

# กลุ่มย่อยที่ 9:

ศึกษาศาสตร์ ศิลปศาสตร์  
มนุษยศาสตร์ (1)

**การพัฒนาการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการ  
จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย**

## **The Development of English Language Communication**

**Using Gamification Techniques with Multi-Grade Integrated Learning Activities  
for Upper Elementary Students**

**นันทิกานต์ ทองโสม**

**สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: nantikan.tho@spulive.net**

**วารารณ์ ไทยมา**

**วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: waraporn.th@spu.ac.th**

### **บทคัดย่อ**

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน และ 2) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยกึ่งทดลอง กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่ง จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ (ก่อนเรียนและหลังเรียน) เก็บรวบรวมข้อมูล โดยการวัดผลการเรียนรู้ก่อน-หลัง ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน เนื่องจากนักเรียนรู้สึกสนุกสนาน ได้ทำแบบฝึกหัดหรือสอบผ่านเครื่องมือเทคโนโลยีที่เป็นสื่อปฏิสัมพันธ์ที่ผู้เรียนสามารถโต้ตอบได้ทันที และนักเรียนแสดงออกถึงความกระตือรือร้นในการเรียนแบบบูรณาการคละชั้นเรียน และ 2) ผลการประเมินผลการเรียนรู้การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยคะแนนผลการเรียนรู้ก่อนเรียน 12.88 คะแนน ( $\bar{X}=12.88$ , S.D.=4.079) มีค่าเฉลี่ยคะแนนผลการเรียนรู้หลังเรียน 21.46 คะแนน ( $\bar{X}=21.46$ , S.D.= 3.899) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ:** ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร, เทคนิคเกมมิฟิเคชัน, การคละชั้นเรียน

## ABSTRACT

The research objectives were: 1) to develop English for communication using gamification techniques, with multi-grade integrated learning activities, and 2) to compare English for communication learning outcomes of upper elementary school students before and after learning using gamification techniques, with multi-grade integrated learning activities. This research was quasi-experimental research. The Target group consisted of 24 grade 4-6 students at the elementary school. The research tools were: 1) English for communication lesson plan using gamification techniques, with multi-grade integrated learning activities, and 2) a pre - and post-test. Data were collected by measuring learning outcomes before and after organizing the learning activities plan. Data were analyzed from mean, standard deviation and dependent sample t-test.

The result of this research found that: 1) the development of English communication learning by using gamification with integrated learning activities, Students were motivated to study, because it is fun to complete exercises or tests using technological tools that are interactive learning materials, they felt challenged with score rankings, and students showed enthusiasm for multi-grade integrated learning activities, and 2) the learning outcomes of English for communication before organizing the learning activities were 12.88 points ( $\bar{X}$ =12.88, S.D.=4.079), and after learning activities using gamification techniques with multi-grade education were 21.46 points ( $\bar{X}$ =21.46, S.D.= 3.899), after organizing the learning activities were higher than before organizing the learning activities with statistical significance at a level of .05.

**Keywords:** English for communication, Gamification techniques, Multi-grade integrated learning activities

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ภาษาอังกฤษถือว่ามีค่าสำคัญเป็นอย่างยิ่งในโลกแห่งศตวรรษที่ 21 เนื่องจากเป็นภาษาที่เป็นสื่อกลางที่ใช้ในการขับเคลื่อนกิจกรรมทางสังคมในด้านต่าง ๆ สำหรับการศึกษาของประเทศไทย ภาษาอังกฤษเป็นหนึ่งในวิชาหลัก ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยมุ่งให้นักเรียนเกิดทักษะในการสื่อสารอย่างรอบด้าน ทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายแห่งหนึ่ง ยังไม่ประสบความสำเร็จ นักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร อันเนื่องมาจากเหตุผลและปัจจัยหลายด้าน เช่น นักเรียนอยู่ในโรงเรียนประถมศึกษาขนาดเล็กซึ่งมีการสอนแบบคละชั้นจึงมีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาที่จะให้นักเรียนได้มีความรู้ที่หลากหลายและบรรลุจุดประสงค์ของหลักสูตร นักเรียนขาดโอกาสในการฝึกฝนและใช้ภาษาในชีวิตประจำวันจึงทำให้รู้สึกว่าเป็นเรื่องยากและไกลตัว อีกทั้งยังได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงในระบบการศึกษา ซึ่งส่งผลให้นักเรียนต้องการกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกและตรงกับความต้องการและความสนใจส่วนตัวของตนเองเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ สอดคล้องกับผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2565 ของโรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่ง ที่พบว่า คะแนนเฉลี่ยในรายวิชาภาษาอังกฤษ คือ 25.69 ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของระดับประเทศ (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2566 : ออนไลน์) ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการกับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2565 พบว่า ผู้เรียนมีความต้องการที่จะเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่แปลกใหม่ มีความสนุกสนาน และมีความน่าสนใจมากขึ้นจากการ

จัดการเรียนการสอนปกติ ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ที่กล่าวถึงผู้เรียนในยุคปัจจุบันว่ามีลักษณะนิสัยที่ชื่นชอบกิจกรรมหรือสถานการณ์ที่มีการแข่งขัน มีความท้าทายสนุกสนาน

สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในปัจจุบัน คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผสมผสานการเรียนและการเล่นเข้าด้วยกัน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จึงถือเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อลักษณะนิสัยและความต้องการของผู้เรียน ในปัจจุบัน สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เกิดจากการประยุกต์ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จะสามารถพัฒนาผลการเรียนรู้ทางการเรียนของผู้เรียนได้ เนื่องจากมีความสนุกสนาน ความน่าสนใจ และความน่าตื่นเต้นในการเรียนรู้ (วรรณธิดา ขลวิลาศ, 2562) ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้อังกฤษเพื่อการสื่อสารจึงจำเป็นต้องนำเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อสร้างแรงจูงใจ กลไกของเกมที่น่าสนใจและตื่นเต้น โดยมีการแข่งขันและระดับความยากและส่งผลให้ได้คะแนนหรือรางวัล ที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันและสอนภาษาอังกฤษในบทเรียนที่มีความสำคัญของการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตจริง

ด้วยเหตุผลและความจำเป็นดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย เนื่องจากการสอนภาษาอังกฤษร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียนเป็นแนวทางที่น่าสนใจ มีข้อได้เปรียบในการสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลายและสร้างความเชื่อมโยงระหว่างนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ร่วมกับการนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ผ่านแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบขึ้น เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน และใช้ประโยชน์ในการส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้อังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน ให้มีผลการเรียนรู้ทางการเรียนสูงขึ้น รวมถึงสามารถสร้างทัศนคติในเชิงบวกและเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนาการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน

2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1) แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

ชรรสนันต์ อุณนะนันท์ (2562) กล่าวว่า การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารต้องมุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับสภาพสังคม

อัมราภรณ์ หนูยอด และณัฐกร หิรัญโท (2560) กล่าวว่า วิธีสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสาร โดยใช้ทักษะทั้ง 4 ด้านคือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ผู้สอนควร



เน้นกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อฝึกให้ผู้เรียนใช้ภาษาใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง โดยผู้สอนเป็นผู้นำกิจกรรมในการฝึก เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสนทนาและตอบสนองกับผู้อื่น ได้อย่างเหมาะสม

### 2) แนวคิดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

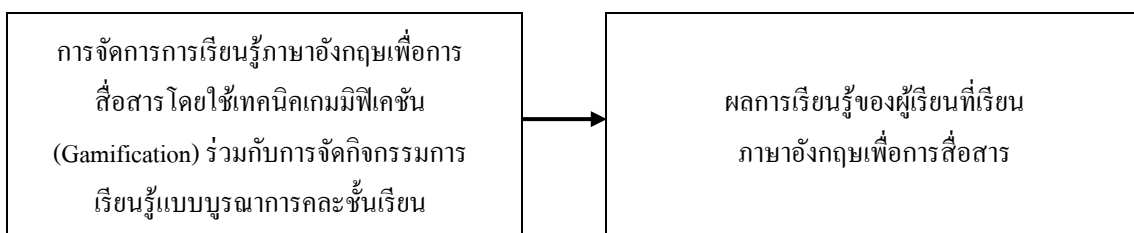
รัตนา กลิ่นจ้อย (2565) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การใช้เทคนิคการเรียนการสอน โดยใช้กลไกของเกม เพื่อช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้โดยใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการ

พรรณราย บรรเทากุล (2565) กล่าวว่า หลักการของเกมมิฟิเคชัน คือ การนำแนวคิดและรูปแบบของการเล่นเกมมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องการดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้ความสนุกสนาน และความน่าตื่นเต้นของเกมมาใช้เพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่ผู้สอนต้องการ

### 3) แนวคิดการจัดการเรียนแบบคละชั้น

การจัดการเรียนแบบคละชั้น (Multi-Grade Education) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2551) ได้ให้ความหมายว่า การจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กต่างชั้น ต่างกลุ่มอายุและมีความสามารถที่ต่างกัน นำมาจัดการเรียนรู้พร้อมกันเป็นชั้นเดียว โดยมีลักษณะการจัดกิจกรรมที่ครูคนเดียวสามารถจัดกิจกรรมสอดคล้องกับระดับความสามารถของเด็กเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มย่อย

## 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

ผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน มีผลการเรียนรู้การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre - experimental Research) ใช้รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียว วัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน (One - Group Pretest-Posttest Design) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน มีแบบแผนการวิจัยดังนี้

ตารางที่ 1 แบบแผนงานวิจัย

	ก่อนเรียน		ทดลอง		หลังเรียน
	T1		X		T2
โดย	T1	แทน	การทดสอบก่อนเรียน		
	X	แทน	การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน		
	T2	แทน	การทดสอบหลังเรียน		

#### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่ง จำนวน 3 ห้องเรียน รวมทั้งหมด 24 คน

#### 4.3 เครื่องมือวิจัย

1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน จำนวน 10 แผน รวม 10 ชั่วโมง โดยผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง พิจารณาความสอดคล้องและความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับแบบลิเคิร์ต (Likert rating scale) มีค่าเฉลี่ย (Mean) รวมเท่ากับ 4.62 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.58 ถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้

2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (ก่อนเรียนและหลังเรียน) เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการวัดผลการเรียนรู้ก่อน-หลัง โดยผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC = 0.67-1.00 และผู้วิจัยได้หาคุณภาพแบบทดสอบรายข้อโดยนำไปทดลองใช้ (Try Out) เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.50-0.79 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.29 – 0.71 และได้ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับเท่ากับ 0.91 ถือว่าเป็นแบบทดสอบที่มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยตนเองโดยใช้วิธีทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อน-หลัง ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนด และนำคะแนนผลการเรียนรู้ที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test) แบบจับคู่ (Dependent Sample t-test) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของผลการทดสอบก่อน-หลังการเรียนรู้

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

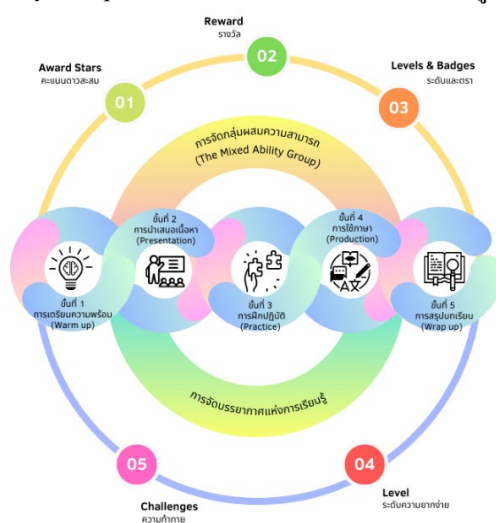
1) สถิติพื้นฐาน เพื่อวิเคราะห์ผลการทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อน-หลัง ดำเนินการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2) สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานเพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างก่อนเรียนและหลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ การทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)

## 5. ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

1.1 จากการศึกษารูปแบบการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การเตรียมความพร้อม (Warm up) ขั้นที่ 2 การนำเสนอเนื้อหา (Presentation) ขั้นที่ 3 การฝึกปฏิบัติ (Practice) ขั้นที่ 4 การใช้ภาษา (Production) และ ขั้นที่ 5 การสรุปบทเรียน (Wrap up) ในแต่ละขั้นตอนจะมีองค์ประกอบของแผนการเรียนรู้ในรูปแบบของคะแนนดาวสะสม (Award Stars) เพื่อแลกของรางวัล (Reward) โดยใช้ระดับและตรา (Levels & Badges) แทนจำนวนและระดับของคะแนนสะสม ซึ่งการจะได้ระดับและตรานั้น ผู้เรียนต้องทำกิจกรรมที่กำหนดให้ (Challenge) และในแต่ละชั่วโมงเรียนก็จะมีการจัดอันดับกระดานผู้นำ (Leader Board) เพื่อกระตุ้นผู้เรียนปรับปรุงตัวเองและส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีคะแนนสูงพัฒนาตนเองต่อไป โดยร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่ง มีองค์ประกอบสำคัญ 2 ประการ คือ การจัดกลุ่มผสมความสามารถ (The Mixed Ability Group) และการจัดบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 รูปแบบการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน

1.2 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำไปทดลองใช้จริงกับประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่ง ได้ผลการเรียนรู้ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลคะแนนก่อนและหลังเรียน

การประเมิน	จำนวนนักเรียน (N)	คะแนนเต็ม (คะแนน)	คะแนนสูงสุด	คะแนนต่ำสุด	( $\bar{X}$ )	(S.D.)
ก่อนเรียน	24	30	20	7	12.88	4.079
หลังเรียน	24	30	28	15	21.46	3.899

1.3 ผู้วิจัยได้สำรวจความคิดเห็นของนักเรียนหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนรู้สึกสนุกสนานที่ได้เรียนรู้ผ่านเครื่องมือเทคโนโลยีที่สามารถโต้ตอบได้ นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเมื่อได้ทำแบบฝึกหัดหรือการสอบผ่านเครื่องมือเทคโนโลยี นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ และรู้สึกท้าทายที่มีการจัดอันดับคะแนน และนักเรียนแสดงออกถึงความกระตือรือร้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคะแนนเรียน โดยนักเรียนความสามารถเก่งหรือนักเรียนที่มีอายุมากกว่า สามารถเรียนรู้ร่วมกันกับนักเรียนที่อายุน้อยกว่าหรือเรียนอ่อน อีกทั้งยังทำให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น

**ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนหลังเรียนด้วยเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคะแนนเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย**

ในการศึกษาความสามารถการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนหลังเรียนด้วยเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคะแนนเรียน ในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน โดยทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติ โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน

การประเมิน	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม (คะแนน)	$\bar{X}$	S.D.	t-test	sig
ก่อนเรียน	24	30	12.88	4.079	20.388*	.000
หลังเรียน	24	30	21.46	3.899		

\*อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินการเรียนรู้การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคะแนนเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยคะแนนผลการเรียนรู้การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังการจัดการเรียนรู้ ( $\bar{X}$ =21.46, S.D.= 3.899) สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนการจัดการเรียนรู้ ( $\bar{X}$ =12.88, S.D.=4.079) และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคะแนนเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคะแนนเรียน มีผลการเรียนรู้การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

## 6. อภิปรายผล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคะแนนเรียนสามารถช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนและทำให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ นักเรียนความสามารถเก่งหรือนักเรียนที่มีอายุมากกว่าสามารถเรียนรู้ร่วมกันกับนักเรียนที่อายุน้อยกว่าหรือเรียนอ่อน อีกทั้งยังทำให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านการสื่อสารมากยิ่งขึ้น โดยสังเกตได้จากค่าเฉลี่ยผลการเรียนรู้หลังเรียนเรียนที่มีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน สภาพจริงจากการจัด

กิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักการของเกมมิฟิเคชันที่พรรณราย บรรเทากุล (2565) ที่ได้กล่าวว่า เป็นการนำแนวคิดและรูปแบบของการเล่นเกมมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่ผู้สอนต้องการ สอดคล้องกับงานวิจัยต่างประเทศของ Eka Fajar Rahmani (2020) ที่ศึกษาวิจัยเรื่อง ประโยชน์ของ Gamification ในบริบทการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่าเกมมิฟิเคชันมีประโยชน์แก่นักเรียนอย่างแท้จริง โดยให้ผลลัพธ์ ได้แก่ การปรับปรุงกระบวนการสร้างแรงจูงใจ การส่งเสริมทัศนคติเชิงบวกมีการแสดงออกที่ดีขึ้น และการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และยังสอดคล้องกับ Monica R. Tamayo (2023) ทำการศึกษาเรื่องการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาคำศัพท์และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ผลการศึกษาพบว่า หลังจากการใช้ชุดการเรียนรู้ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) พบว่าการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีประโยชน์มากในการพัฒนาความรู้ของนักเรียนซึ่งสมมติฐานเป็นที่ยอมรับว่าการทำให้เป็นเกมมีผลในเชิงบวกต่อคำศัพท์และไวยากรณ์ซึ่งผลการวิจัยนี้สามารถนำมาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกแก่นักเรียน ด้วยวิธีใหม่ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

2. ผลการประเมินการเรียนรู้การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารก่อนและหลังเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคะแนนเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้เนื่องจากการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคะแนนเรียนในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษสามารถช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนและทำให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2564) ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลการเรียนรู้ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนรู้ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของปฎิมา คำแก้ว (2566) ทำการศึกษาเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ก่อนและหลัง ใช้ชุดกิจกรรมหลัง ใช้สูงกว่าก่อนใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคะแนนเรียน สามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษได้ ดังนั้นครูผู้สอนในโรงเรียนขนาดเล็กที่ต้องสอนหลายวิชา สามารถนำเทคนิคนี้ไปประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นได้ เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนมีความสนใจและตั้งใจศึกษา

(2) นักเรียนกลุ่มเป้าหมายรู้สึกสนุก และทำท่ายเมื่อมีการใช้เกมมาช่วยในการจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนควรประยุกต์การสอนร่วมกับการเล่นเกมเพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่ยังอยู่ในช่วงวัยที่ชื่นชอบการแข่งขัน

(3) ครูผู้สอนในโรงเรียนประถมศึกษาขนาดเล็ก ที่มีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการคละชั้นเรียน จึงควรคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีการจัดกลุ่มผสมความสามารถและการจัดบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละชั้นปี

## 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน กับนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็กที่มีการจัดการเรียนการสอนแบบคละชั้นจำนวน 2 โรงเรียน เพื่อให้ได้ความหลากหลายของกลุ่มตัวอย่าง โดยการเพิ่มกลุ่มควบคุมเข้ามาในการศึกษาวิจัยด้วย

(2) การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน กับโรงเรียนขยายโอกาสที่มีการจัดการเรียนการสอนในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะด้านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 กับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

## 8. กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการคละชั้นเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีเนื่องจากบทความนี้ได้รับการสนับสนุนเผยแพร่ผลงานทางวิชาการจากมหาวิทยาลัยศรีปทุม และได้รับความช่วยเหลือ ความร่วมมือเป็นอย่างดีจากหลาย ๆ ฝ่าย โดยเฉพาะอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ผศ.ดร. วราภรณ์ ไทโยมา ในการให้หลักการ แนวคิด คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ ตลอดจนตรวจแก้ไข ติดตามความก้าวหน้าในการดำเนินการวิจัย ตลอดจนสำเร็จสมบูรณ์ ทั้งนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณครูและบุคลากรทางการศึกษาและนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่งที่เป็นผู้ให้ข้อมูลและมีส่วนร่วมในการวิจัยเพื่อจะนำไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาต่อไป ขอขอบพระคุณพ่อแม่และสมาชิกในครอบครัวทุกคนที่ให้การสนับสนุนและกำลังใจเสมอมา จนทำให้มีกำลังแรงกำลังใจในการฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ มาได้ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของทุกท่านเป็นอย่างยิ่ง และขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

## 9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2564). การพัฒนาผลการเรียนรู้ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32(2), 75-82.

ชรศนันต์ อุนนะนันท์. (2562). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ สำหรับผู้เรียนชาวไทย. *วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ*, 26(2), 347-352.

ปฎิมา คำแก้ว. (2566). ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, 40(107), 160-165.

พรณราย บรรเทากุล. (2565). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง โลกและการเปลี่ยนแปลง โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้แบบ 5 ขั้น ร่วมกับ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

รัตนา กลิ่นจู้ย. (2565). ผลกระทบของการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันต่อเจตคติและผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำตน ของผู้เรียนชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 24(3), 254-259.

วรรณธิดา ขลวิลาศ.(2562). การสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชัน. *วารสารนวัตกรรมด้านวิทยาศาสตร์ และสังคมศาสตร์เพื่อความยั่งยืน*, 1(1), 378-391.

สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2566). *สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net)*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 7 มิถุนายน 2566. จาก:

<http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Login.aspx>.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 - 2579*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.

อัมราภรณ์ หนูยอด และณัฐกร หิรัญโท. (2560). การศึกษาผลการพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ด้วยนวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียนสำหรับนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 40(1), 60-72.

Rahmani, E. F. (2020).The Benefits of Gamification in the English Learning Context. *Indonesian Journal of English Education*. 7(1), 32-47.

Tamayo, M. R. (2023). Using Gamification to Develop Vocabulary and Grammar Among A1 Level of upper elementary school students. *Applied Technologies*. 177-190.

**การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ด้วยบอร์ดเกมตะลุยกออนไลน์  
เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน  
มัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนนาหลวง**

**Facilitating Learning Through Online Board Game - Based Learning to Enhance  
Knowledge of Media Literacy in Na-Luang High School Students**

**ยศวดี สุวรรณศรี**

**นักศึกษานิเทศศาสตร์ สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: yodwadee.suw@spumail.net**

**วารารณ์ ไทยมา**

**วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: waraporn.th@spu.ac.th**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ (1) เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียน (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนาหลวง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (cluster random sampling) เครื่องมือวิจัยได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ (2) บอร์ดเกมตะลุยกสื่อสังคมออนไลน์ (3) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน (4) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบอร์ดเกม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)

ผลการศึกษาวิจัย พบว่า (1) ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์โดยมี 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ค้นหาเป้าหมาย (Discover) ขั้นที่ 2 ระดมความคิด (Ideate) ขั้นที่ 3 จัดทำเกมต้นแบบ (Prototype) ขั้นที่ 4 ทดลองเล่นเกมแล้วนำไปปรับปรุงต่อไป (Test) (2) ผลการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมบอร์ดเกมตะลุยกออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$ =4.58, S.D.=0.67)

**คำสำคัญ:** การพัฒนา, บอร์ดเกม, การรู้เท่าทันสื่อ, สื่อสังคมออนไลน์, ความพึงพอใจ



## ABSTRACT

The objectives of this research were: (1) to develop an educational board game to promote social media literacy of Mathayomsuksa 4 students, (2) to compare learning outcomes on social media literacy of Mathayomsuksa 4 students via pre-and post-learning through board games, and (3) to study the satisfaction of students towards board games to promote social media literacy of grade 4 students. The sample group was 38 Mathayomsuksa 4 students of Naluang School in the first semester of the academic year 2023 using cluster random sampling. The research tools were: (1) a learning management plan, (2) a social media board game, (3) a pre- and post-learning assessment test, and (4) an assessment questionnaire for the student's satisfaction with the board game. Data were analyzed using mean ( $\bar{X}$ ), standard deviation (S.D.) and t-test dependent.

The findings revealed that: (1) The researcher designed and developed an educational board game for promoting social media literacy It aligns with learning objectives to promote students' social media literacy with 4 steps as follows: 1st step: Discover, 2nd step: Ideate, Step 3 Prototype, and Step 4 Test. (2) The educational learning outcomes with educational board games on social media literacy of Mathayomsuksa 4 students after learning were significantly higher than before learning at a level of .05 and, (3) Mathayomsuksa 4 students were satisfied with online board game activities to promote social media literacy for Mathayomsuksa 4 students in all 4 aspects at the highest level ( $\bar{X}$ =4.58, S.D.=0.67).

**Keywords :** Development, board games, media literacy, social media, satisfaction

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีและสังคมอย่างรวดเร็ว การเรียนรู้ต้องเป็นไปอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง การเรียนรู้ต้องไม่เพียงแต่รู้ความรู้นั้น แต่ต้องสามารถนำความรู้มาใช้เพื่อแก้ปัญหาต่างๆ ในชีวิตจริงได้ การเรียนรู้ต้องเป็นการเรียนรู้ตามแนวโน้มของสังคม โดยให้นักเรียนมีการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีและเป็นผู้เกี่ยวข้องกับสังคม การเรียนรู้ต้องมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และวิจารณ์ มุ่งเน้นให้มีการปรับเปลี่ยนวิธีการสอน โดยมุ่งหวังให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยเป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่จะใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันและการทำงานในอนาคต จะเน้นการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ เช่น การใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ การใช้แอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้และการสร้างความเข้าใจ การใช้ห้องเรียนเสมือนจริง (virtual classroom) และ การใช้เครื่องมือและอุปกรณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่

สื่อสังคมออนไลน์เป็นสิ่งที่ผลกระทบต่อเยาวชนไทยอย่างมากในปัจจุบัน มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ การรับรู้ และพฤติกรรมของคนในสังคม โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมการเล่นสื่อออนไลน์อย่างมาก จนมีผลกระทบทั้งทางสังคม การศึกษา การเรียนรู้ และทางสุขภาพจิต โดยมักใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารกับเพื่อน แชร์ข่าวสาร รวมถึงเพื่อการเรียนรู้ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ในการเลือกรับข่าวสาร สามารถไตร่ตรองและเลือกใช้ข้อมูลให้เกิดประโยชน์ นอกจากนี้ยังมีเยาวชนจำนวนมากที่ขาดความรู้ ความเข้าใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงแนวทางการส่งเสริมสร้างความเข้าใจในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม การส่งเสริมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ให้เป็นไปอย่างเหมาะสม

และตระหนักถึงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เป็นสิ่งสำคัญอีกด้วย (ยศระวี วายทองคำ, 2563)

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ในปัจจุบันทิศทางของการเรียนการสอนสมัยใหม่เปลี่ยนไปจากเดิมจากการที่เน้นวิชาการ เป็นเน้นให้ความสำคัญไปที่ผู้เรียน การสอนสมัยใหม่เน้นไปที่กิจกรรมและสื่อที่น่าสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและทดลองทำด้วยตนเอง ด้วยเหตุนี้ จึงได้มีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่ โดยประยุกต์เอาเกมมาใช้ในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นไปพร้อมๆกัน (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563) โดยเกมจะถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ไปพร้อมกับการเล่นเกม โดยใช้การตั้งปัญหา (Problem Solving) และการตอบสนอง (Feedback) ที่สะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้เล่น สามารถช่วยในการพัฒนาทักษะต่างๆ ที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การทำงานเป็นทีม (Collaboration) การแก้ปัญหา (Problem Solving) การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) การปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อม (Adaptability) การเรียนรู้อย่างรวดเร็ว (Fast Learning) และทักษะด้านเทคโนโลยี (Digital Literacy) เป็นต้น นอกจากนี้ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังช่วยให้ผู้เรียนมีการเตรียมตัวให้พร้อมไปกับภาวะการแข่งขันในสังคมในปัจจุบันที่ต้องการคนที่มีทักษะด้านต่างๆ โดยเฉพาะทักษะด้านดิจิทัล (Digital Skills) ที่เป็นสิ่งสำคัญในการทำงานในอนาคต สามารถนำมาใช้กับร่วมกับบอร์ดเกมได้เช่นกัน โดยบอร์ดเกมจะเป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ออกแบบมาเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ โดยจะใช้กระดานเล็กๆ เพื่อแสดงสภาพแวดล้อม และสิ่งของต่างๆ ซึ่งจะมีกติกาและข้อบังคับเฉพาะตามแต่ละเกม เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิจกรรมบอร์ดเกมเป็นเกมศึกษาประเภทหนึ่งที่น่าสนใจ ใช้วัสดุและอุปกรณ์ต่าง ๆ มาผนวกกับกลไกการเล่นของเกม โดยมีกฎกติกาหลากหลายรูปแบบให้ผู้เล่นได้คิดวางแผน (รัชนีวรรณ ตั้งภักดี, 2565) สามารถช่วยสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในการเรียนได้เป็นอย่างดี ช่วยให้เกิดทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ออกแบบมาเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ โดยจะใช้กระดานเล็กๆ เพื่อแสดงสภาพแวดล้อม และสิ่งของต่างๆ ซึ่งจะมีกติกาและข้อบังคับเฉพาะตามแต่ละเกม เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยเห็นความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์และการพัฒนาบอร์ดเกม นวัตกรรมการศึกษา โดยใช้ตัวเกมเป็นเครื่องมือที่จะช่วยกระตุ้นเร้าความสนใจของผู้เรียนและสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้นผ่านการเล่นเกม เกิดแรงจูงใจในการเรียน สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

### 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) ให้ความหมายถึงบอร์ดเกมว่า เกมประเภทหนึ่งที่ใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ มาผนวกกับกลไกของเกม มีกฎและกติกาที่มีความซับซ้อนหลากหลายรูปแบบมาให้ผู้เล่นได้วางแผนใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์ หรืออาจใช้โชคดวงในการเล่นเกมนผสมผสานร่วมด้วย มักมีรูปลักษณะที่น่าสนใจ มีความสวยงามดึงดูดใจทำให้อยากลองเล่น

การออกแบบบอร์ดเกม ผู้ออกแบบต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการออกแบบบอร์ดเกม เพื่อที่บอร์ดเกมจะได้พัฒนาขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้ ขั้นที่ 1 ค้นหาเป้าหมาย (Discover) หมายถึง การกำหนดเป้าหมายในการเล่นเกมที่ให้เหมาะสมกับผู้เรียน การค้นหาเป้าหมายการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน ขั้นที่ 2 ระดมความคิด (Ideate) หมายถึง การคิดออกแบบเกมและจดบันทึกไว้ ขั้นนี้ควรระดมความคิดให้มากที่สุด อาจจะรวบรวมความคิดเห็นจากคนอื่นๆ โดยไม่ตัดความคิดเห็นที่มีโอกาสทำได้จริงออกไป ขั้นที่ 3 จัดทำเกมต้นแบบ (Prototype) หมายถึง การทำเกมหลายๆชิ้นมาเพื่อทดลองเล่น และขั้นที่ 4 ทดลองเล่นเกมแล้วนำไปปรับปรุงต่อไป (Test) การทดลองเล่นด้วยตนเองและให้กลุ่มเป้าหมายทดลองเล่นเกมจริง เพื่อสังเกตปฏิกิริยาและรวบรวมข้อเสนอแนะต่างๆมาปรับปรุงเกมต่อไปนี้ จากนั้นก็ปรับปรุงตัวเกมให้ดีขึ้น ไปเรื่อย ๆ โดยไม่จำเป็นต้องตั้งเป้าหมายให้เกมสมบูรณ์แบบ แต่ควรตั้งเป้าหมายเพื่อการพัฒนาเกมให้ดียิ่งขึ้น โคนคานึงถึงการได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่ (เดชรัตน์ สุขกำเนิด, 2563)

Esperanza Linares Linares (2018) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Enhancing Speaking through Board and Table Games in an EFL Classroom การเพิ่มความสามารถในการพูดผ่านการใช้บอร์ดเกมในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เพื่อทบทวนเนื้อหาในชั้นเรียนให้เกิดความสนุกสนาน ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมบอร์ดเกมช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีความมั่นใจมากขึ้นในการพูดภาษาอังกฤษ

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Games-Based Learning: GBL) เป็นวิธีที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชานั้นๆอย่างสนุกสนานและท้าทาย ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดเพื่อฝึกทักษะ พร้อมทั้งได้ความรู้และมีแรงจูงใจในการเรียน ช่วยให้ผู้เรียนไม่รู้สึกลำบากในการเรียน เกิดความสนใจในบทเรียนมากขึ้น ช่วยให้เข้าใจและจดจำเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา และนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้และประเมินผลที่ได้จากกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลและปรับเกมที่นำมาใช้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (ปริศนา มัชฌิมา, 2565)

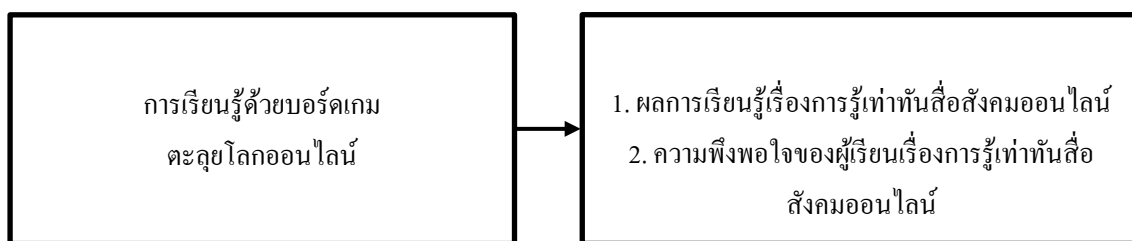
ณัฐฐา ผิวมา (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ในระดับอุดมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน มีประโยชน์กับผู้เรียนอย่างมาก ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมต่างๆ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น และผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมากกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว

ปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ได้รับความนิยมจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนมาก เนื่องจากเป็นช่องทางที่สะดวกรวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร นอกจากนี้สื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลายของคนทั่วโลกที่สามารถเชื่อมถึงกันและมีปฏิสัมพันธ์กันบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สื่อ

สังคมออนไลน์จึงเข้าไปมีอิทธิพลต่อความคิด ทักษะคิด และพฤติกรรมของประชาชน (ณัฐกาญจน์ สุกรัตน์เมธี, 2563)

กิริติ คชนทาว (2562) สื่อมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของเด็กตั้งแต่เยาว์วัย การเรียนรู้ผ่านสื่อจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะติดตัวเด็กไปตลอดชีวิต การติดตั้งภูมิคุ้มกันเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อให้กับเด็ก จึงเป็นการป้องกันปัญหา มากกว่าการแก้ไข จึงควรสังเกตพฤติกรรมการใช้สื่อของเด็ก และสอดแทรกความรู้ว่าสิ่งที่น่าสนใจผ่านสื่อ สิ่งใดคือการโฆษณา การพูดเกินจริง หรือสิ่งใดคือข้อเท็จจริง มากไปกว่านั้น ในอนาคตเด็กๆ จะต้องมีชีวิตอยู่ในสังคมข่าวสารที่สลับซับซ้อน มากขึ้น ดังนั้น จึงจำเป็นที่จะต้องเตรียมเด็กและเยาวชนให้มีความสามารถในการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณและมีขอบเขต

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

ผลการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียนหลังเรียน โดยใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียน

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็น การวิจัยประเภททดลองเบื้องต้น (Per-Experimental Research) แบบหนึ่งกลุ่มวัดก่อน และหลังการทดลอง (One group pretest-posttest design) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนที่เรียนด้วยบอร์ดเกมการศึกษา

### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

**ประชากร** คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับชั้นปีที่ 4 ของโรงเรียนนาหลวง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 6 ห้องเรียน รวม 286 คน โรงเรียนนาหลวง สำนักงานเขตทุ่งครุ กรุงเทพมหานคร (งานทะเบียนและวัดผลโรงเรียนนาหลวง)

**กลุ่มตัวอย่าง** คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนาหลวง ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (cluster random sampling) โดยสุ่มนักเรียน 1 ห้องเรียนจาก 6 ห้องเรียน ผู้วิจัยพิจารณาว่าห้องเรียนแต่ละห้องนั้นมีนักเรียนความสามารถ จึงสุ่มโดยยกห้องเรียนมาทั้งห้อง

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีเครื่องมือวิจัยจำนวน 4 ชุด ประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้ (2) บอร์ดเกม ตะลุยกโลกสื่อสังคมออนไลน์ (3) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน (4) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบอร์ดเกม โดยมีรายละเอียดการสร้างเครื่องมือ ดังต่อไปนี้

(1) แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 4 แผน รวม 13 ชั่วโมง เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศที่ท้าทายและสนุกสนาน ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.58$ , S.D.=0.57) สามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายได้

(2) บอร์ดเกมตะลุยกโลกสื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมตะลุยกโลกสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมและเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ จากเอกสารตำรา หนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยใช้กระบวนการ การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ของเดวิดสัน สุขกำเนิด (2563) มี 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่1 ค้นหาเป้าหมาย (Discover) ขั้นที่2 ระดมความคิด (Ideate) ขั้นที่3 จัดทำเกมต้นแบบ (Prototype) ขั้นที่4 ทดลองเล่นเกมแล้วนำไปปรับปรุงต่อไป (Test)

(3) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice Item) จำนวน 20 ข้อ เวลา 30 นาที กำหนดการให้คะแนน ตอบถูกได้ 1 ตอบผิดได้ 0 ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเที่ยงแบบสอดคล้องภายใน (IOC) ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน และปรากฏผลการวิเคราะห์ของความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทุกคน มีค่า IOC อยู่ที่ระดับ 0.83 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์สามารถนำไปใช้ได้

(4) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบอร์ดเกม ประเมินหลังจากการเล่นบอร์ดเกมครั้งสุดท้าย โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบประเมินโดยศึกษาหลักการและทฤษฎีในการสร้าง ใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านผู้เรียน และคุณภาพของบอร์ดเกม รวม 17 ข้อ ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเที่ยงแบบสอดคล้องภายใน (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน และปรากฏผลการวิเคราะห์ของความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน มีค่า IOC อยู่ที่ระดับ 0.71 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์สามารถนำไปใช้ได้

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และนักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียน ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ วันละ 3 ชั่วโมง ณ ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนนาหลวง สำนักงานเขตทุ่งครุ กรุงเทพมหานคร ใช้เวลาหลังเลิกเรียน 14.00-17.00 น. เป็นระยะเวลาทั้งสิ้น 13 ชั่วโมง

3. หลังจากเสร็จกิจกรรมนักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้หลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ

4. ผู้วิจัยสรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยประเมินจากแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 20 ข้อ มาเทียบกับเกณฑ์ประเมินที่สร้างไว้ และนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อหาประสิทธิภาพของผลการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

- (1) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )
- (2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
- (3) ค่า  $t$ -test (dependent) เพื่อทดสอบสมมติฐาน

### 5. ผลการวิจัย

#### ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

1. ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบบอร์ดเกมตะลุยกองโลกออนไลน์ โดยผู้วิจัยศึกษาวิเคราะห์เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมการศึกษาส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อเป็นแนวทางในการร่างรูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ของเดวิดสัน สุขกำเนิด (2563)

2. บอร์ดเกมตะลุยกองโลกออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้ออกแบบและพัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินตามองค์ประกอบทั้ง 4 ด้าน ผลปรากฏว่ามีความสอดคล้องทั้งในด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบและการนำเสนอบอร์ดเกม ด้านกราฟิก ตัวอักษร และสี และด้านด้านกลไกของบอร์ดเกม ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน โดยนำผลการวิเคราะห์มาเทียบกับเกณฑ์การพิจารณาค่า IOC ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.75 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์สามารถนำไปใช้ได้

3. นำบอร์ดเกมตะลุยกองโลกออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยแผนการจัดการเรียนรู้ ได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ประเมิน พบว่าความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.58$ , S.D.=0.57)

#### ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมการศึกษาส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมการศึกษาส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 38 คน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D	t	sig
ก่อนเรียน	38	20	9.92	2.43	15.10*	0.00
หลังเรียน	38	20	15.79	1.74		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่าผลการเรียนรู้ทางการเรียนด้วยบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 15.79 และคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ

9.92 ตามลำดับ และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ผลการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียนหลังเรียน โดยใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียน

### ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 38 คน มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมบอร์ดเกมตะลุยกโลกออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.58$ , S.D.=0.67) จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมบอร์ดเกมตะลุยกโลกออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างเรียงลำดับจากมากที่สุดถึงน้อยที่สุด ได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 ด้านคุณภาพของบอร์ดเกม ( $\bar{X}=4.75$ , S.D.=0.53) ลำดับที่ 2 ด้านผู้เรียน ( $\bar{X}=4.74$ , S.D.=0.50) ลำดับที่ 3 ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ( $\bar{X}=4.48$ , S.D.=0.68) และลำดับที่ 4 ด้านเนื้อหา ( $\bar{X}=3.86$ , S.D.=0.77)

## 6. อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ด้วยบอร์ดเกมตะลุยกโลกออนไลน์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนนาหลวง อภิปรายผลได้ดังนี้

