่อให้เกิดโอกาสที่ดี หรือช่วยส่งเสริมสนับสนุนให้องค์กรประสบความสำเร็จ หากเป็นผลกระทบทางลบจะก่อให้เกิดความผิดพลาด ความเสียหาย หรือเหตุการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ ทำให้การดำเนินงานขององค์กรไม่ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้จึงจำเป็นต้องศึกษาโอกาสที่จะเกิด (Likelihood) ของเหตุการณ์และผลกระทบ (Impact) ที่จะได้รับ (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2556: 73) และความเสี่ยง หมายถึง เหตุการณ์ที่มีความไม่แน่นอน อาจเกิดขึ้น หรือไม่เกิดขึ้นก็ได้ในอนาคต ซึ่งหากเกิดขึ้นแล้วจะส่งผลกระทบเชิงลบ เกิดความสูญเสีย ความเสียหายต่อความสำเร็จในการบรรลุวัตถุประสงค์ และเป้าหมายขององค์กร (ศูนย์บริหารความเสี่ยง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560: 36) สำหรับความเสี่ยงในความหมายของผู้เขียนแล้ว หมายถึง ปัญหา อุปสรรคข้อผิดพลาดต่างๆ เหตุการณ์ที่มีความไม่แน่นอนที่เกิดขึ้นแล้ว ส่งผลกระทบทำให้องค์กรไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ตลอดจนยังมีการแบ่งประเภทของความเสี่ยงออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1) ความเสี่ยงด้านกลยุทธ์ (Strategic Risk) คือ สภาวะการณ์ไม่พึงประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดแผนกลยุทธ์ และนำไปใช้อย่างไม่เหมาะสม ตลอดจนปัจจัยภายนอกและปัจจัยภายใน ที่ส่งผลกระทบต่อข้อกำหนดกลยุทธ์ หรือการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ 2) ความเสี่ยงด้านปฏิบัติการ (Operational Risk) คือ สภาวะการณ์ไม่พึงประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานทุกขั้นตอน ตลอดจนข้อมูลสารสนเทศด้านการปฏิบัติการ ซึ่งความเสี่ยงนี้มีอิทธิพลต่อการดำเนินงานขององค์กร 3) ความเสี่ยงด้านการเงิน (Financial Risk) คือ สภาวะการณ์ไม่พึงประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกรรมการเงิน โดยอาจมีสาเหตุจากปัจจัยภายในหรือภายนอก อันมีผลต่อองค์กรใน