(1) การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบบอร์ดเกมตะลุยกโลกออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ของเดวิดสัน สุขกำเนิด (2563) โดยบอร์ดเกมจะมีกติกาการเล่นและวิธีการเล่นที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้สอนสามารถปรับเนื้อหาของบอร์ดเกมให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ปัจจุบันได้ นักเรียนจะได้รับความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ซึ่งสำคัญมากในยุคปัจจุบัน โดยผู้วิจัยได้คำนึงถึงมาตรฐานการเรียนรู้ เนื้อหาการเรียนรู้ ทักษะของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ข้อระวางและวิธีในการป้องกันภัยจากสื่อสังคมออนไลน์ อีกทั้งยังให้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา นอกจากนี้ยังได้มีการคำนึงถึงหลักการออกแบบเกม ดังนี้ 1) ค้นหาเป้าหมาย (Discover) 2) ระดมความคิด (Ideate) 3) จัดทำเกมต้นแบบ (Prototype) และ 4) ทดลองเล่นเกมแล้วนำไปปรับปรุงต่อไป (Test) โดยบอร์ดเกมตะลุยกโลกออนไลน์ผู้วิจัยได้จัดทำโดยกำหนดกติกาที่ไม่ซับซ้อนจนเกินไปเพื่อให้เหมาะสมกับวัยของผู้เล่น การออกแบบโดยเน้นใช้สีที่สดใสชัดเจน สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ เลือกใช้ภาพกราฟิกที่สวยงามและมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียน มีการเพิ่มแรงเสริมทางบวกการให้รางวัล การสร้างปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนในชั้นเรียน การแสดงออกของนักเรียน จากหลักการนี้สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบเกมของ Silverman (2013) ร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ มาประยุกต์ใช้ในการบอร์ดเกม ดังนี้ 1) เร่งเร้า กระตุ้น และดึงดูดความสนใจ 2) บอกวัตถุประสงค์ 3) ทบทวนความรู้เดิม 4) นำเสนอเนื้อหาใหม่ หรือสิ่งเร้าใหม่ 5) ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ 6) กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน 7) ให้ข้อมูลย้อนกลับ 8) ทดสอบความรู้ใหม่ 9) สรุปและนำไปใช้ จากแนวคิดดังกล่าวนี้ สามารถนำมาปรับใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาเกมให้มีความน่าสนใจและตรงตามวัตถุประสงค์ได้ โดยผู้วิจัยพบว่าในการจัดการเรียนการสอนนักเรียนมีความสนใจเกี่ยวกับการเล่นเกม นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน และมีการช่วยเหลือกันอย่างมากในทีมและร่วมกันระดมความคิดเพื่อหาคำตอบที่ถูกต้อง และมักจะเล่นเกมในช่วงโมงเรียนและช่วงโมงว่าง ซึ่งสอดคล้องกับ วัฒนพล ชุมเพชร (2563) ที่ได้กล่าวไว้ว่า เกมเป็นนวัตกรรมการศึกษาอย่างหนึ่ง ที่ทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกและน่าสนใจ สามารถสร้าง

แรงจูงใจในการเรียนได้ดี สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้เป็นอย่างดี อันจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ทำให้เกิดการเรียนรู้ และช่วยส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาบุคลากรของชาติที่มีคุณภาพต่อไป

(2) ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมการศึกษาส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ผลการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียนหลังเรียนโดยใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้ผลที่เกิดขึ้นเนื่องจากรูปแบบของเกมที่เป็นบอร์ดเกม มีการกำหนดกติกาชัดเจนไม่ซับซ้อน สื่อมีความน่าสนใจสีสันสดใสสวยงาม มีรูปภาพที่เหมาะสม โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำแนะนำในการเล่นบอร์ดเกม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของรัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) ให้ความหมายถึงบอร์ดเกมว่า คือเกมประเภทหนึ่งที่ใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ มาผนวกกับกลไกของเกม มีกฎและกติกาที่มีความซับซ้อนหลากหลายรูปแบบมาให้ผู้เล่นได้วางแผนใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์ หรืออาจใช้โชคดวงในการเล่นเกมนผสมผสานร่วมด้วย มักมีรูปลักษณะที่น่าสนใจ มีความสวยงามดึงดูดความสนใจทำให้อยากลองเล่น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Esperanza Linares Linares (2018) ได้ทำการวิจัยเรื่องการเพิ่มความสามารถในการพูดผ่านการใช้บอร์ดเกมในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เพื่อทบทวนเนื้อหาในชั้นเรียนให้เกิดความสนุกสนาน ให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์และสื่อสาร โดยการนำบอร์ดเกมเข้ามาในกระบวนการเรียนรู้ภาษา ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมบอร์ดเกมช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีความมั่นใจมากขึ้นในการพูดภาษาอังกฤษ

3) ผลของการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนมีความพึงพอใจ มีค่าเฉลี่ยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.58, S.D.=0.67$ ) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธิดาพร พันพ่อน (2566) ได้ทำการวิจัยเรื่องการสร้างบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่องทฤษฎีบทพีทาโกรัส สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนมีความสนใจในการเรียนเพิ่มขึ้น เกิดสนุกสนาน ได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เนื้อหาเข้าใจง่าย มีรูปภาพตัวอักษรประกอบที่เหมาะสม กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจเท่ากับ 4.58

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ครูผู้สอนควรนำวิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบอร์ดเกมตะลุยกโลกสื่อสังคมออนไลน์ สอดแทรกไปใช้ในชั่วโมงสอน หรือในชั่วโมงว่าง เพื่อเป็นการกระตุ้นและเพื่อให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน หรือสามารถปรับเปลี่ยนประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเป็นบอร์ดเกมในเนื้อหาอื่นๆ

(2) การเล่นเกมตะลุยกโลกสื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนควรอ่านกติกาในการเล่นเกมนทุกครั้ง และผู้สอนควรตรวจสอบว่านักเรียนเข้าใจกติกาการเล่นแล้วหรือไม่ รวมทั้งช่วยเหลือนักเรียนตลอดการเล่นบอร์ดเกม



(3) การเล่นเกมตะลุยโลกสี่สัปดาห์ออนไลน์ทุกครั้ง หลังการเล่นจบแล้ว ควรมีการให้นักเรียนได้สรุปความรู้จากการเล่นเกม และมีการเสริมแรงรางวัลให้กับนักเรียนที่ชนะ เพื่อสร้างแรงกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียน

(4) บอร์ดเกมตะลุยโลกสี่สัปดาห์ออนไลน์ การ์ดเกมที่ใช้ในการเล่น ควรมีการปรับให้เหมาะสมเพื่อทันเหตุการณ์ปัจจุบันอยู่เสมอ และทำให้นักเรียนไม่รู้สึกลึกเกิดความเบื่อหน่าย

## 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ควรมีการเพิ่มเกมที่ใช้สื่อเทคโนโลยี เพิ่มเสียง เพิ่มภาพเคลื่อนไหว หรือวิดีโอด้วย เพื่อที่จะช่วยให้นักเรียนสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น เช่น การเล่นเกมผ่านสื่อออนไลน์ การปรับเปลี่ยนรูปแบบเกม เพื่อให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้แม้จะอยู่ที่บ้าน ช่วยอำนวยความสะดวกให้กับนักเรียน และเพิ่มความท้าทายให้กับนักเรียน

(2) ควรมีการทำวิจัยในหัวข้อที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่นๆ ได้ หรือบูรณาการระหว่างรายวิชาด้วยกัน รวมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นถึงสิ่งที่ต้องการศึกษา และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการออกแบบบอร์ดเกมตามความสนใจด้วย

## 8. กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ ด้วยความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์และกรรมการสอบสารนิพนธ์ ที่ให้ความกรุณาในเรื่องวิชาการและระเบียบวิจัย อนุเคราะห์และอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ทั้งปวง ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข ประธานกรรมการสอบสารนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์ กรรมการสอบสารนิพนธ์ที่กรุณาให้คำชี้แนะและข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสารนิพนธ์ให้เสร็จสมบูรณ์ลุล่วงไปได้ด้วยดี

## 9. เอกสารอ้างอิง

กิริติ คชนทาว. (2562). การรู้เท่าทันสื่อ (พิมพ์ครั้งที่ 1). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ณัฐกาญจน์ สุกครัตนเมธี. (2563). การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย. สถาบันพระปกเกล้า.

ณัฐรา ฝิวมา. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์*, 15, 1-15.

ธิดาพร ผันผ่อน. (2566). การสร้างบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง ทฤษฎีบทพีทาโกรัส สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 22(1), 99-109.

ธีระวุฒิ ศรีมงคล. (2566, 22-23 กรกฎาคม). การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก [เอกสารนำเสนอ].

โครงการพัฒนาศักยภาพครูสอนสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมในศตวรรษที่21, ขอนแก่น, ประเทศไทย.

ปรีศนา มัชฌิมา. (2565). การสอนออนไลน์กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน. *พัฒนาเทคนิคศึกษา*, 34(123), 14-22.

- พระมหาวิรุฬห์ สันราชภูริ. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ. [สารนิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- มนตรี วงษ์สะพาน. (2563). พื้นฐานการวิจัยทางหลักสูตรและการสอน. ตักสิลาการพิมพ์.
- ยศระวี วายทองคำ และคณะ. (2563). นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 1). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- รัชนีวรรณ ตั้งภักดี. (2565). การพัฒนารูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสช*, 15(2), 119.
- อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล. (2561). การวิจัยทางการศึกษา แนวคิดและการประยุกต์ใช้ (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Linares, E.L. (2018). *BOARD AND TABLE GAMES: A FUN WAY TO LEARN ENGLISH Enhancing Speaking through Board and Table Games in an EFL Classroom*. Universidad Externado de Colombia School of Education.

## การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

### The Development of Active Learning Management Model to Promote Creative Thinking

วาสนา ชาชโย

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

E-mail: wassana.y@pkru.ac.th

มานพ ชาชโย

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

E-mail: manop.c@pkru.ac.th

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 2. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ก่อนและหลังเรียน 3. ศึกษาผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ที่เรียนจากรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้และเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 9 คน นักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา จำนวน 28 คน โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1. แบบประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีคุณภาพในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.56$ , S.D.=0.52) 2. ผลคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เรียนจากรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 61

**คำสำคัญ:** การเรียนรู้เชิงรุก, ความคิดสร้างสรรค์, การศึกษาแบบมุ่งเน้นผลลัพธ์

#### ABSTRACT

This research aims to: 1. Develop of Active Learning Management Model to Promote Creative Thinking, 2. Compare students' learning achievement before and after learning the developed management results using active learning management to promote creative thinking and 3. Study the learning outcomes related to creative thinking acquired from the developed learning management model. The sample group consists of 9 experts in learning management and digital technology and 28 students majoring in computer education by purposing sampling. The research instruments include : 1. Active learning management model to promote creative thinking, 2. achievement of learning and questionnaire and 3. creative thinking assessment form.

The research findings indicate that: 1. The developed active learning management model that promotes creative thinking is of the highest quality ( $\bar{X}=4.56$ , S.D.=0.52) 2. the students' learning achievement after learning management results using active Learning management model to promote creative Thinking were higher than before learning at the statistically significant level of .05 and 3. The learning outcomes related to creative thinking of the students who participated in the developed learning management model are at a very good level, with 61 percent achieving the desired level.

**Keywords:** Active Learning, Creative Thinking, Outcome Based Education

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ประเทศไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยให้มีทักษะ ความรู้ ความสามารถ และสมรรถนะที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ การศึกษาเป็น ปัจจัยสำคัญในการปรับเปลี่ยนประเทศไทยไปสู่ประเทศไทย 4.0 ซึ่งปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจของประเทศไทยไปสู่ เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมและสร้างมูลค่าเพิ่ม (Value-Based Economy) เปลี่ยนจากแรงงานทักษะต่ำ ไปสู่แรงงานที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และทักษะสูง การจัดการศึกษาในปัจจุบันจึงต้องปรับเปลี่ยนให้สนองกับ การผลิตบัณฑิตและพัฒนากำลังคน โดยมุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นทักษะความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นหนึ่งในทักษะ 8C ที่ถูกกำหนดไว้ในแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560- 2579 ที่นักศึกษาหรือผู้เรียนควรได้รับการส่งเสริมจากระบบการเรียนการสอนของหลักสูตร เพราะความคิด สร้างสรรค์สามารถทำให้นักเรียนสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แปลกใหม่แตกต่างจากเดิม กล้าแสดงข้อคิดเห็นใหม่ ๆ แสวงหา คำตอบที่หลากหลายและแตกต่างจากบุคคลอื่น

ลิทธิพงษ์ สุพรหม (2561) ได้ศึกษาความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียนระหว่างนักเรียนที่เรียนด้วย รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก และนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีปกติ พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก มี คะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจในรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกในระดับมาก

อัญญารัตน์ สอนสนาม และคณะ(2565) ทำงานวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการเรียนรู้ผ่าน Google Sites รายวิชาวัสดุอุตสาหกรรมและการผลิต พบว่านักศึกษาที่ เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก จึงเป็นหลักการสำคัญในการนำไปประยุกต์ใช้ผ่านกระบวนการคิด สามารถยกระดับคุณภาพทั้งด้านความรู้ ความสามารถ และเจตคติของผู้เรียน ผู้วิจัยเป็นผู้สอนในสาขาวิชา คอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เห็นความสำคัญของการส่งเสริมให้นักศึกษา มี คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ด้านความคิดสร้างสรรค์ จึงได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการ โปรแกรมสำหรับวิทยาการคำนวณ 1 ซึ่งเป็นรายวิชาในหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา วิชาเอก คอมพิวเตอร์ศึกษา หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2562 โดยจุดมุ่งหมายหนึ่งของรายวิชาคือ นักศึกษาสามารถเขียน โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์เพื่อผลิตผลงานได้อย่างสร้างสรรค์

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาครู สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา

2.2 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

2.3 เพื่อศึกษาผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาครูสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ที่เรียนจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงหลักการ (Principle) ที่สำคัญประการหนึ่ง ผู้เรียนเป็นผู้คิด เป็นผู้ไตร่ตรองสะท้อนคิด และเป็นผู้ปฏิบัติ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกจึงมีสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในแนวทางที่ดีขึ้น สามารถยกระดับคุณภาพทั้งความรู้ ความสามารถ และเจตคติต่อการเรียนรู้ ตลอดชีวิต มีความสอดคล้องกับแนวคิดของพีระมิดการเรียนรู้ (Learning Pyramid) ซึ่งการเรียนรู้เชิงรุกมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนสามารถสร้างความรู้ได้ ซึ่งอยู่ที่ส่วนฐานของพีระมิดการเรียนรู้



ภาพที่ 1 พีระมิดแห่งการเรียนรู้

ที่มา : Edgar Dale (1969)

3.1.1 ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้หลักการ Constructive Alignment ตามแนวทางการศึกษาแบบมุ่งเน้นผลลัพธ์ (Outcome Based Education : OBE) เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการวัดประเมินผล ที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

3.1.2 การสร้างทรัพยากรการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ผู้วิจัยใช้ Google suite for Education เป็นสภาพแวดล้อมของระบบการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อสร้างแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ ประกอบด้วย สื่อดิจิทัล ใบกิจกรรม การทดสอบก่อน-หลัง เรียน และใช้ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งซอฟต์แวร์ โปรแกรม Scratch ไว้

Fisher (1998) ได้ให้ความหมายกับความสามารถที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้ 1) การหาสิ่งอื่นมาแทน 2) การเชื่อมโยง 3) การประยุกต์ 4) การปรับเปลี่ยน 5) การนำสิ่งของหรือแนวคิด ไปใช้ได้อย่างหลากหลาย 6) การตัดออก และ 7) การจัดระบบ การจัดการกับสิ่งต่าง ๆ ใหม่

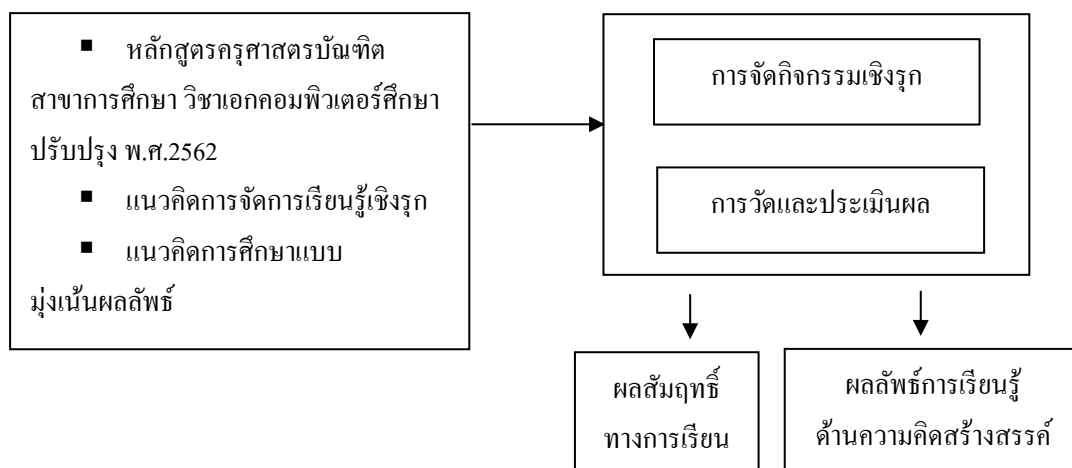
Costa (2008) กล่าวถึงการสอนความคิดสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรม เป็นการการสร้างผู้เรียนให้เกิดความรู้ และเข้าใจลึกซึ้งในเนื้อหาและกระบวนการคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างนวัตกรรมหรือสิ่งประดิษฐ์ หรืองานใหม่ ๆ นักเรียนต้องอาศัยความรู้ในเนื้อหาสำคัญเป็นพื้นฐานก่อนเสมอ ยังมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องมากเท่าใด ผู้เรียนจะสามารถใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ ทดลองและสร้างสรรค์มากได้เท่านั้น

Tileston (2007) เป็นผู้พัฒนารูปแบบวิธีการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี กระบวนการของรูปแบบมี 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ขั้นสร้างการเชื่อมต่อ 2) ขั้นเสริมพลังการเรียนรู้ 3) ขั้นสังเคราะห์ข้อมูลสร้างความหมาย 4) ขั้นใช้แหล่งความรู้ภายนอกสนับสนุน และ 5) ขั้นได้ตรงสะท้อนคิด

Hazzan (2004) นักคอมพิวเตอร์ศึกษาชาวอิสราเอล เป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้เชิงรุกเป็นฐาน ซึ่งมีแนวทางการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้ มีขั้นตอนสำคัญ 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ขั้นเร้าความสนใจ 2) ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ขั้นอภิปราย และ 4) ขั้นสรุป

Meyers & Jones (1993) กล่าวถึงองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก 3 ประการ คือ 1) ปัจจัยพื้นฐานประกอบด้วย การแสดงออกของผู้เรียนทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการไตร่ตรองสะท้อนคิด 2) ยุทธวิธีการสอน ประกอบด้วยวิธีสอน และเทคนิคที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่เน้นการสร้างความรู้ด้วยตนเอง และ 3) ทรัพยากรการสอน เป็นสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ อาทิ สื่อวัสดุอุปกรณ์ เทคโนโลยี แหล่งเรียนรู้ทั้งสถานที่และบุคคล และรวมถึงบรรยากาศ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ด้วย

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ดังนี้

### 4.1 ขั้นสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

4.1.1 สังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจากการวิเคราะห์เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดการออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จากนักการศึกษา ได้แก่ Fisher (1998), Costa (2008), Tileston (2007), Hazzan (2004), Meyers & Jones (1993) และการใช้หลักการ Constructive Alignment ตามแนวทางการศึกษาแบบมุ่งเน้นผลลัพธ์ (Outcome Based Education : OBE) ผู้วิจัยตั้งเคราะห์ส่วนประกอบของรูปแบบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกได้ ดังนี้ 1. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 2. ทรัพยากรการเรียนรู้ และ 3. การวัดประเมินผล

4.1.2 ศึกษาเกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ของประกอบ และจินตวีร์(2559) ประกอบด้วย 1. มิติด้านความคิดเริ่ม 2. มิติด้านความคิดคล่อง 3. มิติด้านความคิดยืดหยุ่น และ 4. มิติด้านความคิดละเอียดลออ

**4.2 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา** ประกอบด้วย

4.2.1 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาการ โปรแกรมสำหรับวิทยากรจำนวน 1 มีจำนวน 8 หน่วยการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้

1) กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcome : CLO ) และระดับหน่วยการเรียนรู้ (Lesson Learning Outcome : LLO)

2) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อให้มีความสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของแต่ละหน่วยการเรียนรู้

3) ออกแบบวิธีการวัดและประเมินผล

ในข้อ 1-3 ใช้หลักการ Constructive Alignment ตามแนวทางการศึกษาแบบมุ่งเน้นผลลัพธ์ (Outcome Based Education : OBE)

4.2.2 จัดเตรียมสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ประกอบด้วย ห้องเรียนออนไลน์เพื่อเรียนรู้จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ห้องคอมพิวเตอร์พร้อมติดตั้งซอฟต์แวร์ โปรแกรม Scratch

4.2.3 จัดเตรียมแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ของประกอบ และจินตวีร์ (2559) มีความครอบคลุมทั้ง 4 มิติ ในรูปแบบเกณฑ์การประเมินแบบรูบริค 4 ระดับ คือ 1. มิติด้านความคิดเริ่ม 2. มิติด้านความคิดคล่อง 3. มิติด้านความคิดยืดหยุ่น และ 4. มิติด้านความคิดละเอียดลออ

เกณฑ์การแปลผลคะแนนมี ดังนี้

ระดับดีมาก	ได้คะแนน	13-16 คะแนน
ระดับดี	ได้คะแนน	9-12 คะแนน
ระดับพอใช้	ได้คะแนน	5-8 คะแนน
ระดับต้องปรับปรุง	ได้คะแนน	1-4 คะแนน

### 4.3 พัฒนาเครื่องมือวิจัยเพื่อใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

4.3.1 แบบประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

4.3.1.1 สร้างแบบประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และประเมินค่าความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร 2 คน ด้านคอมพิวเตอร์ศึกษาและเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 คน ผลการพิจารณามีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.60-1.00

#### 4.3.1.2 ประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1) กำหนดผู้เชี่ยวชาญเพื่อระดมความคิดเห็น จำนวน 9 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอก และมีประสบการณ์การสอนระดับอุดมศึกษาไม่น้อยกว่า 5 ปี หรือมีผลงานวิจัยและผลงานวิชาการเป็นที่ยอมรับ

2) จัดประชุมเพื่อระดมความคิดเห็น เพื่อประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้วยวิธีการอภิปรายกลุ่ม (Focus Group) โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญที่คัดเลือกไว้ด้วยวิธีเจาะจง จำนวน 9 คน มาประชุมระดมความคิดเห็น และประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผลการประเมินรูปแบบมีคุณภาพระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.56$ ,  $S.D.=0.52$ )

#### 4.3.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.3.2.1 กำหนดจำนวนข้อสอบ โดยวิเคราะห์สัดส่วนจำนวนข้อสอบจากการให้สัมภาษณ์ความสำคัญของหัวข้อย่อยในแต่ละหน่วย

4.3.2.2 ออกข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมและตามสัดส่วนของจำนวนข้อสอบของแต่ละหัวข้อ ได้ข้อสอบ จำนวน 60 ข้อ

4.3.3.3 สร้างแบบวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมกับข้อสอบรายข้อจากผู้เชี่ยวชาญ

4.3.3.4 คัดเลือกข้อสอบที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4.3.3.5 นำแบบทดสอบที่ผ่านความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาทดลองใช้กับนักเรียน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 60 คน คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป คัดเลือกข้อสอบจำนวน 40 ข้อ ตามระดับพฤติกรรมที่ต้องการวัด เพื่อใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

#### 4.4 ขั้นศึกษาผลการใช้รูปแบบ

ดำเนินการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ไปใช้จัดการเรียนรู้นักศึกษา จำนวน 28 คน เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ มีการทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียนทุกครั้ง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแต่ละหน่วยการเรียนรู้จะมีการฝึกปฏิบัติ และมีภาระงานเป็นผลงานสร้างสรรค์ ผลงานของนักศึกษาจะถูกประเมินโดยใช้แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์



## 5. ผลการวิจัย

### 5.1 ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

หน่วยการเรียนรู้	$\bar{X}$	S.D.	ผลการประเมิน
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การสร้างภาพเคลื่อนไหว</b>	<b>4.65</b>	<b>0.50</b>	<b>มากที่สุด</b>
1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้กับระดับรายวิชา	4.80	0.45	มากที่สุด
2. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้กับกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
3. คุณภาพของทรัพยากรการเรียนรู้ออนไลน์และในห้องเรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
4. คุณภาพของภาระงาน	4.40	0.56	มาก
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การทำงานกับเสียง</b>	<b>4.59</b>	<b>0.58</b>	<b>มากที่สุด</b>
1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้กับระดับรายวิชา	4.60	0.64	มากที่สุด
2. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้กับกิจกรรมการเรียนรู้	4.58	0.55	มากที่สุด
3. คุณภาพของทรัพยากรการเรียนรู้ออนไลน์และในห้องเรียน	4.62	0.55	มากที่สุด
4. คุณภาพของภาระงาน	4.57	0.56	มากที่สุด
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การโต้ตอบ</b>	<b>4.56</b>	<b>0.54</b>	<b>มากที่สุด</b>
1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้กับระดับรายวิชา	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้กับกิจกรรมการเรียนรู้	4.48	0.57	มาก
3. คุณภาพของทรัพยากรการเรียนรู้ออนไลน์และในห้องเรียน	4.60	0.58	มากที่สุด
4. คุณภาพของภาระงาน	4.55	0.45	มากที่สุด
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 มุมและทิศทาง</b>	<b>4.47</b>	<b>0.53</b>	<b>มาก</b>
1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้กับระดับรายวิชา	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้กับกิจกรรมการเรียนรู้	4.35	0.45	มาก
3. คุณภาพของทรัพยากรการเรียนรู้ออนไลน์และในห้องเรียน	4.48	0.55	มาก
4. คุณภาพของภาระงาน	4.46	0.55	มาก
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การวาดภาพ</b>	<b>4.68</b>	<b>0.53</b>	<b>มากที่สุด</b>
1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้กับระดับรายวิชา	4.80	0.45	มากที่สุด

หน่วยการเรียนรู้	$\bar{X}$	S.D.	ผลการประเมิน
2. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้กับกิจกรรมการเรียนรู้	4.70	0.58	มากที่สุด
3. คุณภาพของทรัพยากรการเรียนรู้ออนไลน์และในห้องเรียน	4.65	0.55	มากที่สุด
4. คุณภาพของภาระงาน	4.56	0.55	มากที่สุด
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เงื่อนไขและตัวแปร</b>	<b>4.45</b>	<b>0.55</b>	<b>มาก</b>
1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้กับระดับรายวิชา	4.48	0.55	มาก
2. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้กับกิจกรรมการเรียนรู้	4.46	0.55	มาก
3. คุณภาพของทรัพยากรการเรียนรู้ออนไลน์และในห้องเรียน	4.40	0.55	มาก
4. คุณภาพของภาระงาน	4.46	0.53	มาก
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 การสร้างฟังก์ชัน</b>	<b>4.51</b>	<b>0.53</b>	<b>มาก</b>
1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้กับระดับรายวิชา	4.35	0.45	มาก
2. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้กับกิจกรรมการเรียนรู้	4.48	0.55	มาก
3. คุณภาพของทรัพยากรการเรียนรู้ออนไลน์และในห้องเรียน	4.65	0.55	มากที่สุด
4. คุณภาพของภาระงาน	4.56	0.55	มากที่สุด
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เล่าเรื่องด้วยเกม</b>	<b>4.55</b>	<b>0.51</b>	<b>มากที่สุด</b>
1. ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้กับระดับรายวิชา	4.48	0.57	มาก
2. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหน่วยการเรียนรู้กับกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.58	มากที่สุด
3. คุณภาพของทรัพยากรการเรียนรู้ออนไลน์และในห้องเรียน	4.55	0.45	มากที่สุด
4. คุณภาพของภาระงาน	4.56	0.45	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.56</b>	<b>0.52</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  =4.56, S.D.=0.52) หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การวาดภาพ มีคุณภาพมากที่สุด ( $\bar{X}$  =4.68, S.D.=0.53) รองลงมาคือ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การสร้างภาพเคลื่อนไหว มีคุณภาพมากที่สุด ( $\bar{X}$  =4.65, S.D.=0.50) และหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การทำงานกับเสียง มีคุณภาพมากที่สุด ( $\bar{X}$  =4.59, S.D.=0.58) ตามลำดับ หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เงื่อนไขและตัวแปร มีคุณภาพน้อยที่สุด ( $\bar{X}$  =4.45, S.D.=0.55)

## 5.2 ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐานเพื่อแสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตัวแปรตาม	คะแนนเต็ม	คะแนนก่อนเรียน		คะแนนหลังเรียน	
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	40	12.30	0.60	19.00	0.70

จากตารางที่ 1 พบว่าโดยภาพรวมของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

## 5.3 ผลการศึกษาผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์

ผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา จำนวน 28 คน พบว่า นักศึกษามีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ระดับดีมาก จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 61 และระดับดี จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 39 รายละเอียดตามตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงร้อยละของนักศึกษาตามระดับเกณฑ์การแปลผลคะแนน

เกณฑ์การแปลผลคะแนน (คะแนนเต็ม 16 คะแนน)	จำนวน(คน)	ร้อยละ
1. ระดับดีมาก (13-16 คะแนน)	17	61
2. ระดับดี (9-12 คะแนน)	11	39
3. ระดับพอใช้ (5-8 คะแนน)		
4. ระดับต้องปรับปรุง (1-4 คะแนน)		
รวม	28	100

ตารางที่ 4 แสดงร้อยละของนักศึกษาจำแนกตามเกณฑ์การให้คะแนนของแต่ละองค์ประกอบการประเมิน

องค์ประกอบการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ระดับดีมาก(4)	ระดับดี(3)	ระดับพอใช้(2)	ต้องปรับปรุง(1)
1. มิติด้านความคิดเริ่ม	ร้อยละ 43	ร้อยละ 39	ร้อยละ 18	-
2. มิติด้านความคิดคล่อง	ร้อยละ 54	ร้อยละ 46	-	-
3. มิติด้านความคิดยืดหยุ่น	ร้อยละ 54	ร้อยละ 46	-	-
4. มิติด้านความคิดละเอียดลออ	ร้อยละ 54	ร้อยละ 39	ร้อยละ 7	-

## 5. อภิปรายผล

5.1 ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาครูสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา พบว่า คุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีค่าคะแนนเฉลี่ยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  =4.56, S.D.=0.52) สอดคล้องกับบทความวิชาการของจิตติมา ญาณะวงษา และคณะ(2564) ที่กล่าวถึงสามเหลี่ยมแห่งการเรียนรู้ ซึ่งมีองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ ผลการ

เรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ และวิธีการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ และสอดคล้องกับพิเชษฐ พินิจ ที่ทำวิจัยเรื่อง การออกแบบรายวิชาเชิงศิลป์และศาสตร์การสอนของการประเมินแบบอิงผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ : ความพยายามเบื้องต้น ในรายวิชาเครื่องจักรกลและการออกแบบ ระดับปริญญาตรี พบว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนส่วนมากมีความรู้ หรือความสามารถอยู่ในระดับได้มาตรฐาน (ค่อนข้างดี) โดยออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ไว้ในแผนการจัดการเรียนการสอน ที่สะท้อนถึงระดับความสามารถและเกณฑ์การประเมินผล ซึ่งประกอบด้วยวิธีการกำหนดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ การกำหนดหลักฐานการเรียนรู้และการประเมิน และกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ อีกทั้งผู้วิจัยได้ จัดให้มีทรัพยากรการเรียนรู้สนับสนุนทั้งออนไลน์และในชั้นเรียน ประกอบด้วยบทเรียนออนไลน์ และห้องคอมพิวเตอร์ที่มีการติดตั้งโปรแกรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพรทิพย์ วงศ์ไพบูลย์ (2560) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ควรคำนึงถึงสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และสอดคล้องกับงานวิจัยของวารินทร์พร พันธุ์พวง (2562) ที่เสนอแนะว่าการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ควรคำนึงถึงสิ่งอำนวยความสะดวกด้านอุปกรณ์ และนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้ผสมผสานเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้

5.2 การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าคะแนนเฉลี่ย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของอนุสิษฐ พันธุ์กล้า (2560) ที่ใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษา วิชาชีพครู ผลการศึกษาพบว่านักศึกษาที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก มีผลคะแนนทักษะการพูด ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.3 การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาครูสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ที่เรียนจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา จำนวน 28 คน พบว่า นักศึกษามีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ระดับดีมาก จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 61 และระดับดี จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 39 และสอดคล้องกับงานวิจัยของช่อรัก วงศ์สวรรค์ และคณะ (2563) ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยร้อยละ 73.53 หลังจาได้รับจัดการเรียนรู้เชิงรุก และ 2) นักเรียน มีการคิดแบบสร้างสรรค์ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ และผลผลิตสร้างสรรค์ เฉลี่ยร้อยละ 85.12 70.88 และ 64.60 ตามลำดับ หลังจาได้รับจัดการเรียนรู้เชิงรุก

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

เพื่อให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำผลการศึกษาไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ จึงมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. การจัดสภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนมีความพร้อม ได้แก่ ทรัพยากรส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งรูปแบบออนไลน์ และชั้นเรียน และมีปัจจัยสนับสนุนการเรียนรู้ที่พร้อม เช่น ระยะเวลาเรียน และคำปรึกษาที่มีคุณภาพ หรือผลป้อนกลับของชิ้นงาน

2. ผู้สอนสร้างการกระตุ้นที่ทำให้ผู้เรียนเห็นว่าสิ่งที่เรียนมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กับตัวเขา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความหลากหลายทางความคิด

3. ผู้สอนกระตุ้นการตั้งความคาดหวังว่าผู้เรียนแต่ละคนจะเกิดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามระดับเกณฑ์คะแนนที่กำหนด

## 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก สามารถประยุกต์ใช้ในศาสตร์อื่นๆ ได้
2. ควรศึกษาตัวแปรตามอื่น นอกจากความคิดสร้างสรรค์ เช่น ทักษะการแก้ปัญหา การคิดเชิงวิจารณ์ เป็นต้น

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ที่สนับสนุนการทำวิจัยในครั้งนี้

## 9. เอกสารอ้างอิง

- A. L. Costa (Ed.), *Developing Minds: A Resource Book for Teaching Thinking*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development, 1985.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching* (3rd ed.). New York: Dryden Press.
- Fisher, R. (1998). *Teaching Thinking*. London: Cassell .
- Hazzan, O., and Lapidot, T. (2004). "Construction of Professional Perception in Methods of Teaching Computer Science Course." *ACM SIGCSE Bulletin*. 36(2), 59-60.
- Meyers, C.; & Jones, T. B. (1993). *Promoting Active Learning: Strategies for the College Classroom*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Silberman, M. (1996).
- Tileston, D. (2007). *Teaching Strategies for Active Learning :Five Essential for Your Teaching*. U.S.A. : Corwin Press.
- ประกอบ กรณิกิจ และจินตวีร์ คล้ายสังข์. (2559). การพัฒนารูปแบบเพิ่มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญาในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบผสมผสานศาสตร์การสอนสำหรับ นิสิตปริญญาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ช่อรัก วงศ์สวรรค์ และคณะ. (2563). ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง พันธุศาสตร์และเทคโนโลยีทางดีเอ็นเอ. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปีที่ 18 ฉบับที่ 2 (2563), กรกฎาคม - ธันวาคม, 123-129.
- จิตติมา ฐานะวงษา และคณะ. (2564). หลักสูตรที่เน้นผลลัพธ์ : แนวทางใหม่สำหรับหลักสูตรอุดมศึกษา. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม. ปีที่ 15, ฉบับที่ 2, กรกฎาคม-ธันวาคม 2664, 279-291.
- พิเชษฐ์ พินิจ. (2560). การออกแบบรายวิชาวิชาเชิงศิลป์และศาสตร์การสอนของการประเมินแบบอิงผลลัพธ์การเรียนรู้ : ความพยายามเบื้องต้นในรายวิชาเครื่องจักรกลและการออกแบบ ระดับปริญญาตรี. วารสารวิจัยและพัฒนา มจร., ปีที่ 40 ฉบับที่ 4, ตุลาคม - ธันวาคม 2560, 543-565.
- พรทิพย์ วงศ์ไพบูลย์ (2560). การเรียนรู้เชิงรุกและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active learning). วารสารสถาบันวิจัยญาณสังวร, 8(2), 327-336.

- วัชรรา เล่าเรียนดี และคณะ. (2560). กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพการศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21. พิมพ์ครั้งที่ 12 . นครปฐม : บริษัท เพชรเกษมพรีนติ้ง กรุ๊ป จำกัด.
- วารินทร์พร พันเพ็ญฟู. (2562). การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์, และสังคมศาสตร์), 9(1), 135-145.
- สิทธิพงษ์ สุพรหม. 2561. “การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เชิงรุกในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.” วิจัยและประเมินผลอุบลราชธานี 7 (2): 49-58.
- อนุศิษฐ์ พันธกล้า. (2560). ผลการใช้การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการ พูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู(Online). [shorturl.at/iqAS8](http://shorturl.at/iqAS8), 6 พฤษภาคม 2562.
- อัญญารัตน์ สอนสนาม และคณะ. (2565). เรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการเรียนรู้ผ่าน Google Sites รายวิชาวัสดุอุตสาหกรรมและการผลิต. Journal of Modern Learning Development Vol.7 No.9 October 2022, 327-340.

**การพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษด้วยหลักการสอนโฟนิกส์  
โดยผ่านหนังสือเรียนดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4  
โรงเรียนวัดราษฎร์วาราราม**

**The Development of English Pronunciation Skill by Phonics Teaching Through  
The Digital Textbooks for Elementary School Grade 4 Students,  
Wat Rat Wararam School**

**ณัฐธิดา เกตุชรา**

**สาขาวิชานวัตกรรมการสอน วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: Nattida.ket@spumail.net**

**วารกรณ์ ไทยมา**

**วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: waraporn.th@spu.ac.th**

**บทคัดย่อ**

การศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษด้วยหลักการสอนโฟนิกส์ โดยผ่านหนังสือเรียนดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวัดราษฎร์วาราราม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาหนังสือเรียนดิจิทัลที่ส่งเสริมทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ ก่อนและหลังเรียนด้วยหนังสือเรียนดิจิทัล และ3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้นหนังสือเรียนดิจิทัลที่ส่งเสริมทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวัดราษฎร์วาราราม อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม จำนวน 1 ห้อง มีนักเรียนจำนวน 21 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ จำนวน 7 แผน 20 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อทดสอบทักษะในการออกเสียงภาษาอังกฤษ และ3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ โดยใช้หนังสือเรียนดิจิทัล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test)

ผลการวิจัย พบว่า 1) หนังสือเรียนดิจิทัลที่ส่งเสริมทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ มีประสิทธิภาพ 77.80/85.20 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์มาตรฐานกำหนด 75/75 2) การสอนทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ โดยการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียน พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 และ3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้หนังสือเรียนดิจิทัล ในการสอนทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.80, S.D. = 0.360)

**คำสำคัญ:** ทักษะการออกเสียง หนังสือเรียนดิจิทัล การสอนแบบโฟนิกส์

## ABSTRACT

A study on developing English of pronunciation skills by phonics teaching through the digital textbooks for grade 4 students, Wat Ratwararam School, the objectives are: 1) to develop digital textbooks of pronunciation skills through the application by phonics teaching instruction via to have efficiency according to the criteria at 80/80, 2) to compare English pronunciation test scores before and after utilizing digital textbooks for phonics-based pronunciation training, and 3) to investigate learner satisfaction towards phonics-based English pronunciation training through the use of digital textbooks. The participants of this study were 21 fourth-grade students from Wat Rat Wararam School in the Kamphaeng Saen District of Nakhon Pathom Province.

The tools employed in the study consisted of 1) seven different English learning management plans, requiring a total of 20 hours, using the phonics teaching method; 2) pre- and post-study tests to evaluate the students' abilities; and 3) a questionnaire designed to evaluate students' satisfaction with their English learning experience through phonics instruction via the digital textbooks. The data analysis employed statistical methods such as percentage calculation, mean, standard deviation, and t-test. The study's findings showed that: 1) The digital textbooks of pronunciation skills through the application by phonics teaching instruction via to have efficiency according to the criteria at 77.8/85.20 which is more than the standard 75/75. 2) The comparison of average scores before and after studying revealed a noticeable improvement after the study period. 3) The students exhibited the highest satisfaction levels when learning pronunciation of English words using phonics via the digital textbooks, with an overall high level (mean = 4.50, SD = 0.350).