ด้านความเป็นอยู่ทั้งเชิงบวกและเชิงลบ 4) ความเสี่ยงด้านการปฏิบัติตามกฎระเบียบ ข้อบังคับ (Compliance Risk) คือ สภาวะการณ์ไม่พึงประสงค์อันเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติตามกฎระเบียบ ข้อบังคับ (ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย, 2557: 66) และจำแนกประเภทของความเสี่ยง ออกเป็น 6 ด้าน ดังนี้ 1) ความเสี่ยงด้านกลยุทธ์ คือ ความเสี่ยงที่เกิดจากการกำหนดแผน กลยุทธ์ที่ไม่เหมาะสม หรือความเสี่ยงเกิดจากการนำกลยุทธ์ไปใช้ไม่ถูกต้อง 2) ความเสี่ยงด้านการเงิน คือ ความเสี่ยงเกี่ยวกับการบริหารจัดการด้านการเงิน เช่น ความเสี่ยงเกี่ยวกับการเบิกจ่ายเงินไม่ถูกต้อง การรับเงินไม่ถูกต้อง เป็นต้น 3) ความเสี่ยงด้านการดำเนินงาน คือ ความเสี่ยงที่เกิดจากกระบวนการทำงานที่ไม่มีประสิทธิภาพ หรือไม่มีประสิทธิภาพ 4) ความเสี่ยงด้านการปฏิบัติตามกฎหมาย คือ ความเสี่ยงที่หน่วยงานไม่ปฏิบัติตามกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ หลักเกณฑ์ ประกาศมติคณะรัฐมนตรี รวมถึงกฎ/นโยบาย/คู่มือ/แนวทางการปฏิบัติงานของหน่วยงาน 5) ความเสี่ยงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ คือ ความเสี่ยงที่เกิดจากเทคโนโลยีสารสนเทศ 6) ความเสี่ยงด้านความน่าเชื่อถือขององค์กร คือ ความเสี่ยงที่ส่งผลกระทบต่อชื่อเสียงความเชื่อมั่น และความน่าเชื่อถือขององค์กร (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2566: 98) สำหรับประเภทของความเสี่ยง ผู้เขียนสรุปได้ว่าการจำแนกประเภทของความเสี่ยงจะขึ้นอยู่กับหน่วยงานแต่หน่วยงานแตกต่างกันไป โดยหน่วยงานจะเป็นผู้จำแนกประเภทของความเสี่ยงเอง ไม่มีการกำหนดประเภทของความเสี่ยงที่แน่นอน และยังมีนักวิชาการให้ความหมายของการบริหารความเสี่ยงว่า หมายถึง กระบวนการดำเนินงานต่างๆ ขององค์กรเพื่อลดมูลเหตุและโอกาสที่องค์กรจะเกิดความเสียหายให้อยู่ในระดับที่องค์กรยอมรับได้ โดยมีการประเมิน ควบคุม และตรวจสอบให้เป็นไปอย่างมีระบบโดยคำนึงถึงการบรรลุเป้าหมายขององค์กรเป็นสำคัญ (สมยศ ชี้แจง, 2556: 36) และหมายถึง วิธีจัดการปัจจัยเสี่ยงต่างๆ เพื่อให้สภาวะการณ์ไม่พึงประสงค์ลดลง หรือผลกระทบของสภาวะการณ์ไม่พึงประสงค์ลดลงอยู่ในระดับที่องค์กรยอมรับได้ (Risk Appetite) การจัดการความเสี่ยงต้องมองปัญหาความเสี่ยงแบบ องค์กรวม ดังนั้น การจัดการความเสี่ยงที่เหมาะสมจะต้องอาศัยการมีส่วนร่วมจากผู้บริหารและ ผู้ปฏิบัติการจากทุกระดับร่วมกันพิจารณา เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกันทั่วทั้งองค์กร จึงจะสามารถบริหารจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานปลัดกระทรวงการคลัง, 2563: 57) และหมายถึง กระบวนการซึ่งคณะกรรมการ ผู้บริหารและบุคลากรอื่นๆ ขององค์กรกำหนดขึ้น และนำมาใช้ในการกำหนดกลยุทธ์ทั่วทั้งองค์กร การบริหารความเสี่ยงขององค์กรได้รับการออกแบบมาเพื่อให้สามารถระบุเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้น และส่งผลกระทบต่อองค์กร รวมทั้งจัดการความเสี่ยงนั้นให้อยู่ภายใต้ระดับความเสี่ยงที่องค์กรยอมรับได้ (Risk appetite) เพื่อช่วยทำให้เกิดความเชื่อมั่นได้อย่างสมเหตุสมผลว่าองค์กรจะบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ (COSO, 2004: 65) สำหรับความหมายของการบริหารความเสี่ยง ผู้เขียนสรุปได้ว่าการบริหารความเสี่ยง หมายถึง กระบวนการจัดการสิ่งที่เป็นปัญหา อุปสรรค



ข้อผิดพลาดต่างๆ เหตุการณ์ที่มีความไม่แน่นอน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อควบคุม ลด หรือป้องกัน
ปัญหา อุปสรรค ข้อจำกัด หรือผลลัพธ์ไม่พึงประสงค์จากการบริหารงาน