**Keywords:** English pronunciation skills, digital textbooks, Phonics

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะ ด้านการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นการเขียนหรือการพูดและการสื่อสาร นักเรียนส่วนมากจะไม่กล้าแสดงออกไม่กล้าพูด ขาดความมั่นใจในการสื่อสารกับชาวต่างชาติ เกิดปัญหาว่าสิ่งที่เรียนมาไม่สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารกับชาวต่างชาติ ได้ หรือบางครั้งฟังรู้เรื่องแต่ไม่สามารถที่จะตอบกลับได้ เพราะกลัวพูดผิด ไวยากรณ์ อาย ขาดความมั่นใจ ธรรมชาติของภาษานั้นต้องฝึกพูดบ่อย ๆ ใช้บ่อย ๆ ก็เกิดการเรียนรู้ที่คงทนถาวรแต่ถ้าไม่ได้ใช้หรือพูดก็จะสูญเปล่าไม่เกิดการเรียนรู้ที่คงทนถาวรเพราะฉะนั้นในการเรียน วิชาภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากในการสื่อสาร โอกาสที่นักเรียนจะใช้ภาษาในสิ่งที่เรียน มาแล้วมาฝึกพูดฝึกใช้หาได้ยาก เพราะฉะนั้นแล้วเราเรียนมาแล้วต้องนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ต้อง หาโอกาสให้เด็กได้ฝึกใช้ภาษาลดความกลัว ฝึกความกล้าที่จะแสดงออกเปลี่ยนทัศนคติ

ในสังคมปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งใน ชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึง ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลกนำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับ ประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความ เข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่าง ของภาษา และวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณีการคิด



สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสาร ได้รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่าย และกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการ ดำรงชีวิต นอกจากนี้การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศแล้ว การพัฒนาการศึกษาภายใต้กรอบประเทศไทย 4.0 ผู้การเรียนรู้การสอนในศตวรรษที่ 21 จะเน้นทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) เป็นสำคัญโดยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองครูจะเป็นเพียงผู้ที่คอยชี้แนะแนวทางเท่านั้น การเรียนการสอนแบบบูรณาการสหวิชาการเชื่อมโยงความรู้กับจินตนาการ เปลี่ยนแปลงไปสู่รูปธรรมให้ผู้เรียนมีทักษะที่ต้องการ ซึ่งถือว่าเป็นความสำเร็จของการยกระดับคุณภาพการศึกษาของชาติการพัฒนาเด็กต้องพัฒนาทั้งด้านความรู้ และทักษะการเรียนรู้ที่ดีที่สุด พรชัย เจดามาน (2559) ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้ เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน สามารถศึกษาค้นคว้าได้ด้วยตนเองด้วยการใช้อุปกรณ์สมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต โดยมีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันต่าง ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้และยังเปรียบเสมือนสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์เป็นการพัฒนาแนวคิดมาจากสื่อการเรียนรู้ การนำแนวคิด วิธีการ กระบวนการหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพตรงตามเป้าหมายของหลักสูตร ซึ่งจะช่วยให้การศึกษาและการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งพัฒนานั้นนักเรียนเป็นสิ่งสำคัญ ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ พร้อมนำสื่อเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลอย่างมากกับการดำรงชีวิตในปัจจุบันมาเป็น ส่วนหนึ่งในการสอน เพื่อให้ให้นักเรียนมีความรู้รอบด้าน ผนวกกับทักษะต่าง ๆ ที่จะเกิดระหว่างการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อให้มีความรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยี ข่าวสาร ในยุคปัจจุบัน และนำความรู้นั้นไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตต่อไปได้

สำหรับปัญหาการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรฯ ที่ผู้สอนพบ คือ ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียน ผู้เรียนไม่สามารถอ่านคำศัพท์ใหม่ๆ เมื่อเรียนในระดับที่สูงขึ้นได้เนื่องจากรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบท่องจำและไม่มีประสิทธิภาพ เช่น การเรียนคำศัพท์ในรูปแบบการจดจำคำศัพท์แบบจำแบบเป็นคำ (Whole-word approach) ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถอ่านคำ และออกเสียงคำใหม่ได้ปัญหาเหล่านี้ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในชั้นเรียน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะสร้าง หนังสือเรียนดิจิทัล ในการสอนทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ขึ้น โดยการสร้างหนังสือเรียนดิจิทัล ประกอบด้วย เนื้อหาที่กระชับ สั้น ตัวหนังสือตัวใหญ่ ภาพมีสีสันสดใสสะดุดตา และมีรหัส QR เพื่อให้ให้นักเรียนแสกนเข้าสู่บทเรียนการสอนทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ โดยประกอบด้วยคลิปวิดีโอ เกม และแบบทดสอบต่าง ๆ เป็นต้น เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนไม่สามารถอ่านคำและออกเสียงคำใหม่ได้

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาหนังสือเรียนดิจิทัลที่ส่งเสริมทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ ก่อนและหลังเรียนด้วยหนังสือเรียนดิจิทัล
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้หนังสือเรียนดิจิทัลที่ส่งเสริมทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์

### 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

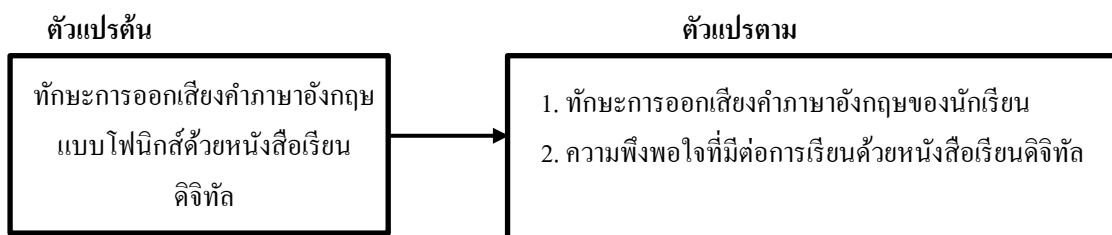
##### การจัดการเรียนการสอนแบบโฟนิกส์

โฟนิกส์ คือ ระบบเสียงในภาษาที่มีความสัมพันธ์กันระหว่างตัวอักษรและ เสียงของตัวอักษรนั้น ๆ โดยจะมีหลักเกณฑ์ทางภาษาที่ชัดเจนในการออกเสียงเหล่านั้น โดยผู้เรียนต้อง จดจำอักขระที่เป็นสัญลักษณ์ของเสียง และตัวอักษรแต่ละตัว และสามารถนำไปประสมกันเพื่ออ่าน เป็นคำ ลินธูมาส อินนันชัย (2562) ซึ่งความสัมพันธ์ของตัวอักษรและเสียงของตัวอักษรซึ่งมีหน่วยเสียงที่สัมพันธ์กัน เป็นแนวทางหนึ่ง ในการแก้ปัญหาการสอนการอ่านออกเสียงและการสะกดคำ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างเสียง และสัญลักษณ์ของเสียง มักใช้ในการสอนระดับเบื้องต้นหรือระดับประถมศึกษา รูปแบบ การสอน โฟนิกส์นั้นมีอยู่ 2 รูปแบบ คือ Analytic Phonics และ Synthetic Phonics โดยการสอน แบบวิเคราะห์เสียง หรือ Analytic Phonics นั้น ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ความสัมพันธ์ของหน่วยเสียง และตัวอักษร ผ่านการมองเสียงในส่วนต่าง ๆ ของคำและตัวอักษรที่ประกอบขึ้นของคำนั้น ๆ ส่วนการสอนแบบ Synthetic Phonics นั้น ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การออกเสียงจากการสร้างคำของตัวอักษรแต่ละตัวที่นำมาประสม วิธีการเรียนอ่านเขียนและ การออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษ โดย ใช้หลักการถอดรหัสเสียงและการผสมเสียงตัวอักษร a ถึง z ทั้ง 26 ตัว เช่น ตัว “c” จะออกเสียง “k” และการสอนเด็กที่จะแยกเสียงตัวอักษรเพื่อผสมคำ เช่น เสียง k, a, t สร้างเป็นคำว่า CAT ซึ่ง การสอนแบบนี้อ้างอิงมาจาก “synthetic phonics” สำหรับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของชาติ เจ้าของภาษานั้น Synthetic Phonics คือเครื่องมือสำหรับการเรียนการสอนเรื่องเสียงของพยัญชนะ และสระตลอดจน “การออกเสียง” อย่างถูกต้อง และ “การสะกดคำ” อย่างมีประสิทธิภาพ

##### หนังสือดิจิทัล

สารสนเทศรูปแบบดิจิทัล อภิศิ นิลาศน์ (2557) โดยอาศัยการสื่อหรือแสดงเนื้อหาผ่านทางอุปกรณ์ดิจิทัลต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์อุปกรณ์สื่อสาร อุปกรณ์ดิจิทัลพกพา มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาความคิดของมนุษย์ ซึ่งเป็นยุคของหนังสือดิจิทัลที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เนื่องจากการแพร่หลายของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สามารถพกพาได้สะดวก ต่างจากหนังสือธรรมดาทั่วไป คือ มีภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ ทำสำเนาได้ไม่จำกัด และสามารถส่งต่อผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังสามารถแก้ไขและปรับปรุงข้อมูลได้โดยใช้ต้นทุนต่ำกว่าหนังสือธรรมดา ในด้านการศึกษาได้นำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในการศึกษา ตั้งแต่ การนำคอมพิวเตอร์และบริการต่างๆ ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สื่อการสอนในทุกระดับการศึกษา และการจัดการเรียนการสอนเป็นการเรียนผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้ อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการติดต่อระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ผู้เรียนสามารถเรียนได้โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องเวลา และสถานที่ (anytime anywhere) เป็นการสร้าง โอกาสและความเสมอภาคในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

#### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

1. หนังสือเรียนดิจิทัลที่ส่งเสริมทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ มีคุณภาพดีและมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. ทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 หลังการเรียนหนังสือเรียนดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียน

### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

#### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงทดลอง (Pre-Experimental Design) โดยเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียน จากการใช้หนังสือเรียนดิจิทัลในการสอนทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ และเพื่อหาประสิทธิภาพของหนังสือเรียนดิจิทัล

#### 4.2 ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวัดราษฎร์วาราม อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม จำนวน 1 ห้องเรียน โดยมีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 21 คน (สำนักทะเบียนนักเรียน โรงเรียนวัดราษฎร์วาราม, 2566)

#### 4.3 เครื่องมือวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ จำนวน 7 แผน ในระยะเวลาทั้งสิ้น 20 ชั่วโมง โดยตามมาตรวัดของลิเคิร์ต 5 ระดับ (Likert Rating Scale) โดยแผนการจัดการเรียนรู้มีค่า 4.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.46 อยู่ในระดับดีมากที่สุด
2. แบบทดสอบความสามารถทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน โดยมีจำนวน 10 ข้อ เป็นข้อสอบอัตนัย ข้อสอบก่อนและหลังเรียนเป็นข้อสอบชุดเดียวกัน สลับข้อกันและตัวเลือก โดยค่า IOC รายข้ออยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00
3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ โดยหนังสือเรียนดิจิทัล จำแนกออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านครูผู้สอน และด้านการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 ข้อ โดยค่า IOC รายข้ออยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำการจัดการเรียนรู้ หนังสือเรียนดิจิทัล การพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษด้วยหลักการสอนโฟนิกส์ ไปใช้กับกลุ่มประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวัดราษฎร์วาราม จังหวัดนครปฐม ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 21 คน โดยใช้เวลาในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 7 แผน ในระยะเวลาทั้งสิ้น 20 ชั่วโมง และในระหว่างเรียนนั้นมีการเก็บคะแนนระหว่างเรียนเพื่อหาประสิทธิภาพของหนังสือเรียนดิจิทัล การพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษด้วยหลักการสอนโฟนิกส์

เมื่อเรียนรู้ครบทั้งตามแผนการเรียนรู้ทุกแผนแล้ว ผู้สอนจะวัดผลการเรียนของผู้เรียน โดยการใช้แบบทดสอบทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ และนำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติในลำดับถัดไป

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

##### 1. การหาคุณภาพเครื่องมือ

##### 1.1 หาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ

1.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ

2. การวิเคราะห์เพื่อการวิจัย

2.1 นำคะแนนรวมของทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนแต่ละคนมาหาค่าร้อยละ

2.2 นำคะแนนแบบทดสอบวัดทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียนมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ แล้วจึงนำมาเปรียบเทียบกันด้วยค่า t-test

## 5. ผลการวิจัย

1. ผลการสอบทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบ โฟนิคส์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวัดราษฎร์วาราม พบว่าผลการสอบทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบ โฟนิคส์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวัดราษฎร์วาราม ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลคะแนนของกลุ่มตัวอย่าง

	คะแนนก่อนเรียน (10 คะแนน)	คะแนนระหว่างเรียน (210คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (10 คะแนน)	E1/E2
เฉลี่ย	4.14	<b>163.38</b>	8.52	77.80/85.20
ค่าเฉลี่ยร้อยละ	41.40	77.80	85.20	

จากตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนสอบทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวัดราษฎร์วาราม พบว่ามีคะแนนทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษก่อนเรียนคิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 41.40 และมีคะแนนระหว่างเรียนคิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 77.80 และคะแนนหลังเรียนคิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 85.20 ตามลำดับ และหนังสือเรียนดิจิทัลที่ส่งเสริมทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบ โฟนิคส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวัดราษฎร์วาราม มีประสิทธิภาพ 77.80/85.20 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์มาตรฐานกำหนด 75/75

2. ผลการวิเคราะห์คะแนนสอบการออกเสียงภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวัดราษฎร์วาราม ด้วยหนังสือเรียนดิจิทัล ในการสอบทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบ โฟนิคส์ โดยการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียน ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนสอบทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวัดราษฎร์วาราม ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสือเรียนดิจิทัล ในการสอบทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบ โฟนิคส์

ลำดับ	จำนวนข้อสอบ	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
ก่อนเรียน	10	<b>4.14</b>	<b>.241</b>	12.239*	<b>.000</b>
หลังเรียน	10	<b>8.52</b>	<b>.263</b>		

\* sig < .05

จากตารางที่ 2 การวิเคราะห์คะแนนสอบทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวัดราชภูรวัตราราม ด้วยหนังสือเรียนดิจิทัล ในการสอนทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ โดยการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียน พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวัดราชภูรวัตราราม หลังการเรียนการสอนทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ ใช้หนังสือเรียนดิจิทัล สามารถออกเสียงภาษาอังกฤษ ได้ดีกว่าก่อนเรียน

3. ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้หนังสือเรียนดิจิทัล ในการสอนการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้หนังสือเรียนดิจิทัล ในการสอนทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์

	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
	ด้านเนื้อหา	4.73	.444	มากที่สุด
	ด้านการจัดการเรียนการสอน	4.77	.386	มากที่สุด
	ด้านผู้สอน	4.88	.312	มากที่สุด
	ภาพรวม	4.80	.360	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้หนังสือเรียนดิจิทัล ในการสอนการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ พบว่า มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้หนังสือเรียนดิจิทัล ในการสอนการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.80, S.D. = 0.360) เมื่อจำแนกเป็นรายด้านพบว่า ในด้านผู้สอน มีระดับความพึงพอใจสูงสุด ( $\bar{X}$  = 4.88, S.D. = 0.312) รองลงมาคือในด้านการจัดการเรียนการสอน ( $\bar{X}$  = 4.77, S.D. = 0.386) และในด้านเนื้อหา ( $\bar{X}$  = 4.73, S.D. = 0.444) ตามลำดับ

## 6. อภิปรายผล

การอภิปรายผลการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ ผ่านหนังสือเรียนดิจิทัลในการสอนทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวัดราชภูรวัตรารามมีประเด็นอภิปรายผลดังนี้

หนังสือเรียนดิจิทัลที่ส่งเสริมทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ จัดทำแผนจะเลือกเสียงโฟนิกส์ที่สอดคล้อง เสียงคล้ายกัน เรียงจากเสียงง่ายไปยาก เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการออกเสียงและเพิ่มคำง่าย ๆ ให้นักเรียนได้ โดยหนังสือเรียนดิจิทัลประกอบด้วย ภาพที่มีสีสันสะดุดตา เนื้อหาไม่มากและน้อยจนเกินไป และมีรหัส QR เพื่อให้นักเรียนเข้าสู่คลิปวิดีโอการสอนในแต่ละหน้า/ไปสู่กิจกรรมเกมใน wordwall และ ไปสู่แบบทดสอบต่างๆ เป็นต้น มีประสิทธิภาพ 77.80/85.20 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์มาตรฐานกำหนด 75/75 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย กฤตยา เจริญรุ่งเรือง จงกมล แก่นเพิ่ม และศศิฉาย ธนะมัย (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่องการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพื้นบ้านอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพื้นบ้านอาเซียน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.83/80.50 ซึ่งตามเกณฑ์ 80/80

ประโยชน์และสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่าย อีกทั้งมีภาพประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนที่ชัดเจน ภาพวีดิทัศน์สีและขนาดตัวอักษร เหมาะสม สวยงามมองเห็นได้ง่าย ภาพวีดิทัศน์และเสียงประกอบสามารถดึงดูดและกระตุ้นความสนใจของนักเรียน

การวิเคราะห์คะแนนสอบทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยหนังสือเรียนดิจิทัล ในการสอนทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ โดยการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียน พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวัดราษฎร์วาราม หลังการเรียนการสอนการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ ใช้หนังสือเรียนดิจิทัล สามารถออกเสียงภาษาอังกฤษ ได้ดีกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชีราภรณ์ พลายเล็ก (2564) ได้ศึกษาการสร้างชุดนวัตกรรมการออกเสียงแบบโฟนิกส์เพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการออกเสียงภาษาอังกฤษหลังจากใช้ชุดนวัตกรรมการออกเสียงแบบโฟนิกส์สูงกว่าก่อนใช้ชุดนวัตกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

การอภิปรายผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้หนังสือเรียนดิจิทัล ทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ พบว่า ประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้หนังสือเรียนดิจิทัล ในการสอนทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เพราะแผนการจัดการเรียนรู้จัดทำอย่างเป็นระบบทุกเนื้อหา มีการวางแผนการสอนที่เป็นไปตามลำดับ เชื่อมโยงกับความรู้เดิม แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนิตา ปัญญาพงศ์ชัย (2561) ได้ทำการพัฒนาแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญ ผลการศึกษาพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. จากผลการศึกษาพบว่าคะแนนสอบทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวัดราษฎร์วาราม ด้วยหนังสือเรียนดิจิทัล ในการสอนทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน จึงสามารถนำผลการศึกษาไปใช้ประกอบการเรียนการสอนในถัดไปได้

2. สามารถนำการสอนทักษะการออกเสียงคำภาษาอังกฤษแบบโฟนิกส์ มาเป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรม ศึกษาวิจัย เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ออกเสียงภาษาอังกฤษ

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรพัฒนาหนังสือเรียนดิจิทัลลงบน Website เพื่อให้การใช้งานสะดวกเป็นการสร้างโอกาสและความเสมอภาคในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

## 8. กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีเนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยที่กรุณาให้คำแนะนำปรึกษา ตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง และขอขอบพระคุณที่กรุณาประสิทธิ์ประสาทความรู้ ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้

ความอนุเคราะห์ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ช่วยให้คำปรึกษาแนะนำในการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย สำหรับข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นนั้น ผู้วิจัยขอน้อมรับผิดเพียงผู้เดียว และยินดีที่จะรับฟังคำแนะนำจากทุกท่านที่ได้เข้ามาศึกษา เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนางานวิจัยต่อไป

## 9. เอกสารอ้างอิง

- กฤตยา เจริญรุ่งเรือง จงกล แก่นเพิ่ม และศศิฉาย ณะมัย. (2560). การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นิทานพื้นบ้านอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม.
- สินธุมาส อินนันชัย.(2562).การพัฒนาความสามารถด้านการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านห้วยแม่เหลี่ยม ผ่านจอยล์โฟนิกส์แอปพลิเคชัน (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต).มหาวิทยาลัยพะเยา.
- ธีราภรณ์ พลายเล็ก. (2565). การสร้างชุดนวัตกรรมการออกเสียงแบบโฟนิกส์เพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 16.
- อภิรดี นิลาศน์. (2557). การพัฒนาหนังสือดิจิทัลบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เคลื่อนที่ วิชาสื่อมวลชนศึกษา สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. วิทยานิพนธ์หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต. สาขาวิชาเทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- Phonics, J. (2021). *Jolly Phonics*. Retrieved May 14, 2023, from <https://www.jollylearning.co.uk/jolly-phonics/>

**การพัฒนาโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น: การศึกษาเบื้องต้น**

**The Development of Participation Household Chores Based on Sufficiency Economy Program on Inattention Symptoms among Children with Attention Deficit-hyperactivity Disorder: A Preliminary Study**

ดาปณีย์ ทองสกุล<sup>1</sup>, อรวรรณ หนูแก้ว<sup>2</sup>, วิณา คันน็อง<sup>3</sup>

<sup>1</sup>นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

Email: maimimaxz@gmail.com

**บทคัดย่อ**

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนาเพื่อพัฒนาโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในเด็กสมาธิสั้นและเพื่อเปรียบเทียบภาวะสมาธิสั้นของเด็กสมาธิสั้นหลังได้รับโปรแกรมฯ ซึ่ง เป็นงานวิจัยกึ่งทดลอง (แบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลัง) กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กโรคสมาธิสั้นที่ได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นโรคสมาธิสั้น ทั้งเพศชายและเพศหญิง อายุระหว่าง 7-11 ปี จำนวน 10 คน เครื่องมือประกอบด้วย 1) โปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น และ 2) แบบประเมินสมาธิสั้น (Swanson Nolan and Pelham IV scale; SNAP-IV) ตรวจสอบความเที่ยงค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอแบค เท่ากับ .80 วิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติพรรณนาและสถิติ Wilcoxon Signed-Ranks test ผลการศึกษาพบว่า 1) โปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น ประกอบด้วย 1) กิจกรรมรายบุคคล และ 2) มีจำนวนกิจกรรม 4 กิจกรรมๆ ละ 30-60 นาที ครั้งละ 1 สัปดาห์ ดำเนินกิจกรรมต่อเนื่อง 4 สัปดาห์ และ 2) ค่ามัธยฐานของคะแนนภาวะสมาธิสั้นด้านขาดสมาธิและด้านซนอยู่ไม่นิ่ง/หุนหันพลันแล่นหลังได้รับโปรแกรมมีค่าต่ำกว่าก่อนได้รับโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $z = -2.81, p = .005$ ;  $z = -2.81, p = .005$ ) ตามลำดับ สรุปผลการวิจัยนี้ได้โปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้นที่มารับการรักษาของโรงพยาบาล

**คำสำคัญ:** งานบ้าน ภาวะสมาธิสั้น เด็กสมาธิสั้น ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เศรษฐกิจพอเพียง

**ABSTRACT**

The research, research and development, aimed to develop the participation household chores based on sufficiency economy program among children with attention deficit-hyperactivity disorder (ADHD) and to compare inattention of children with ADHD after received the program. In addition to one-group pretest-posttest quasi-experimental design, participants comprised 10 children aged 7-11 years diagnosed with ADHD.



The instruments consisted of: 1) participation household chores based on sufficiency economy program on inattention symptoms among children with attention deficit-hyperactivity disorder; and 2) the inattention questionnaire (Swanson Nolan and Pelham IV [SNAP-IV] scale). The reliability of the SNAP-IV scale was tested using Cronbach's alpha coefficient, yielding a value of .80. The data were analyzed by using descriptive statistics and Wilcoxon Signed-Ranks Test. The results showed that 1) participation household chores based on sufficiency economy program on inattention symptoms among children with ADHD consisted of 1) individual activity; and 2) four activities; each activity 30-60 minutes per a week, continually four weeks. And 2) The results revealed that the mean rank scores of SNAP-IV scales (inattention and hyperactivity/impulsive) of children with ADHD after participating in the program were statistically significantly lower than those of children who received only usual care ( $Z=-2.08$ ,  $p=.005$ ;  $Z=-2.08$ ,  $p=.005$ , respectively). In conclusion, the result of this study was the participation household chores based on sufficiency economy program on inattention symptoms among children with attention deficit-hyperactivity disorder could decreased attention-deficit/hyperactivity symptoms of children with ADHD in hospitals.

**Keywords:** household chores, attention-deficit/hyperactivity symptoms, children with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder, sufficiency economy

## บทนำ

โรคทางจิตเวชเด็กที่พบบ่อย และความชุกสูง คือ โรคสมาธิสั้น จากรายงานความชุกของโรคสมาธิสั้นในประเทศสหรัฐอเมริกาพบร้อยละ 9.8 ของเด็กอายุ 3-17 ปี (Centers for Disease Control and Prevention [CDC], 2016-2019) สำหรับประเทศไทยจากการศึกษาพบเด็กโรคสมาธิสั้น ร้อยละ 8.1 โดยพบในเด็กเพศชายร้อยละ 12 และเพศหญิงร้อยละ 4.2 และสำหรับภาคใต้พบความชุก โรคสมาธิสั้นสูงสุดถึงร้อยละ 11.7 (วรรณพัตร์ วิวัฒน์วงศา, 2563) และพบความชุกในเขตสุขภาพที่ 11 ปี 2563 - 2564 สูงถึงร้อยละ 35.1 และร้อยละ 39.8 ตามลำดับ (กรมสุขภาพจิต, 2565) จากการทบทวนเวชระเบียนกลุ่มงานจิตเวชและยาเสพติด โรงพยาบาลพังงา ในปีพ.ศ. 2562 – 2564 พบว่าผู้ป่วยเด็กสมาธิสั้นพบมากเป็นอันดับหนึ่งในโรคจิตเวชเด็ก และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จำนวน 96 ราย, จำนวน 112 ราย และ จำนวน 186 ราย ตามลำดับ (หน่วยเวชระเบียนโรงพยาบาลพังงา, 2562-2564) เด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้นเกิดจากความผิดปกติทางหน้าที่ของสมองส่วนหน้าซึ่งมีความสำคัญในเรื่อง การคิด วางแผน แก้ปัญหา ตัดสินใจ การมีสมาธิจดจ่อ รวมทั้งการควบคุมอารมณ์ ยับยั้งชั่งใจ การอดใจรอและการแสดงออกทางอารมณ์ อาการหลักของเด็กสมาธิสั้นจึงพบความผิดปกติทางด้านพฤติกรรม 3 ลักษณะ คือ 1) ขาดสมาธิต่อเนื่อง 2) ซนอยู่ไม่นิ่ง และ 3) หุนหันพลันแล่น ที่ส่งผลกระทบต่อตัวเด็ก คือ มีปัญหาการเรียน เรียนไม่ทันเพื่อน ทำกิจกรรมต่าง ๆ ไม่สำเร็จตามเป้าหมายรวมทั้งการทำกิจวัตรประจำวัน (อรรวรรณ หนูแก้ว, 2565; Mendes, C., et al., 2018; Schatz, N. et.al., 2020) ผลกระทบด้านครอบครัว ในเรื่อง ภาวะการเลี้ยงดูและค่าใช้จ่ายในการดูแลที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้เกิดสัมพันธภาพที่ไม่ดีในครอบครัว (กมลทิพย์ ขลังธรรมเนียม, 2555; Mendes, C., et al., 2018) และผลกระทบด้านสังคม คือเด็กสมาธิสั้นที่เป็นเด็กเกเร มีพฤติกรรมก้าวร้าวใช้ความรุนแรงตลอดจนการใช้สารเสพติด และปัญหาอาชญากรรมต่างๆ (ทวีศิลป์ วิษณุโยธิน และคณะ, 2556; Ohlmeier et. al., 2008)

ปัจจุบันการรักษาภาวะสมาธิสั้นโดยส่วนใหญ่จะบำบัดรักษาด้วยยา และแบบผสมผสาน เช่น การบำบัดด้วยยา ร่วมกับการบำบัดทางจิตสังคม (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น ภาคใต้, 2560; พนม เกตุมาน และคณะ,

2559; ชาญวิทย์ พรนภดล, 2561 Zhang, J., et al., 2018; Mendes, C., et al., 2018) สำหรับการรักษาด้วยยาสำหรับเด็กกลุ่มนี้ คือยากลุ่ม Methylphenidate หรือ Ritalin ซึ่งช่วยลดอาการขาดสมาธิ มีความยับยั้งชั่งใจมากขึ้น และส่งผลให้เด็กอยู่นิ่งได้นานขึ้น สำหรับการบำบัดทางจิตสังคมในแต่ละรูปแบบขึ้นอยู่กับพฤติกรรมและสภาพปัญหาของเด็กที่มีภาวะสมาธิสั้นและบริบทของครอบครัวและผู้ดูแล ได้แก่ การช่วยเหลือทางด้านจิตใจ การให้ความรู้เรื่องที่ถูกต้องเกี่ยวกับโรคแก่บิดามารดา การปรับพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็ก การช่วยเหลือเด็กทางการเรียน และการบำบัดทางเลือก ได้แก่ ศิลปะบำบัด ดนตรีบำบัด การบำบัดด้วยสัตว์ การฝังเข็ม (ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา 2560) (Wolraich ML, et.al 2019; Park, F. et.al., 2022)

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวกับกิจกรรมงานบ้านที่ลดภาวะสมาธิสั้นพบว่า งานวิจัยการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบของเมนเดสและคณะ (Mendes et.al., 2018) พบว่ากิจกรรมงานบ้านสามารถลดภาวะสมาธิสั้น จากการได้ลงมือทำและรู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง สำหรับประเภทและระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมงานบ้านนั้น มีผลต่อความสัมพันธ์ที่ดีกับครอบครัวและเพื่อน ตลอดจนมีความสำเร็จในการเรียน (Wood & Neal, 2016; Schatz et.al 2020, Spaulding, S. et.al., 2020) ลักษณะการทำงานบ้านเป็นกิจวัตรประจำวัน ซึ่งเด็กจะได้รับโอกาสในการเรียนรู้ที่จะมีความรับผิดชอบ รวมถึงมีทักษะในการเข้าใจผู้อื่น (Lally et al., 2010; Mendes et.al., 2018) สำหรับเด็กสมาธิสั้นที่มีอาการต่อต้าน การทำกิจกรรมงานบ้านที่ชอบจะช่วยลดภาวะก้าวร้าวและต่อต้านได้ เนื่องจากการให้ความร่วมมือทำกิจกรรมร่วมกับการเกิดสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว (Wood & Neal, 2016; Harris, A. et.al., 2014) และยังเป็นการใช้ชีวิตอย่างพอเพียง เกิดการเรียนรู้การพึ่งตนเอง รู้จักคิด รู้จักวางแผน ในบริบทของความเป็นอยู่ ตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยมีพื้นฐานมาจากวิถีชีวิตดั้งเดิมของสังคมไทย ประกอบด้วยหลักการ 2 เงื่อนไข 3 คุณลักษณะ ดังนี้ 1) ความพอประมาณ หมายถึง ความพอดี ความเหมาะสมกับบริบท สิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง 2) ความมีเหตุผล หมายถึง การตัดสินใจเรื่องใดๆก็ตามจะต้องเป็นไปอย่างมีเหตุผล 3) การมีภูมิคุ้มกันที่ดีในตัว หมายถึง การเตรียมตัวให้พร้อมรับผลกระทบ และการเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคตทั้งใกล้และไกล 2 เงื่อนไข คือ 1) เงื่อนไขความรู้ (รอบรู้ รอบคอบ ระมัดระวัง) และ 2) เงื่อนไขคุณธรรม (ซื่อสัตย์สุจริต ขยัน อดทน ความมีสติ รู้จักแบ่งปัน) (สำนักงานมูลนิธิชัยพัฒนา, 2550; จิรายุ อิศรางกูร ณ อยุธยา และปริยานุช ธรรมปิยา, 2557)

หลังสถานการณ์โควิดพบภาวะวิกฤติทางเศรษฐกิจและรายได้ในครัวเรือนมีผลต่อสุขภาพจิตของครอบครัว ซึ่งเด็กสมาธิสั้นต้องการการดูแลรักษาอย่างต่อเนื่อง ครอบครัวจึงต้องรับการดูแลเพิ่มขึ้นทั้งค่าใช้จ่ายส่วนตัวและค่ารักษาอื่นๆ จากสถิติของเด็กสมาธิสั้นที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นดังกล่าวข้างต้น รวมทั้งจากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับกิจกรรมงานบ้านที่ช่วยลดภาวะสมาธิสั้น โดยเด็กมีส่วนร่วมกับผู้ปกครอง พบว่าได้ผลดีในการช่วยลดภาวะสมาธิสั้นในต่างประเทศ ดังนั้นผู้วิจัยจึงพัฒนา โปรแกรมในการช่วยเหลือเด็กกลุ่มนี้ โดยนำกิจกรรมงานบ้าน มาประยุกต์ใช้ในบริบทความพอเพียงตามเศรษฐกิจของครอบครัว เพื่อลดภาวะสมาธิสั้นที่เข้ารับการรักษาที่โรงพยาบาลฟังกั่วมกับการรักษาด้วยยา เพื่อช่วยให้เด็กสมาธิสั้นมีภาวะสมาธิสั้นลดลง

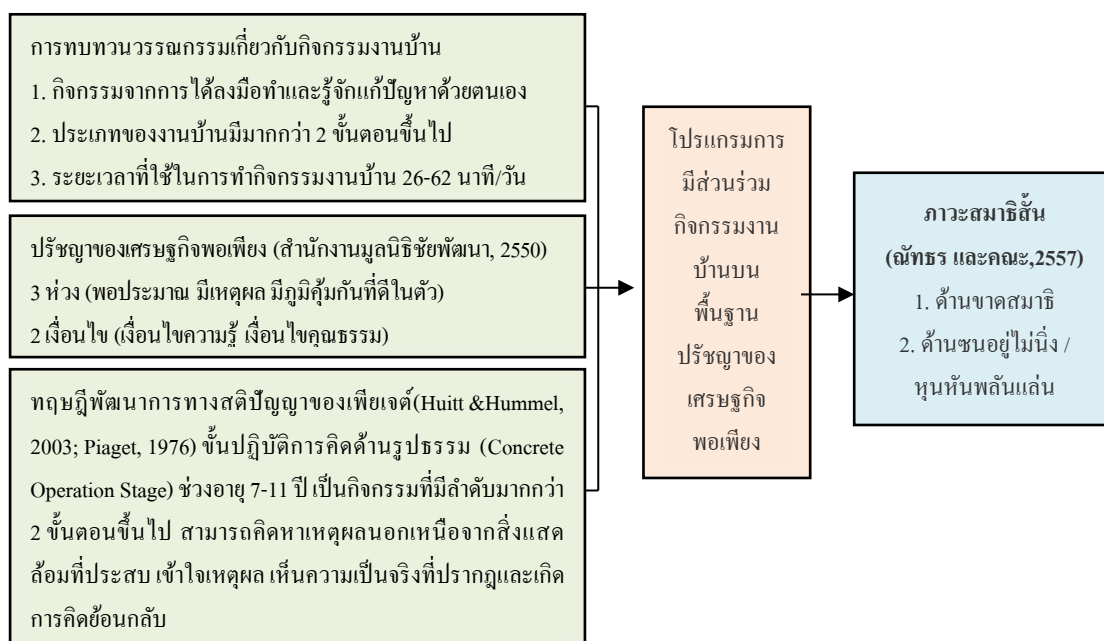
## วัตถุประสงค์

1. เพื่อการพัฒนาโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสำหรับเด็กสมาธิสั้น
2. เพื่อเปรียบเทียบภาวะสมาธิสั้นก่อนและหลัง ได้รับโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของเด็กสมาธิสั้น

## กรอบแนวคิด

การพัฒนาโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้นำแนวคิดปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้เพื่อลดภาวะสมาธิสั้นในเด็ก โดยการนำ 3 คุณลักษณะ 2 เงื่อนไข คือ 1) ความพอประมาณ 2) ความมีเหตุผล 3) การมีภูมิคุ้มกันที่ดีในตัว 2 เงื่อนไข คือ 1) เงื่อนไขความรู้ และ 2) เงื่อนไขคุณธรรม (จิตรา ชนะกุล และคณะ, 2562; อดิศักดิ์ ยิ้มช้าง, 2563) ร่วมกับการทบทวนวรรณกรรมกิจกรรมงานบ้านสำหรับเด็กและเด็กภาวะสมาธิสั้น และแนวคิดทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Huit & Hummel, 2003; Piaget, 1976) สำหรับเด็กช่วง 7-11 ปี คือการนำกิจกรรมงานบ้านสำหรับเด็กสมาธิสั้นแต่ละช่วงวัย ตามบริบทของแต่ละครอบครัว

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมงานบ้านสำหรับเด็กและเด็กภาวะสมาธิสั้น พบว่าสามารถลดภาวะสมาธิสั้นครอบคลุม 3 อาการ มี 3 ลักษณะ คือ 1) กิจกรรมจากการได้ลงมือทำและรู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง เป็นเรื่องของการทำกิจกรรมงานบ้านด้วยตนเอง ช่วยในเรื่องของความสนใจจดจ่อ สมาธิ และลดอาการหุนหันพลันแล่น 2) ประเภทของงานบ้านมีมากกว่า 2 ขั้นตอนขึ้นไป เช่น การเก็บของเล่นที่มีขั้นตอนแรก การนำตะกร้ามาเตรียม ขั้นตอนที่สองเก็บของเล่นใส่ตะกร้า ขั้นตอนที่สามเก็บตะกร้าที่มีของเล่นไว้ที่เดิม เป็นต้น และ 3) ระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมงานบ้านอย่างต่อเนื่อง 26-62 นาที/วัน ช่วยในเรื่องของความรับผิดชอบ ความสนใจจดจ่อ และเพิ่มสัมพันธภาพกับสมาชิกในครอบครัว (Dunn, L., & Gardner, J., 2013; Mendes C. et.al., 2018)



## วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประกอบด้วย 2 ระยะ คือ 1) พัฒนาโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น และ 2) ผลของโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น ดังนี้

## ระยะที่ 1 พัฒนาโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น ประกอบด้วย

1. จากการวิเคราะห์สถานการณ์ของโรงพยาบาลพังงา โดยศึกษาข้อมูลของเด็กสมาธิสั้นและปัญหาของผู้ดูแลเด็กสมาธิสั้น จากเวชระเบียนของโรงพยาบาลพังงา พบว่า รายได้ของผู้ดูแลเด็กสมาธิสั้นส่วนใหญ่ไม่เหลือเก็บ และใช้สิทธิการรักษาบัตรทอง อีกทั้งด้วยหลังสถานการณ์โควิด ทำให้ผู้ดูแลเด็กสมาธิสั้นมีรายได้ในครัวเรือนลดลง เนื่องจากไม่ได้ทำงาน (หน่วยเวชระเบียน โรงพยาบาลพังงา, 2562-2564)

2. การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการลดภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น การใช้กิจกรรมงานบ้านในเด็กสมาธิสั้น โดยใช้แนวคิดของ PICO คือ P: เด็กสมาธิสั้น I: กิจกรรมงานบ้าน C: การดูแลแบบปกติ O: ลดภาวะสมาธิสั้น โดยการสืบค้นหลักฐานเชิงประจักษ์ โดยฐานข้อมูลทั้งในและต่างประเทศ คือ ThaiJo, ThaiLIS, PubMed, ProQuest, Coherence และ CINAHL สืบค้นพ.ศ. 2557 – 2566 (2016 – 2024) ตามลำดับ โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัย ความลำเอียงในงานวิจัย กรอบแนวคิด และเนื้อหาที่เป็นสาระสำคัญและประเมินคุณภาพของหลักฐานเชิงประจักษ์แต่ละเรื่อง โดยใช้ระดับความน่าเชื่อถือและคุณภาพของหลักฐานเชิงประจักษ์ (Levels of evidence) พบว่า มีจำนวน 10 บทความ จาก 15 งานวิจัยที่ผ่านเกณฑ์การศึกษา ประกอบด้วย โปรแกรมลดภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น จำนวน 10 บทความ ทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับโปรแกรมลดภาวะสมาธิสั้น จำนวน 2 บทความ และกิจกรรมงานบ้านที่ช่วยลดภาวะสมาธิสั้นจำนวน 3 บทความ

3. การสร้างโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น

4. การตรวจสอบคุณภาพเชิงเนื้อหาของโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความสามารถเรื่องทฤษฎีเศรษฐกิจพอเพียง 1 ท่าน จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น 1 ท่าน และพยาบาลที่มีประสบการณ์การทำงานทางด้านกายภาพบำบัดเด็กและวัยรุ่น 1 ท่าน ได้ค่า Content Validity Index (CVI) เท่ากับ 0.89 และปรับปรุงโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านฯ ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

## ระยะที่ 2 ผลของโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น

การนำโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น ซึ่งพัฒนาและปรับปรุงแล้ว

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เด็กโรคสมาธิสั้นที่ได้รับการวินิจฉัยจากจิตแพทย์ตามเกณฑ์ ICD-10 คือ F90 ทั้งชายและหญิง อายุระหว่าง 7-11 ปี ที่มารับบริการที่โรงพยาบาลพังงา จำนวน 186 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือเด็กโรคสมาธิสั้น (F90) ทั้งชายและหญิง อายุระหว่าง 7-11 ปี ที่มารับบริการที่โรงพยาบาลพังงา จำนวน 10 คน โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ เกณฑ์การคัดเลือก 1) เด็กสมาธิสั้นที่มีผู้ดูแลหลักที่เป็นมารดา อายุ 20 – 59 ปีและดูแลเด็กต่อเนื่องอย่างน้อย 6 เดือน 2) เด็กสมาธิสั้นเข้ารับการรักษาอย่างต่อเนื่องและได้รับการรักษาด้วยยาตามแนวปฏิบัติของกลุ่มงานจิตเวชและยาเสพติดโรงพยาบาลพังงาอย่างต่อเนื่องนานติดต่อกัน 3 เดือนขึ้นไป 3) เด็กสมาธิสั้นไม่มีความพิการทางร่างกายหรือปัญหาสุขภาพเรื้อรังอื่นๆ

เกณฑ์การคัดออก ดังนี้ 1) เด็กสมาธิสั้นที่เกิดอาการก้าวร้าวรุนแรงระหว่างการศึกษาและไม่สามารถทำกิจกรรมงานบ้านได้ 2) เด็กสมาธิสั้นที่ร่วมกิจกรรมไม่ครบตามกำหนด

## เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

โปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น สำหรับการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้กรอบแนวคิดปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงร่วมกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget, 1976) และการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับกิจกรรมงานบ้านในเด็กสมาธิสั้นโดยจัดกิจกรรม สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ทั้งหมด 4 ครั้ง กิจกรรมละ 30 - 60 นาที

## เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของเด็กสมาธิสั้น ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา เกรดเฉลี่ย ประวัติสุขภาพ ประวัติพัฒนาการ ประวัติการคลอด ประวัติการรับประทานยา

2. แบบประเมินภาวะสมาธิสั้น (Swanson Nolan and Pelham IV scale; SNAP-IV) ฉบับภาษาไทย แบบสั้น (ฉัตร พิชรัตน์เสถียร และคณะ, 2557) ในส่วนของด้านขาดสมาธิและด้านซนอยู่ไม่นิ่ง/หุนหันพลันแล่น ลักษณะของแบบประเมินเป็นแบบมาตรวัด 4 ระดับมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ ไม่เลย ให้ 0 คะแนน เล็กน้อย ให้ 1 คะแนน ค่อนข้างมาก ให้ 2 คะแนน และมาก ให้ 3 คะแนน การแปลผลคะแนนแต่ละด้าน โดยใช้เกณฑ์การประเมินโดยผู้ปกครอง สามารถแปลผลได้ดังนี้ด้านขาดสมาธิ ข้อ 1-9 ได้มากกว่า หรือเท่ากับ 16 คะแนน ถือว่ามีอาการขาดสมาธิและด้านซนอยู่ไม่นิ่ง/หุนหันพลันแล่น ข้อ 10-18 ได้มากกว่าหรือเท่ากับ 14 คะแนน ถือว่ามีอาการซนอยู่ไม่นิ่ง/หุนหันพลันแล่น เป็นเครื่องมือที่มีความเที่ยง Cronbach's alpha SNAP-IV เท่ากับ 0.96

## วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยพบกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งแจ้งวัตถุประสงค์การวิจัย ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล ประโยชน์และความเสี่ยงจากการเข้าร่วมวิจัย

2. ผู้ช่วยวิจัยขอความร่วมมือกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปและแบบประเมินสมาธิสั้น (Swanson Nolan and Pelham IV scale; SNAP-IV) ก่อนเริ่มการดำเนินโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น

3. เริ่มกิจกรรมตามโปรแกรมรายบุคคล สัปดาห์ละครั้ง ๆ ละ 30-60 นาที ติดต่อกัน 4 ครั้ง ใช้ระยะเวลาทั้งหมด 4 สัปดาห์ มีรูปแบบกิจกรรม ดังนี้ คือ สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 1 “กิจกรรมพรวนจากนางฟ้าเชื่อมสายสัมพันธ์” เพื่อสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้วิจัย และประเมินเป้าหมายของเด็ก สัปดาห์ที่ 2 ครั้งที่ 2 “กิจกรรมงานบ้านฉันทำได้” เพื่อให้เด็กสมาธิสั้นทำกิจกรรมงานบ้านส่วนรวมภายใต้ ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้ สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 3 “กิจกรรมงานบ้านหรรษา” เพื่อให้เด็กสมาธิสั้นสามารถทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายภายใต้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง กระตุ้นความสนใจผ่านกิจกรรมการโยกย้ายพระบายสี และเพิ่มกิจกรรมงานบ้านที่เด็กรู้สึกอยากและไม่เคยทำ หรือไม่มั่นใจว่าจะทำได้ในบอร์ดกิจกรรมงานบ้าน และสัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 4 “กิจกรรมเด็กดีด้วยงานบ้าน” เพื่อให้เด็กสมาธิสั้นสามารถทำกิจกรรมงานบ้านที่อาสาสมัครใจ ร่วมกับการทำกิจกรรมงานบ้าน ส่วนตัวส่วนรวม และที่ได้รับมอบหมายภายใต้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ผ่านกิจกรรมเกมส์จิ๊กซอว์

4. ผู้ช่วยวิจัยขอความร่วมมือกลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินสมาธิสั้น (Swanson Nolan and Pelham IV scale; SNAP-IV) อีกครั้งหลังสิ้นสุดการทดลอง โปรแกรม

## การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การศึกษาครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งเป็น ข้อมูลทั่วไปใช้สถิติพรรณนาวิเคราะห์การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบความแตกต่างของค่ามัธยฐานของคะแนนสมาธิสั้น (SNAP-IV) ก่อนและหลังการทดลองด้วยสถิติ Wilcoxon Signed Rank Test

## การพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ได้รับการรับรองจากคณะกรรมการประเมินงานวิจัยด้านจริยธรรมของศูนย์จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ รหัสหนังสือรับรอง PSU IRB 2023 – St – Nur 013 (Internal) และได้รับการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมด้านการวิจัยในมนุษย์ของโรงพยาบาลพังงา เลขที่โครงการวิจัย 15/2566 COE No. 002/2566 REC No.015/2566 ก่อนเริ่มดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้ชี้แจงวัตถุประสงค์ และขอความร่วมมือในการเข้าร่วมวิจัย พร้อมทั้งให้ข้อมูลว่า ข้อมูลในการวิจัยจะนำเสนอในภาพรวมเท่านั้น ข้อมูลของผู้เข้าร่วมวิจัยจะปิดเป็นความลับ และกลุ่มตัวอย่างได้เซ็นยินยอมในการเข้าร่วมวิจัย

## ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น ดังนี้

1.1 โปรแกรมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น มีองค์ประกอบ คือ 1) กิจกรรมรายบุคคล และ 2) มีจำนวนกิจกรรม 4 กิจกรรมๆ ละ 30-60 นาที ครั้งละ 1 สัปดาห์ ดำเนินกิจกรรมต่อเนื่อง 4 สัปดาห์ ดังตาราง 1

ตาราง 1 กิจกรรมของโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

ชื่อกิจกรรม	ระยะเวลา	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	ผลลัพธ์ของกิจกรรม
1. พรจากนางฟ้าเชื่อมสายสัมพันธ์	45-60 นาที	เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพ/ประเมินเป้าหมายของเด็ก และสร้างแรงจูงใจด้วยนิทานงานบ้านแสนสนุกภายใต้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และแนะนำการใช้บอร์ดกิจกรรมงานบ้านและมอบหมายกิจกรรมงานบ้าน	เด็กมีสมาธิมากขึ้นจากการทำกิจกรรมตามความชอบและความถนัด มีความรับผิดชอบ จัดระเบียบการทำกิจกรรมได้
2. งานบ้านฉันทำได้	30-40 นาที	เพื่อให้เด็กสมาธิสั้นรู้จักการจัดการกับพฤติกรรมหุนหันพลันแล่น เพื่อเพิ่มสมาธิจดจ่อ และเรียนรู้วิธีการทำกิจกรรมงานบ้าน อุปสรรค และการแก้ไขภายใต้ 3 หัว 2 เงื่อนไขและสร้างแรงจูงใจด้วยนิทานภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีด้วยคุณธรรม	เด็กรู้จักการจัดการกับพฤติกรรมหุนหันพลันแล่น สามารถนั่งทำการบ้าน ได้ถูกต้อง และทำกิจกรรมที่มอบหมายได้เสร็จ ไม่เกิดอุบัติเหตุขณะทำกิจกรรม
3. กิจกรรมงานบ้านหรรษา	30-40 นาที	เพื่อกระตุ้นการคิดแบบมีเหตุผล คิดเป็นขั้นตอนได้ โดยการฝึกฝนกิจกรรมที่รู้สึกยากและไม่เคยทำ สูกรปฏิบัติคิดย้อนกลับได้จากการแก้ปัญหา ฝึกสมาธิ วินัย และการรู้แก้ปัญหาคิดอย่างมีเหตุผลและกระตุ้นความสนใจผ่านกิจกรรมการโยงภาพระบายสี	เด็กมีสมาธิ มีวินัย และรู้จักแก้ปัญหาจากกิจกรรมที่ยากและไม่เคยทำ สามารถคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล และทำกิจกรรมงานบ้านต่อเนื่องได้
4. กิจกรรมเด็กดีด้วยงานบ้าน	30-40 นาที	เพื่อให้เด็กสมาธิสั้นลดอาการหุนหันพลันแล่น การมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น เรียนรู้วิธีการทำกิจกรรมงานบ้าน อุปสรรค และการแก้ไข ภายใต้ 3 หัว 2 เงื่อนไข ผ่านกิจกรรมเกมสัจจิกซอร์	เด็กมีสมาธิ ลดอาการหุนหันพลันแล่น การมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น และรู้จักแก้ปัญหา คิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผลได้

1.2 คู่มือบอร์ดกิจกรรมงานบ้าน ประกอบด้วย กิจกรรมงานบ้านรายวัน กิจกรรมงานบ้านรายสัปดาห์และกิจกรรมงานบ้านรายเดือน

## 2. ผลของโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น

2.1 ผลการทดลองใช้โปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น พบว่า

2.1.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างเด็กสมาธิสั้นกลุ่มทดลอง จำนวน 10 คน มีอายุอยู่ในช่วง 7-11 ปี เป็นเพศชายร้อยละ 80 และเป็นเพศหญิง ร้อยละ 20 ระดับการศึกษาพบว่า กำลังศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-5 จำนวนเท่าๆ กันคิดเป็นร้อยละ 20 ร้อยละ 30 ร้อยละ 40 และร้อยละ 10 ตามลำดับ ผลการเรียนรู้เฉลี่ยในช่วง 2.01-3.00 ร้อยละ 40 และ 3.01-4.00 ร้อยละ 60 สุขภาพโดยทั่วไปของเด็กแข็งแรง ร้อยละ 100 ประวัติพัฒนาการเด็กปกติ ร้อยละ 100 บุคคลในครอบครัวไม่มีประวัติเป็น โรคสมาธิสั้น ร้อยละ 100 ประวัติการคลอดปกติ ร้อยละ 90 และมีภาวะแทรกซ้อน ร้อยละ 10 ยาที่ได้รับกลุ่มออกฤทธิ์กระตุ้น ร้อยละ 80 กลุ่มออกฤทธิ์กระตุ้นร่วมกับยารักษาอาการทางจิต ร้อยละ 20 ประวัติการรับประทานยาสมาธิสั้น ร้อยละ 100

2.1.2 คะแนนเฉลี่ยของภาวะสมาธิสั้นจำแนกตามรายด้านและโดยรวม พบว่า ก่อนและหลังได้รับโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้น ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรายด้านหลังได้รับ โปรแกรมฯ มีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานต่ำกว่าก่อนได้รับโปรแกรมฯ ดังตาราง 2

ตาราง 2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของภาวะสมาธิสั้น ก่อนและหลังได้รับ โปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้น ในเด็กสมาธิสั้น (N = 10)

คะแนนภาวะสมาธิสั้น	ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม (n=10)		หลังเข้าร่วมโปรแกรม (n=10)	
	M	SD	M	SD
ขาดสมาธิ	24.10	2.02	3.60	2.41
ซนอยู่ไม่นิ่ง หุนหันพลันแล่น	18.90	3.24	8.00	3.42

ผลการศึกษาเปรียบเทียบคะแนนภาวะสมาธิสั้นรายด้านของเด็กสมาธิสั้นกลุ่มที่ได้รับ โปรแกรม จำนวน 10 ราย หลังเข้าร่วมโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในเด็กสมาธิสั้นต่ำกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม คือคะแนนด้านขาดสมาธิและด้านซนอยู่ไม่นิ่ง/หุนหันพลันแล่นหลังเข้าร่วมโปรแกรมต่ำกว่า ก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $Z = -2.81, p = .005$ ) แสดงดังตาราง 3

ตาราง 3 เปรียบเทียบค่ามัธยฐาน (Median) ค่าพิสัยกึ่งควอไทล์ (IQR) ค่าเฉลี่ยของอันดับ (Mean Rank) ของคะแนนภาวะสมานิสันก่อนและหลังได้รับโปรแกรม (N=10)

คะแนนภาวะสมานิสัน	Mdn	IQR	Mean Rank	z	p-value
ก่อนได้รับโปรแกรม	42.00	7	5.50	-2.81	.005
หลังได้รับโปรแกรม	12.00	8	5.50	-2.81	.005

### อภิปรายผลการวิจัย

จากการพัฒนาโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงพบว่า ภาวะสมานิสันและอยู่ไม่นิ่ง/หุนหันพลันแล่นหลังได้รับโปรแกรมฯ ต่ำกว่าก่อนได้รับโปรแกรมฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อภิปรายได้ว่า โปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในเด็กสมานิสัน โดยใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงร่วมกับการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับกิจกรรมงานบ้านในเด็กสมานิสัน สามารถช่วยลดภาวะสมานิสันและอยู่ไม่นิ่ง/หุนหันพลันแล่นในเด็กสมานิสันได้ โดยกิจกรรมต่างๆดังนี้

กิจกรรมที่ 1 “*พรจากนางฟ้าเชื่อมสายสัมพันธ์*” ช่วยให้เด็กเกิดความไว้วางใจ เด็กสมานิสันและผู้ปกครองมีทัศนคติที่ดีต่อการทำกิจกรรมงานบ้าน และวางแผนการดูแลไปในทางเดียวกัน การทำกิจกรรมงานบ้านจาก ภายใต้อำนาจของเศรษฐกิจพอเพียงตามที่เด็กชอบและถนัด เป็นเรื่องที่ทำง่ายและทำอยู่ในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับการศึกษาของดัน (Dunn,2013) ศึกษาการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านในเด็กสมานิสันและเด็กปกติพบว่า การทำกิจกรรมตามที่เด็กชอบและถนัดเป็นประจำ ช่วยให้เกิดความร่วมมือ มีสมาธิทำกิจกรรมจนเสร็จได้ ไม่ต่างจากเด็กปกติ ช่วยในการพัฒนาทักษะการตัดสินใจด้วยตนเอง การวางแผน และการรู้จักแก้ปัญหา

กิจกรรมที่ 2 “*งานบ้านฉันทำได้*” การทำกิจกรรมที่ต่อเนื่องและเป็นลำดับขั้นตอนจะช่วยส่งเสริมการมีสมาธิจดจ่อ และลดอาการหุนหันพลันแล่นได้ ปาร์ค (Park F.,2021) ศึกษาผลของยากับการทำกิจกรรมงานบ้านในเด็กสมานิสันพบว่าเด็กที่ได้รับอิสระในการทำงานบ้าน และลงมือทำด้วยตนเอง ควบคุมไปกับการรักษาด้วยอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ ช่วยเพิ่มสมาธิจดจ่อ ลดอารมณ์ก้าวร้าวได้นั้น

กิจกรรมที่ 3 “*งานบ้านธรรมดา*”กิจกรรมงานบ้านที่เด็กรู้สึกยาก ไม่เคยทำ หรือไม่มั่นใจว่าจะทำได้ ช่วยฝึกความมั่นใจในการแก้ปัญหาและเป็นการฝึกสมาธิ ความสนใจจดจ่อ สอดคล้องกับการศึกษาของเมนเดสและคณะ (Mendes et.al.,2018) ในการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ พบว่า การทำกิจกรรมที่ช่วยในการจดจ่อ และเกิดสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัวจากการช่วยเหลือกันแก้ปัญหาที่ยากจากกิจกรรมงานบ้าน

กิจกรรมที่ 4 “*เด็กดีด้วยงานบ้าน*”กิจกรรมที่เด็กสมานิสันตัดสินใจเลือกกิจกรรมงานบ้านตามความต้องการช่วยเหลือในการทำกิจกรรมงานบ้านภายใต้อำนาจของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อให้เด็กรู้จักการช่วยเหลือผู้อื่น รู้จักแก้ปัญหา คิดวิเคราะห์ห้อย่างมีเหตุผลสอดคล้องกับการศึกษาของพรพิมล รอดเคราะห์ (2560) การพัฒนาผู้เรียนระดับประถมศึกษาตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง พบว่าเด็กเกิดการฝึกฝนการใช้ชีวิตอย่างพอเพียง เรียนรู้การรู้จักพึ่งตนเอง รู้จักคิด รู้จักวางแผน มีสมาธิจดจ่อและการปฏิบัติเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม

### ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการนำโปรแกรมนี้ไปศึกษาแบบกึ่งทดลอง 2 กลุ่ม เพื่อศึกษาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับโปรแกรมและกลุ่มที่ได้รับการดูแลแบบปกติ



2. ควรมีการศึกษาติดตามผลของโปรแกรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมงานบ้านบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อภาวะสมาธิสั้นในเด็กสมาธิสั้นในระยะยาว เช่น หลังการทดลอง 3 เดือน 6 เดือน 1 ปี เป็นต้น เพื่อประเมินความยั่งยืนของโปรแกรมนี้

## เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2565). *สถิติผู้ป่วยโรคสมาธิสั้น*. ค้นเมื่อ 16 สิงหาคม 2565, <https://hdcservice.moph.go.th/hdc/main/index.php>.
- จิรายุ อิศรางกูร ณ อยุธยา และปริยานุช ธรรมปิยา. (2553). *ตามรอบพ่อ ชีวิตพอเพียง...สู่การพัฒนาที่ยั่งยืน*. (5) กรุงเทพมหานคร: บริษัทศูนย์การพิมพ์เพชรรุ่ง จำกัด.
- ชาญวิทย์ พรนภดล. (2558). โรคสมาธิสั้น. ในนันท์วัช สิทธิรักษ์ (บรรณาธิการ), *จิตเวชศิริราช DSM-5*. (469-475). กรุงเทพมหานคร: ประยูรสาส์น ไทย.
- ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ. (2557). การพัฒนาแบบคัดกรองโรคสมาธิสั้นในเด็กและวัยรุ่นไทย อายุระหว่าง 3-18 ปี. *วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย*. 59(4), 335-354.
- ฉัทธร พิทยรัตน์เสถียร และคณะ. (2557). คุณสมบัติของแบบคัดกรองโรคสมาธิสั้นชื่อ Swanson, Nolan, and Pelham IV Scale (SNAP-IV) และ Strengths and Difficulties Questionnaire ส่วนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมอยู่ไม่นิ่ง/สมาธิสั้น (SDQ-ADHD) ฉบับภาษาไทย. *วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย*, 59(2), 97-110.
- พนม เกตุมาน และคณะ. (2559). การศึกษาความชุกของโรคสมาธิสั้นและปัจจัยที่เกี่ยวข้องของวัยรุ่นในศูนย์แรกรับเด็กและเยาวชนชายบ้านเมตตา. *วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย*, 61(1): 27-39.
- อรรวรรณ หนูแก้ว. (2565). *ความรู้ที่จำเป็นเกี่ยวกับโรคจิตเวชเด็ก*. การพยาบาลจิตเวชเด็ก (หน้า 19-20). สงขลา: อ้อมเอกสาร.
- do Amaral, Máira Ferreira, Adriana de França Drummond, Wendy J. Coster, and Marisa Cotta Mancini. "Household task participation of children and adolescents with cerebral palsy, Down syndrome and typical development." *Research in Developmental Disabilities* 35, no. 2 (2014): 414-422.
- Harris, A., Stoppelbein, L., Greening, L., Becker, S. P., Luebbe, A., & Fite, P. (2014). Child routines and parental adjustment as correlates of internalizing and externalizing symptoms in children diagnosed with ADHD. *Child Psychiatry & Human Development*, 45(2), 243-253.
- Huitt, W., & Hummel, J. (2003). Piaget's theory of cognitive development. *Educational psychology interactive*, 3(2).
- Kato, T. (2020). ICHIIDO OBOETARA ZETTAINI WASURENAI NONI NARU SAIKYO NO HOSOKU 39. English to Thai Angkhana Rattanachan Bangkok: inspire.
- Schatz, N. K., Aloe, A. M., Fabiano, G. A., Pelham Jr, W. E., Smyth, A., Zhao, X., & Altszuler, A. R. (2020). Psychosocial interventions for attention-deficit/ hyperactivity disorder: Systematic review with evidence and gap maps. *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics*, 41, S77-S87.
- Park, F., Rapoport, E., Soled, D., & Adesman, A. (2022). Impact of Medication on Performance of Household Chores by Children with ADHD. *Journal of Attention Disorders*, 26(1), 119124. <https://doi.org/10.1177/1087054720969980>.

- Spaulding, S. L., Fruitman, K., Rapoport, E., Soled, D., & Adesman, A. (2021). Impact of ADHD on household chores. *Journal of Attention Disorders*, 25(10), 1374-1383.
- Tepper, D. L., Howell, T. J., & Bennett, P. C. (2022). Executive functions and household chores: Does engagement in chores predict children's cognition?. *Australian Occupational Therapy Journal*.
- Wood, W., & Neal, D. T. (2016). Healthy through habit: Interventions for initiating & maintaining health behavior change. *Behavioral Science & Policy*, 2(1), 71–83.
- Zhang, J., Díaz-Román, A., & Cortese, S. (2018). Meditation-based therapies for attention-deficit/hyperactivity disorder in children, adolescents and adults: a systematic review and meta-analysis. *Evidence-Based Mental Health*, 21(3), 87-94.

**กิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับ  
การประยุกต์ของฟังก์ชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา  
ของโพลยา ร่วมกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD**

**Instructional Activities To Enhance Mathayomsuksa V  
Students' Problem-Solving Ability About Applications of Functions by Using  
The Polya's Problem-Solving Process in Conjunction With The Student Teams  
Achievement Divisions (Stad) Technique**

**นายณัฐพงศ์ แก้วสาย**

**นิสิตปริญญาโท คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**

**E-mail: s109.mix@gmail.com**

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชिरา ลำดวงหอม**

**ที่ปรึกษาปริญญาโท คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**

**E-mail: chira@g.swu.ac.th**

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณานิน กองทิพย์**

**ที่ปรึกษาร่วมปริญญาโท คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**

**E-mail: yanin@g.swu.ac.th**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และพฤติกรรมการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชันของนักเรียน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา ร่วมกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนลำปางกัลยาณี จำนวน 35 คน ใช้ระยะเวลาในการสอนและสอบรวม 7 คาบ คาบละ 100 นาที ได้นำผลที่ได้มาวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้การทดสอบ Z ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชัน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา ร่วมกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD 1) มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดมากกว่าร้อยละ 60 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) แสดงพฤติกรรมการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ตามขั้นตอนของกระบวนการแก้ปัญหาคือ นักเรียนแสดงร่องรอยการขีดเขียนและใช้เวลาในการทำความเข้าใจปัญหามากขึ้น นักเรียนเลือกใช้กลยุทธ์ได้เหมาะสมกับสถานการณ์ปัญหามากขึ้น จำนวนนักเรียนที่เขียนคำอธิบายกระบวนการค้นหาคำตอบ ได้อย่างเป็นระบบและสรุปคำตอบได้ถูกต้องมีมากขึ้น และนักเรียนตรวจสอบคำตอบได้ถูกต้องพร้อมทั้งเขียนคำอธิบายที่ชัดเจนมากขึ้น

**คำสำคัญ:** ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์, พฤติกรรมการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์,  
การประยุกต์ของฟังก์ชัน

## ABSTRACT

The purposes of this research are to study the mathematical problem-solving ability and behaviors of students on the applications of functions by using the Polya's process, in conjunction with the STAD technique. The sample was 35 Mathayomsuksa V students in the first semester of the 2023 academic year at Lampang Kanlayanee School. The duration of the research was seven periods of 100 minutes each. The data obtained was analyzed using basic statistics and Z-test. The results showed that (1) more than 60% of students were able to solve mathematical problems at a level of .05, and (2) students conducted mathematical problem-solving behaviors as follows: students showed more evidence on analyzing the problems and spent more time trying to understand the problems, students used more appropriate strategies, students had more systematic on writing explanations and the number of students obtaining the correct answer had increased, and students verified the answer with clear explanations.

**Keywords:** Mathematical problem-solving ability, Mathematical problem-solving behavior, Applications of functions

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

มนุษย์ต้องเผชิญกับปัญหาและต้องแก้ปัญหาอยู่ตลอดเวลา สำหรับปัญหาที่มีความยุ่งยากซับซ้อน การใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมอาจไม่เพียงพอที่จะแก้ปัญหาเหล่านั้นได้ ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนควรจัดให้นักเรียนสามารถคิด ทำความเข้าใจปัญหา และเลือกเทคนิคหรือกลยุทธ์ในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม ประกอบกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2562 มาตรา 22 และ 24 ที่ระบุว่านักเรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ จึงควรฝึกทักษะ กระบวนการคิด การประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อแก้ปัญหามา และต้องให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของนักเรียน

เป้าหมายหลักอย่างหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ในประเทศไทยและในประเทศอื่น ๆ มีความคล้ายคลึงกัน คือการมุ่งพัฒนานักเรียนให้เป็นนักคิด นักแก้ปัญหา และเป็นกำลังสมองในการพัฒนาประเทศ แต่จากข้อมูลการประเมินความสามารถของนักเรียนในการประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะทางคณิตศาสตร์กับโลกในชีวิตจริงในโครงการ Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 ที่ดำเนินการโดย Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) พบว่า นักเรียนไทยที่มีอายุอยู่ระหว่าง 15 ปี ถึง 16 ปีมีคะแนนเฉลี่ยด้านคณิตศาสตร์ 419 คะแนน ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มประเทศที่เข้าร่วมการประเมินที่มีคะแนนมาตรฐานที่ 489 คะแนน และอยู่ในลำดับที่ 57 จาก 78 ประเทศ (ศูนย์ดำเนินงาน PISA แห่งชาติ, 2564, น. 63-70) จากผลการประเมินคุณภาพการศึกษาข้างต้น จะเห็นได้ว่านักเรียนไทยส่วนใหญ่มีความสามารถในการประยุกต์ใช้คณิตศาสตร์กับโลกในชีวิตจริงค่อนข้างต่ำ แสดงให้เห็นว่าความสามารถในการแก้ปัญหของนักเรียนเป็นสิ่งที่ควรได้รับการปรับปรุงแก้ไขอย่างเร่งด่วน

การจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหานั้น ผู้สอนจะต้องช่วยให้นักเรียนเรียนรู้/ฝึกฝนขั้นตอน วิธีการ ที่จะนำมาใช้ในการแก้ปัญหอย่างมีระบบ ซึ่งกระบวนการแก้ปัญหานั้นนิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย คือ กระบวนการแก้ปัญหตามแนวคิดของโพลยา (Polya, 1957, pp. 5-40) ที่ประกอบด้วยขั้นตอนการแก้ปัญห 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นทำความเข้าใจปัญหา ขั้นวางแผนแก้ปัญห ขั้นดำเนินการตามแผน และขั้น

ตรวจสอบผล นอกจากการฝึกฝนตามขั้นตอนแล้ว Krulik et al. (1989, p. 60) กล่าวว่า การให้นักเรียนได้ทำงานเป็นกลุ่มสามารถส่งเสริมให้นักเรียนให้มีความสามารถในการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้น

การจัดการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD (Student Teams Achievement Divisions) เป็นการจัดการเรียนแบบร่วมมือที่ให้นักเรียนที่มีความสามารถทางการเรียนแตกต่างกันได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ถึงสำคัญคือในท้ายคาบเรียนแต่ละคาบ นักเรียนจะได้รับการทดสอบรายบุคคลเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน และคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบรายบุคคลจะถูกนำมาคิดเป็นคะแนนของกลุ่มในภายหลัง ซึ่งกลุ่มที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์จะได้รับใบรับรองหรือรางวัล (R. E. Slavin, 2011, p. 19) จากรูปแบบการจัดการเรียนดังกล่าว ทำให้นักเรียนที่เรียนเก่งจะต้องช่วยเหลือนักเรียนที่อ่อนกว่า นักเรียนที่อ่อนกว่าจะต้องมีความพยายามมากขึ้น มีการช่วยเหลือกัน เรียนรู้ที่จะบรรลุเป้าหมายไปด้วยกัน ส่งผลให้คะแนนและความสามารถของนักเรียนทุกคนในกลุ่มเพิ่มสูงขึ้น (ทีศนา แจมมณี, 2556, น. 103)

จากการวิจัยมโนทัศน์ที่คลาดเคลื่อน รวมถึงการศึกษาข้อบกพร่องทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียน พบว่าเนื้อหาเรื่องฟังก์ชันเป็นหนึ่งในเนื้อหาที่นักเรียนมีข้อบกพร่องจำนวนมาก โดยเฉพาะด้านการประยุกต์ที่นักเรียนมีข้อบกพร่องมากที่สุด (นิภาพร นาอ่อน, 2545, น. 76) เช่น งานวิจัยของวิสารรัตน์ วงศ์ภูรี (2556, น. 63-76) ที่ได้สร้างแบบทดสอบวินิจฉัยจุดบกพร่องในการแก้โจทย์ปัญหาของนักเรียน พบว่านักเรียนแปลภาษาโจทย์ไม่ได้ และหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลที่โจทย์ให้ไม่ได้ ซึ่งผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าข้อบกพร่องเหล่านี้ของนักเรียนควรที่จะได้รับการแก้ไขประกอบกับเนื้อหาเกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชัน มีความเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ผ่านกระบวนการแก้ปัญหา เพราะเป็นเรื่องที่นักเรียนพบเจอเป็นเรื่องปกติในชีวิตประจำวัน สามารถลงมือแก้ปัญหาโดยใช้ความรู้และประสบการณ์ของตนเองได้ ด้วยเหตุผลและความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาวางคณิตศาสตร์ และพฤติกรรม การแก้ปัญหาวางคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยผ่านกระบวนการแก้ปัญหาของโพลยาร่วมกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาวางคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยาร่วมกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD

(2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการแก้ปัญหาวางคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยาร่วมกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD

## 3. สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาวางคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชัน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยาร่วมกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD มีความสามารถในการแก้ปัญหาวางคณิตศาสตร์เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด มากกว่าร้อยละ 60 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด

#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

##### 4.1 ประชากรและตัวอย่าง

###### ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนลำปางกัลยาณี ตำบลสวนดอก อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ซึ่งมีจำนวน 6 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 35 คน โดยโรงเรียนจัดห้องเรียนแบบคละความสามารถ มีนักเรียนที่เก่ง ปานกลาง และอ่อน อยู่ในห้องเดียวกัน

###### กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนลำปางกัลยาณี จำนวน 1 ห้องเรียน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มจากทั้งหมด 6 ห้องเรียน

##### 4.2 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

(1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน ซึ่งแต่ละแผนใช้เวลา 1 คาบ คาบละ 100 นาที แผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

(2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชัน เป็นแบบทดสอบอัตนัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อตรวจสอบความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียน ประกอบด้วย ปัญหาที่ไม่คุ้นเคย จำนวน 4 ข้อ ซึ่งมีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.26-0.79 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.32-0.61 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.71

(3) แบบสังเกตพฤติกรรมในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เป็นแบบบันทึกที่ผู้วิจัยดัดแปลงมาจาก Rungfa Janjaruporn (2005, pp. 132-133) เพื่อใช้บันทึกพฤติกรรมในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ขณะลงมือแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์

##### 4.3 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบ One – Group Posttest only design โดยแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน นักเรียนจะได้ลงมือแก้สถานการณ์ปัญหาเกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชันที่แตกต่างกัน ได้แก่ การประยุกต์ของฟังก์ชันเชิงเส้น การประยุกต์ของฟังก์ชันเชิงเส้นแบบมีเงื่อนไข การประยุกต์ของฟังก์ชันกำลังสอง การประยุกต์ของฟังก์ชันขั้นบันได และการประยุกต์ของฟังก์ชันประกอบ

##### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

(1) ผู้วิจัยชี้แจงให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทราบถึงแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ตามแนวคิดของโพลยาพร้อมกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD

(2) ผู้วิจัยดำเนินการทดลองทั้งหมด 6 คาบ คาบละ 100 นาที ในแต่ละคาบ ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้สอนและผู้สังเกตการณ์ และมีผู้ช่วยวิจัยจำนวน 2 คน ทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์ บันทึกพฤติกรรมในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนเป้าหมายและสมาชิกในกลุ่มขณะลงมือแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และใช้การออดิโอและการสัมภาษณ์ประกอบ

(3) เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชัน เพื่อตรวจสอบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน โดยใช้เวลา 1 คาบ คาบละ 100 นาที

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

(1) เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ผู้วิจัยนำคะแนนจากใบกิจกรรมรายบุคคลของนักเรียนและแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหามาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากนั้นทดสอบสมมติฐานที่ว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชัน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา ร่วมกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด (คะแนนรวมจากใบกิจกรรมรายบุคคลและแบบทดสอบตั้งแต่ร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม) มากกว่าร้อยละ 60 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ด้วยการทดสอบ Z (Z-test for Population Proportion)

(2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ผู้วิจัยนำผลงานเขียน แบบสังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และผลการสัมภาษณ์นักเรียนเป้าหมายจำนวน 4 คนที่ผู้วิจัยเลือกไว้ และวิดีโอที่บันทึกรายละเอียดของพฤติกรรมการแก้ปัญหา มาวิเคราะห์พฤติกรรมโดยแบ่งการวิเคราะห์ตามกระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการทำความเข้าใจปัญหา ด้านการวางแผนแก้ปัญหา ด้านการดำเนินการตามแผน และด้านการตรวจสอบผล โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

#### 5. ผลการวิจัย

สำหรับผลการวิจัย ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

5.1 ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

(1) ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนจากใบกิจกรรมรายบุคคลและแบบทดสอบ

แหล่งที่มาของคะแนน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )	ค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของคะแนนเต็ม	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
1. ใบกิจกรรมรายบุคคล	60	38.22	63.71	6.85
2. แบบทดสอบ	40	27.83	69.57	4.53
รวม	100	66.05	66.05	9.46

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากใบกิจกรรมการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์รายบุคคลในชั้นเรียนเท่ากับ 38.22 คิดเป็นร้อยละ 63.71 ของคะแนนเต็ม และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.85 ขณะที่ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชันเท่ากับ 27.83 คิดเป็นร้อยละ 69.57 ของคะแนนเต็ม และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.53

(2) การทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ผู้วิจัยได้รวมคะแนนจากใบกิจกรรมรายบุคคลในชั้นเรียน และคะแนนจากแบบทดสอบของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นคำนวณหาจำนวนนักเรียนที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชัน ซึ่งได้คะแนนรวมตั้งแต่ร้อยละ 60 ของคะแนนเต็มขึ้นไป หลังจากนั้นนำคะแนน

ที่ได้ไปทดสอบสถานะการแจกแจงปกติด้วยวิธีโคลโมโกรอฟ-สมิโนฟ (Kolmogorov-Smirnov) ซึ่งพบว่าคะแนนของนักเรียนมีสถานะการแจกแจงปกติ ผู้วิจัยจึงทดสอบสมมติฐานการวิจัยโดยใช้การทดสอบ Z (Z-test for Population Proportion) โดยผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย แสดงดังตารางที่ 2 และตารางที่ 3

ตารางที่ 2 การทดสอบสถานะการแจกแจงปกติ

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
VAR00001	.124	35	.190	.967	35	.365

จากตารางที่ 2 ค่าพี (p-value) ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีค่าเท่ากับ .190 ซึ่งมากกว่า .05 ดังนั้น คะแนนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีการแจกแจงปกติ

ตารางที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	ร้อยละของจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	Z-score	ค่าวิกฤต
35	26	74.29	1.73	1.645*

\*ที่ระดับนัยสำคัญ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชันเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดมากกว่าร้อยละ 60 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ที่ระดับนัยสำคัญ .05

## 5.2 พฤติกรรมการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ผู้วิจัยวิเคราะห์พฤติกรรมของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายทั้ง 4 คน ตามด้านต่าง ๆ ดังนี้

### 5.2.1 ด้านการทำความเข้าใจปัญหา

(1) นักเรียนแสดงร่องรอยการขีดเขียนหรือวาดรูปประกอบมากขึ้นขณะทำความเข้าใจปัญหา ในช่วงที่ 1 ของการทำกิจกรรม นักเรียนขีดเขียนข้อความค่อนข้างน้อย บางส่วนขีดเส้นใต้ข้อความทุกตำแหน่งที่มีตัวเลขปรากฏอยู่ โดยเฉพาะนักเรียนเก่งจะไม่ขีดเขียนข้อความแต่จะลงมือแก้ปัญหาทันที ในช่วงที่ 2 นักเรียนเก่งเริ่มขีดเขียนข้อความ บางคนเขียนแสดงแนวคิดเพื่อพยายามทำความเข้าใจปัญหามากขึ้น สำหรับช่วงที่ 3 เมื่อนักเรียนมีประสบการณ์มากขึ้น นักเรียนทั้งสี่คนสามารถขีดเขียนข้อความที่เป็นสาระสำคัญพร้อมทั้งเขียนแสดงแนวคิดเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาได้

(2) นักเรียนใช้เวลามากขึ้นในการทำทำความเข้าใจปัญหา ในช่วงที่ 1 ของการทำกิจกรรม นักเรียนใช้เวลาในการอ่านสถานการณ์ปัญหาประมาณ 1 นาที และไม่สามารถแก้ปัญหาได้ ทำให้ต้องกลับมาอ่านสถานการณ์ปัญหาใหม่ ในช่วงที่ 2 นักเรียนใช้เวลาในการอ่านสถานการณ์ปัญหามากขึ้น ประมาณ 2-3 นาที ทำให้ไม่เสียเวลากลับมาอ่านสถานการณ์ใหม่หลายครั้ง ในช่วงที่ 3 นักเรียนใช้เวลาอ่านสถานการณ์ปัญหาประมาณ 5 นาที ส่วนใหญ่สามารถหาสิ่งที่สถานการณ์ต้องการหาและสิ่งที่สถานการณ์ปัญหากำหนดได้ครบถ้วน



5.2.2 ด้านการวางแผนแก้ปัญหา ในช่วงที่ 1 ของการทำกิจกรรม นักเรียนปานกลางและอ่อนยังมองไม่เห็นถึงความสัมพันธ์ของข้อมูล จึงสุ่มเลือกใช้กลยุทธ์โดยไม่ได้คำนึงถึงความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัญหา นั้น ในช่วงที่ 2 นักเรียนสามารถเลือกใช้กลยุทธ์ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ปัญหามากขึ้น ในช่วงที่ 3 นักเรียนเริ่มคุ้นเคยกับกลยุทธ์ต่าง ๆ จึงเลือกใช้กลยุทธ์กันได้อย่างหลากหลาย และสามารถนำไปใช้แก้สถานการณ์ปัญหาได้

### 5.2.3 ด้านการดำเนินการตามแผน

(1) นักเรียนเขียนอธิบายกระบวนการค้นหาคำตอบได้อย่างเป็นระบบมากขึ้น ในช่วงที่ 1 ของการทำกิจกรรม นักเรียนปานกลางและอ่อนลงมือแก้ปัญหาโดยไม่นิยามตัวแปรที่ใช้ และไม่ได้เขียนแสดงที่มาของข้อมูลในแต่ละบรรทัด ในช่วงที่ 2 นักเรียนทั้งสี่คนนิยามตัวแปร และเขียนสมการแสดงความสัมพันธ์ของข้อมูลได้อย่างถูกต้อง แต่ยังคงขาดการอธิบายที่มาของข้อมูล และในช่วงที่ 3 นักเรียนทั้งสี่คนสามารถนิยามตัวแปร และเขียนแสดงที่มาของข้อมูล แต่ยังไม่เป็นระบบมากนัก

(2) นักเรียนสรุปคำตอบของปัญหาได้อย่างถูกต้องมีจำนวนมากขึ้น ในช่วงที่ 1 ของการทำกิจกรรม มีนักเรียนสองคนที่สรุปคำตอบของสถานการณ์ปัญหาถูกต้อง สำหรับช่วงที่ 2 กิจกรรมที่ใช้เป็นปัญหาเกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชันกำลังสอง มีนักเรียนเก่งเพียงคนเดียวที่สรุปคำตอบของสถานการณ์ปัญหาถูกต้อง อย่างไรก็ตาม ในช่วงที่ 3 นักเรียนทั้งสี่คนสามารถสรุปคำตอบของสถานการณ์ปัญหาถูกต้องทุกคน

5.2.4 ด้านการตรวจสอบผล ในช่วงแรกของการทำกิจกรรม มีนักเรียนสองคนที่ตรวจสอบถูกต้อง ส่วนอีกสองคนตรวจสอบกับสมการที่ตนเองสร้างขึ้น ในช่วงที่ 2 มีนักเรียนเก่งตรวจสอบคำตอบถูกต้องเพียงคนเดียว เนื่องจากความซับซ้อนและความยากที่มากขึ้นของสถานการณ์ปัญหา และในช่วงที่ 3 นักเรียนเก่งและปานกลางสามารถตรวจสอบคำตอบได้ถูกต้องพร้อมเขียนคำอธิบายประกอบ

## 6. อภิปรายผล

### 6.1 ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชัน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยคิดขึ้น มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด มากกว่าร้อยละ 60 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

(1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นที่ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และนำเสนอสถานการณ์ปัญหาที่มีความสอดคล้องกับปัญหาในชีวิตจริงของนักเรียน ดังที่ปรีชา เนาว่าเย็นผล (2537, น. 8) กล่าวว่าไว้ว่าปัญหาทางคณิตศาสตร์ควรมีลักษณะคล้ายกับปัญหาในชีวิตจริง มีความท้าทาย และน่าสนใจเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน เพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนอยากแก้ปัญหา และชี้ให้นักเรียนเห็นถึงความสำคัญและประโยชน์ของเนื้อหาที่เรียน

(2) ขั้นปฏิบัติกิจกรรมแก้ปัญหาเป็นกลุ่ม เป็นขั้นที่นักเรียนเข้ากลุ่มตามที่ครูจัดไว้ ซึ่งแต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิก 3-4 คนที่มีความสามารถทางการเรียนคณิตศาสตร์แตกต่างกัน (เก่ง 1 คน ปานกลาง 1-2 คน และอ่อน 1 คน) ในขั้นนี้นักเรียนลงมือแก้ปัญหตามแนวคิดของ โพลยา (Polya, 1957, pp. 5-40) ซึ่งประกอบด้วย การทำความเข้าใจปัญหา การวางแผนแก้ปัญหา การดำเนินการตามแผน และการตรวจสอบผล โดยขณะนักเรียนเริ่มลงมือแก้ปัญหา ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนอ่านสถานการณ์ปัญหาพร้อมทั้งขีดเขียนแนวคิดของตนเองในสถานการณ์ปัญหา นักเรียนที่เรียนรู้ได้เร็วพยายามอธิบายแนวคิดให้เพื่อนที่อ่อนกว่าและสลับหน้าที่ให้เพื่อนได้