กระบวนการบริหารความเสี่ยงนับว่าเป็นขั้นตอนการบริหารความเสี่ยงที่สำคัญอย่างยิ่ง มี
นักวิชาการ ได้กล่าวถึงกระบวนการบริหารความเสี่ยง ดังนี้ 1) การกำหนดวัตถุประสงค์ คือ ขั้นตอน
ของฝ่ายบริหารในการพิจารณาเกี่ยวกับการกำหนดกลยุทธ์ เป้าหมาย และวัตถุประสงค์ขององค์กร
การศึกษา และวิเคราะห์วัฒนธรรม ค่านิยม และสภาพแวดล้อมของการดำเนินงานขององค์กร
โดยทั่วไป 2) การระบุความเสี่ยง คือ ขั้นตอนในการระบุเหตุการณ์ความเสี่ยงที่เกิดขึ้นหรือมีแนวโน้ม
จะเกิดขึ้นภายในและภายนอกองค์กร ซึ่งมีผลต่อความสามารถของสถานศึกษาในการบรรลุ
วัตถุประสงค์ ในขั้นนี้เป็นการระบุความเสี่ยงทั้งภายในและภายนอก และความเสี่ยงเชิงปริมาณและ
ความเสี่ยงเชิงคุณภาพ 3) การวัดและประเมินความเสี่ยง คือ ขั้นตอนในการประเมินถึงโอกาสในการ
เกิดเหตุการณ์ความเสี่ยง และการประเมินถึงผลกระทบของความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นและการจัดระดับ
ความเสี่ยง 4) การตอบสนองความเสี่ยง คือ ขั้นตอนในการบริหารจัดการกับความเสี่ยงผ่าน
กระบวนการเชิงนโยบายหรือกิจกรรมที่จะดำเนินการตามสถานการณ์เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าได้
ตอบสนองต่อความเสี่ยง 5) การกำกับติดตามและประเมินผลการบริหารความเสี่ยง คือ ขั้นตอนใน
การกำกับให้การดำเนินงานเป็นไปในทิศทางที่ถูกต้องผ่านกระบวนการสื่อสารข้อมูลที่ต้องไปยัง
บุคคลที่เกี่ยวข้อง (สมยศ ชี้แจง, 2556: 65) และดำเนินการวิเคราะห์ความเสี่ยงตามมาตรฐาน COSO
(The Committee of Sponsoring Organizations of the Tread way Commission) เป็นกรอบ
การวิเคราะห์ความเสี่ยงของหน่วยงาน ดังนี้ 1) วิเคราะห์องค์กร หน่วยงานต้องวิเคราะห์ทั้งปัจจัย
ภายในและปัจจัยภายนอกองค์กร โดยใช้เครื่องมือการวิเคราะห์องค์กร เช่น SWOT Analysis
PESTLE Analysis เป็นต้น 2) การกำหนดนโยบายการบริหารจัดการความเสี่ยง ผู้บริหารเป็นผู้
กำหนดนโยบายจัดการความเสี่ยงอาจระบุถึงวัตถุประสงค์ บทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบความเสี่ยงที่
ยอมรับได้ขององค์กร 3) การระบุความเสี่ยง การระบุเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นที่มีผลกระทบต่อ
วัตถุประสงค์ของหน่วยงานทั้งในด้านบวกและด้านลบ 4) การประเมินความเสี่ยง หน่วยงานจะต้อง
กำหนดเกณฑ์การประเมิน การให้คะแนนความเสี่ยง การพิจารณาความเสี่ยงในภาพรวมและการ
จัดลำดับความเสี่ยง การวิเคราะห์องค์กร การกำหนดนโยบาย การระบุความเสี่ยง การประเมิน ความ
เสี่ยง การตอบสนองความเสี่ยง การติดตามและทบทวนการสื่อสารและการรายงาน 5) การตอบสนอง
ความเสี่ยง หน่วยงานจะต้องมีกระบวนการตัดสินใจของฝ่ายบริหารในการจัดการความเสี่ยงที่อาจจะ
เกิดขึ้น โดยการจัดการต้นเหตุของความเสี่ยง ทางเลือกวิธีการจัดการความเสี่ยง และทรัพยากรที่ต้อง
ใช้ในการบริหารจัดการความเสี่ยง 6) การติดตามและทบทวน หน่วยงานจะต้องมีกระบวนการติดตาม
และทบทวนเพื่อให้มีความเชื่อมั่นว่าการบริหารจัดการความเสี่ยงที่มีอยู่ยังคงมีประสิทธิภาพ 7) การ