เป็นผู้ขีดเขียนข้อความ สอดคล้องกับงานวิจัยของทักษา วงศ์คำภา และคณะ (2560, น. 26) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้รูปแบบร่วมมือกันเรียนรู้เทคนิค STAD ที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาของ Polya เรื่อง ทฤษฎีบทพีทาโกรัส ที่พบว่าในขั้นทำความเข้าใจปัญหาซึ่งเป็นขั้นแรกของกระบวนการแก้ปัญหานักเรียนทำคะแนนออกมาได้ดีที่สุด โดยสามารถเขียนสิ่งที่โจทย์กำหนดให้และสิ่งที่โจทย์ต้องการทราบอย่างครบถ้วน รองลงมาคือขั้นดำเนินการตามแผน ขั้นวางแผนแก้ปัญหา และขั้นตรวจสอบผล ตามลำดับ ทั้งนี้เป็นเพราะมีเพื่อนในกลุ่มคอยช่วยเหลือกัน ทำให้สมาชิกในกลุ่มเกิดความเคยชินและสามารถทำคะแนนออกมาได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Slavin (1995, pp. 71-73) และทิสนา แจมมณี (2556, น. 103) เกี่ยวกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ว่าขณะทำกิจกรรมกลุ่มทุกคนจะอภิปราย ลงมือแก้ปัญหา และช่วยแก้ไขความเข้าใจผิดให้กับเพื่อนคนอื่น ถ้าคนใดเข้าใจเนื้อหาแล้วต้องช่วยสอนเพื่อนในกลุ่มที่ยังไม่เข้าใจ เรียนรู้ที่จะบรรลุเป้าหมายไปด้วยกัน ส่งผลให้คะแนนและความสามารถของนักเรียนทุกคนในกลุ่มเพิ่มสูงขึ้น

(3) ขั้นทำกิจกรรมรายบุคคล เป็นการตรวจสอบความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนเป็นรายบุคคล ซึ่งจะใช้เวลาไม่มากนัก โดยลักษณะของสถานการณ์ปัญหาที่ผู้วิจัยคิดขึ้นจะมีความซับซ้อนน้อยกว่าสถานการณ์ปัญหาที่ปฏิบัติในกลุ่ม และคะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมของแต่ละคนจะถูกนำมาคิดค่าเฉลี่ยเป็นคะแนนของแต่ละกลุ่ม

(4) ขั้นยกย่องกลุ่มที่ประสบความสำเร็จ เป็นขั้นที่ครูประกาศคะแนนกลุ่มของแต่ละกลุ่ม พร้อมทั้งชมเชย 3 กลุ่มที่ทำคะแนนได้ดี 3 อันดับแรกในต้นคาบเรียนถัดไป เมื่อสรุปผลคะแนนทั้งหมด กลุ่มที่ทำคะแนนรวมได้ดีที่สุด 3 อันดับแรกจะได้รับรางวัล ในส่วนนี้เป็นส่วนที่ทำให้นักเรียนเกิดปฏิสัมพันธ์กันระหว่างกลุ่ม เกิดการแข่งขัน การคาดหวังที่จะได้รับรางวัลทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนมากขึ้น สอดคล้องกับ Slavin (1995, pp. 71-73) ที่กล่าวว่าเมื่อสิ้นสุดการทดสอบแต่ละครั้ง นักเรียนทุกคนจะทราบคะแนนของตนเองแล้วคำนวณว่า ตนเองจะต้องทำคะแนนในครั้งถัดไปเพิ่มอีกเท่าไรจึงจะได้คะแนนกลุ่มตามที่คาดหวังไว้ ซึ่งคะแนนของแต่ละคนขึ้นอยู่กับความพยายามที่จะทำคะแนนการทดสอบให้มากกว่าเดิมเพื่อผลประโยชน์ของตนเองและของกลุ่ม ถ้ากลุ่มใดได้คะแนนสูงหรือถึงเกณฑ์ที่กำหนดก็จะได้รับรางวัล ซึ่งเป็นเครื่องหมายแห่งความสำเร็จ

## 6.2 พฤติกรรมการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับการประยุกต์ของฟังก์ชัน

จากการทดลอง พบว่า กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยาร่วมกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD มีผลต่อพฤติกรรมการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์แต่ละด้าน ดังนี้

(1) ด้านการทำความเข้าใจปัญหา ในช่วงแรกของการทำกิจกรรม นักเรียนใช้เวลาในการอ่านสถานการณ์ค่อนข้างน้อย ไม่ได้ให้ความสำคัญกับข้อมูลและเงื่อนไขที่สถานการณ์กำหนดมากนัก ส่งผลให้ไม่สามารถแก้ปัญหาค้นหาได้ และต้องย้อนกลับมาอ่านสถานการณ์ปัญหาใหม่หลายครั้ง แต่จากการวิจัยช่วงหลัง นักเรียนใช้เวลาในการอ่านสถานการณ์มากขึ้น มีการซักถามและอภิปรายในกลุ่ม ตลอดจนขีดเขียนข้อความเพื่อช่วยในการทำความเข้าใจปัญหามากขึ้น สอดคล้องกับปรีชา เนาว่าเย็นผล (2537, น. 8) ที่กล่าวว่า นักเรียนสามารถเข้าใจปัญหาได้ชัดเจนขึ้น จากการเขียนภาพ เขียนแผนภาพ หรือสร้างแบบจำลอง เพื่อแสดงความสัมพันธ์ของข้อมูล ส่งผลให้ปัญหามีความเป็นรูปธรรม และทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น

(2) ด้านการวางแผนแก้ปัญหา แต่ละสถานการณ์ปัญหาที่ผู้วิจัยคิดขึ้นสามารถเลือกใช้กลยุทธ์มากกว่าหนึ่งกลยุทธ์ในการแก้ปัญหา ในช่วงแรกของกิจกรรม นักเรียนแต่ละกลุ่มยังมองไม่เห็นถึงความสัมพันธ์ของข้อมูลในปัญหา จึงสุ่มเลือกใช้กลยุทธ์ตามที่ครูผู้สอนได้นำเสนอในคาบเรียนที่ 1 และบางกลุ่มเลือกใช้กลยุทธ์อื่น ๆ โดยไม่ได้คำนึงถึงกลยุทธ์ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ปัญหานั้น ส่งผลให้เวลาไม่เพียงพอ และไม่สามารถ

แก้ปัญหาได้ เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้และมีประสบการณ์มากขึ้น นักเรียนเลือกใช้กลยุทธ์ได้หลากหลายและเหมาะสมกับสถานการณ์ปัญหามากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของชญาภา ใจโปร่ง (2554, น. 87) ที่พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ที่เลือกใช้กลยุทธ์ที่หลากหลายเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ นักเรียนสามารถกำหนดตัวแปรและสร้างสมการแสดงความสัมพันธ์ของเงื่อนไขที่กำหนดได้อย่างเหมาะสมมากขึ้น รวมถึงสามารถเลือกใช้กลยุทธ์แก้สถานการณ์ปัญหาได้อย่างหลากหลายมากขึ้น

(3) ด้านการดำเนินการตามแผน เนื่องจากผู้วิจัยสร้างสถานการณ์ปัญหาให้มีความซับซ้อนมากขึ้นในแต่ละคาบ ประกอบกับเนื้อหาที่ยากขึ้นตามไปด้วย ส่งผลให้นักเรียนแต่ละกลุ่มมีความท้าทายในการแก้ปัญหามากยิ่งขึ้น เมื่อแก้ปัญหานั้นได้คำตอบแล้วนักเรียนคนใดที่เข้าใจก็จะเป็นผู้อธิบายให้กับนักเรียนคนอื่น ๆ ในกลุ่ม นอกจากนี้ยังทำให้เกิดการตรวจสอบความถูกต้องของแนวคิดและวิธีการแก้ปัญหาอีกด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของแหลมทอง ตำราญสุข (2552, น. 176) ที่กล่าวว่าสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนในกลุ่มเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงด้านบวกต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ การให้อิสระทางความคิด ยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ส่งผลให้ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์สูงขึ้น

(4) ด้านการตรวจสอบผล หลังจากนักเรียนหาคำตอบของสถานการณ์ปัญหาได้ มีนักเรียนส่วนน้อยที่ตรวจสอบคำตอบ ส่วนใหญ่ที่ตรวจสอบคำตอบมักจะตรวจสอบกับสมการที่ตนเองสร้างขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของทักษิญา วงศ์คำภา และคณะ (2560, น. 26) ที่พบว่านักเรียนได้คะแนนในขั้นตรวจสอบผลน้อยที่สุด โดยนักเรียนให้เหตุผลว่าเป็นขั้นตอนที่ไม่สำคัญ เนื่องจากได้แสดงวิธีหาคำตอบในขั้นดำเนินการตามแผนแล้ว และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Pugalee (2004, p. 42) ที่นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านการตรวจสอบน้อยที่สุด เนื่องจากนักเรียนมั่นใจว่าตนเองมีความระมัดระวังในการหาคำตอบของสถานการณ์ปัญหาแล้ว

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในคาบแรก ครูควรชี้แจงและสร้างความเข้าใจให้นักเรียนเกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหาพร้อมกับการจัดการเรียนเทคนิค STAD เช่น การปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม การคิดคะแนนกลุ่ม และการมอบรางวัล นอกจากนี้ ครูควรจัดสรรเวลาในแต่ละคาบให้ดี และควรวางแผนล่วงหน้าในกรณีที่นักเรียนใช้เวลาในขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งมากเกินไป โดยอาจปรับลดขั้นตอนอื่น ๆ ได้อย่างเหมาะสม

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อื่นๆ โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลซาร์่วมกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ไปใช้กับนักเรียนระดับชั้นหรือเนื้อหาอื่น ๆ เพิ่มเติม

(2) ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับตัวแปรตามอื่น ๆ เพิ่มเติม เช่น การให้เหตุผล การสื่อสารและการสื่อความหมาย การเชื่อมโยง และความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

## 8. เอกสารอ้างอิง

Krulik, S., & Rudnick, J. A. (1989). *Problem Solving: A Handbook for Senior High School Teachers*. Boston: Allyn and Bacon.

Polya, G. (1957). *How to solve it: A New Aspect of Mathematical Method* (2nd ed.). Newyork: Doubleday and Company.

- Pugalee, D. (2004). A Comparison of Verbal and Written Descriptions of Students' Problem Solving Processes. *Educational Studies in Mathematics*, 55, 27-47.
- Rungfa Janjaruporn. (2005). *The development of a problem-solving instructional program to develop preservice teachers' competence in solving mathematical problems and their beliefs related to problem solving*. Doctoral dissertation. Srinakharinwirot University.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning : theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Slavin, R. E. (2011). Instruction Based on Cooperative Learning. *Handbook of Research on Learning and Instruction*. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/267247317\\_Instruction\\_Based\\_on\\_Cooperative\\_Learning](https://www.researchgate.net/publication/267247317_Instruction_Based_on_Cooperative_Learning)
- ชญาภา ใจโปร่ง. (2554). *กิจกรรมการเรียนรู้การสอนคณิตศาสตร์ที่เลือกใช้กลยุทธ์ในการแก้ปัญหาที่หลากหลาย เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ฟังก์ชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทักษิษา วงศ์คำภา และเกื้อจิตต์ ฉิมทิม. (2560). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้รูปแบบร่วมมือกันเรียนรู้ เทคนิค STAD ที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาของ Polya เรื่อง ทฤษฎีบทพีทาโกรัส ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารวิจัย มข. สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 4(3), 19-27.
- ทศนา แคมมณี. (2556). *รูปแบบการเรียนรู้การสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิภาพร นาอ่อน. (2545). *การศึกษาและการแก้ไขข้อบกพร่องทางการเรียนเรื่องฟังก์ชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปรีชา เนาวีเย็นผล. (2537). การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์. ใน *ประมวลสาระชุดวิชาสารัตถะและวิทยวิธีทางวิชาคณิตศาสตร์* (หน่วยที่12). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วิสารัตน์ วงศ์กูรี. (2556). *การสร้างแบบทดสอบวินิจฉัยจุดบกพร่องในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ สาระที่ 4 พีชคณิตเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาด้วยสมการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศูนย์ดำเนินงาน PISA แห่งชาติ. (2564). *ผลการประเมิน PISA 2018 การอ่าน คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์*. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- แหลมทอง สำราญสุข. (2552). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

**การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
โดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม**

**The development of reading and writing skills in Thai words for Grade 5 students  
by using a 6-step process with games**

**ณัฐกรณ์ ตรีชัยสนธิ**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: natthakorn.t.s@gmail.com**

**ธีร์จุฑา สังข์สกุล**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: theejutha2540@gmail.com**

**ดร.ดวงตา อินทรนาค**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: duangta@tapee.ac.th**

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโพธิ์นิมิต ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 46 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 22 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโพธิ์นิมิต โดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม (2) แบบทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโพธิ์นิมิต โดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม (3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโพธิ์นิมิตที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติทดสอบ t-test

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า

(1) ทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

(2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.81, S.D. = 0.36$ )

**คำสำคัญ:** การอ่าน, การเขียน, กระบวนการ 6 ขั้น, เกม

## ABSTRACT

The purpose of this research is to compare the reading and writing skills in Thai words of Grade 5 students before and after learning management by using a 6-step process with games. and to study the satisfaction of the students on the development of reading and writing skills in Thai words by using a 6-step process combined with a game. The population used in this research were 46 grade 5 students at Watphonimit School in the first semester of the academic year 2023. The sample group was 22 grade 5/1 students by simple random sampling. The experimental tools were (1) the Thai language course learning management plan of Grade 5 students at Watphonimit School using a 6-step process together with a game. (2) A test of reading and writing skills in Thai words of Grade 5 students at Watphonimit School. (3) A satisfaction questionnaire of Grade 5 students at Watphonimit School on the development of reading and writing skills in Thai words by using a 6-step process with a game. The statistics used for data analysis were the arithmetic mean, standard deviation and t-test for statistical analysis

The research results concluded that

(1) The reading and writing skills in Thai words of Grade 5 students after the learning management were higher than before the learning management with statistical significance at the .01 level

(2) Satisfaction of Grade 5 students with the development of reading and writing skills in Thai using a 6-step process combined with games. Overall, satisfaction was at the most satisfactory level ( $\bar{X} = 3.81$ , S.D. = 0.36)

**Keywords:** Reading, Writing, A 6-step process, Game

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญทุกยุคทุกสมัย โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยี การสื่อสารเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญเป็นอย่างยิ่ง สนิท สัต โยภาส (2556, น. 16) กล่าวว่า ภาษาไทยเป็นภาษาที่ใช้สื่อสารกันของคนทั้งชาติ มนุษย์ต้องมีการสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจซึ่งกันและกัน คนไทยใช้ภาษาไทยในการติดต่อสื่อสารกันในทุกกลุ่มคนไทยมาตลอด ทั้งการสื่อสารกันในชีวิตประจำวัน การศึกษาหาความรู้ และการประกอบอาชีพ ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารทางการส่งสาร คือ การเขียน การพูด หรือทางการรับสาร คือ การฟัง การอ่าน ภาษาไทยล้วนมีบทบาทให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารเกิดความเข้าใจตรงกันอันจะนำมาซึ่งประสิทธิภาพของการติดต่อธุรกิจการงาน และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการแสวงหาความรู้ การรู้และใช้วิธีอ่านที่ถูกต้องจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้อ่านทุกคน การรู้จักฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้ผู้อ่านมีพื้นฐานในการอ่านที่ดี ซึ่งจะช่วยให้เกิดความชำนาญและมีความรู้กว้างขวางขึ้น สามารถใช้การอ่านเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ การอ่านและการเขียนเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ หากนักเรียนขาดความชำนาญเกี่ยวกับทักษะการอ่านและทักษะการเขียน ย่อมส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ดังที่ วรรณภรณ์ พระเมเด (2562, น. 3) กล่าวว่า ในปัจจุบันวิชาภาษาไทยประสบกับปัญหา นักเรียนขาดทักษะการอ่านทำให้ทักษะด้านอื่น ๆ ได้รับผลกระทบด้วยอย่างต่อเนื่อง รวมถึงทักษะการเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่มีความสำคัญ ถือเป็นปัญหาที่สมควรแก้ไข เพราะการที่นักเรียนอ่านไม่ออกเขียน

ไม่ได้ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่ำ และยังมีผลกระทบต่อไปในการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นอีกด้วย

จะเห็นว่านอกจากการอ่านแล้วการเขียนมีความสำคัญต่อพื้นฐานการเรียนรู้อื่น ๆ ตามที่วอร์นีย์ โสมประยูร (2553) และอังกาบ แผ่นตระกูล (2553, น. 27) ได้กล่าวไว้ว่า การเขียนเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งของมนุษย์ เช่น เครื่องมือสื่อสาร เครื่องมือที่ใช้เก็บบันทึกข้อมูล เป็นเครื่องมือถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม แสดงภูมิปัญญาของผู้เขียน และเป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ต่อตัวเองและสังคม การเขียนสะกดคำนั้นมีความสำคัญยิ่งเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียน เพราะถ้าเขียนสะกดคำผิดความหมายก็เปลี่ยนไป การสื่อสารกันไม่เข้าใจ แต่ถ้าสะกดคำถูกต้องก็สามารถสื่อสารกันได้เข้าใจรวมถึงนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างสงบสุข เป็นอาชีพอย่างหนึ่งที่ได้รับการยกย่องว่ามีเกียรติและเพิ่มฐานะทางเศรษฐกิจให้สูงขึ้นได้ เป็นการพัฒนาความสามารถและบุคลิกส่วนบุคคลให้มีความเชื่อมั่นในตนเองในการแสดงความรู้สึก แนวความคิด

การอ่านและการเขียนเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ หากนักเรียนขาดความชำนาญเกี่ยวกับทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน ย่อมส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโพธิ์นิมิต สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 พบว่านักเรียนบางคนมีผลการประเมินทักษะการอ่านและการเขียนอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2565 มีผลการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 71.98 ซึ่งยังอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่เป็นไปตามที่สถานศึกษาคาดหวัง เนื่องจากวิชาภาษาไทยสะท้อนความสามารถในการอ่านออกและเขียนได้ และเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นต่อไป

เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านออกและเขียนได้ คณะผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวทางแก้ปัญหาดังกล่าว ซึ่งแนวทางที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการอ่านและทักษะการเขียนที่จะสามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้คือ กระบวนการ 6 ขั้น เป็นแนวทางการมุ่งเน้นพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการอ่านและการเขียน 6 ประการ ได้แก่ พาอ่าน พาเขียน คำสะกด คัดลายมือ วาดรูป-เขียนคำ แต่งประโยค และเขียนอิสระ เริ่มจากง่ายที่สุดและยากขึ้นไปตามลำดับ เริ่มจากการ “พาอ่าน” “พาเขียน” ไปจนถึงการ “ฝึกอ่าน” “ฝึกเขียน” ด้วยตนเอง โดยทำซ้ำเป็นวงจรการเรียนรู้ ด้วยบทเรียนที่ยากและท้าทายมากขึ้นตามความสามารถของนักเรียน ทำให้นักเรียนที่ยังอ่านไม่ออกให้อ่านออกที่ยังอ่านไม่คล่องให้อ่านคล่อง ที่ยังเขียนไม่ได้ให้เขียนได้ และที่ยังเขียนไม่คล่องให้สามารถเขียนได้คล่อง ซึ่งจะส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายเพิ่มขึ้น (ฤทธิไกร ไชยงาม, 2557) และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมประกอบจะช่วยให้เด็กนักเรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น อีกทั้งเป็นการฝึกฝนเทคนิคและทักษะต่าง ๆ ก่อให้เกิดความสนุกสนานและความเพลิดเพลินแก่นักเรียน ดังที่ คณาภรณ์ รัศมีมารีย์ (2551, น. 57) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมมีประโยชน์ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และเป็นการพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียน ไปโดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัว รวมถึงทิสนา แคมมณี (2560, น. 81) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบไว้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียน วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ อย่างสนุกสนานท้าทายความสามารถ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง

จากความเป็นมาและปัญหาดังกล่าวรวมถึงจากการศึกษาค้นคว้า คณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม

เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทย โดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม

(2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

(1) เอกสาร แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่าน

วนิดา พรหมเขต (2559, น. 5) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่านมีความสำคัญต่อการพัฒนาความรู้ ความสามารถของผู้อ่าน ทั้งในลักษณะของการอ่านเพื่อเก็บสาระ ความรู้ ความคิด ข้อสังเกตในการใช้ภาษาแล้ว ยังสามารถได้รับความเพลิดเพลินจากการอ่านได้อีกด้วย เห็นได้ว่าประโยชน์ในการอ่านนั้นมีมากเพราะทำให้เป็นบุคคลที่สมบูรณ์มีความฉลาด รอบรู้ และยังส่งเสริมให้มีจิตใจที่งดงาม ดังนั้นเราจึงควรมีความสนใจและมีความเพียรในการอ่านอย่างสม่ำเสมอ

(2) เอกสาร แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเขียน

นิลาภรณ์ ธรรมวิเศษ (2546 อ้างถึงใน ปาไลดา อิธิตา, 2564) กล่าวว่า การเขียนเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างหนึ่งที่ครูผู้สอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษา ควรจะต้องจัดกระบวนการเรียนการสอนในการฝึกฝนให้นักเรียนเขียนสะกดคำให้ถูกต้องและอ่านได้ นักเรียนก็จะสามารถนำประโยชน์จากการเขียนไปใช้ในวิชาอื่น ๆ ได้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

คณาจารย์ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา (2551, น. 45) กล่าวว่า การเขียนเป็นการสื่อสารด้วยตัวอักษรเพื่อถ่ายทอดความรู้ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ประสบการณ์ ข่าวสาร และจินตนาการจากผู้เขียนไปสู่ผู้อ่าน ผู้อ่านจะเข้าใจสารมากขึ้นขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพของสารที่ผู้เขียนส่งมา และคุณสมบัติของผู้เขียนก็มีส่วนสำคัญต่อการเขียนเป็นอย่างมาก

(3) เอกสาร แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการ 6 ขั้น

ศิริลักษณ์ ชมพูคำ (ม.ป.ป. อ้างถึงใน กุทธิไกร ไชยงาม, 2558) ได้กล่าวว่า กระบวนการ 6 ขั้น มุ่งพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการอ่านและการเขียน 6 ประการ ได้แก่ พาด่าน พาเขียนคำสะกด คัดลายมือ วาดรูป-เขียนคำ แต่งประโยค และเขียนอิสระ เริ่มจากง่ายที่สุดและยากขึ้นไปตามลำดับ เริ่มจากการ “พาด่าน” “พาเขียน” ไปจนถึงการ “ฝึกอ่าน” “ฝึกเขียน” ด้วยตนเอง โดยทำซ้ำเป็นวงจรการเรียนรู้ด้วยบทเรียนที่ยากและท้าทายมากขึ้นตามความสามารถของนักเรียน ดังตารางที่ 1



ตารางที่ 1 การจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการ 6 ขั้น

กิจกรรม	ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน
ขั้นที่ 1 ฝึกอ่านทีละขั้นตอน จากง่ายไปยาก	การฝึกอ่านซ้ำ ๆ และมีขั้นตอนชัดเจนทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการอ่านอย่างมีเป้าหมาย และเห็นพัฒนาการของตนเองแต่ละขั้นตอนอย่างชัดเจน จึงทำให้นักเรียนเกิดกำลังใจ มีความมั่นใจ และกล้าแสดงออกมากขึ้น
ขั้นที่ 2 การฝึกเขียนตามคำบอกจากสิ่งที่อ่าน	การฝึกด้วยการอ่านควบคู่กับการเขียนทำให้นักเรียนสามารถจดจำรูปคำและคุ้นเคยกับคำต่าง ๆ นอกจกจำคำที่เห็นจากการอ่านแล้ว (รับเข้า (Input)) ยังได้ฝึกถ่ายทอดสิ่งที่คิดได้ (Output) ผ่านการเขียนได้อย่างถูกต้อง
ขั้นที่ 3 ถัดลายมือ	การคัดลายมือทำให้นักเรียนได้ฝึกสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งหนึ่งสิ่งใดได้นานขึ้น และนอกจากจะทำให้ให้นักเรียนมีลายมือที่สวยงาม สะอาดแล้ว ยังเป็นการปลูกฝังระเบียบวินัยในการเขียนซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนและการทำงานในทุกวิชา
ขั้นที่ 4 วาดรูปภาพคน สัตว์ สิ่งของ และเขียนแจกรูปคำ และเขียนคำแทนรูปนั้น ๆ	การให้นักเรียนวาดรูปสิ่งที่ตนเองรู้จักเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ถ่ายทอดความรู้ความคิด (Output) ได้ฝึกสมองด้านขวาผ่านงานศิลปะ ส่วนการเขียนแจกรูปคำ หรือเขียนคำที่มีความหมายสัมพันธ์กับรูป เป็นการฝึกเชื่อมโยงและสื่อสาร ได้ฝึกใช้สมองซีกซ้ายและขวาให้ทำงานสัมพันธ์กัน ทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำได้ง่ายขึ้น
ขั้นที่ 5 แต่งประโยค ตามรูปภาพที่วาดหรือเหตุการณ์	การนำคำมาแต่งเป็นประโยคสื่อสารรูปหรือเหตุการณ์จริง เป็นการฝึกคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ความหมายและหน้าที่ และฝึกการเขียนอย่างถูกต้อง
ขั้นที่ 6 เขียนนิสระ	การเขียนนิสระตามความคิดของนักเรียนเป็นการรวบยอดบูรณาการใช้ทักษะต่าง ๆ ที่ได้ฝึกมาตั้งแต่ขั้นแรกเข้าด้วยกัน ทั้งความรู้ความหมายของคำ การคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ และการเขียน เพื่อให้นักเรียนสามารถสื่อสารด้วยการเขียนได้อย่างถูกต้อง ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

#### (4) เอกสาร แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเกม

William (1970 อ้างถึงใน สุปราณี จันทร์มา, 2561, น. 55) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเกมการศึกษาไว้ว่า การใช้เกมการศึกษาในการเรียนการสอนทำให้นักเรียนได้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเรียนจากตำรา ซึ่งการใช้สื่อการสอนนี้เป็นการสอดคล้องกับส่งเสริมทฤษฎีการเรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปประธรรม ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าเกมการศึกษาเป็นการช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในทุกด้าน

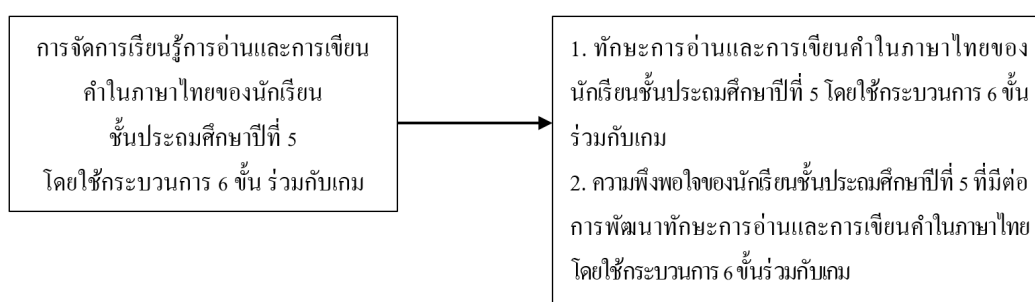
ทิสนา แคมมณี (2560, น. 82) กล่าวถึงการเลือกและนำเสนอเกมไว้ว่า เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภท คือ (1) เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น (2) เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้นักเรียนเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น และ (3) เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง

ในการวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยใช้เกมการตอบคำถาม จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ (1) ไขปริศนาตามหา Animal farm (2) ผู้พิทักษ์คืนคริสตมาส (3) ตะลุยด่านฝ่าไวรัสมหาภัย (4) นักล่าอัญมณีอินฟินิตี้ : Infinity Stones (5) สายลับจับคำศัพท์ (6) เซฟสุดหัวครัวสุดป่วน

### (5) เอกสาร แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

พิมพ์ชนก ณ ลำพูน (2552, น. 14) กล่าวถึงการวัดความพึงพอใจว่า การวัดความพึงพอใจเป็นการเปรียบเทียบความความพึงใจ ซึ่งปกติจะวัดได้โดยการสอบถามและการสังเกตจากบุคคลที่ต้องการถามและสังเกต ต้องมีเครื่องมือที่ต้องการจะใช้ในการวิจัยหลาย ๆ อย่าง อย่างไรก็ตามถึงแม้จะมีการวัดอยู่หลายแนวทางการศึกษาความพึงพอใจอาจแยกกล่าวตามความเห็นดังกล่าว คือ (1) วัดจากสภาพทั้งหมดของแต่ละบุคคล เช่น ที่บ้าน ที่ทำงาน และทุก ๆ อย่างที่เกี่ยวข้องกับชีวิต การศึกษาตามแนวทางนี้จะได้ข้อมูลที่สมบูรณ์แต่ทำให้เกิดความยุ่งยากกับการที่จะวัดและเปรียบเทียบ (2) วัดได้โดยแยกออกเป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับงาน การนิเทศงานเกี่ยวกับนายจ้าง การศึกษาและค้นคว้าในครั้งนี้อย่างนี้ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัยในครั้งนี้ และจะทำให้เกิดความเที่ยงตรงในการวิจัย

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

(1) ทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นตอนร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียน

(2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นตอนร่วมกับเกมอยู่ในระดับค่อนข้างมากขึ้นไป

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง โดยการใช้แบบแผนการวิจัยแบบ one group pretest - posttest design พัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

(1) ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโพธิ์นิมิต ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 46 คน แบ่งออกเป็น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 22 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 24 คน

(2) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโพธิ์นิมิต ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โดยมาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้วิธีจับสลาก (Lottery) จำนวน 1 ห้องเรียน คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 22 คน

#### 4.3 เครื่องมือวิจัย

(1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโพธิ์นิมิต โดยใช้กระบวนการ 6 ชั้นร่วมกับเกม จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง

(2) แบบทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโพธิ์นิมิต โดยใช้กระบวนการ 6 ชั้น ร่วมกับเกม จำนวน 30 ข้อ

(3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโพธิ์นิมิตที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 6 ชั้นร่วมกับเกม กำหนด 4 ระดับ คือ

- 4 คะแนนหมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
- 3 คะแนนหมายถึง พึงพอใจค่อนข้างมาก
- 2 คะแนนหมายถึง พึงพอใจค่อนข้างน้อย
- 1 คะแนนหมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้มีวิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

- (1) ดำเนินการให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)
- (2) ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการ 6 ชั้นร่วมกับเกม
- (3) ดำเนินการให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)
- (4) ดำเนินการให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทำแบบสอบถามความพึงพอใจ

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

(1) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ อัตราส่วนความเที่ยงตรงตามเนื้อหา ความยาก - ง่าย ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่น

(2) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อบรรยายข้อมูลการวิจัย โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

(3) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบนัยสำคัญของผลการเรียนหลังการทดลองระหว่างการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง (one group pretest - posttest design) ใช้การทดสอบค่าคะแนนเฉลี่ยเพื่อเปรียบเทียบผลจากการทำแบบทดสอบระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 6 ชั้นร่วมกับเกม โดยใช้การหาค่า t-test แบบ dependent

(4) วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 6 ชั้นร่วมกับเกมใช้การหาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

## 5. ผลการวิจัย

(1) ทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

กลุ่มทดลอง	n	คะแนนเดิม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนการจัดการเรียนรู้	22	30	12.59	6.39		
หลังการจัดการเรียนรู้	22	30	18.36	5.99	9.81	.01**

\*\* มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

(2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.81$ , S.D. = 0.36) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านเนื้อหา/ความรู้	3.85	0.35	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านการจัดการเรียนรู้	3.77	0.35	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้	3.83	0.37	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านการวัดและการประเมินผล	3.80	0.39	พึงพอใจมากที่สุด
รวม	3.81	0.36	พึงพอใจมากที่สุด

## 6. อภิปรายผล

(1) การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.59 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 6.39 ส่วนการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 18.36 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 5.99 เมื่อตรวจสอบพบว่าทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากคณะผู้วิจัยมีการศึกษาอย่างเป็นระบบ มีการจัดทำแผนการเรียนรู้ มีการจัดการเรียนรู้เป็นขั้นตอนใช้กระบวนการ 6 ขั้นโดยมุ่งพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการอ่านและการเขียนตรงตามคำกล่าวของ ศิริลักษณ์ ชมพุดำ (ม.ป.ป. อ้างถึงใน ฤทธิไกร ไชยงาม, 2558) ได้กล่าวว่า กระบวนการ 6 ขั้นมุ่งพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการอ่านและการเขียน 6 ประการ ได้แก่ พาอ่าน พาเขียนคำสะกด คัดลายมือ วาดรูป-เขียนคำ แต่งประโยค และเขียนอิสระ เริ่มจากง่ายที่สุดและยากขึ้นไปตามลำดับ เริ่มจากการ “พาอ่าน” “พาเขียน” ไปจนถึงการ “ฝึกอ่าน” “ฝึกเขียน” ด้วยตนเอง โดยทำซ้ำเป็นวงจรการเรียนรู้ด้วยบทเรียนที่ยากและท้าทายมากขึ้นตามความสามารถของนักเรียน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาประกอบช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน

และท้าทายความสามารถ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ มีนักเรียนเป็นผู้ร่วมเล่นเอง ทำให้ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ตรงกับที่ ทิศนา แคมมณี (2560, น. 81) กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงสุดคล่องกับการศึกษาของสุปราณี จันทร์มา (2561, น. 66) นันทพร ภูครองนาค (2560, น. 89) และวรรณภรณ์ พระเมเด (2562, น. 82) ต่างได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้แบบฝึกและเกม และบางคนมีการใช้ขั้นตอนของแฮร์บาร์ต (Herbart Formal Step) ต่างพบว่า สามารถพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการอ่านและการเขียนสูงขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ .01

(2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกม โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.81$ , S.D. = 0.36) ทั้งนี้เนื่องจากคณะผู้วิจัยออกแบบเนื้อหาสาระที่เรียนให้เข้าใจง่าย เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อนำไปประยุกต์และใช้ในชีวิตประจำวัน มีการเตรียมสื่อการเรียนการสอน โดยเฉพาะเกมการศึกษาให้เหมาะสมกับเนื้อหาทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียน เรียนรู้อย่างเข้าใจ รวมถึงมีการวัดและการประเมินผลนักเรียนตามสภาพจริงครอบคลุมเนื้อหาวิชาและตัวชี้วัดในบทเรียน ดังที่ ฅณาภรณ์ รัศมีมริย์ (2551, น. 57) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมมีประโยชน์ช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และเป็นการพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัว ซึ่งผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของ สุปราณี จันทร์มา (2561, น. 69-70) และขนิษฐา ชังพิมล (2563, น. 55) ต่างได้ศึกษา การพัฒนาการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้แบบฝึกและเกม และกิจกรรมการเรียนรู้นับได้ทักษะ 4 ขั้น ร่วมกับแอปพลิเคชัน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก และระดับมากที่สุด

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) การเลือกเนื้อหาที่นำมาจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญ ควรคำนึงถึงความเหมาะสมตามระดับความสามารถของนักเรียนด้วย หากเป็นเนื้อหาที่นักเรียนสนใจ นักเรียนจะเกิดความกระตือรือร้นให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนรู้มากขึ้น

(2) การเลือกเกมการศึกษา ควรสอดคล้องกับเนื้อหาที่นำมาจัดการเรียนรู้ มีวิธีการเล่นเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนเหมาะสมกับอายุของนักเรียน กำหนดจำนวนผู้เล่นให้หลากหลายทั้งแบบผู้เล่นคนเดียวและแบบผู้เล่นหลายคน นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ และใช้เวลาไม่นานจนเกินไป

(3) ในระหว่างการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่มีการเรียนรู้ช้าหรือต้องการความช่วยเหลือ ควรใช้การเสริมแรงกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ หรืออธิบายให้เข้าใจอีกครั้ง

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรมีการศึกษาพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กระบวนการ 6 ขั้น หรือเกม ร่วมกับวิธีการสอนรูปแบบอื่น ๆ เช่น วิธีการสอนโดยใช้ศูนย์การเรียนรู้ (Learning Center) วิธีการสอนโดยใช้บทเรียน โปรแกรม (Programmed instruction)

(2) ควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 6 ขั้นร่วมกับเกมที่ส่งผลต่อตัวแปรด้านอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการแต่งประโยค ความสามารถในการจับใจความสำคัญ ความสามารถในการเขียนสรุปความ

## 8. กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจาก อาจารย์ดร.ดวงตา อินทรนาค อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาสละเวลาให้คำปรึกษา แนะนำแนวทางที่ถูกต้อง ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความละเอียดถี่ถ้วนและคอยให้กำลังใจด้วยดีเสมอมา คณะผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากบทความวิจัยฉบับนี้ คณะผู้วิจัยขอมอบเป็นกตัญญูกตเวทิตาแด่บุพการีและบูรพาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนวิชาความรู้ และให้ความเมตตาแก่คณะผู้วิจัยมาโดยตลอด อีกทั้งผู้มีพระคุณทุกท่านทั้งในอดีตและปัจจุบัน ที่ทำให้ข้าพเจ้าเป็นผู้มีการศึกษา และประสบความสำเร็จมาจนตรงเท่าทุกวันนี้

## 9. เอกสารอ้างอิง

- ชนิษฐา ช่างยืนยง. (2563). การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบไคทักษะ 4 ขั้น ร่วมกับแอปพลิเคชัน. สารนิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- คณาจารย์ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. (2551). *ทักษะการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร : เอกสารประกอบการสอน 228101 = Thai language skills for communication*. ชลบุรี: ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- คณาภรณ์ รัตมีรัมย์. (2551). *ชุดการเรียนรู้การสอนสื่อเพื่อการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สาคิตปทุมวัน.
- ทิตนา แจมมณี. (2560). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ*. พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทพร ภูครองนาค. (2560). การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ขั้นตอนของแฮร์บาร์ต (Herbart Formal Step) ประกอบแบบฝึก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ปาลิดา อธิธา. (2564). การสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนมาตราตัวสะกดของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านนวมุเชอ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 1. สารนิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พิมพ์ชนก ณ ลำพูน. (2552). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ครุสภาลาดพร้าว.
- ฤทธิไกร ไชยงาม. (2557). *ครูศิริลักษณ์ ชมภูคำ : ๐๘ \_ การแก้ปัญหาอ่านไม่ออกเขียนคำสะกดไม่ได้ด้วยกระบวนการ ๖ ขั้น [ออนไลน์]*. ค้นเมื่อ 23 มีนาคม 2566, จาก: <https://www.gotoknow.org/posts/575310>
- \_\_\_\_\_. (2558). *เวทีพูนพลังครู ครั้งที่ 1: ครูผู้สร้างคุณลักษณะนิสัยที่ดีให้เด็ก [ออนไลน์]*. ค้นเมื่อ 23 มีนาคม 2566, จาก: <https://www.scbfoundation.com/lesson/292/เวทีพูนพลังครู-ครั้งที่1--ครูผู้สร้างคุณลักษณะนิสัยที่ดีให้เด็ก-652>

วนิดา พรหมเขต. (2559). เอกสารประกอบการสอน รายวิชาการพัฒนาทักษะการอ่าน. อุดรธานี: คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

วรรณภรณ์ พระเมธ. (2562). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียนภาษาไทยเพื่อแก้ปัญหาการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

วรรณิ โสมประยูร. (2542). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

สุทัศน์ ภูมิภาค. (2562). บันได 6 ชั้น แก้ปัญหา “เด็กอ่านไม่ออก-เขียนไม่ได้” นวัตกรรมใหม่ที่ได้ผล [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2566, จาก: <https://www.kruupdate.com/บันได-6-ชั้น-แก้ปัญหาเด็ก>

สุปราณี จันทร์มา. (2561). การพัฒนาการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้แบบฝึกและเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิศต์.

สุวิทย์ มูลคำ. (2545). 19 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

อังกาบ แผ่นตระกูล. (2553). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

**การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4  
รายวิชาฟิสิกส์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับ การจัดการเรียนรู้แบบ  
เทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT)**

**The development of academic achievement and attitude of students in grade 10  
the physics course by KWDL technique using with team games tournaments  
technique (TGT)**

**นุจรีย์ เจ๊ะยะห์ลี**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: Nujjaree.jea@gmail.com**

**กุลวาลี มัชยมกุล**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: Kulwalee2530@gmail.com**

**เลิศพร อุดมพงษ์**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: Udompong@live.com**

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ เรื่อง การเคลื่อนที่แนวตรง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติและการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับ เทคนิค TGT และศึกษาเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับ เทคนิค TGT โดยมีประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนดารุสสลามวิทยา มีจำนวนทั้งหมด 28คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1.แผนการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับเทคนิค TGT 2.แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 3.แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4. แบบวัดเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ ซึ่งความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับดีมาก ค่า IOC ค่าความยาก อำนาจจำแนกของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์อยู่ในช่วง 0.67 – 1.00, 0.20 – 0.79 และ 0.29 – 0.71 ตามลำดับ มีความเที่ยงทั้งฉบับ 0.84 และ ค่า IOC ของแบบวัดเจตคติอยู่ในช่วง 0.67 – 1.00 วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ค่าเฉลี่ย และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ในช่วงที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับ เทคนิค TGT เรื่อง การเคลื่อนที่แนวตรง นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 50 คิดเป็นร้อยละ 85.7 ของนักเรียนทั้งหมด และมีเจตคติที่ดีต่อวิทยาศาสตร์ เฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ มาก

**คำสำคัญ:** การจัดการเรียนรู้แบบ KWDL, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT, คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์, เจตคติ



## ABSTRACT

The purpose of this research are 1) compare between relative gain score of students in grade 10 the physics course on rectilinear motion by using KWDL technique combined with team games tournaments (TGT) management with normal learning management and 2) attitudes towards science of students in grade 10 the physics course on rectilinear motion by using KWDL technique with team games tournaments (TGT) management. The population in this study were students in grade 10 1st semester of the academic year 2023, Darussalamwittaya School there are 28 people in total by selecting specific. Research tools are: 1) KWDL learning management plan combined with TGT technique 2) Normal learning management plan 3) Achievement test and 4) Attitude towards science test. The mean of suitability of the learning management plan is very well level IOC, Difficulty and Discrimination of achievement test is 0.67 – 1.00, 0.20 – 0.79 and 0.29 – 0.71 respectively the reliability is 0.84 and IOC of Attitude towards science test is 0.67-1.00 the equation for average and the relative gain score was used to analyze the data.