สื่อสารและการรายงาน หน่วยงานควรมีช่องทางการสื่อสารทั้งภายในและภายนอก (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2566: 40)

องค์กรทุกองค์กรจำเป็นต้องมีการบริหารความเสี่ยงที่ดีซึ่งมีประโยชน์ ดังนี้ 1) เป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้บริหารในการตัดสินใจด้านต่างๆ เนื่องจากการบริหารความเสี่ยงเป็นกระบวนการซึ่งตั้งอยู่บนสมมติฐานสำหรับตอบสนองวัตถุประสงค์และภารกิจหลักขององค์กร 2) กระบวนการบริหารความเสี่ยงได้นำเสนอความเสี่ยงต่างๆ ที่สำคัญโดยภาพรวม ทำให้บุคลากรภายในองค์กรทราบถึงวัตถุประสงค์และบทบาทหน้าที่ขององค์กร ตลอดจนเห็นความสำคัญของผลกระทบเชิงลบของความเสี่ยงสำคัญต่อองค์กร 3) เป็นเครื่องมือสำคัญในการบริหารงาน เนื่องจากผู้บริหารสามารถ นำการบริหารความเสี่ยงมาเป็นเครื่องมือสำหรับสร้างความเชื่อมั่น รวมทั้งเป็นเครื่องมือที่สำคัญของผู้บริหารในการบริหารงาน และการตัดสินใจในด้านต่างๆ เช่น การวางแผน การกำหนดกลยุทธ์ การติดตามควบคุมและวัดผลการปฏิบัติงาน ซึ่งจะส่งผลให้การดำเนินงานเป็นไปตามเป้าหมายและสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่องค์กร 4) ช่วยให้การพัฒนาองค์กรเป็นไปในทิศทางเดียวกัน การบริหารความเสี่ยงทำให้รูปแบบการตัดสินใจในการปฏิบัติงานขององค์กรมีการพัฒนาไปในทิศทางเดียวกัน เช่น การตัดสินใจโดยที่ผู้บริหารมีความเข้าใจในกลยุทธ์ วัตถุประสงค์ขององค์กร และระดับความเสี่ยงอย่างชัดเจน 5) ช่วยให้การพัฒนาการบริหารและจัดสรรทรัพยากรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล การจัดสรรทรัพยากรเป็นไปอย่างเหมาะสมโดยพิจารณาถึงระดับความเสี่ยงในแต่ละกิจกรรมและการเลือกใช้มาตรการในการบริหารความเสี่ยง (กองทุนยุติธรรม, 2562: 76) ตลอดจนการบริหารความเสี่ยงยังมีประโยชน์ในการบริหารงานภายในองค์กร กล่าวคือ 1) เป็นการสร้างฐานข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อการดำเนินงานภายในองค์กร โดยเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้บริหารในการตัดสินใจ เนื่องจากการดำเนินการซึ่งตั้งอยู่บนสมมติฐานในการตอบสนองต่อเป้าหมายและภารกิจหลัก 2) ทำให้พนักงานภายในองค์กรทราบและเห็นความสำคัญของความเสี่ยงที่ส่งผลกระทบต่อองค์กรได้อย่างครบถ้วน ซึ่งครอบคลุมความเสี่ยงที่มีเหตุทั้งจากปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกองค์กร 3) เป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้ผู้บริหารมั่นใจได้ว่าความเสี่ยงได้รับการจัดการอย่างเหมาะสมและทันเวลา รวมทั้งเป็นเครื่องมือที่สำคัญของผู้บริหารในการบริหารงานและการตัดสินใจในดำเนินงาน เช่น การวางแผนการกำหนดกลยุทธ์ การติดตามควบคุมและวัดผลการปฏิบัติงาน ทำให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จและสร้างผลตอบแทนได้เป็นอย่างดี 4) ทำให้องค์กรได้รับการพัฒนาในทิศทางเดียวกัน เช่น การตัดสินใจโดยที่ผู้บริหารมีความเข้าใจในกลยุทธ์ วัตถุประสงค์ขององค์กร และระดับความเสี่ยงอย่างชัดเจน 5) ช่วยให้การพัฒนาการบริหารและจัดสรรทรัพยากรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล การจัดสรรทรัพยากรเป็นไปอย่างเหมาะสม โดยพิจารณาถึงระดับความเสี่ยงในแต่ละกิจกรรมและการเลือกใช้มาตรการในการบริหารความเสี่ยง (ชัยณรงค์ ชัน



ผณี, 2564: 87) สำหรับประโยชน์ของการบริหารความเสี่ยง ผู้เขียนสรุปได้ว่า การบริหารความเสี่ยงจะเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้องค์กรสามารถสร้างกลยุทธ์เชิงรุก ที่จะรับมือต่อปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงานเพื่อให้ส่งผลกระทบต่อเป้าหมายขององค์กรน้อยที่สุด

งานด้านงบประมาณ

การบริหารงานด้านงบประมาณ นับว่าเป็นการบริหารที่ต้องอาศัยระเบียบ ข้อบังคับต่างๆ เพื่อให้การบริหารงานเป็นไปตามระเบียบที่กำหนด ลดความผิดพลาดมากที่สุด มีนักวิชาการ และหน่วยงานได้ให้ความหมายของงบประมาณว่าหมายถึง แผนการใช้จ่ายเงินของรัฐบาลในระยะเวลาหนึ่ง เพื่อใช้จ่ายดำเนินงานตามอำนาจหน้าที่ของรัฐบาลให้บรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยแสดงแหล่งที่มาของรายรับที่จะนำมาใช้จ่ายตามแผนที่กำหนดไว้ด้วย (สำนักงานงบประมาณ, 2559: 49) และแผนการจัดการที่จัดทำขึ้น และแสดงออกมาในรูปแบบโครงการ กิจกรรมต่างๆ ที่มีการประมาณค่าใช้จ่ายล่วงหน้า และมีระยะเวลาการใช้จ่ายที่แน่นอน โดยต้องจัดการบริหารทรัพยากรที่จำเป็นในการลงทุนเพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามแผนที่วางไว้ จะมีขั้นตอนของการกระทำ 3 ขั้นตอน คือ การจัดเตรียม การอนุมัติ และการบริหาร (วาทีทยา ราชภัคดี, 2561: 38) สำหรับความหมายของงบประมาณ ผู้เขียนสรุปได้ว่า เงินที่ทางราชการจัดสรรให้สถานศึกษา เพื่อใช้ในการบริหารสถานศึกษาและจัดการศึกษาให้กับผู้เรียน โดยอาศัยการวางแผนทางการเงิน การจัดการ และใช้จ่ายเงินงบประมาณให้ถูกต้องและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของสถานศึกษา ซึ่งงบประมาณมีความสำคัญ คือ รัฐบาลใช้งบประมาณเป็นเครื่องมือในการควบคุมเศรษฐกิจของประเทศ งบประมาณจึงมีบทบาทและความสำคัญซึ่งจำแนกตามบทบาท ได้ดังนี้ 1) บทบาทด้านเศรษฐกิจ งบประมาณมีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ เป็นเครื่องมือที่ภาครัฐใช้ในการกำหนดวางแผนนโยบายเพื่อใช้ในการกระตุ้นและพัฒนาประเทศโดยรวมทั้งภาครัฐ และภาคเอกชน 2) บทบาทด้านการบริหารงบประมาณเป็นเครื่องมือในการวางแผนดำเนินงานของรัฐบาลให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ 3) บทบาทด้านการเมือง งบประมาณเป็นตัวควบคุมการดำเนินงานของรัฐบาล และเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างความน่าเชื่อถือของรัฐบาลต่อประชาชนทุกภาคส่วน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552: 39) และเป็นสิ่งที่รัฐบาลใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความน่าเชื่อถือในการบริหารจัดการเพื่อขับเคลื่อนและกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศให้เจริญเติบโตบรรลุตามวัตถุประสงค์และนโยบายที่วางไว้ (สุภัสริญา บัวเกตุ, 2558: 42) สำหรับความสำคัญของงบประมาณ ผู้เขียนสรุปได้ว่า ความสำคัญของงบประมาณ เป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญต่อการบริหารงาน คือ 1) เป็นเครื่องมือสำคัญในการวางแผนของฝ่ายบริหาร ให้มีการปฏิบัติงานให้สอดคล้องกับแผนงานและงบประมาณที่มีอยู่ จะต้องวิเคราะห์ทางเลือกที่เหมาะสมโดย