The results indicate that : 1) the students in grade 10 the physics course on rectilinear motion by using the KWDL technique combined with team games tournaments (TGT) management have relative gain score not less than 50%, equivalent to 85.7% of all students and 2) attitudes towards science the average level is very satisfied.

**Keywords:** Learning KWDL Technique, Teams Games Tournament (TGT) Method, Relative Gain Score, Attitude

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

วิชาฟิสิกส์เป็นศาสตร์ที่มีความสำคัญในการสร้างนวัตกรรม อำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์ วิชาฟิสิกส์เป็นรูปแบบที่มีการบูรณาการการเรียนรู้ทั้งในภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเข้าไว้ด้วยกัน จากที่ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมนักเรียนในวิชาฟิสิกส์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่ตั้งใจเรียน ไม่สามารถโต้ตอบกับครูระหว่างการเรียนการสอน ไม่สามารถแก้โจทย์ปัญหาที่แตกต่างจากที่ครูยกตัวอย่างได้ และนักเรียนยังขาดทักษะในการคิด การคำนวณ เป็นเหตุให้นักเรียนไม่มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เกิดความเบื่อหน่าย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ค่อนข้างต่ำ ทั้งนี้ หากนักเรียนไม่สามารถคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ก็จะส่งผลต่อการเรียนในวิชาที่ต้องอาศัยทักษะการแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อน อย่างเช่นการเรียนคณิตศาสตร์ นักเรียนส่วนใหญ่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ไม่อยากคิด ขาดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะนักเรียนไม่สามารถเรียงลำดับความคิด อธิบายวิธีการวิเคราะห์ปัญหาและขั้นตอนในการแก้ปัญหาได้ (ชลันดา ปาระมี, 2561) นักเรียนไม่เข้าใจหลักการคิดคำนวณอย่างเป็นระบบ จึงไม่สามารถนำไปประยุกต์กับโจทย์ปัญหาในเนื้อหาอื่น ๆ ได้ (กุลสิมา เกลิ้นจุ, 2561)

บทเรียนแรกนับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เรียน ซึ่งหน่วยการเรียนรู้ การเคลื่อนที่แนวตรง เป็นหน่วยที่ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่ต้องอาศัยความเข้าใจ และกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อสร้างทักษะที่ดีในการแก้โจทย์ปัญหาให้กับผู้เรียน ตั้งแต่ขั้นต้นก่อนที่จะเจอบทเรียนถัด ๆ ไป เทคนิคที่นิยมนำมาใช้ ในการจัดการเรียนการสอนที่จะช่วยให้

ผู้เรียนมีทักษะการคิดการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ จะเป็นการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL เป็นวิธีสอนที่เน้นเทคนิคการแก้โจทย์ปัญหา ซึ่งเป็นเทคนิคที่มีความเหมาะสมต่อการนำมาใช้ในรายวิชาฟิสิกส์ เพื่อเพิ่มทักษะการแก้โจทย์ปัญหาของผู้เรียนอย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอน (วุฒินันท์ คำค่อน และคณะ, 2564) และเมื่อเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ โดยใช้เทคนิค KWDL ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (ยุวดี ศรีสังข์ และคณะ, 2564) และหลังจัดการเรียนรู้ของนักเรียนที่ร่วมกลุ่มแก้ปัญหาคณิตศาสตร์โดยใช้เทคนิค KWDL พบว่านักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.25 (วุฒินันท์ ใจยายอง, 2565) โดยปกติแล้วภายในห้องเรียนจะมีนักเรียนที่แต่ละระดับความสามารถ การที่นักเรียนได้เรียนรู้แบบช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัยกัน จะส่งผลให้นักเรียนกลุ่มอ่อนมีกำลังใจในการเรียน ไม่รู้สึกว่าการเรียนตามเพื่อนไม่ทันและกล้าที่แสดงความคิดเห็นมากขึ้น ซึ่งเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) เป็นเทคนิคที่จะแบ่งผู้เรียนออกเป็นทีม มีทั้งเก่ง ปานกลางและอ่อน ช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม ทุกคนจะมีเป้าหมายเดียวกันในการเรียน เพราะคะแนนของทุกคนที่ได้จะนำมาเฉลี่ยรวมเป็นคะแนนของทีม จึงทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้น (ปิยบุตร ทรัพย์สุคนธ์, 2561) และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เรื่องการคูณ อยู่ในระดับมาก (ปรียาพรหม พระชัย, 2560)

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยเล็งเห็นถึงจุดเด่นของเทคนิค KWDL และการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ซึ่งหาก 2 เทคนิค ได้มีการนำมาใช้ร่วมกันจะส่งผลให้มีเจตคติต่อวิทยาศาสตร์การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น ดังนั้น ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการจัดการเรียนรู้เทคนิค KWDL มาใช้ร่วมกับ การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เพื่อพัฒนาทักษะในการแก้ โจทย์ปัญหาที่จะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ ในหน่วยการเรียนรู้การเคลื่อนที่แนวตรงในรายวิชาฟิสิกส์เพิ่มขึ้นและพัฒนาเจตคติที่ดีต่อวิทยาศาสตร์ สามารถนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์และสามารถนำวิธีการแก้ปัญหอย่างเป็นระบบ การทำงานเป็นทีม การช่วยเหลือผู้อื่น ไปใช้ในชีวิตประจำวันต่อไปได้

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ เรื่อง การเคลื่อนที่แนวตรง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนดารุสสลามวิทยา ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติและการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT

(2) เพื่อศึกษาเจตคติต่อการเรียนวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนดารุสสลามวิทยา ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1.1 การจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ได้พัฒนาให้สมบูรณ์ขึ้น โดย Carr และ Ogle ในปี 1987 โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือการสอนทักษะภาษา แต่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนวิชาอื่น ๆ ที่มีการอ่านเพื่อความเข้าใจ เช่น วิชาสังคมศึกษา วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เป็นต้น เพราะผู้เรียนจะได้รับการฝึกให้ตระหนักในกระบวนการการทำความเข้าใจตนเอง การวางแผนการ ตั้งจุดมุ่งหมาย ตรวจสอบความเข้าใจในตนเอง การจัดระบบข้อมูล เพื่อดึงมาใช้ภายหลังได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงมีประโยชน์ในการฝึกทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์

เขียนสรุป และนำเสนอ โดยมีขั้นตอนการเรียนการสอน 4 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 K : นักเรียนรู้อะไรบ้างในสิ่งที่โจทย์บอก ขั้นที่ 2 W : สิ่งที่นักเรียนต้องการรู้ ขั้นที่ 3 D : นักเรียนจะต้องทำอะไรบ้างเพื่อหาคำตอบตามที่โจทย์ต้องการ ขั้นที่ 4 L : นักเรียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิค KWDL จะช่วยทำให้ผู้เรียนมีระดับขั้นตอนการคิดอย่างเป็นระบบ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงเสริมที่ทำให้ผู้เรียนมีการถ่ายทอดแนวความคิดได้อย่างเป็นระบบ (เลิศชาย ปานมูข, 2558)

3.1.2 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน TGT การเรียนแบบทีมแข่งขันเป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นเทคนิคแรกที่สลาวันเริ่มพัฒนาที่มหาวิทยาลัยจอห์นฮอปกินส์ แห่งสหรัฐอเมริกา ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแบบทีมแข่งขัน มีองค์ประกอบสำคัญดังนี้ (บุญทริกา จันปราชสา, 2561)

1. การเสนอเนื้อหา เป็นการเสนอเนื้อหาของบทเรียนใหม่ โดยผู้สอนจะเน้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหาสาระอย่างมากเพราะจะช่วยทำให้ทีมประสบความสำเร็จในการแข่งขัน

2. การจัดทีม เป็นการจัดทีมให้ผู้เรียนโดยให้คะแนนทั้งเพศและความสามารถ โดยสมาชิกในแต่ละกลุ่มประกอบไปด้วยผู้เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ในอัตราส่วน 1:2:1

3. เกม เป็นเกมง่ายๆเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ผู้เรียนในการเล่นเกม ผู้เรียนที่เป็นตัวแทนจากทีมแต่ละทีมจะมาเป็นผู้แข่งขัน โดยเกมที่ใช้เป็นเกมเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจเชิงวิชาการ

4. การยอมรับความสำเร็จของทีม ครูจะนำคะแนนของสมาชิกแต่ละคนมารวมเป็นคะแนนของทีม

3.1.3 เจตคติต่อวิทยาศาสตร์ หมายถึง เป็นความรู้สึก ความเชื่อ และการยึดถือของบุคคลในคุณค่าของงานด้านวิทยาศาสตร์รวมถึงผลกระทบต่อในด้านต่าง ๆ ของวิทยาศาสตร์ที่มีต่อตนเองและสังคม ซึ่งเป็นผลจากการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ความรู้สึกดังกล่าว เช่น ความสนใจ ความชอบ การเห็นความสำคัญและคุณค่าของวิทยาศาสตร์ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2560)

#### 3.1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

##### 1. การจัดการเรียนรู้แบบ KWDL

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเทคนิค KWDL ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คลื่นกล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คลื่นกล สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 (วีระชัย ญาณเดชอง, 2562) การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและเจตคติที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์โดยใช้เทคนิค KWDL ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 24.18 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.57 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์หลังเรียนโดยใช้เทคนิค KWDL (ฐิตินันท์ ไชยของ, 2565)

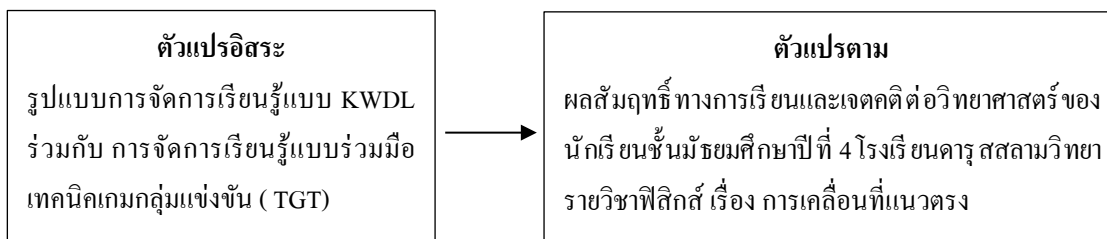
##### 2. การจัดการเรียนรู้แบบ TGT

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนจากห้องที่มีผลการเรียนเฉลี่ย “ดี” กับ “ปานกลาง” มีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้นรายชั้นเรียนเท่ากับ 0.55 และ 0.57 ตามลำดับ ซึ่งจัดอยู่ใน ระดับกลาง (ปิยนุศร ทรัพย์สุคนธ์, 2561) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคร่วมมือ TGT ร่วมกับแบบฝึกทักษะ เรื่อง การคูณ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 71.63/ 74.62 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด (ปรียาพรธณ พระชัย, 2560) คะแนนการอ่าน

คิดวิเคราะห์เฉลี่ยรวมของนักเรียนในชั้นเรียนที่ใช้เทคนิค TGT ของการทดสอบหลังเรียน คือ 94.75 ซึ่งมากกว่าคะแนนเฉลี่ยรวมในชั้นเรียนปกติคือ 77.25 (Safitri Nurchasanah , 2020)

จากผลการวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) พบว่า สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะในการแก้โจทย์ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นตัวแปรที่ผู้วิจัยต้องการนำมาศึกษาเพื่อแก้ปัญหาในชั้นเรียนให้เกิดผลสัมฤทธิ์เป็นตามไปในทิศทางเดียวกับงานวิจัยที่ผ่านมา

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

3.3.1 ร้อยละ 80 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนดารา สสลามวิทยา ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50

3.3.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนดารา สสลามวิทยา ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มีเจตคติต่อการเรียนวิทยาศาสตร์ในระดับมากขึ้นไป

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

ผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยแบบกึ่งทดลอง ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการทดลอง โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ Small N DESIGN รูปแบบ AB DESIGN ซึ่ง ช่วง A หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ ช่วง B หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ KWDL และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT)

### 4.2 ประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนแผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนดารา สสลามวิทยา จำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียน 28 คน

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

4.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) เรื่อง การเคลื่อนที่แนวตรง และแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่อง การเคลื่อนที่แนวตรง

4.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเคลื่อนที่แนวตรง เป็นแบบปรนัย เลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 26 ข้อ แบบอัตนัย จำนวน 6 ข้อ และแบบวัด

เจตคติต่อวิทยาศาสตร์ จำนวน 25 ข้อ แบ่งเป็น 3 ด้าน คือ 1. เห็นคุณค่าของการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ 2. ความสนใจในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ และ 3. การเข้าร่วมกิจกรรมทางวิทยาศาสตร์

ค่า IOC ค่าความยาก อำนาจจำแนกของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์อยู่ในช่วง 0.67 – 1.00, 0.20 – 0.79 และ 0.29 – 0.71 ตามลำดับ มีความเที่ยงทั้งฉบับ 0.84 และ ค่า IOC ของแบบวัดเจตคติอยู่ในช่วง 0.67 – 1.00

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เมื่อผู้วิจัยสร้างเครื่องมือการวิจัย และผ่านการตรวจสอบเครื่องมือแล้วเสร็จนั้น ผู้วิจัยนำเครื่องมือฉบับสมบูรณ์ ไปทดลองกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง วิธีการดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

- 4.4.1 ดำเนินการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 หน่วยการเรียนรู้ การเคลื่อนที่แนวตรง ระยะเวลา (Baseline) ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 เป็นการจัดการเรียนรู้แบบปกติ รวม 6 ชั่วโมง
- ระยะเวลา B (Treatment) ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-7 เป็นแผนการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) รวม 8 ชั่วโมง
- 4.4.2 ทำแบบประเมินวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนวิทยาศาสตร์
- 4.4.3 ตรวจสอบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแล้วนำข้อมูลการทดลองมาวิเคราะห์
- 4.4.4 นำข้อมูลจากแบบประเมินวัดเจตคติมาวิเคราะห์หาระดับความพึงพอใจต่อวิทยาศาสตร์

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

- 4.5.1 สมการที่ใช้หาค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (สุภาพร บริบูรณ์ทรัพย์ และคณะ, 2563)

$$S = 100 \times \frac{Y-X}{F-X}$$

เมื่อ	S	แทน	คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์
	F	แทน	คะแนนเต็มของการวัดทั้งครั้งแรกและครั้งหลัง
	X	แทน	คะแนนการวัดครั้งแรก
	Y	แทน	คะแนนการวัดครั้งหลัง

#### 4.5.2 ระดับเจตคติ

ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.50	คะแนน	หมายถึง	มีเจตคติในระดับ น้อยที่สุด
ค่าเฉลี่ย	1.51 – 2.50	คะแนน	หมายถึง	มีเจตคติในระดับ น้อย
ค่าเฉลี่ย	2.51 – 3.50	คะแนน	หมายถึง	มีเจตคติในระดับ ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	3.51 – 4.50	คะแนน	หมายถึง	มีเจตคติในระดับ มาก
ค่าเฉลี่ย	4.51 – 5.00	คะแนน	หมายถึง	มีเจตคติในระดับ มากที่สุด

### 5. ผลการวิจัย

จากการวัดผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับ TGT เมื่อนำไปวิเคราะห์หาค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ผลที่ได้จากการวิเคราะห์แสดงดังตารางที่ 5.1 และผลจากการวัดเจตคติของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับ TGT แสดงดังตารางที่ 5.2

ตารางที่ 5.1 ผลการคำนวณคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของ  
การจัดการเรียนรู้แบบปกติ (ช่วง A) และการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับ TGT (ช่วง B)

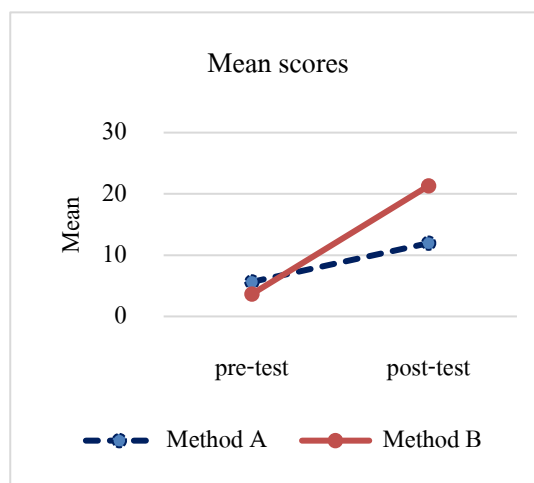
เลขที่	A	B	เลขที่	A	B	เลขที่	A	B	เลขที่	A	B	เลขที่	A	B
1	38.0	91.3	7	76.2	90.0	13	0.0	27.1	19	31.8	70.0	25	-8.0	58.9
2	63.6	90.4	8	61.9	100	14	27.3	91.3	20	23.8	93.8	26	9.5	79.6
3	0.0	64.0	9	16.7	48.1	15	33.3	84.0	21	59.1	95.6	27	66.7	90.5
4	60.9	90.0	10	4.5	82.5	16	23.8	84.6	22	0.0	19.2	28	61.5	76.0
5	14.6	16.7	11	4.8	84.0	17	9.5	60.4	23	-5.0	54.2			
6	14.6	68.8	12	34.1	78.8	18	4.5	62.5	24	56.0	93.8			

จากตาราง 5.1 สรุปได้ว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ช่วง B มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 85.7 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 โดยนักเรียนที่มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์สูงสุด อยู่ที่ 100 ส่วนนักเรียนที่มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ต่ำสุด อยู่ที่ 16.7

ตารางที่ 5.2 คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของ  
การจัดการเรียนรู้แบบปกติ (ช่วง A) และการจัดการ  
เรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับ TGT (ช่วง B)

การจัดการเรียนรู้	Mean	
	Pretest	Posttest
การจัดการเรียนรู้ช่วง A	5.64	11.96
การจัดการเรียนรู้ช่วง B	3.66	21.32

จากตารางที่ 5.2 และ ภาพที่ 5.1 การทดสอบก่อนเรียน จาก วิธีการสอน A มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.64 และ วิธีการสอน B มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.66 และ การทดสอบหลังเรียน ของวิธีการสอน B มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 21.32 ซึ่งสูงกว่า วิธีการสอน A ที่มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.96



ภาพที่ 5.1 คะแนนเฉลี่ยของก่อนเรียนและหลังเรียน

ตาราง 5.3 ผลการวิเคราะห์เจตคติของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับ TGT

เจตคติต่อวิทยาศาสตร์	Mean	SD	Min	Max
1. เห็นคุณค่าของการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์	3.88	.19	3.50	4.11
2. ความสนใจในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์	3.41	.19	3.04	3.68
3. การเข้าร่วมกิจกรรมทางวิทยาศาสตร์	3.77	.12	3.61	3.89
รวม	3.69	.28	3.04	4.11

จากตาราง 5.3 พบว่า เจตคติของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับ TGT ที่มีต่อการเรียนวิทยาศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69 อยู่ในเกณฑ์มาก เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

## 6. อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์และเจตคติของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับ การจัดการเรียนรู้แบบเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) มีประเด็นในการอภิปรายดังนี้

1. คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค KWDL มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL เป็นรูปแบบที่จะฝึกให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ โจทย์ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลให้ประสบความสำเร็จ เป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ช่วยให้ง่ายต่อการวิเคราะห์ โจทย์ ทำให้นักเรียนมองเห็นลำดับขั้นตอนในการแก้ปัญหา สามารถแก้ปัญหาได้ทีละขั้นตอน เพราะสาเหตุที่นักเรียนส่วนใหญ่แก้โจทย์ปัญหาไม่ได้ นั่นเนื่องจากนักเรียนไม่เข้าใจคำและภาษาใน โจทย์ อ่าน โจทย์แล้วไม่ทราบว่าจะใช้วิธีคำนวณแบบใด และยังขาดยุทธวิธีที่ใช้ในการแก้โจทย์ปัญหา จึงจำเป็นต้องสอนให้นักเรียนมีความสามารถในการตีความหรือเข้าใจภาษาโจทย์เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถแก้โจทย์ปัญหาได้ง่ายขึ้น ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของชลันดา ปาระมี (2561) ที่ว่า เทคนิค KWDL มีลำดับขั้นตอนเพื่อฝึกคิด ฝึกเขียน ทำให้เข้าใจชัดเจน เกี่ยวกับโจทย์ที่เรียน และการที่ได้นำเทคนิค TGT มาร่วมในการจัดการเรียนรู้นั้นส่งเสริมให้งานวิจัยประสบความสำเร็จ เนื่องมาจากกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ในช่วงเกมการแข่งขันกลุ่ม สังเกตได้นักเรียนทุกคนมีความกระตือรือร้น และตั้งใจที่จะทำภารกิจให้สำเร็จ เพราะทุกคนคือตัวแทนของกลุ่ม ที่มีส่วนช่วยให้กลุ่มชนะการแข่งขัน สอดคล้องกับ งานวิจัยของ ปิยนุตร ทรัพย์สุคนธ์ (2561) ที่ว่า ผู้เรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนมากกว่าการเรียนการสอนแบบปกติ เพราะในชั้นแข่งขันเกมทางวิชาการ เป็นการแข่งตอบคำถามและนำคะแนนของแต่ละคนที่ได้มาเฉลี่ยเป็นคะแนนกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนต้องทำคะแนนให้มากที่สุด เพื่อความสำเร็จของทีม และงานวิจัยของ Safitri Nurhasanah (2020) เกมกลุ่มแข่งขัน ทำให้นักเรียนมีโอกาสในการแข่งขันเสมอภาคกัน ในแต่ละกลุ่มและมีความสามารถในระดับที่ใกล้เคียงกัน และเป็นเกมที่ช่วยเสริมแรงให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ดังนั้นการใช้ KWDL ร่วมกับ TGT เป็นส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดอย่างเป็นระบบผ่านกระบวนการช่วยเหลือกันเป็นทีม จึงส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาที่ดีขึ้น สำหรับนักเรียนที่มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์น้อยกว่าร้อยละ 50 มีจำนวน 4 คน ซึ่งอาจเป็นเพราะระดับความสามารถของนักเรียนจัดอยู่ในกลุ่มอ่อนทั้งหมด เป็นนักเรียนกลุ่มที่ต้องพัฒนาพื้นฐานการแก้สมการซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้สามารถแก้โจทย์ปัญหาได้ จึงทำให้คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของนักเรียนกลุ่มนี้ยังคงต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. เจตคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับ เทคนิค TGT มีระดับเจตคติเฉลี่ย อยู่ในเกณฑ์ มาก เป็นเพราะเทคนิค TGT ส่งเสริมให้นักเรียนได้ช่วยเหลือกันสร้างความสามัคคี และปฏิสัมพันธ์ที่ดีแก่กัน อีกทั้งการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ช่วยให้นักเรียนวิเคราะห์ โจทย์ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนการแก้ โจทย์อย่างชัดเจน ตลอดจนการเรียนรู้ ผู้สอนได้เชื่อมโยง โจทย์ปัญหากับชีวิตประจำวันให้กับผู้เรียนอยู่ตลอด เพื่อให้ผู้เรียนได้เล็งเห็นถึงความสำคัญต่อวิชาวิทยาศาสตร์ และช่วยให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิทยาศาสตร์ ในช่วงเกมการแข่งขันกลุ่ม สังเกตได้ว่านักเรียนมีความกระตือรือร้น มุ่งมั่นในการทำกิจกรรมกลุ่ม จากผลการวิจัยที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับ เทคนิค TGT ส่งผลให้ผู้เรียนมีเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ที่ดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรียาพรรณ พระชัย (2560) ที่ว่า กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิค TGT เกิดกระบวนการซักถามในกลุ่มแลกเปลี่ยนความรู้กันในกลุ่มด้วยภาษาที่นักเรียนใช้สื่อสารกันจะสื่อความหมายได้เหมาะสมกว่าที่ครูใช้ มีการเสริมแรงทางบวกของครูทำให้นักเรียนตื่นตัวในการทำกิจกรรม และมีความ

กระตือรือร้นทางการเรียนมากขึ้น และงานวิจัยของ จูตินันท์ ใจชายอง (2565) ที่ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ เทคนิค KWDL นั้น เป็นเทคนิคที่ช่วยให้ผู้เรียนแก้โจทย์ปัญหาได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากมีลำดับขั้นตอนในการแก้ปัญหาคำที่ชัดเจน ผู้เรียนสามารถแก้โจทย์ปัญหาได้อย่างถูกต้อง จึงทำให้มั่นใจในการเรียนมากขึ้น และจากการพิจารณาระดับเจตคติเป็นรายข้อคำถาม พบว่า มีจำนวน 12 ข้อคำถาม ที่มีคะแนนเจตคติอยู่ในระดับ เฉย ๆ ดังนี้ ข้อที่ 3, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 18, 19, 20, 21 และ 22 ซึ่งข้อคำถามเหล่านี้เป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความชอบและความสนใจที่มีต่อวิทยาศาสตร์ อาจเป็นเพราะ จากการที่ผู้วิจัยได้สอบถามนักเรียนถึงเหตุผลในการเลือกแผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เลือกเรียนแผนการเรียนนี้เพียงเพราะรักษาโอกาสให้ตนเองได้มีสิทธิ์สมัครเข้าเรียนได้หลากหลายคณะในระดับอุดมศึกษา หรือเพียงเพราะนักเรียนเลือกเรียนแผนการเรียนนี้ตามกลุ่มเพื่อนที่สนิท ในขณะที่ตัวของผู้เรียนเอง ไม่ได้มีความชื่นชอบในแผนการเรียนนี้พิเศษ

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ผู้สอนควรสร้างความเข้าใจให้นักเรียนเห็นถึงประโยชน์ที่ต้องแบ่งกลุ่มลดความสามารถ เพราะนักเรียนมักจะอยากทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อนที่สนิท

(2) การจัดกิจกรรมเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ควรพิจารณารายวิชาที่จะนำไปใช้ให้เหมาะสม โดยคำถาม หรือ โจทย์นั้น จะต้องมีความชัดเจนเพียงคำตอบเดียว วิชาที่เหมาะสมกับการนำไปใช้ เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ เป็นต้น

(3) การจัดเกมกลุ่มแข่งขัน ครูควรเลือกใช้ห้องที่มีพื้นที่กว้างเพียงพอที่จะจัดเตรียมโต๊ะเป็นกลุ่ม โดยมีระหว่างห่างแต่ละกลุ่มให้นักเรียนวิ่งหรือเดินได้สะดวก

(4) ครูควรเลือกโจทย์ปัญหาที่มีระดับความซับซ้อนของโจทย์ ให้เหมาะสมกับเวลาในการฝึกแก้โจทย์ ให้เสร็จภายในคาบ เพื่อให้นักเรียนได้เกิดความภูมิใจเมื่อทำสำเร็จ

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรมีการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT กับตัวแปรอื่น ๆ เช่น ทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม ทักษะในการแก้โจทย์ปัญหา เป็นต้น

(2) ควรมีการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ KWDL ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT โดยจัดกลุ่มลดความสามารถของนักเรียน แยกตามเพศสภาพเพื่อเพิ่มความกล้า ในการปรึกษากันภายในกลุ่ม

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ ดร.เลิศพร อุดมพงษ์ ที่คอยให้คำปรึกษาชี้แนะและปรับปรุงข้อบกพร่อง และขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่สละเวลาในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือของงานวิจัย คณะผู้บริหาร บุคลากร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 และ 5/1 โรงเรียนดาราสมุทรวิทยา ปีการศึกษา 2566 ที่ให้ความร่วมมือแก่ผู้วิจัย ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ส่งผลให้การวิจัยในครั้งนี้บรรลุผลตามเป้าหมายอย่างสมบูรณ์



## 9. เอกสารอ้างอิง

- ชลดานา ปาระมี. (2561). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วนตรีโกณมิติ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้เทคนิค KWDL กับการเรียนรู้แบบปกติ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- จิตินันท์ ไชยयोग. (2565). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและเจตคติที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้เทคนิค KWDL ของนักเรียน. *วารสารหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 1 (1), 1-13.
- บุญฤทธิ์กา จันปราสาท. (2561). *การเรียนรู้แบบทีมแข่งขัน (Team games tournament: TGT) [ออนไลน์]*. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2566, จาก : <https://shorturl.asia/lvEBJ>
- ปิยบุตร ทรัพย์สุคนธ์. (2561). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และทักษะการทำงานกลุ่ม ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT เรื่อง โครงสร้างและหน้าที่ของพืชดอกในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ปรียาพรรณ พระชัย. (2560). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการแก้โจทย์ปัญหาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึกทักษะ เรื่อง การคูณ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ยุวดี ศรีสังข์, นงลักษณ์ วิริยะพงษ์ และมนชญา เจียงประดิษฐ์. (2564). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ โดยใช้เทคนิค KWDL เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง ร้อยละ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32 (1), 43.
- เลิศชาย ปานมุข. (2558). *การสอน (KWDL) [ออนไลน์]*. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2566, จาก : <http://www.lertchaimaster.com/forum/index.php?topic=63.0>
- วีระชัย ญาณเดชอังกูร. (2562). *ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิค KWDL ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหา เรื่อง คลื่นกล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทพศิรินทร์ กรุงเทพฯ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- วุฒินันท์ คำอ่อน และ คุณเดือน ไชยพิชิต. (2564). *การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา ฟิสิกส์ เรื่อง สมดุลกล โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการสอนแบบ KWDL ร่วมกับแผนผังความคิดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 6 (6), 153-168.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2560). *คู่มือการใช้หลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมวิทยาศาสตร์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย*. กรุงเทพฯ. สืบค้นเมื่อ 7 มกราคม 2566, จาก <https://www.scimath.org/e-books/8437/flippingbook/2/index.html>
- สุภาพร บริบูรณ์ทรัพย์, ชัยวิจิต เชียรชนะ และสิริชัย จันทรนี่ม. (2563). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนช่วงฟือ่มือทหารช่างอิเล็กทรอนิกส์โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์และแบบปกติ*. *หนังสือประมวลบทความการประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี 2563, วันที่ 1 พฤษภาคม 2563 ณ มหาวิทยาลัยรังสิต*, 599-611.
- Safitri Nurchasanah. (2020). The use of team game tournament (TGT) method to improve the students' reading comprehension. *Jurnal Linguistiks Terapan dan Pendidikan Bahasa Inggris*, 7 (1), 47-53.

**การพัฒนาสมรรถนะวิทยาศาสตร์ด้านการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง ความเข้มข้นของสารละลาย  
ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)  
ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพและการพัฒนาบทเรียนร่วมกัน**

**The Development of Scientific Competencies: Explaining Phenomena  
Scientifically for Grade 10 student about The Concentration of Solution Topic by  
using 5 E's of Inquiry-Based Learning through Professional Learning  
Community (PLC) and Lesson Study (LS)**

วรัญญา รัศมีผะกาย

วิชาเอกเคมี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

E-mail: cream.waranya220743@gmail.com

ภรทิพย์ สุขเพิ่ม

อาจารย์ประจำวิชาเอกเคมี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

E-mail: porntip.s@pkru.ac.th

### บทคัดย่อ

งานวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนนี้มีเป้าหมายเพื่อ 1) พัฒนาสมรรถนะวิทยาศาสตร์ด้านการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง ความเข้มข้นของสารละลาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพและการพัฒนาบทเรียนร่วมกัน (PLC-LS) และ 2) ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ผ่านกระบวนการ PLC-LS ในการพัฒนาสมรรถนะวิทยาศาสตร์ด้านการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ของนักเรียน โดยทำการศึกษากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน เก็บรวบรวมข้อมูลจากบันทึกหลังสอน ซึ่งงานของนักเรียน แบบบันทึก PLC และใช้แบบวัดสมรรถนะในการอธิบายปรากฏการณ์เชิงวิทยาศาสตร์เพื่อวิเคราะห์ผลการพัฒนาสมรรถนะวิทยาศาสตร์ด้านการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนก่อนและหลังเรียน ซึ่งผลการวิจัยพบว่าก่อนเรียนนักเรียนมีสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ไม่สมบูรณ์คิดเป็นร้อยละ 83.33 ภายหลังการได้รับการจัดการเรียนรู้พบว่ามึนักเรียนที่สมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ไม่สมบูรณ์ลดลงคิดเป็นร้อยละ 16.67 และนักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มที่มีสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์สมบูรณ์คิดเป็นร้อยละ 53.33 นอกจากนี้ยังค้นพบแนวปฏิบัติที่ดีของการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ ได้แก่ 1) การใช้ข้อคำถามซักรี้ไ้เรียงผ่านตัวอย่างเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ในชีวิตประจำวันที่เป็นที่น่าสนใจซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องความเข้มข้นของสารละลายเป็นลำดับขั้นตอน ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาใช้สร้างคำอธิบายที่สมเหตุสมผล 2) กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ลงมือทำการทดลองร่วมกับฝึกอธิบายผลการทดลองผ่านการ

สร้าง และระบอบองค์ประกอบแบบจำลอง ช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องความเข้มข้นของสารละลาย และมีสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ที่ดีขึ้น 3) การออกแบบและวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ วิเคราะห์บันทึกหลังสอนและชิ้นงานของนักเรียน แก้ไขปรับปรุงการสอนร่วมกับครูพี่เลี้ยง และอาจารย์นิเทศก์ซึ่งเข้าสังเกตชั้นเรียนผ่านกระบวนการ PLC-LS ช่วยให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพนำไปสู่การพัฒนาสมรรถนะวิทยาศาสตร์ด้านการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ของผู้เรียน

**คำสำคัญ:** สมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ การพัฒนาบทเรียนร่วมกัน ความเข้มข้นของสารละลาย

## ABSTRACT

The objectives of this classroom action research were: 1) developing the capacity to explain the scientific phenomenon of grade 10 students under the topic of the concentration of solutions by using the 5E Inquiry-Based Instructional Model through the Professional Learning Community (PLC) and Lesson Study (LS); and 2) investigating the guideline for using the 5E Inquiry-Based Instructional Model through the PLC and LS to increase the grade 10 students' capacity of scientific phenomenon explanation under the topic of the concentration of solutions. Thirty students from grade 10 class involved in the study. The data were gathered from post-lesson reports, student worksheets, and PLC reports. A competency assessment scale for scientific phenomenon explanation was also applied to analyze the students' capacity to explain the scientific phenomenon at before and after learning management. The results have revealed that 83.33 percent of students had insufficient capacity to explain the scientific phenomenon before attending the learning management. However, after involving in the learning management, the number of students with the insufficient ability of scientific phenomenon explanation was decreased to 16.67 percent, and the majority of them, 53.33 percent, was in the group of the students who were able to effectively make explanation to the scientific phenomenon. Besides, good practices of the learning management which promoted students' ability to describe the scientific phenomenon have been found as 1) the systematic use of questions along with examples or interesting everyday situations concerning the concentration of solutions enabled the students to practice applying scientific knowledge to make reasonable explanations; 2) learning activities that required the students to carry out experiments and to practice on explaining experimental results through creating and identifying model elements enhanced students' comprehension on the concentrate of solutions and improved their ability to describe the scientific phenomenon; and 3) Design and Plan Learning activities, Analyze post-teaching note and student works and Correct and improve teaching together with mentor teacher and supervisor teacher who observe class through the PLC-LS process all of this helps to organize learning effectively.