ประหยัด เป็นประโยชน์และมีความเป็นไปได้ 2) ความสำคัญต่อการประสานงาน ในรูปของแผนปฏิบัติการ มีการวางแผนดำเนินงานในหน่วยงานที่มีความสอดคล้องกันทั้งภายในและระหว่างหน่วยงานอื่น 3) เป็นเครื่องมือในการควบคุม ตรวจสอบ ติดตามในการปฏิบัติงานว่าได้ดำเนินการตามแผนที่ตั้งไว้หรือไม่ ทำให้ทราบถึงความก้าวหน้า ปัญหาและอุปสรรคที่จะนำมาเป็นข้อมูลในการวางแผนปรับปรุงการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพ และ 4) เป็นเครื่องมือในการพัฒนาหน่วยงาน โดยหน่วยงานต้องพยายามใช้ง่ายและจัดสรรงบประมาณให้เกิดประสิทธิผลไปสู่โครงการที่จำเป็นอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ จะสามารถพัฒนาให้เกิดความเจริญก้าวหน้าของหน่วยงาน

สำหรับการบริหารงานงบประมาณ ยังมีนักวิชาการ และหน่วยงานให้ความหมายว่า หมายถึง การจัดการเกี่ยวกับการปฏิบัติงานด้านการรับเงิน การจ่ายเงิน การเก็บรักษาเงิน การนำส่งเงิน กับงานด้านบัญชีและการลงทะเบียน นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับการจัดสรรการใช้จ่ายงบประมาณให้เป็นไปตามแผนงานหรือเป้าหมายที่ตั้งไว้ เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์และเกิดประโยชน์สูงสุดในการบริหารโรงเรียน (ชญาณี นาดัน, 2555: 36) และหมายถึง การจัดทำและเสนอของงบประมาณ การจัดสรรงบประมาณการตรวจสอบ ติดตาม ประเมินผล และรายงานการใช้เงิน การระดมทรัพยากรและการลงทุนเพื่อการศึกษา การบริหารการเงิน การบริหารการบัญชี การบริหารพัสดุและสินทรัพย์ (ศิลาชัย อ่วงตระกูล, 2553: 66) สำหรับความหมายของการบริหารงานงบประมาณ ผู้เขียนสรุปได้ว่า การบริหารงานงบประมาณ หมายถึง การดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับแผนงาน ตรวจสอบ ระดมทรัพยากร พัสดุ การเงิน บัญชี โดยจัดทำอย่างมีระเบียบแบบแผน ถูกต้อง โปร่งใส สามารถตรวจสอบได้ เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กร และตามกฎหมายกระทรวง กำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการกระจายอำนาจการบริหารและการจัดการศึกษา พ.ศ. 2550 ด้านงบประมาณ ได้กำหนดขอบข่าย/ภารกิจงานด้านการบริหารงบประมาณของสถานศึกษามีภาระหน้าที่ 22 อย่างด้วยกัน คือ 1) การจัดทำแผนงบประมาณและคำขอตั้งงบประมาณเพื่อเสนอต่อเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2) การจัดทำแผนปฏิบัติการใช้จ่ายเงิน ตามที่ได้รับจัดสรรงบประมาณจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยตรง 3) การอนุมัติการใช้จ่ายงบประมาณที่ได้รับจัดสรร 4) การขอโอนและขอเปลี่ยนแปลงงบประมาณ 5) การรายงานผลการเบิกจ่ายงบประมาณ 6) การตรวจสอบติดตามและรายงานการใช้งบประมาณ 7) การตรวจสอบติดตามและรายงานการใช้ผลผลิตจากงบประมาณ 8) การระดมทรัพยากรและการลงทุนเพื่อการศึกษา 9) การปฏิบัติงานอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมายเกี่ยวกับกองทุนการศึกษา 10) การบริหารทรัพยากรเพื่อการศึกษา 11) การวางแผนพัสดุ 12) การกำหนดรูปแบบรายการ หรือคุณลักษณะเฉพาะของครุภัณฑ์ หรือสิ่งก่อสร้างที่ใช้เงินงบประมาณเพื่อเสนอต่อเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 13) การพัฒนาระบบข้อมูลและสารสนเทศเพื่อการจัดทำและจัดหาพัสดุ 14) การจัดหาพัสดุ 15) การควบคุมดูแล



บำรุงรักษา และจำหน่ายพัสดุ 16) การจัดหาผลประโยชน์จากทรัพย์สิน 17) การเบิกเงินจากคลัง 18) การรับเงิน การเก็บรักษาเงิน และการจ่ายเงิน 19) การนำเงินส่งคลัง 20) การจัดทำบัญชีการเงิน 21) การจัดทำรายงานทางการเงินและงบการเงิน 22) การจัดทำและจัดหาแบบพิมพ์บัญชี ทะเบียน และรายงาน (กฎกระทรวง กำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการกระจายอำนาจการบริหารและการจัดการศึกษา พ.ศ. 2550 ด้านงบประมาณ, 2550: 70) ซึ่งผู้เขียนนำมาจัดหมวดหมู่ได้ 6 ด้าน คือ 1) ด้านงานแผนงาน 2) ด้านงานตรวจสอบ 3) ด้านงานระดมทรัพยากร 4) ด้านงานพัสดุ 5) ด้านงานการเงิน และ 6) ด้านงานบัญชี

บทสรุป

กระทรวงศึกษาธิการ โดยสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ได้รวบรวมการกระทำผิดเกี่ยวกับการบริหารงานด้านงบประมาณของสถานศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการจัดทำบัญชีไม่เป็นไปตามระเบียบของทางราชการ ไม่ควบคุมดูแลการจัดทำบัญชีของสถานศึกษาให้เป็นปัจจุบัน การนำเงินไปใช้จ่ายไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ การไม่เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารตามระเบียบพัสดุ และจัดทำบัญชีไม่ตรงกับความเป็นจริง ซึ่งการกระทำผิดดังกล่าวนี้ว่าเป็นความเสี่ยงที่ส่งผลทำให้โรงเรียนไม่บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ การบริหารความเสี่ยงจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้การกระทำผิดลดลง หรือหมดไป ซึ่งกระบวนการบริหารความเสี่ยงมีนักวิชาการ และหน่วยงานได้รวบรวมไว้จำนวนมาก แต่การที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในโรงเรียนของตนเอง ต้องคำนึงถึงบริบทของแต่ละโรงเรียนด้วย สำหรับขอบข่าย/ภารกิจการดำเนินงานด้านการบริหารงบประมาณของสถานศึกษา ตามกฎกระทรวง กำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการกระจายอำนาจการบริหารและการจัดการศึกษา พ.ศ. 2550 ด้านงบประมาณ มีภาระหน้าที่ 22 อย่าง โดยจะต้องนำขอบข่าย/ภารกิจการดำเนินงานด้านการบริหารงบประมาณของสถานศึกษา มาบริหารความเสี่ยงตามกระบวนการบริหารความเสี่ยง เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ลดปัญหา อุปสรรคข้อผิดพลาดต่างๆ นำไปสู่การบรรลุวัตถุประสงค์ของโรงเรียนที่กำหนดไว้