**Keywords:** Explaining Phenomena Scientifically, 5E Inquiry-Based Instructional Model, Professional Learning Community (PLC), Lesson Study (LS), the concentration of solutions

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

เป้าหมายของการศึกษาวิทยาศาสตร์ คือ การทำให้นักเรียนทุกคนมีความฉลาดรู้ด้านวิทยาศาสตร์ (Scientific Literacy) (โครงการ PISA ประเทศไทย สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2561) บุคคลที่ได้ชื่อว่าเป็นฉลาดรู้ด้านวิทยาศาสตร์ (Scientifically Literate Person) คือผู้ที่สามารถสื่อสารหรือโต้แย้งในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอย่างเป็นทางการเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งบุคคลนั้นจำเป็นต้องรู้และใช้องค์ประกอบหลายอย่าง ได้แก่ บริบทหรือสถานการณ์ของวิทยาศาสตร์ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ ผู้ที่มีความฉลาดรู้ด้านวิทยาศาสตร์แล้วจะสามารถรับรู้ ดำเนินชีวิต และตัดสินใจประเด็นปัญหาของสังคมที่เกิดจากผลกระทบของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้อย่างมีความรู้ความเข้าใจ (สสวท, 2563) เช่นเดียวกับวิชาเคมีที่เป็นวิชาแขนงหนึ่งของวิทยาศาสตร์ซึ่งมีความสำคัญต่อมนุษย์และสังคมเป็นอย่างมาก เห็นได้จาก การนำความรู้วิชาเคมีไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน แต่วิชาเคมีก็ยังจัดเป็นวิชาที่ยากที่สุดวิชาหนึ่ง ซึ่งมีสาเหตุมาจากหลาย ๆ ปัจจัย เช่น ธรรมชาติของเนื้อหาเนื่องจากเป็นวิชาที่เป็นนามธรรม ทำให้นักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหาที่เรียน เมื่อไม่เข้าใจในความรู้พื้นฐาน ทำให้นักเรียนไม่สามารถอธิบายเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้เข้ากับสิ่งที่นักเรียนพบในชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตามการประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน เรื่องสารละลาย เน้นที่การคำนวณมากกว่าการนำเสนอแนวคิด นอกจากนี้ผลวิจัยพบว่าแนวคิดคลาดเคลื่อนที่พบมากที่สุดในเรื่องของสารละลาย คือ ความเข้มข้นของสารละลายหน่วย โมลาริตีและ โมแลลิตี (ลัดดาวัลย์ บุรณะ, 2560) นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนที่ยังเน้นการคำนวณมากกว่าการนำเสนอแนวคิด นักเรียนจำเพื่อนำไปใช้สอบเพียงช่วงสั้น ๆ เท่านั้น เนื่องจากความรู้ไม่ได้เกิดจากการแสวงหาความรู้หรือสร้างความรู้ด้วยตนเอง (ชนกชนัน วิญญิตวรกุล และคณะ, 2561) ซึ่งการจัดการเรียนรู้ลักษณะที่กล่าวมาข้างต้น ไม่เพียงพอที่จะพัฒนาสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนให้สามารถนำความรู้ทางวิชาเคมีไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยสมรรถนะวิทยาศาสตร์ที่สำคัญ คือ การอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ ซึ่งผู้เรียนต้องระลึกถึงความรู้ด้านเนื้อหาที่เหมาะสมในสถานการณ์ที่กำหนดให้ และใช้ความรู้เพื่อแปลความหมาย และให้คำอธิบายต่อปรากฏการณ์ต่าง ๆ รวมถึงการวาดแบบจำลองทางวิทยาศาสตร์เพื่อใช้อธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การบรรยายและการตีความปรากฏการณ์ การคาดการณ์ หรือการพยากรณ์การเปลี่ยนแปลงที่อาจจะเกิดขึ้น รวมถึงการให้นักเรียนระบุว่า คำบรรยายคำอธิบายใดสมเหตุสมผลหรือไม่อย่างไร คำคาดการณ์จะเป็นไปได้หรือไม่ด้วยเหตุผลอะไร

ดังนั้น การพัฒนาสมรรถนะดังกล่าวนี้ ผู้สอนจึงต้องจัดการเรียนรู้ที่ฝึกให้นักเรียนได้นำความรู้จากในบทเรียนมาใช้เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันซึ่งเกี่ยวข้องกับเนื้อหานั้น ๆ รูปแบบการสอนหนึ่งที่สถานศึกษาส่วนใหญ่นิยมนำมาใช้ คือ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิทยาศาสตร์ เน้นการเชื่อมโยงความรู้กับกระบวนการ เพื่อให้เกิดทักษะในการค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้และการแก้ปัญหา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) จะช่วยส่งเสริมและสร้างพื้นฐานสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ พัฒนาแนวคิดในการเรียนเคมี และสร้างเจตคติที่ดีทางวิทยาศาสตร์ให้กับนักเรียนได้ ซึ่งกระบวนการที่จะขับเคลื่อนเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในชั้นเรียนโดยใช้ช่วง PLC ร่วมกับการพัฒนาบทเรียนร่วมกัน (Lesson Study: LS) ที่เป็นการทำงานประสานกันเป็นกลุ่มหรือคู่พัฒนาที่เปิดโอกาสให้ครูได้มองเห็นการสอนและการเรียนรู้ ในชั้นเรียน ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการวางแผนการจัดการเรียนรู้ และสะท้อนความคิดเกี่ยวกับแนวปฏิบัติในชั้นเรียน สังเกตการสอนจริง ครูได้เข้าใจและเห็นภาพว่าการสอนที่ดีนั้นเป็นอย่างไร (ภคนันท์ แซ่มรัมย์, 2563)

ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ที่มี การ ออกแบบกิจกรรมเรียนรู้ วางแผน การสังเกตชั้นเรียนและสะท้อนการสอน รวมถึงผลิตสื่อ และแก้ไขปรับปรุง การ สอนร่วมกับครูพี่เลี้ยง และอาจารย์นิเทศ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อสรุปเกี่ยวกับแนวปฏิบัติที่ดี ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ ทางวิชาชีพและการพัฒนาบทเรียนร่วมกันนำไปสู่การพัฒนาสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิง วิทยาศาสตร์ เรื่องความเข้มข้นของสารละลายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อพัฒนาสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง ความเข้มข้นของสารละลาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทาง วิชาชีพและการพัฒนาบทเรียนร่วมกัน

(2) เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทาง วิชาชีพ และการพัฒนาบทเรียนร่วมกันในการพัฒนาสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง ความเข้มข้นของสารละลาย

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

(1) สมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ (Explain Phenomena Scientifically) หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาอธิบาย ตอบคำถาม นำเสนอข้อมูล ตั้งสมมติฐานรวมถึงสร้างแบบจำลองซึ่งเกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ และการเปลี่ยนแปลงทางวิทยาศาสตร์ที่เกิดขึ้นใน ชีวิตประจำวัน

(2) องค์ประกอบของสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ การอธิบาย ปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ เป็นสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับการรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ การแสดงออกถึงสมรรถ ณะนี้บุคคลที่รู้เรื่องต้องสามารถระลึกถึงความรู้ด้านเนื้อหาที่เหมาะสมในสถานการณ์ที่กำหนดให้ และใช้ความรู้ เพื่อแปลความหมายและให้คำอธิบายต่อปรากฏการณ์ต่าง ๆ สมรรถนะนี้รวมถึงการวาดแบบจำลองทาง วิทยาศาสตร์เพื่อใช้อธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การบรรยาย และการตีความปรากฏการณ์ การ คาดการณ์หรือการพยากรณ์การเปลี่ยนแปลงที่อาจจะเกิดขึ้น รวมถึงการให้นักเรียนระบุว่า คำบรรยาย คำอธิบาย ใดสมเหตุสมผลหรือไม่อย่างไร คำคาดการณ์จะเป็นไปได้หรือไม่ด้วยเหตุผลอะไร เป็นต้น โดยสรุป ผู้ที่มีความ สมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์สามารถทำสิ่งต่อไปนี้ (สถาบันส่งเสริมการสอน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2563)

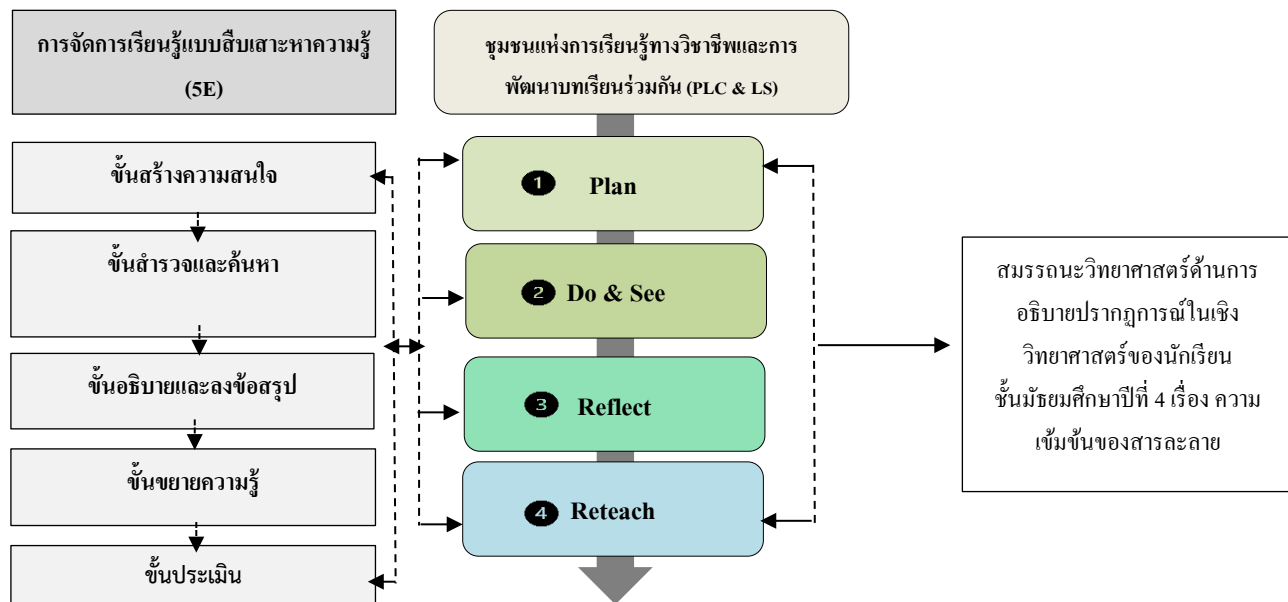
(3) การวัดและการประเมินสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ของผู้เรียนเกิดใน ระหว่างที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการคิดและปฏิบัติ (Hand On, Mind on Active) สามารถทำได้ 2 ลักษณะ คือ 1) การประเมินจากผลการตอบคำถามหรือปัญหาต่าง ๆ ด้วยข้อสอบแบบข้อเขียนเน้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการ คิดระดับสูงเพื่อแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่ซับซ้อนหรือเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติการ และมีความเชื่อมโยงกับสาระ การเรียนรู้ในระดับชั้นของผู้เรียนและ 2) การประเมินจากผลการปฏิบัติงานต่าง ๆ ด้วยแบบวัดภาคปฏิบัติ (สถาบัน ส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2563)

(4) การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (The 5 E's of Inquiry-Based Learning) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ฝึกให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในการแสวงหาและศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเองเพื่อให้เกิดเป็นองค์ความรู้หรือแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้อง โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก สนับสนุนและกระตุ้นให้เกิดการใช้ความคิด กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน ขึ้นสร้างความสนใจ (Engagement) สำรวจและค้นหา (Exploration) อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) ขยายความรู้ (Elaboration) และขั้นประเมินผล (Evaluation)

(5) ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) การร่วมใจกันเรียนรู้ทางวิชาชีพการศึกษา ที่มุ่งผลสัมฤทธิ์ไปที่ผู้เรียน ให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการทำงานอย่างมืออาชีพ เรียนรู้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ตลอดจนร่วมดำเนินการวางแผนอย่างเป็นระบบตั้งเป้าหมายหรือมีวิสัยทัศน์ร่วมกัน ร่วมกันดำเนินงาน ร่วมสะท้อนผลการทำงาน และร่วมพัฒนาและปรับปรุงคุณภาพการศึกษาให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้นอย่างต่อเนื่อง จนเกิดเป็นวัฒนธรรมหรือชุมชนของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560)

(6) การพัฒนาบทเรียนร่วมกัน (Lesson Study) เป็นแนวคิด และกระบวนการพัฒนาครูวิชาชีพ (Professional Development) ที่มุ่งเน้นการทำงานศึกษาวิจัยร่วมกันของกลุ่มครูและผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนและการเรียนรู้ของผู้เรียนในบริบทการทำงานจริงในชั้นเรียนและสถานศึกษาของตนอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องในระยะยาว ทั้งนี้ เพื่อพัฒนาตนเอง เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนไปพร้อมกัน (ชาริณี ศรีวรวิญญู, 2556)

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

##### 4.1 แบบแผนการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยใช้รูปแบบการวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) ตามรูปแบบของ Kemmis and McTaggart (1988) ที่ประกอบไปด้วยขั้นตอนดังนี้ (1) ขึ้นวางแผน (Plan) (2) ขึ้นการปฏิบัติการ (Act) (3) ขึ้นสังเกต (Observe) และ (4) ขึ้นสะท้อน (Reflect)

##### 4.2 กลุ่มที่ศึกษา

กลุ่มนักเรียนที่ศึกษาเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 30 คน แผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ (กีฬา) โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดภูเก็ต เป็นนักเรียนชาย 11 คน และนักเรียนหญิง 19 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกกลุ่มที่จะศึกษาแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

##### 4.3 เครื่องมือวิจัย

(1) ใบบันทึกกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่อง ความเข้มข้นของสารละลายในหน่วยร้อยละ และ โมลาริตี จำนวน 2 แผน แผนละ 4 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง เสนออาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสม จากนั้นทำการแก้ไขตามข้อเสนอแนะ และนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

(2) แบบวัดสมรรถนะในการอธิบายปรากฏการณ์เชิงวิทยาศาสตร์ เรื่อง ความเข้มข้นของสารละลาย ในหน่วยร้อยละ และ โมลาริตี จำนวน 8 ข้อ ประกอบด้วยแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ (Ordinary multiple – choice test) จำนวน 4 ข้อ แบบสอบชนิดเลือกตอบ 2 ระดับ (two – tier multiple choice test) 1 ข้อ และข้อสอบอัตนัย (Subjective test) จำนวน 3 ข้อ ครอบคลุมสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์เชิงวิทยาศาสตร์ที่ผู้วิจัยต้องการจะพัฒนา โดยมีเกณฑ์ประเมินเพื่อตีความและจัดจำแนกคำตอบของนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ดังแสดงในตารางที่ 1 โดยแบบวัดและเกณฑ์การประเมินคำตอบของนักเรียน ได้ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามกับสมรรถนะในการอธิบายปรากฏการณ์เชิงวิทยาศาสตร์

(3) แบบบันทึกหลังสอนจากแผนการเรียนรู้จำนวน 2 แผน เป็นการสรุปและแสดงผลการนำแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ เพื่อตรวจสอบว่าสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้บรรลุผลการเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่ นักเรียนได้เกิดการพัฒนสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์เชิงวิทยาศาสตร์มากขึ้นเพียงใด มีปัญหาหรืออุปสรรคใดบ้างที่ต้องแก้ไข ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไปให้ดีขึ้น

##### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการวัดสมรรถนะในการอธิบายปรากฏการณ์เชิงวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนด้วยแบบวัดสมรรถนะในการอธิบายปรากฏการณ์เชิงวิทยาศาสตร์ เรื่อง ความเข้มข้นของสารละลาย จำนวน 8 ข้อ ประกอบด้วยแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ (Ordinary multiple – choice test) จำนวน 4 ข้อ แบบสอบชนิดเลือกตอบ 2 ระดับ (two – tier multiple choice test) 1 ข้อ และข้อสอบอัตนัย (Subjective test) จำนวน 3 ข้อ ครอบคลุมสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์เชิงวิทยาศาสตร์ที่ผู้วิจัยต้องการจะพัฒนา จากนั้นดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) พร้อมทั้งเชิญครูพี่เลี้ยง และอาจารย์นิเทศก์เข้าสังเกตชั้นเรียน และสะท้อนการสอนผ่านกระบวนการ PLC และเมื่อการสอนเสร็จสิ้นผู้วิจัยดำเนินการวัดสมรรถนะในการอธิบายปรากฏการณ์เชิงวิทยาศาสตร์หลังเรียนด้วยแบบวัดสมรรถนะในการอธิบายปรากฏการณ์เชิงวิทยาศาสตร์ เรื่อง ความเข้มข้นของสารละลาย ฉบับเดิมและวิเคราะห์ข้อมูล

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากบันทึกหลังสอน เพื่อหาข้อสรุปเกี่ยวกับแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนรู้และเมื่อการสอนเสร็จสิ้นผู้วิจัยดำเนินการวัดสมรรถนะในการอธิบายปรากฏการณ์เชิงวิทยาศาสตร์หลังเรียนด้วยแบบวัดสมรรถนะในการอธิบายปรากฏการณ์เชิงวิทยาศาสตร์ เรื่อง ความเข้มข้นของสารละลาย ฉบับเดิม จากนั้นนำคำตอบของนักเรียนที่ได้ทั้งก่อนและหลังเรียนมาทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยมีเกณฑ์ประเมินเพื่อตีความและจัดจำแนกคำตอบของนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เกณฑ์การประเมินเพื่อตีความและจัดจำแนกคำตอบของนักเรียนออกเป็นกลุ่ม

ระดับคะแนน	กลุ่มสมรรถนะ	เกณฑ์การประเมิน
15 - 20	มีสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์สมบูรณ์	นักเรียนสามารถนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาสร้างคำอธิบายที่สมเหตุสมผลได้ และสามารถสร้างแบบจำลองเพื่อใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ได้
8 - 14	มีสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์บางส่วน	นักเรียนสามารถนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาสร้างคำอธิบายพร้อมมีการอธิบายเหตุผลประกอบขนาดไป 1 องค์ประกอบ และสามารถสร้างแบบจำลองซึ่งเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ได้บางส่วน
1 - 7	สมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ไม่สมบูรณ์	นักเรียนไม่สามารถนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาสร้างเป็นคำอธิบายที่สมเหตุสมผลได้ และไม่สามารถสร้างแบบจำลองเพื่อใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ได้
0	ไม่สามารถจัดกลุ่มนักเรียนได้	นักเรียนไม่ตอบคำถาม / นักเรียนตอบไม่ตรงคำถาม

#### 5. ผลการวิจัย

ผลการพัฒนาสมรรถนะวิทยาศาสตร์ด้านการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง ความเข้มข้นของสารละลาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ผ่านกระบวนการ PLC-LS เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 จากการเก็บข้อมูลผ่านแบบวัดสมรรถนะในการอธิบายปรากฏการณ์เชิงวิทยาศาสตร์ ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน สามารถสรุปสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ของนักเรียนในภาพรวมได้ ดังตารางที่ 2



**ตารางที่ 2** จำนวนนักเรียน และร้อยละในแต่ละกลุ่มสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์

แบบวัด	จำนวนนักเรียนในแต่ละกลุ่ม (คน (ร้อยละ))			
	มีสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์สมบูรณ์	มีสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์บางส่วน	สมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ไม่สมบูรณ์	ไม่สามารถจัดกลุ่มนักเรียนได้
ก่อนเรียน	-	-	25 (83.33)	5 (16.67)
หลังเรียน	16 (53.33)	9 (30)	5 (16.67)	-

จากการพัฒนาสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์เรื่อง ความเข้มข้นของสารละลาย พบว่าก่อนเรียนมีนักเรียนกลุ่มที่สมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ไม่สมบูรณ์จำนวน 25 คน (คิดเป็นร้อยละ 83.33) และนักเรียนที่ไม่สามารถจัดกลุ่มได้เนื่องจากนักเรียนไม่ตอบคำถาม และตอบไม่ตรงคำถามจำนวน 5 คน (คิดเป็นร้อยละ 16.67) และหลังการได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ผ่านกระบวนการ PLC-LS พบว่ามีนักเรียนที่ขาดสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ จำนวน 5 คน (คิดเป็นร้อยละ 16.67) นักเรียนที่มีสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์บางส่วน จำนวน 9 คน (คิดเป็นร้อยละ 30) และนักเรียนที่มีสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์สมบูรณ์ จำนวน 16 คน (คิดเป็นร้อยละ 53.33)

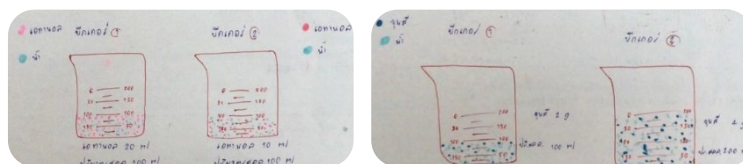
**แนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนรู้เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2** เกิดจากการวิเคราะห์บันทึกหลังสอนของผู้วิจัยที่เขียนบันทึกหลังสอนเสร็จในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งงานของนักเรียน รวมทั้งคำแนะนำจากครูพี่เลี้ยง และอาจารย์นิเทศก์ซึ่งเข้าสังเกตชั้นเรียนผ่านกระบวนการ PLC-LS ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวจะนำไปสู่แนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ เรื่อง ความเข้มข้นของสารละลายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งผู้วิจัยขอสรุปดังนี้

**แนวปฏิบัติที่ดีข้อที่ 1** การใช้คำถามชักจูงใจไล่เรียงผ่านตัวอย่างเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ในชีวิตประจำวันที่เป็นที่น่าสนใจซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องความเข้มข้นของสารละลายเป็นลำดับขั้นตอน ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาใช้สร้างคำอธิบายที่สมเหตุสมผล

โดยผู้วิจัยได้ข้อค้นพบนี้จากการจัดการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ในชั่วโมงที่ 3-4 ซึ่งมี การวิเคราะห์และปรับปรุงจากการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ในชั่วโมงที่ 1-2 ร่วมกับคำแนะนำจาก ครูพี่เลี้ยง และอาจารย์นิเทศก์ซึ่งเข้าสังเกตชั้นเรียนผ่านกระบวนการ PLC โดยเมื่อผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ในชีวิตประจำวันที่เป็นที่น่าสนใจซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องความเข้มข้นของสารละลาย เช่น 1) นักเรียนคิดว่าดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์หรือไฉในปริมาณที่เท่ากัน ทำให้เมาเร็วที่สุดเพราะเหตุใด 2) ซานมโซ่ไม่มูกแก้วไหนหวานกว่ากันเพราะเหตุใด และจากนั้นใช้คำถามชักจูงใจไล่เรียงเป็นลำดับขั้นตอน จะทำให้นักเรียนเกิดข้อสงสัยจึงเป็นการกระตุ้นความคิด ทำให้นักเรียนมีการคิดวิเคราะห์และหาคำตอบพร้อมทั้งเสนอคำอธิบายของตนเอง และไม่เพียงแต่นำความรู้เดิม เช่น ในชั่วโมงที่ 1-2 มาอธิบายแต่ได้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนมาร่วมให้คำอธิบายด้วย ซึ่งนำไปสู่การอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง

แนวปฏิบัติที่ดีข้อที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ลงมือทำการทดลองร่วมกับฝึกอธิบาย ผลการทดลองผ่านการสร้าง และระบอบองค์ประกอบแบบจำลอง ช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่อง ความเข้มข้นของสารละลาย และมีสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ที่ดีขึ้น

โดยผู้วิจัยได้ข้อค้นพบนี้จากการจัดการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ในช่วงการสอนที่ 3-4 ในขั้นตอนที่ให้นักเรียนนำเสนอผลการทดลองพร้อมแสดงแบบจำลองเปรียบเทียบความเข้มข้นของสารละลาย โดยนักเรียนได้นำเสนอผลการทดลองที่มีการอ้างถึงขั้นตอนในการทดลองซึ่งเกี่ยวกับปริมาณตัวถูกละลาย และปริมาตรของสารละลาย รวมถึงแสดงผลออกมาในรูปแบบของการสร้างแบบจำลองที่มีการระบอบองค์ประกอบ และสามารถอธิบายถึงความเข้มข้นของสารละลายที่แตกต่างกันได้เป็นอย่างดี ดังแสดงในตัวอย่างภาพที่ 1 และเมื่อผู้วิจัยได้ถามคำถามหลังการทำกิจกรรมการทดลอง เช่น 1) สารละลายในบีกเกอร์ทั้ง 2 ใบ มีความเข้มข้นของสีเหมือนกันหรือแตกต่างกันอย่างไร 2) นักเรียนคิดว่าแบบจำลองที่สามารถอธิบายถึงความเข้มข้นของสารละลายที่แตกต่างกันได้จะต้องประกอบไปด้วยองค์ประกอบอะไรบ้าง 3) ในแบบจำลองควรมีสัญลักษณ์ที่ปะปนกันหรือแยกชั้นกันเพราะอะไร 4) สารละลายในบีกเกอร์ทั้ง 2 ใบ มีความเข้มข้นเท่ากันหรือไม่ อย่างไร คำถามเหล่านี้นักเรียนในแต่ละกลุ่มสามารถร่วมกันอธิบายได้ตอบกับผู้วิจัยได้ถูกต้อง นอกจากนี้ยังนำคำแนะนำของผู้สอนเกี่ยวกับการสร้างแบบจำลองไปพัฒนาสมรรถนะในการสร้างแบบจำลองให้ดีขึ้น เห็นได้จากความแตกต่างของแบบจำลองของนักเรียนในแบบวัดสมรรถนะในการอธิบายปรากฏการณ์เชิงวิทยาศาสตร์ เรื่อง ความเข้มข้นของสารละลาย ในแบบวัดตอนที่ 2 ข้อคำถามข้อที่ 3 ข้อสอบอัตนัย ก่อนเรียนและหลังเรียนดังแสดงในตารางที่ 3



ภาพที่ 1 ตัวอย่างแบบจำลองเปรียบเทียบความเข้มข้นของสารละลายจากการทดลอง

ตารางที่ 3 ตัวอย่างคำตอบแบบจำลองของนักเรียนในแบบวัดสมรรถนะในการอธิบายปรากฏการณ์เชิงวิทยาศาสตร์ เรื่อง ความเข้มข้นของสารละลาย ก่อนเรียนและหลังเรียน

ข้อคำถาม	แบบจำลองก่อนเรียน	แบบจำลองหลังเรียน
<p>ภาพ A</p> <p>Same Molarity!</p>	<p>แบบจำลอง</p>	<p>แบบจำลอง</p> <p><math>H_2O</math></p> <p><math>NaCl</math></p>
<p>ภาพ B</p> <p>Different Molarities!</p>	<p>แบบจำลอง</p>	<p>แบบจำลอง</p> <p><math>H_2O</math></p> <p><math>NaCl</math></p>

**แนวปฏิบัติที่ดีข้อที่ 3 การออกแบบและวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ วิเคราะห์บันทึกหลังสอนและชิ้นงานของนักเรียน แก้ไขปรับปรุงการสอนร่วมกับครูที่เลี้ยง และอาจารย์นิเทศก์ซึ่งเข้าสังเกตชั้นเรียนผ่านกระบวนการ PLC-LS ช่วยให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ นำไปสู่การพัฒนาสมรรถนะวิทยาศาสตร์ด้านการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ของผู้เรียน**

ผู้วิจัยได้ข้อค้นพบนี้ จากการออกแบบและวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ วิเคราะห์บันทึกหลังสอนและชิ้นงานของนักเรียน ผลลัพธ์ รวมถึงแก้ไขปรับปรุงการสอนร่วมกับครูที่เลี้ยง และอาจารย์นิเทศก์ซึ่งเข้าสังเกตชั้นเรียนผ่านกระบวนการ PLC-LS โดยเมื่อผู้วิจัยได้ปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ในช่วงที่ 1-2 ผ่านคำแนะนำจากครูที่เลี้ยงและอาจารย์นิเทศก์ทำให้ผู้เรียนสามารถแสดงออกถึงสมรรถนะในการสร้างแบบจำลองได้ดีขึ้น ในช่วงต่อมา ซึ่งนำไปสู่การอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ที่ดีขึ้นเช่นกัน เช่น ในช่วงที่ 1-2 ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มสร้างแบบจำลองโดยไม่ระบุถึงองค์ประกอบของแบบจำลอง รวมถึงสัญลักษณ์ที่แสดงถึงองค์ประกอบแต่ละส่วนยังไม่ชัดเจน ผู้วิจัยนำคำแนะนำของครูที่เลี้ยงและอาจารย์นิเทศก์ไปใช้ในการกำหนดแนวทางในการสร้างแบบจำลองของผู้เรียน เช่น (1) ให้นักเรียนกำหนดสัญลักษณ์ของแต่ละองค์ประกอบในแบบจำลองที่จะสามารถอธิบายได้ว่าสารละลายแต่ละบีกเกอร์แตกต่างกันอย่างไร ซึ่งอาจจะใช้เป็นรูปเรขาคณิตที่ต่างกัน หรือใช้สีในการอธิบาย (2) เมื่อสรุปผลการทดลองผ่านการสร้างแบบจำลองเปรียบเทียบความเข้มข้นของสารละลายเรียบร้อยแล้ว ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเลือกแบบจำลองที่สามารถอธิบายผลการทดลองได้ดีที่สุด พร้อมทั้งอธิบายว่าเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น คำแนะนำดังกล่าวทำให้นักเรียนสามารถสร้างแบบจำลองเปรียบเทียบความเข้มข้นของสารละลายในหน่วยความเข้มข้นอื่น ๆ ได้ดีขึ้น

## 6. อภิปรายผล

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ส่วนใหญ่ก่อนเรียนนักเรียนกลุ่มที่สมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ไม่สมบูรณ์ 25 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 และหลังการได้รับการจัดการเรียนรู้พบว่ามึนักเรียนที่สมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ไม่สมบูรณ์ 5 คน ซึ่งลดลงคิดเป็นร้อยละ 16.67 นักเรียนที่มีสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์บางส่วน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 และนักเรียนที่มีสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์สมบูรณ์ 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33 แต่อย่างไรก็ตามหลังเรียนยังคงมีนักเรียนที่สมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ไม่สมบูรณ์ ซึ่งผู้วิจัยได้เห็นถึงสาเหตุว่านักเรียนกลุ่มนี้มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาเรื่อง ความเข้มข้นของสารละลายไม่เพียงพอและไม่สามารถนำความรู้ มาใช้อธิบายปรากฏการณ์ได้ จึงควรทบทวนและเพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเพิ่มมากยิ่งขึ้น และพัฒนาสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ต่อไป นอกจากนี้เมื่อนำข้อมูลที่เกิดจากการวิเคราะห์บันทึกหลังสอนของผู้วิจัยที่เขียนบันทึกหลังสอนเสร็จในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งคำแนะนำจากครูที่เลี้ยง และอาจารย์นิเทศก์ซึ่งเข้าสังเกตชั้นเรียนผ่านกระบวนการ PLC ทำให้ค้นพบแนวปฏิบัติที่ดีของการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ ได้แก่ 1) การใช้ข้อคำถามซักไซ้ไล่เรียงผ่านตัวอย่างเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ในชีวิตประจำวันที่เป็นที่น่าสนใจซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องความเข้มข้นของสารละลายเป็นลำดับขั้นตอน ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาใช้สร้างคำอธิบายที่สมเหตุสมผล สอดคล้องกับ ประภาศิริ เอี่ยมสม (2558) ที่กล่าวว่า การใช้ กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันจะทำให้ผู้เรียนเปิดใจที่จะเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ในขณะที่เดียวกันการใช้คำถามเพื่อนำเข้าสู่การทดลองร่วมกับ การใช้ใบงานเพื่อให้นักเรียนบันทึกข้อมูล อีกทั้งยังเพิ่มโอกาสแสดงความคิดและ อภิปรายกันอย่างเป็น

เหตุเป็นผล และสอดคล้องกับอริยา หงส์เกิด (2561) ซึ่งพบว่าภายหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวเนื่องกับวิทยาศาสตร์เป็นฐาน นักเรียนมีพัฒนาการในการสร้างคำอธิบายเชิงวิทยาศาสตร์เพิ่มสูงขึ้น

2) กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ลงมือทำการทดลองร่วมกับฝึกอธิบายผลการทดลองผ่านการสร้าง และระบุงองค์ประกอบแบบจำลอง ช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่อง ความเข้มข้นของสารละลาย และมีสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ที่ดีขึ้น สอดคล้องกับ จุฬาลักษณ์ วงษ์วัฒนะ (2563) ที่พบว่าการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติเอง ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง จะเป็นความรู้ที่คงทน และนักเรียนสามารถนำไปปรับประยุกต์ในการตอบคำถาม ในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกันได้ โดยใช้หลักคิดเดียวกัน การเรียนรู้ที่ให้นักเรียนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มจะทำให้นักเรียนสามารถนำข้อค้นพบของเพื่อนต่างกลุ่ม รวมทั้งของกลุ่มตนเอง ไปใช้ตอบคำถามในแบบวัดสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ได้ดี

3) การออกแบบและวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ วิเคราะห์บันทึกหลังสอนและชิ้นงานของนักเรียน แก้ไขปรับปรุงการสอนร่วมกับครูพี่เลี้ยง และอาจารย์นิเทศก์ซึ่งเข้าสังเกตชั้นเรียนผ่านกระบวนการ PLC-LS ช่วยให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ นำไปสู่การพัฒนาสมรรถนะวิทยาศาสตร์ด้านการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ของผู้เรียน สอดคล้องกับ ภคพันธ์ แซ่มรัมย์ ที่พบว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการพัฒนาบทเรียนร่วมกัน (Lesson Study: LS) ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) เป็นวิธีการที่ส่งเสริมให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น เพราะทำให้นักเรียนเรียนรู้ได้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ให้มีความร่วมมือกันในการเรียนรู้ โดยนักเรียนจะมีทักษะกระบวนการที่นำไปสู่การพัฒนาความสามารถ ในการสืบเสาะ ปรับปรุงและพัฒนาตนเองตามศักยภาพ เรียนรู้อย่างมีความสุข และมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด จึงเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนต่อไป

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) งานวิจัยนี้ได้ใช้กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพและการพัฒนาบทเรียนร่วมกันซึ่งมีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ สังเกตชั้นเรียนและสะท้อนผลการสังเกตชั้นเรียนร่วมกันทั้งภายในโรงเรียนและแลกเปลี่ยนระหว่างโรงเรียนของนักศึกษาคู จนนำมาสู่แนวทางจัดการเรียนรู้การนำผลการวิจัยไปใช้สามารถอ้างอิงถึงกลุ่มเป้าหมายที่มีการดำเนินงานในลักษณะเดียวกันได้

(2) นักวิจัยสามารถนำผลการวิจัยในครั้งนี้ไปเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการสอนในรายวิชาเคมี เนื้อหาเรื่องสารละลายและเนื้อหาอื่นๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรมีการวิจัยการนำการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพและการพัฒนาบทเรียนร่วมกัน ไปใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ร่วมกับแนวคิดอื่นๆ เพื่อให้ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

(2) ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์ให้ครอบคลุมทุกองค์ประกอบของสมรรถนะการอธิบายปรากฏการณ์ในเชิงวิทยาศาสตร์

## 8. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์อย่างสูงจาก อาจารย์นิเทศการสอน รวมถึง ครูพี่เลี้ยง ที่ได้ให้แนวคิดและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ตลอดจนการแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องต่าง ๆ ทำให้งานวิจัยฉบับนี้ มีความถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

## 9. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- โครงการ PISA ประเทศไทย สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2561). *ผลการประเมิน PISA 2015 วิทยาศาสตร์ การอ่าน และคณิตศาสตร์ (ฉบับสมบูรณ์)* [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 25 ตุลาคม 2565. จาก. <https://pisathailand.ipst.ac.th/isbn-9786163627179/>
- จุฬาลักษณ์ วนษ์วัฒน์. (2563). *ผลของการจัดการเรียนรู้แบบคลิก โดยประยุกต์ใช้การประเมินสภาพจริงที่มีต่อสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ชนกชนัน วิภูษิตวรกุล และศิริรัตน์ ศรีสอาด. (2561). การพัฒนารายวิชาเคมีพื้นฐานที่สอดคล้องกับ ประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสินปุนคุณวิทย์ จังหวัดกระบี่. *วารสารบัณฑิตศึกษา* มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย, 16(2), 163-173.
- ภคนันท์ แซ่มรัมย์. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ตัวกลางของแสง ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ CO-5 STEPs โดยใช้วิธีการพัฒนาบทเรียนร่วมกัน ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารคุรุสภาวิทยาจารย์*. 1(2), 51-61.
- รัตติกาล นิมพาลี. (2558). *การพัฒนาแนวคิดทางวิทยาศาสตร์เรื่องการรักษาคุณภาพของสิ่งมีชีวิตผ่านการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาบัณฑิตสาขาวิทยาศาสตร์ศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*.
- ลัดดาวัลย์ บุรณะและจรรยา ดาสา. (2560). แนวคิดวิทยาศาสตร์ เรื่อง สารละลายของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 32(2). 9-17.
- ละดา ดอนหงษา และคณะ. (2559). การพัฒนารูปแบบการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพในโรงเรียน “ส่งเสริมการอ่านเพื่อความเข้าใจ” : กรณีศึกษาโรงเรียนบ้าน โนนสงเปลือย. *วารสารการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชธานีวิชาการ ครั้งที่ 1 “สร้างเสริมสหวิทยาการ ผสมผสานวัฒนธรรมไทย ก้าวอย่างมั่นใจเข้าสู่ AC”*
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2563). *ความฉลาดรู้ด้านวิทยาศาสตร์* [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 25 ตุลาคม 2565. จาก. <https://pisathailand.ipst.ac.th/about-pisa/scientific-literacy/>
- อรณิชา หงษ์เกิด. (2561). *การพัฒนาการสร้างคำอธิบายเชิงวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 ในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง ระบบต่อมไร้ท่อ โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์เป็นฐาน. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์ศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*

การพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสุ่มฝึการเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้  
เกมออนไลน์ Baamboozle เรื่อง Food ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
The Development of Vocabulary Writing Using a Random boxes to  
Practice Writing together with the Baamboozle Online Game  
about the Food of Grade 2 students.

ภคปต์ ภัทรสุวรรณโชติ

มหาวิทยาลัยตาปี

E-mail: 6542020014@student.tapee.ac.th

มณฑนา รักพงศ์พิพัฒน์

มหาวิทยาลัยตาปี

E-mail: 6542020015@student.tapee.ac.th

กিজา บานชื่น

มหาวิทยาลัยตาปี

E-mail: kijjabanchuen57@gmail.com

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังโดยใช้กล่องสุ่มฝึการอ่านและเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกม Baamboozle 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสุ่มฝึการอ่านและเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกม Baamboozle กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 31 คน ซึ่งได้มาโดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. แผนการสอน 2. แบบฝึการทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ 3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ซึ่งความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับดีมาก ค่า IOC ค่าความยาก อำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์อยู่ในช่วง 0.67 – 1.00 และค่า IOC ของแบบวัดความพึงพอใจอยู่ในช่วง 0.67 – 1.00 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ Mean, Standard deviation, และ t - test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2/1 โดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสุ่มฝึการอ่านและการเขียนคำศัพท์ร่วมกับเกมออนไลน์ Baamboozle พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสุ่มฝึการอ่านและการเขียนคำศัพท์ร่วมกับเกมออนไลน์ Baamboozle โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.73)

คำสำคัญ : การพัฒนาการเขียนคำศัพท์, กล่องสุ่มฝึการเขียน, เกมออนไลน์ Baamboozle, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

## ABSTRACT

The objectives of this research were to: 1. compare the achievement of writing English vocabulary before and after using random boxes and practicing reading and writing words together with the use of the Baamboozle game 2. To study the satisfaction of Grade 2 students A private school in Surat Thani towards English vocabulary writing using random boxes, reading and writing vocabulary practice, and the use of Baamboozle online games. Purposive Selection research tools include 1. lesson plans 2. vocabulary 3. spelling exercises and 4. Achievement tests and student satisfaction questionnaires quality of instrument . The mean of suitability of the learning management plan is very good. IOC value, Difficulty and Discrimination of achievement test in the range of 0.67 – 1.00 and IOC value of satisfaction measurement in the range of 0.67 – 1.00, and Statical for analysis are Mean, Standard deviation, and t – test.

The results of the research showed that: 1) students learning achievement before and after classes by learning English vocabulary using random boxes and practicing reading and writing words in conjunction with Baamboozle online games found that post-test academic achievement of Grade 2/1 students had a statistically significant higher average than pre-test achievement of .05 2) The sample students were satisfied with the English vocabulary learning activities using random boxes, writing vocabulary exercises in conjunction with online games. The overall Baamboozle was at the highest level ( $\bar{X} = 4.73$ )

**Keywords:** vocabulary writing development, random boxes, writing practice boxes, online game Baamboozle, achievement

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสำคัญของโลกเพราะถือเป็นภาษานานาชาติ เป็นภาษาที่มนุษย์ใช้ติดต่อกัน และยังเป็นแกนหลักของหลักสูตรการศึกษาทุกระดับตั้งแต่ปฐมวัยไปจนถึงการศึกษาด้านชีวิต ปัจจุบันมีการตั้งเป้าหมายด้านการศึกษาของผู้เรียนขึ้น โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3Rs+8Cs)

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้นประกอบไปด้วยทักษะหลายประการ ทั้งการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน การเขียนเป็นทักษะพื้นฐานภาษาอังกฤษทักษะหนึ่งที่สำคัญต่อการเรียนรู้ ทำให้เกิดการพัฒนาด้านสติปัญญา ความรู้ สามารถเขียนได้ถูกต้องและสื่อความหมายได้ตรงกัน และการฝึกทักษะการเขียนสะกดคำในการเรียนชั้นประถมศึกษาถือว่าสำคัญที่สุดที่จะเอื้อต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นไปเพราะต้องใช้ความรู้ภาษาอังกฤษที่หลากหลายและครอบคลุมเพื่อให้เขียนภาษาอังกฤษออกมาได้อย่างถูกต้อง สละสลวย อ่านแล้วเข้าใจ การเขียนภาษาอังกฤษให้ได้ดี ผู้เรียนต้องพัฒนาทักษะด้านการฟังและการอ่านก่อน จึงมาถึงทักษะการพูดและการเขียน การเขียนภาษาอังกฤษที่ดีต้องประกอบด้วย การสะกดคำศัพท์ การใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ การใช้รูปประโยค การเลือกคำที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง อ่านแล้วได้ใจความ สำหรับจุดเริ่มต้นของทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ คือ การสะกดคำศัพท์ ผู้เรียนต้องท่องศัพท์และฝึกเขียนให้ถูกต้อง จากนั้นต้องแม่นเรื่องไวยากรณ์เพื่อให้เขียนประโยคออกมารวมกับคำศัพท์แล้วเป็นประโยคภาษาอังกฤษที่สื่อสารออกมาได้ดีและสมบูรณ์ การเขียนมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเขียนสะกดคำผิด ความหมายของคำก็จะเปลี่ยนไป ปัจจุบันนักเรียนมีปัญหาในการเขียนสะกด

คำผิดมาก เนื่องจาก นักเรียนเขียนตามคำพูด เขียนตามเสียงอ่าน หรือการเขียนผิดจากการคาดเดาคำ อาจเกิดเพราะนักเรียนสับสนเรื่องของเสียงอ่าน เสียงพูด ขาดทักษะในการเขียนสะกดคำ มีพื้นฐานในการเขียนไม่ถูกต้อง ขาดการใช้สื่อในการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับวัยและระดับชั้น ในการจัดการเรียนรู้ผู้สอนจึงควรนำกิจกรรมที่กระตุ้นความสามารถในการจำศัพท์ของนักเรียนมาประกอบการสอน (อาภรณ์ศิริ พลรักษา, 2561) การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ของนักเรียน ช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ดีและแม่นยำมากขึ้น (เนตรนภิส นุกุลกิจ, 2561) ผู้สอนต้องช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางด้านภาษาให้มากที่สุด เช่น เลือกกิจกรรมเกมให้เหมาะสมกับระดับวัยของผู้เรียนเลือกใช้เกมที่สนุกสนานมาสอนและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมที่ได้เรียนรู้ การเรียนการสอนโดยใช้เกมในการสรุปบทเรียนทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษสูง อาจเนื่องจากเกมมีความสอดคล้องกับเนื้อหา วิธีการเล่นไม่ยากหรือซับซ้อนมาก นักเรียนยอมรับที่จะเล่นตามกฎหรือกติกาเล่นเกมจึงทำให้นักเรียนมีความมั่นใจและความสนใจในการร่วมกิจกรรม กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเรียนไม่เบื่อหน่าย มีความสนุกกับการเล่นเกมและนักเรียนได้มีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ก่อให้เกิดพัฒนาทักษะทางภาษา

การทำวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้แนวคิดจากงานวิจัยดังต่อไปนี้ อาภรณ์ศิริ พลรักษา (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชิงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาค่าประสิทธิผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้เกม 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม 3) ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนชุมชนเชิงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 21 คนซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ แบบทดสอบความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples) ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ .05 3)นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนทันทีสูงกว่าหลังเรียนผ่านไป 14 วันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ต่อมา ณัฐฐา ศิวมา (2563) ได้วิจัยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อ 1) ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 3) เจตคติของผู้เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) การเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์สามารถพัฒนาความสามารถในการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2) นักศึกษาที่เรียนโดยวิธีการสอนแบบเกมร่วมกับกิจกรรมกลุ่มย่อยมีคะแนนสอบเฉลี่ยมากกว่ากลุ่มที่เรียนโดยวิธีบรรยายเพียงอย่างเดียวในทุกหัวข้ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักศึกษาที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีระดับนัยสำคัญที่ระดับ .05 3) เจตคติต่อการเรียนรู้ผ่านเกมสูงกว่ากับการเรียนการสอนรูปแบบปกติอย่างมีระดับนัยสำคัญที่ระดับ .05

ด้วยเหตุผลและความสำคัญที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนจากปัญหาที่ผู้วิจัยพบจากประสบการณ์การสอนวิชาภาษาอังกฤษในชั้นเรียน รวมทั้งจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษา



การพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสุ่มฝึกการเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle เนื่องจากเกมออนไลน์นี้ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานจากการที่ได้ร่วมเล่นเกม มีภาพประกอบสีสันสดใส มีการสุ่มผลคะแนนหลังจากที่ตอบคำถามได้ ทำให้เกิดความเข้าใจและกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน กล่าวตอบคำถาม และสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยเรื่อง Food ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน และผู้วิจัยคาดหวังว่าผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องการเขียนคำศัพท์ และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้การพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสุ่มฝึกการเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle เรื่อง Food

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังโดยใช้กล่องสุ่มฝึกเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกม Baamboozle
- (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสุ่มฝึกเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกม Baamboozle

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1.1. การจัดการเรียนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนมีคะแนนทดสอบคำศัพท์หลังเรียน โดยการใช้เกมสูงกว่าคะแนนการทดสอบหลังการเรียนโดยไม่ใช้เกมการศึกษาและนักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้งานของเกมในระดับมากที่สุด การใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนสามารถจัดกิจกรรมการสอนได้หลากหลาย ใช้สื่อที่ทันสมัย ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนาน ทำให้เด็กไม่เบื่อในการเรียน เกมทักษะทางภาษาเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ การเรียนในรูปแบบกระบวนการกลุ่ม เรียนรู้ตามหลักธรรมชาติของผู้เรียน อีกทั้งสอดคล้องกับทฤษฎีปรัชญาคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ที่เชื่อว่าความรู้ถูกสร้างขึ้นจากบุคคลแต่ละคนโดยผ่านปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งอาศัยองค์ประกอบ 3 ส่วนได้แก่ ความรู้เดิม ความรู้ใหม่ และกระบวนการด้านสติปัญญา (Cognitive Structure) สร้างองค์ความรู้ทำความเข้าใจกับประสบการณ์ที่กระทำอยู่นำมาประยุกต์กับความรู้เดิมและตรงกับแนวคิดของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ซึ่งเป็นต้นคิดเรื่องของ “การเรียนรู้โดยการกระทำ” หรือ “Learning by Doing” (Dewey, 1963: 21) อันเป็นแนวคิดที่แพร่หลาย (ขจิตรัตน์ สูงกลาง, 2562)