ข้อเสนอแนะในการนำบทความวิชาการไปใช้ประโยชน์

ผู้บริหารโรงเรียนมัธยมศึกษา และผู้ปฏิบัติงานด้านงบประมาณของโรงเรียน สามารถนำกระบวนการบริหารความเสี่ยง 5 ขั้นตอนไปใช้ในการบริหารความเสี่ยงด้านงบประมาณในโรงเรียนได้ เพื่อลดปัญหาการบริหารงบประมาณที่ผิดพลาด และปัญหาทุจริตคอร์รัปชันให้หมดไปหรือลดลงไป สร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารด้านงบประมาณโรงเรียน รายละเอียดตามแผนภาพด้านล่างนี้



เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2555). **คู่มือกรณีตัวอย่างความผิดพลาดทางวินัยของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

คณะกรรมการบริหารความเสี่ยงและการควบคุมภายในกองทุนยุติธรรม. (2562). **คู่มือการบริหารความเสี่ยง กองทุนยุติธรรม**. ม.ป.ท.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ศูนย์บริหารความเสี่ยง. (2560). **คู่มือการบริหารความเสี่ยง ระดับคณะและส่วนงาน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**. ม.ป.ท.

เจนเนตร มณีนาค. (2548). **การบริหารจัดการความเสี่ยงระดับองค์กรจากหลักผู้บริหารสู่ภาคปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ: ซัม ซิสเท็ม.

ชญานี นาดัน. (2555) **การบริหารความเสี่ยงด้านการเงินของโรงเรียนบ้านแม่หงาน อำเภอแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่**. วิทยานิพนธ์ปริญญาเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ชัยณรงค์ ชันพนิท. (2564). **การบริหารความเสี่ยงขององค์กร**. ค้นเมื่อวันที่ 19 สิงหาคม 2566, จาก <https://kmspcru.wordpress.com/2011/07/03/การบริหารความเสี่ยงของ-2/1>

ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย. (2557). **กรอบการบริหารความเสี่ยงองค์กร (ERM Framework)** ม.ป.ท.



- วาทีตยา ราชภักดี. (2561). **ปัจจัยทางการบริหารที่ส่งผลต่อประสิทธิผลการบริหารงานบุคคลในโรงเรียนสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 22.** วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ศิลป์ชัย อ่วงตระกูล. (2553). **การบริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐานที่จัดการศึกษาพิเศษเรียนร่วม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงราย เขต 4.** วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- สมยศ ชี้แจ้ง. (2556). **การพัฒนาระบบบริหารความเสี่ยงสำหรับสถาบันอุดมศึกษาไทย.** วิทยานิพนธ์ ปริญญาดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานงบประมาณ. (2559). **การบริหารงบประมาณและพัสดุ.** นครปฐม: ภูมิการพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566). **แผนบริหารจัดการความเสี่ยง สพฐ. ประจำปี 2566.** ค้นเมื่อวันที่ 19 สิงหาคม 2566, จาก <https://anyflip.com/pnvng/duho/basic>.
- สำนักงานปลัดกระทรวงการคลัง. (2563). **คู่มือการบริหารความเสี่ยง สำนักงานปลัดกระทรวงการคลัง ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563.** ม.ป.ท.
- สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2556). **คู่มือการบริหารความเสี่ยง.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุภัสรีญา บัวเกตุ. (2558). **การรับรู้ของครูต่อการบริหารงบประมาณตามหลักธรรมาภิบาล ของผู้บริหารโรงเรียนมัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- Economist intelligence Unit Anderson & A. (1999). **Managing Business Risk An integrated Approach.** India: Universities Press.
- The Committee of Sponsoring Organization of the Treadway Commission (COSO). (2004). **Enterprise Risk Management – Integrated Framework.** New Jersey: AICPA.