#### 3.1.2. ความหมาย

Hmong (2565) กล่าวว่า เกมมีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันทำให้เกิดประโยชน์ที่มากมายเพิ่มขึ้น

IGI Global (2561) กล่าวว่า เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่เล่นผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มักจะเล่นผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า อินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์มีตั้งแต่เกมแบบข้อความธรรมดาไปจนถึงเกมที่มีกราฟิกที่ซับซ้อน ที่มีผู้เล่นหลายคนพร้อมๆกัน

ฉันทฐา ผิวมา (2563 : 3) ได้ศึกษาแนวคิดของ ทิศนา แจมมณี (ทิศนา แจมมณี, 2557: 81) พบว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเสนอหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่น

เกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและทำ  
ทฤษฎีการเรียนรู้ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วน  
ร่วมสูง อีกทั้งได้ศึกษาแนวคิดของ Reese (2009, p. 12) พบว่าการใช้เกมเพื่อนำเข้าสู่บทเรียนโดยดำเนินการ 3  
ขั้นตอน คือ 1. ให้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใช้รูปภาพ จับคู่คำศัพท์ หรือ  
แบ่งกลุ่มสลับกันเติมคำที่หายไป 2. ดำเนินการสอน มีการนำรูปภาพ มีการนำเสนอคำศัพท์และอธิบายความหมาย  
ของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียน ขั้นสุดท้าย สรุปโดยการทบทวน เช่น ให้นำภาพติด  
บนกระดานให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ส่งตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้อง หรือเติมคำที่หายไป 3. ฝึกหัด ครูให้  
นักเรียนแต่งประโยค หรือเติมคำที่หายไปของประโยค

### 3.1.3. ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

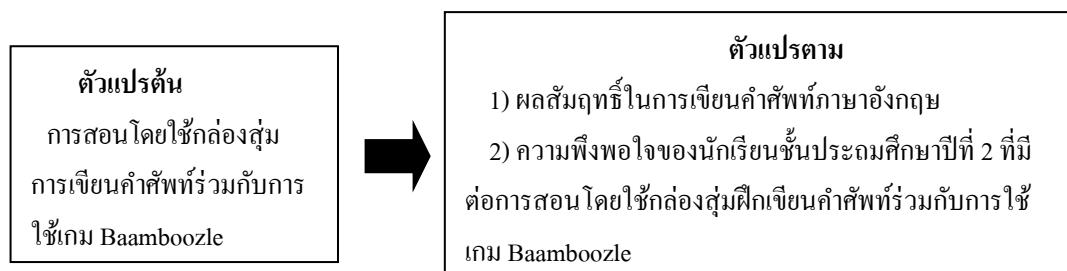
เชลลี Shellie (1995 อ้างถึงใน มัทนา โทบุรินทร์และคณะ, 2565) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็น  
ความรู้สึกสองแบบของมนุษย์คือ ความรู้สึกในทางบวกและความรู้สึกในทางลบ ความรู้สึกในทางบวกเป็น  
ความรู้สึกที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วทำให้ความรู้สึกที่มีระบบ ย้อนกลับและความสุขนี้สามารถทำให้เกิดความสุขหรือ  
ความรู้สึกทางบวกเพิ่มขึ้นได้อีก ดังนั้นจะเห็นได้ว่า ความสุขเป็นความรู้สึกที่สลับซับซ้อนและมีความสุขนี้จะมีผล  
ต่อบุคคลมากกว่าความรู้สึกในทางบวกอื่นๆ ความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกและความสุขมีความสัมพันธ์  
อย่างสลับซับซ้อน และระบบความสัมพันธ์ของความรู้สึกทั้งสามนี้เรียกว่าระบบความพึงพอใจ โดยความพึงพอใจ  
จะเกิดขึ้นเมื่อระบบความพึงพอใจมีความรู้สึกทางบวกมากกว่าความรู้สึกทางลบ

พัฒนา, ยุพิน, จีระศักดิ์ (2563) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาวะทางอารมณ์ของบุคคลเมื่อ  
ได้รับการตอบสนองความต้องการตามความคาดหวัง ซึ่งแสดงออกมาเป็นความชอบหรือความไม่ชอบ  
องค์ประกอบของการเกิดความรู้สึกพึงพอใจ ประกอบด้วย ความพึงพอใจที่เกิดจากการตอบสนองความต้องการของ  
ร่างกาย จิตใจ และการเรียนรู้การประเมินความพึงพอใจเป็นการประเมินความรู้สึก ความคิดและพฤติกรรม  
สามารถประเมินได้ด้วยวิธีการสังเกต การสัมภาษณ์ และการสอบถาม

สามารถสรุปได้ว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกชอบหรือความพึงพอใจของบุคคลที่มีต่อใน  
สิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยความพึงพอใจนี้มีทั้งด้านบวกและด้านลบ เมื่อสิ่งนั้นตอบสนองต่อความต้องการของบุคคลก็จะ  
ทำให้เกิดความรู้สึกชอบและพึงพอใจ และถ้าหากเมื่อใดความต้องการนั้นลดลงหรือสินค้าและบริการนั้นไม่  
ตอบสนองความต้องการแล้วอาจเป็นเหตุให้ความพึงพอใจของบุคคลลดลงได้

จากผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษโดยการใช้อีกกล่องสี่เหลี่ยมฝึกเขียนร่วมกับ  
เกมออนไลน์ พบว่า สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะในการเขียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น และช่วย  
ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังใช้กล่องผู้ฝึกเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกม Baamboozle สูงกว่าก่อนเรียน

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

แบบแผนการวิจัยนี้เป็นแบบการทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Designs) แบบ One Group Pretest-Posttest Design มีการทดสอบก่อนเรียน ต่อมาดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นเวลา 9 ชั่วโมง แล้วทำการทดสอบหลังเรียน

### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 2 ห้องเรียน นักเรียนทั้งสิ้น 62 คน (โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดสุราษฎร์ธานี, 2566)

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 31 คน จำนวน 1 ห้องเรียน โดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) คือห้อง ป. 2/1 จำนวน 31 คน

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องผู้ฝึกเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle เรื่อง Food ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 3 แผน ใช้เวลา 9 ชั่วโมง ซึ่งความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับดีมาก ค่า IOC ค่าความยาก อำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์อยู่ในช่วง 0.67 – 1.00

2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบอัตนัย 30 ข้อ ซึ่งความเหมาะสมของแบบวัดผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับดีมาก ค่า IOC ค่าความยาก อำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์อยู่ในช่วง 0.67 – 1.00

3. แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้การพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องผู้ฝึกเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle เรื่อง Food ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งค่า IOC ของแบบวัดความพึงพอใจอยู่ในช่วง 0.67 – 1.00 อยู่ในระดับดีมาก กำหนด 5 ระดับ คือ

คะแนนเฉลี่ย 4.50 - 5.00	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.50 - 4.49	หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.50 - 3.49	หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 - 2.49	หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย 0.50 - 1.49	หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องผู้ฝึกเขียนคำศัพท์ เรื่อง Food จำนวน 20 ข้อ ไปวัดกับผู้เรียนตรวจและบันทึกคะแนนก่อนเรียน

2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้กล่องสุ่มฝึกการเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle เรื่อง Food กับกลุ่มตัวอย่าง โดยดำเนินตามแผนการจัดการเรียนรู้เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง ภาคทฤษฎี 1 ชั่วโมง ภาคปฏิบัติ 8 ชั่วโมง รวม 9 ชั่วโมง

3. นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสุ่มฝึกเขียนคำศัพท์ เรื่อง Food จำนวน 20 ข้อ ไปวัดกับผู้เรียน ตรวจและบันทึกคะแนนหลังเรียน

4. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียน หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสุ่มฝึกเขียนคำศัพท์ เรื่อง Food

5. นำข้อมูลที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปทำการวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อสรุปผลการวิจัย

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กล่องสุ่มฝึกการเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle เรื่อง Food จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสถิติ t-test

2. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้การพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสุ่มฝึกการเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle เรื่อง Food ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### 5. ผลการวิจัย

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียน โดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสุ่มฝึกอ่านและการเขียนคำศัพท์ร่วมกับเกมออนไลน์ Baamboozle พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 1 ศึกษาเปรียบเทียบทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสุ่มฝึกเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle เรื่อง Food ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

การเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสุ่มฝึกเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle เรื่อง Food	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	T	Sig. (P-value)
ก่อนการจัดการเรียนรู้	31	30	11.84	2.24	18.11**	0.00
หลังการจัดการเรียนรู้	31	30	24.81	2.92		

จากตารางที่ 1 พบว่า ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสุ่มฝึกเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle เรื่อง Food ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.84 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.24 ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสุ่มฝึกเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle เรื่อง

Food ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 24.81 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.92 เมื่อตรวจสอบพบว่าทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสี่เหลี่ยมเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle เรื่อง Food ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสี่เหลี่ยมเขียนคำศัพท์ร่วมกับเกมออนไลน์ Baamboozle ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสี่เหลี่ยมเขียนคำศัพท์ร่วมกับเกมออนไลน์ Baamboozle ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  =4.73, SD=0.48)

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสี่เหลี่ยมเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle เรื่อง Food ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ประเด็นความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านครูผู้สอน	4.75	0.83	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	4.72	0.89	มากที่สุด
ด้านเนื้อหา	4.70	0.90	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล	4.77	0.91	มากที่สุด
รวม	4.73	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสี่เหลี่ยมเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle เรื่อง Food ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในระดับ มากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.73) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด คือ ด้านครูผู้สอน ( $\bar{X}$   $\bar{X}$ = 4.75) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ( $\bar{X}$  = 4.72) ด้านเนื้อหา ( $\bar{X}$  = 4.70) และด้านการวัดและประเมินผล ( $\bar{X}$  = 4.77)

## 6. อภิปรายผล

1. คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนภาษาอังกฤษ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 น่าจะเป็นเพราะว่าการสอนโดยใช้กล่องสี่เหลี่ยมเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนมากกว่าการสอนแบบบรรยายอย่างเดียวโดยผู้สอนให้นักเรียนได้ลงมือทำการสุ่มเลือกคำศัพท์ด้วยตนเอง รู้จักคิดวิเคราะห์ หากคำศัพท์จากการสุ่มคำศัพท์ในกล่องสี่เหลี่ยม สามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้และมีการใช้สื่อเกมมาเป็นตัวช่วยในการกระตุ้น และการเร้าความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของขวัญพัฒน์ เอกนราจิรารัตน์และคณะ (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมจากการเรียนด้วยเกมสอนคำศัพท์ และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมสอนคำศัพท์ มีผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนโดยใช้เกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ

สอดคล้องกับงานวิจัยของอาภรณ์ศิริ พลรักษา (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชิงใหม่พัฒนา มี ประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ .05

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเขียนโดยใช้กล่องสี่เหลี่ยมเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.73$ , S.D.=0.48) น่าจะเป็นเพราะนักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองและเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายโดยการใช้กล่องสี่เหลี่ยมเขียนคำศัพท์ อีกทั้งยังได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน และครูผู้สอนในขณะที่ทำกิจกรรมการเรียนการสอน ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยสุชาดา อินทะผิว (2562) การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคว โรงเรียนบ้านปากยางและโรงเรียนบ้านห้วยด้ายตำบลน้ำแคว อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 และ 2. นักเรียนมีความรู้สึกชอบ ในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนใน ระดับขอบมากทุกเกมจากผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยต่างๆ จะพบว่า การจดจำคำศัพท์โดยใช้รูปแบบการสอน โดยใช้ เน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษาทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีและคงทน เนื่องจากมีการสอนที่มี ขั้นตอน ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนร่วมไปถึงการนำเกมต่างๆ เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ทำให้ ผู้เรียนไม่รู้เบื่อหรือเครียดกับการเรียนภาษาอังกฤษเพราะเกม ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในระหว่างเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเปิดใจในการที่จะเรียนและจดจำคำศัพท์ได้ดี

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

(1) การเลือกเกม ผู้สอนควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ เวลา ความ สนใจและความสามารถของผู้เรียน

(2) การจัดการเรียนรู้ ผู้สอนต้องมีความสนใจและความรู้เกี่ยวกับการใช้เกมในการกระตุ้นการเรียน และต้องเข้าใจวิธีการเล่นเกมต่างๆ

(3) ก่อนการเล่นเกมน ผู้สอนต้องแจ้งกฎ กติกา ให้ผู้เรียนทราบก่อน และหลังเล่นเกม ผู้สอนควร อภิปรายหลังการเล่นเกมนและสรุปเนื้อหา

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรสร้างชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ

(2) ควรนำแนวคิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยการใช้กล่องสี่เหลี่ยมไปทดลองใช้กับกลุ่ม ตัวอย่างในระดับชั้นอื่นๆ

## 8. กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยการพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กล่องสี่เหลี่ยมเขียนคำศัพท์ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ Baamboozle เรื่อง Food ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีจากความกรุณาของท่าน ดร.กัจจา บานชื่น มหาวิทยาลัยตาปี ที่กรุณาให้คำแนะนำและเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือวิจัยในการ วิจัยครั้งนี้ ได้สละเวลาในการให้คำปรึกษา แนะนำวิธีการแก้ปัญหา ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องและข้อเสนอแนะต่างๆ

ของงานวิจัยมีคุณภาพเหมาะสมสำหรับนำไปใช้ในการสอนและขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่สละเวลาในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือของงานวิจัย ผู้อำนวยการ รวมถึงนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ให้ความร่วมมือแก่ผู้วิจัยในการเก็บรวบรวมข้อมูล ส่งผลให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามเป้าหมายอย่างสมบูรณ์

## 9. เอกสารอ้างอิง

- ขจิตรัตน์ ตุงกลาง. (2562). การใช้เกมเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วิมลนาโค อำเภอเมืองเลย จังหวัดเลย. วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์, 5(2): 3-4.
- ขวัญพัฒน์ เอกนราจิรารัตน์. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- ณัฐฐา พิวัฒมา. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, 5(2) : 1-15.
- เนตรนภิศ นุกุลกิจและคณะ. (2561). การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี อำเภอเมือง จังหวัดปราจีนบุรี.
- พัฒนา พรหมณีและคณะ. (2563). แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจงาน. วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.). 1(26), 59-65
- มัทนา โทปรินทร์. (2565). ศึกษาความพึงพอใจและความต้องการของนิสิตที่มีต่อหลักสูตร ศศ.บ.สารสนเทศศึกษา. คณะมนุษยศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุชาดา อินทะพิว. (2562). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปากยาง และโรงเรียนบ้านห้วยด้าย จังหวัดเลย. วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์, 5(2), 49-60.
- อาภรณ์ศิริ พลรักษา. (2561). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- Hmong. (2566). ทฤษฎีเกม. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: [https://hmong.in.th/wiki/Theory\\_of\\_games](https://hmong.in.th/wiki/Theory_of_games). (2566, 5 มิถุนายน).
- IGI Global (2021), "What Is Online Game?", retrieved 7 July 2023, from <https://www.igi-global.com/dictionary/online-games/20978>

**การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ทักษะการเขียนและ การอ่านโน้ตดนตรีสากล  
โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของมอนเต  
ซอริกับการสอนแบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

**A Comparison of Learning Achievements in Writing and Reading Skills in  
International Music Notation by Using the Learning Management Method Based  
on the Concept of Zoltan Kodaly Together with the Montessori Concept and  
Normal Teaching for the First Year Highschool Students**

ศศิธร ปานเพชร

มหาวิทยาลัยตาปี

E-mail: Sasithorn6416@gmail.com

สุดารัตน์ ช่างคิด

มหาวิทยาลัยตาปี

E-mail: dowdow123123@gmail.com

กิจจา บานชื่น

มหาวิทยาลัยตาปี

E-mail: kijjabanchuen57@gmail.com

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย (1) เพื่อออกแบบการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดของโซลตาล โคคายร่วมกับมอนเตซอริ (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาคทฤษฎี ทักษะการเขียน และการอ่านโน้ตดนตรีสากลของนักเรียนที่สอนโดยใช้การสอนตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับมอนเตซอริกับการสอนแบบปกติ และมีการแบ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุราษฎร์ธานี ๑ (คอนสัคผดุงวิทย์) ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 60 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่ายมาจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่ม ละ 30 คน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาดนตรีแบบปกติ และแผนการจัดการเรียนรู้วิชาดนตรีตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับมอนเตซอริ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรูปแบบปรนัย ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ต้องมีค่าระหว่าง .20 ถึง .80 และค่าความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์ .70 ขึ้นไป สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละค่าเฉลี่ย การทดสอบค่าที (Dependent t-test และ Independent t-test) ผลการวิจัยพบว่า

1. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียน และการอ่านโน้ตดนตรีสากลโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอริกับการสอนแบบปกติ มีจำนวน 5 แผนการจัดการ



เรียนรู้ใช้เวลา 10 ชั่วโมง ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ประวัติและความเป็นมาและวิวัฒนาการของดนตรีสากล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบ และประเภทของดนตรีสากล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ในดนตรีสากล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การปฏิบัติจังหวะ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การอ่าน เขียน และร้องตามโน้ตสากล ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในระดับ มาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.36

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนและ การอ่าน โน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาโคดาจ ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอร์รี่สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้และทักษะการเขียน การอ่าน โน้ตดนตรีสากลตามแนวความคิดของโซลตาโคดาจ ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอร์รี่ สูงกว่าหลังได้รับการจัดการเรียนรู้และทักษะการเขียน การอ่าน โน้ตดนตรีสากลสวิชาดนตรีแบบปกติ อย่างมีนัยทางสถิติที่ .01

**คำสำคัญ:** การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาโคดาจ, การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของมอนเตซอร์รี่, ทักษะการเขียน การอ่าน โน้ตดนตรีสากล

## ABSTRACT

This research aimed to compare learning achievements in writing and reading skills in International Music Notation being taught to students using the Zoltan Kodaly's methodology combined with Montessori concepts and normal teaching based on research hypotheses.

The sample group used in this research was 60 students from the First Year Highschool of Suratthani Provincial Administrative Organization School 1 (Donsak Phadungwit) studying in the first semester of the Academic year 2023 which was obtained by simply randomly highschool students divided into 2 groups of 30 students each.

The tools being used include learning management plan for normal class and a music learning management plan based on the concepts of Zoltan Kodaly and Montessori Concept. The achievement test is a multiple choice type of test. The statistics used for data analysis were the mean percentage from the T-test (Dependent T-test and Independent T-test). This research concludes that;

1. Learning plans for writing and reading skills in International Music Notation using Zoltan Kodaly's learning method combined with Montessori Concepts and normal teaching have a total of 5 lesson plans within 10 hours. The Learning Management consists the following plans; Plan 1 is about the History, Background and Evolution of International Music, Plan 2 refers to the Elements and Types of International Music Learning Unit, Plan 3 tackles about Sign and Symbols in International Music Learning Management, Plan 4 is for the Rhythm Practice Learning, lastly, Plan 5 focuses in Reading, Writing and Singing along with International Notes

The evaluation results of the appropriateness of the learning management plans were at a high level with an average of 3.76 and a standard deviation of 0.36.

2. Comparison of learning achievements between pre-learning and post-learning of students who were being taught the basic writing and reading skills in International Music Notation using the learning management method based on the concept of Zoltan Kodaly together with the concept of Montessori for the First Year Highschool students, was found that achievement after learning, writing and reading in International Music Notation is higher than learning with normal class. Regular reading of music notation for music subject with statistical significance at .01.

**Keywords:** Zoltan Kodaly based learning management, Montessori based learning management, Writing and Reading Skills, International Music Notation.

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ดนตรีเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ที่อยู่ควบคู่กับมนุษย์เสมอมา ได้รับการพัฒนาให้มีความไพเราะความสลับซับซ้อนไปตามจินตนาการและแรงบันดาลใจของผู้ประพันธ์เพลง นอกจากนี้มนุษย์ยังพยายามขยายข้อจำกัดของเครื่องดนตรีให้สามารถบรรเลงได้กว้างขวาง และมีเทคนิคการบรรเลงที่พิสดารอันแสดงศักยภาพขั้นสูงของมนุษย์ วิชาดนตรียังร่วมไปถึงวิชาทฤษฎีดนตรี ซึ่งนักแต่งเพลง นักดนตรี ครูดนตรีและผู้เรียนดนตรีทุกคนต้องผ่านการศึกษาทฤษฎีดนตรีเบื้องต้น วิชาปฏิบัติ วิชาการประพันธ์เพลง ฯลฯ ทั้งนี้เพื่อสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปพัฒนาต่อยอดในแขนงต่าง ๆ ตามความสามารถและความถนัด และวิธีการหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจ และซาบซึ้งต่อการเรียนดนตรีได้ดี (ประพันธ์ศักดิ์ พุ่มอินทร์, 2557) องค์ประกอบของดนตรีโดยรวมขององค์ประกอบของดนตรีที่สำคัญประกอบไปด้วยปัจจัยเหล่านี้ คือ เสียงดนตรี (Tone) ทำนอง (Melody) จังหวะ (Rhythm) การประสานเสียง หรือเสียงประสาน (Harmony) และรูปแบบการประพันธ์เพลง (Form) ดนตรีมีส่วนร่วมในการพัฒนาทางด้าน ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม นอกจากนี้ยังมีส่วนเสริมสร้างสมาธิ ความจำ ไหวพริบปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์อื่น ๆ

แนวคิดทฤษฎีการสอนดนตรีของ โซลตาล โคดัล (Zoltan Kodaly, 1882-1967) มีหลักการสอนดนตรีด้วยการจัดการลำดับเนื้อหาและกิจกรรมดนตรีให้สอดคล้องกับการพัฒนาการของเด็ก โดยมีขั้นตอนจากง่ายไปหายาก เน้นการสอนร้องเพลงเป็นหลัก การร้องเพลงเป็นการใช้เสียงที่มีอยู่ตามธรรมชาติซึ่งเด็กคุ้นเคยอยู่แล้ว ฝึกควบคุมการอ่านโน้ตจนสามารถอ่านและเขียนโน้ตดนตรีได้

แนวคิดทฤษฎีการสอนดนตรีแบบมอนเตซอริ เกิดขึ้นโดย แพทย์หญิงมาเรีย มอนเตซอริ (Maria Montessori) ประยุกต์วิธีการสอนนี้มาใช้ในเด็กเล็กปกติ โดยวิเคราะห์วิธีการเรียนรู้ของเด็ก ผ่านกระบวนการสอนดนตรีของมอนเตซอริ จะเริ่มจากจังหวะแล้วค่อยตามด้วยการอ่านและการเขียนตัวโน้ต ซึ่งในกระบวนการเรียนรู้ของมอนเตซอริที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนดนตรีแก่เด็ก มี 3 ส่วน คือ (1) การเลียนแบบ (Imitation) โดยมีครูเป็นต้นแบบของเด็ก (2) การจัดจำ (Reorganization) โดยสามารถจดจำและแยกแยะความแตกต่างของเสียงที่ฟังได้ และ (3) ความแม่นยำในเสียง (Intonation) สามารถเปล่งเสียงร้องอย่างถูกต้องเป็นการทดสอบขั้นสุดท้าย

การจัดการเรียนรู้แบบปกติเป็นการจัดการเรียนการสอน โดยครูเป็นผู้เตรียมเนื้อหาจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เน้นการถ่ายทอดความรู้แบบบรรยาย และใช้สื่อประกอบการสอนเป็นใหญ่ มีลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคล้ายกับวิธีการสอนตามแบบแผนคู่มือวิชาดนตรี ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนดังนี้ 1) ขั้นตอนการนำเข้าสู่บทเรียน การทบทวนความรู้เดิม แจกจุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาใหม่ตามแบบแผนคู่มือการ

สอน 2) ชั้นสอนหรือขั้นกิจกรรมการเรียนการสอน ประกอบด้วยเนื้อหาการเรียนให้ผู้เรียนทราบโดยการใช้วิธีการ เช่น การอธิบายหรือการบรรยายเนื้อหา การอภิปรายเนื้อหา การสนทนา การซักถาม การทำแบบฝึกหัดจากใบงาน หรือการทำงานกลุ่ม ประกอบกับการใช้สื่อการสอนประกอบการเรียนรู้ตามแบบแผนคู่มือครูรายวิชาดนตรี 3) ชั้นสรุปบทเรียน ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียนหลังการเรียนรู้อัน 4) ชั้นวัดผล และประเมินผลเป็นการตรวจสอบเพื่อตรวจสอบวัดผลการประเมิน

จากหลักการและเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาการจัดการเรียนรู้วิชาดนตรีตามแนวความคิดของโซลตาล โคดาช ร่วมกับแนวความคิดของมอนเตซอร์รี่ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและมุ่งมั่นในการพัฒนาทักษะการเขียน และการอ่านโน้ตดนตรีสากล และสามารถนำทักษะที่เกิดขึ้นไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ กับตนเอง สังคม อีกทั้งยังสร้างความสุนทรีย์ภาพ และเพื่อปลูกฝังความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นในสังคมได้

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อออกแบบการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดของ โซลตาลโคดาชร่วมกับมอนเตซอร์รี่
- (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาควิชาดนตรี ทักษะการเขียนและ การอ่านโน้ตดนตรีสากลของนักเรียนที่สอนโดยใช้การสอนตามแนวคิดของ โซลตาล โคดาช ร่วมกับมอนเตซอร์รี่กับการสอนแบบปกติ

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สาระสำคัญกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มที่ช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรีย์ภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพ ชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนานักเรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ

การจัดการเรียนรู้ของ โซลตาล โคดาช (Zoltan Kodaly) สอนดนตรีโดยการจัดลำดับเนื้อหาและกิจกรรมดนตรีให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก โดยมีขั้นตอนจากง่ายไปยากเน้นการสอนร้องเพลงเป็นหลักการร้องเพลงเป็นการใช้เสียงที่มีอยู่แล้วตามธรรมชาติซึ่งเด็กคุ้นเคยอยู่แล้ว ฝึกควบคุมกับการอ่านโน้ตจนสามารถอ่านและเขียนโน้ตดนตรีได้ โคดาชมีความคิดว่า ดนตรีสำหรับเด็กมีความสำคัญ และการพัฒนาด้านภาษาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสามารถฝึกสอดประสานทางดนตรี นักเรียนได้ทั้งเรื่องจังหวะ ระดับเสียง ทำนอง และการประสานเสียง การสอนดนตรีของโคดาช ได้ เป็น 5 ชั้น คือ ชั้นที่ 1 ชั้นฟังและร้องโน้ต ชั้นที่ 2 ชั้นใช้สัญญาณมือแทนระดับเสียง ชั้นที่ 3 ชั้นใช้สัญลักษณ์แทนจังหวะ ชั้นที่ 4 ชั้นการอ่านและร้องโน้ต และชั้นที่ 5 ชั้นบรรเลงดนตรี ซึ่งสอดคล้องกับ ผกาพรรณ แสงพรหม (2562, น.15) กล่าวไว้ว่า โซลตาล โคดาช (Zoltan Kodaly, 1882-1967) โคดาช เป็นผู้ประพันธ์เพลงคนสำคัญของฮังการี ซึ่งมีหลักการสอนโดยการจัดลำดับเนื้อหาและกิจกรรมดนตรีให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก โดยมีขั้นตอนจากง่ายไปยากเน้นการสอนร้องเพลง เป็นหลักการร้องเพลงเป็นการใช้เสียงที่มีอยู่แล้วตามธรรมชาติซึ่งเด็กคุ้นเคยอยู่แล้ว ฝึกควบคุมกับการอ่านโน้ต สามารถอ่านและเขียนโน้ตดนตรีได้

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของมอนเตซอร์รี่เป็นการใช้กระบวนการเรียนรู้ของมอนเตซอร์รี่ที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนดนตรีแก่เด็ก มี 3 ส่วน คือ (1) การเลียนแบบ (Imitation) โดยมีครูเป็นต้นแบบของเด็ก (2) การจัดจำ (Reorganization) โดยสามารถจดจำและแยกแยะความแตกต่างของเสียงที่ฟังได้ และ (3) ความแม่นยำใน

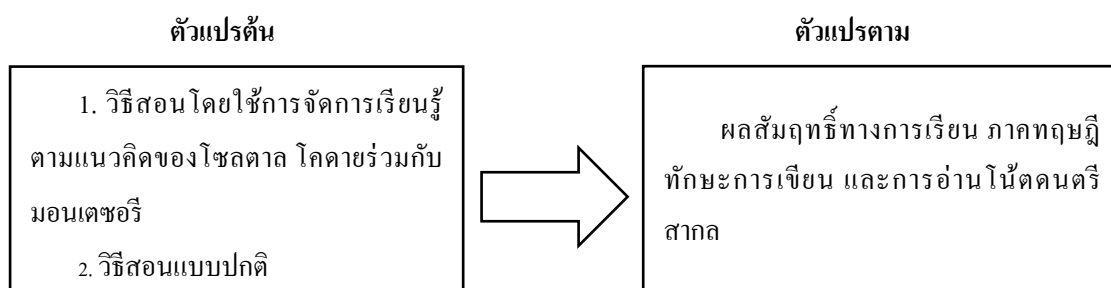
เสียง (Intonation) สามารถเปล่งเสียงร้องอย่างถูกต้องเป็นการทดสอบขั้นสุดท้ายว่า เด็กมีความเข้าใจและความสามารถปฏิบัติดนตรีได้ ซึ่งสอดคล้องกับ เมธาวิ นิยมสุข (2562, น.14-15) กล่าวว่า วิชา การสอนดนตรีแบบมอนเตซอริ (Montessori) แพทย์หญิงมาเรีย มอนเตซอริ ผู้วางแนวทางวิธีการสอนดนตรีแบบมอนเตซอริ ได้ศึกษาและอาศัยของหลักการของนายแพทย์เอ็ดเวิร์ด เซอแกง (Edward Seguin) การเขียนและการอ่านโน้ตดนตรี ให้เด็กได้ฝึกโสตประสาทสังเกตความสูงต่ำของเสียง ขึ้นตอนต่อมาก็แทนด้วยโน้ตด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ และขั้นสุดท้ายจึงแนะนำให้เด็กรู้ความหมายการเขียนและการอ่าน โน้ตดนตรีให้เด็กได้ฝึกโสตประสาทสังเกตความสูงต่ำของเสียง ขึ้นตอนต่อมาก็แทนด้วยตัวโน้ตด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ และขั้นตอนสุดท้ายจึงแนะนำให้เด็กรู้ความหมายของโน้ต การแนะนำดนตรีให้เด็กของ “มอนเตซอริ” จะเริ่มจากจังหวะความสอดคล้องต้องมาก่อนการเรียนการอ่านและการเขียนตัวโน้ตกระบวนการของการเรียนรู้ของมอนเตซอริที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอนดนตรีแก่เด็กมี 3 ขั้นตอน (1) การเลียนแบบ (Imitation) (2) การจดจำการ (Recognition) (3) การเปล่งเสียงร้อง (Intonation)

แนวคิดทฤษฎีการสอนดนตรีของ โซลตาล โคคาย และมอนเตซอริ จัดการเรียนการสอนดนตรี โดยการเริ่มต้นจากลำดับเนื้อหาและกิจกรรมดนตรีให้สอดคล้องกับการพัฒนาการของเด็ก โดยมีขั้นตอนจากง่ายไปหายาก แนวคิดของมอนเตซอริ มีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ มี 3 ส่วน คือ (1) การเลียนแบบ (Imitation) โดยมีครูเป็นต้นแบบของเด็ก (2) การจดจำ (Reorganization) โดยสามารถจดจำและแยกแยะความแตกต่างของเสียงที่ฟังได้ และ (3) ความแม่นยำในเสียง (Intonation) เน้นการสัมผัสและลงมือทำ

การจัดการเรียนรู้แบบปกติ หมายถึง การจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้โดยครูเป็นผู้เตรียม การศึกษาหาความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่จะสอนจากตำรา แบบเรียนหรือ หนังสืออ้างอิงต่าง ๆ แล้วรวบรวม เรื่องราวทั้งหมดมาถ่ายทอดให้นักเรียน โดย การบรรยาย การบอก การใช้สื่อประกอบการสอน ซึ่งครูและ นักเรียน จะร่วมกันซักถาม ตลอดจนช่วยกันสรุปเนื้อเรื่อง ตลอดจนสิ่งที่ได้จากการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงความสามารถในการปฏิบัติที่แสดงให้เห็นถึงความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหา หรือข้อมูลความรู้ที่กำหนดไว้และบ่งบอกถึงสมรรถภาพทางสติปัญญา และทักษะกระบวนการที่สามารถ ตรวจสอบได้โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎี ทักษะการเขียนและ การอ่าน โน้ตดนตรีสากลตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับมอนเตซอริหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าการสอนแบบปกติ

#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

##### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ประเภทกึ่งทดลอง (True experimental Research) เนื่องจากการออกแบบการทดลองแบบสุ่มอย่างสมบูรณ์ ทั้งการสุ่มตัวอย่างจากประชากรและการสุ่มตัวอย่างเข้าสู่กลุ่มการทดลอง (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2543, น.93-94) รูปแบบการวิจัยโดยใช้กลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง แบบ Two group pretest-posttest Design

ตารางที่ 1 รูปแบบการวิจัยโดยใช้กลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง แบบ Two group pretest-posttest Design

กลุ่ม	สอบก่อนเรียน	ดำเนินการ	สอบหลังเรียน
RE	T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>
RC	T <sub>1</sub>	Y	T <sub>2</sub>

##### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ของโรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุราษฎร์ธานี ๑ (ดอนสักผดุงวิทย์) สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 6 ห้องเรียน จำนวน 240 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ของโรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุราษฎร์ธานี ๑ (ดอนสักผดุงวิทย์) สังกัด องค์การบริหารส่วนจังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 2 ห้องเรียน ๆ ละ 1 กลุ่ม ๆ ละ 30 คน รวม 60 คน สุ่มตัวอย่างแบบขกกลุ่ม (Cluster Sampling) จากประชากร เลือกโดยวิธีการจับฉลาก มีกลุ่มควบคุมไว้ทำการเปรียบเทียบและสุ่มตัวอย่างสู่กลุ่มการทดลอง (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2543, น.93)

##### 4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (1) แผนการจัดการเรียนรู้วิธีสอน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคดาयर่วมกับมอนเตซอร์ (2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีสอนแบบปกติ (3) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ต้องมีค่าระหว่าง .20 ถึง .80 และค่าความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์ .70 ขึ้นไป

##### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่สร้างขึ้นไว้ใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 2 ห้องเรียน โดยมีวิธีการดำเนินการดังนี้

(1) ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้วิธีสอน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคดาयर่วมกับมอนเตซอร์ กับนักเรียน ที่เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน และนำแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ไปทดลองกับนักเรียน ที่เป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 30 คน

(2) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เปรียบเทียบระหว่างการสอนวิธีสอน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคดาयर่วมกับมอนเตซอร์กับการสอนแบบปกติ โดยแสดงการเปรียบเทียบ

##### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

(1) การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้วิธีสอน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคดาयर่วมกับมอนเตซอร์

(2) การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

(3) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีแบบปกติ โดยใช้สถิติทดสอบ t-test (Dependent)

(4) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนและการอ่านโน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอริ โดยใช้สถิติทดสอบ t-test (Dependent)

(5) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ระหว่างวิธีสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคคายร่วมกับมอนเตซอริกับวิธีการสอนแบบปกติ โดยใช้สถิติทดสอบ t-test (Independent)

## 5. ผลการวิจัย

ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ทักษะการเขียนและ การอ่านโน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ โซลตาล โคคายร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอริสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ประวัติและความเป็นมาและวิวัฒนาการ (2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบ และประเภทของดนตรีสากล (3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ในดนตรีสากล (4) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การปฏิบัติจังหวะ และ (5) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การอ่าน เขียน และร้องตามโน้ตสากล

ตารางที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ทักษะการเขียนและ การอ่านโน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอริกับการสอนแบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล		ระดับความเหมาะสม
	$\bar{x}$	o. d.	
แผนการจัดการเรียนรู้ ทักษะการเขียน และ การอ่านโน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอริ	3.76	0.36	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนและ การอ่านโน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอริกับการสอนแบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 3.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.36 อยู่ในระดับเหมาะสมมาก

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ทักษะการเขียนและ การอ่านโน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอริกับการสอนแบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนและ การอ่าน โน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอร์รี่สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คะแนน	N	$\bar{X}$	S. D.	df	t	Sig.
ก่อนได้รับการเรียนรู้	30	9.73	2.02	29	18.93**	.000
หลังได้รับการเรียนรู้	30	18.07	1.36			

\*\*p<.01

จากตารางที่ 3 พบว่า การจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนและ การอ่าน โน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอร์รี่ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนและ การอ่าน โน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คะแนน	N	$\bar{X}$	S. D.	df	t	Sig.
ก่อนได้รับการเรียนรู้	30	8.80	1.90	29	23.54**	.000
หลังได้รับการเรียนรู้	30	14.60	1.22			

\*\*p<.01

จากตารางที่ 4 พบว่า การจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนและ การอ่าน โน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนและ การอ่าน โน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอร์รี่กับการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คะแนน	N	$\bar{X}$	S. D.	df	t	Sig.
ควบคุม	30	14.60	1.22	29	12.64**	.000
ทดลอง	30	18.07	1.36			

\*\*p<.01

จากตารางที่ 5 พบว่า กลุ่มทดลอง คือนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนและ การอ่าน โน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอร์รี่ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ สูงกว่า กลุ่มควบคุม คือนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้

ทักษะการเขียนและ การอ่าน โน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

## 6. อภิปรายผล

จากการศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ทักษะการเขียนและ การอ่าน โน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอร์รีกับการสอนแบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

(1) ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนและ การอ่าน โน้ตดนตรีสากลโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอร์รีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น จากแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอร์รี จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ประวัติและความเป็นมาและวิวัฒนาการของดนตรีสากล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบ และประเภทของดนตรีสากล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ในดนตรีสากล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การปฏิบัติจังหวะ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การอ่าน เขียน และร้องตาม โน้ตสากลผู้วิจัยได้นำความรู้ที่ได้รับ มาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการจัดกิจกรรมโดยการเปิดโอกาสให้นักเรียน ได้มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง จากกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ ปิยะพันธ์ บางแก้ว (2564, น.11-13) อ้างถึงใน ณรุทธ์ สุทธิจิตต์ (2541) กล่าวว่า วิชาทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้วิชาดนตรี การสอนรายวิชาดนตรีไม่ว่าจะเป็นในลักษณะแบบใด ย่อมมีหลักการที่ครูยึดเป็นแนวปฏิบัติ การศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้ย่อมช่วยให้การสอนดนตรีมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพราะครูจะมีความเข้าใจ ในกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน

(2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนและ การอ่าน โน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอร์รี สูงกว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้และทักษะการเขียน การอ่าน โน้ตดนตรีสากลวิชาดนตรีแบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อย่างมีนัยทางสถิติที่ .01 ซึ่งผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานที่ว่าด้วย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎี และทักษะการเขียน การอ่าน โน้ตดนตรีสากลตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับมอนเตซอร์รีหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าการสอนแบบปกติ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกปฏิบัติ ผ่านการใช้สัญลักษณ์ การปรับระดับความยากเป็นลำดับจากง่าย ไปยาก ของเนื้อหาสาระ ทั้งทฤษฎี และการปฏิบัติ นำผลการวิจัยเปรียบเทียบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน และเปรียบเทียบห้องทดลองกับ ห้องเรียนปกติ และนำผลการวิจัยที่สอดคล้องมาใช้ ซึ่งสอดคล้องกับ สิขฉน์เสก ข่านเคิม (2558, น.22-30) อ้างถึงใน ชวิชชัย นาควงษ์ (2543) กล่าวว่า ลักษณะเด่นในการสอนดนตรีของ โคคาย คือการใช้สัญลักษณ์ก่อนเรียนรู้ตัวโน้ตจริงและแนวคิดทฤษฎีการสอนดนตรีที่สำคัญในหลักการของมอนเตซอร์รี เน้นการสัมผัสและลงมือทำโดยให้ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมดนตรีนั้นด้วยตนเองผ่านการเลียนแบบการจดจำจนสามารถทำได้อย่างถูกต้องด้วยตนเอง

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ผลจากการศึกษาในครั้งนี้แสดงให้เห็นได้ว่าการใช้กิจกรรม การจัดการเรียนรู้ ทักษะการเขียนและ การอ่าน โน้ตดนตรีสากล โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของโซลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของ



มอนเตซอร์รี่ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพิ่มขึ้นได้ ดังนั้น ครูผู้สอน หรือครูที่มีส่วนเกี่ยวข้องสามารถนำวิธีการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการพัฒนาทักษะของนักเรียน หรือผู้เรียนด้านการ อ่าน และการเขียนโน้ตดนตรีสากลได้

(2) จากการศึกษาและพัฒนากระบวนการรูปแบบการจัดการเรียนรู้ นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งไม่มีพื้นฐานทางด้านความรู้ทางดนตรีสากลมาก่อน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่เพิ่มขึ้นได้ ดังนั้น ครูผู้สอน หรือผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปพัฒนาและปรับใช้กับนักเรียน หรือผู้เรียนในระดับที่สูงขึ้น หรือผู้ที่มีความรู้พื้นฐานทางด้านดนตรีมาก่อน เพื่อพัฒนาสู่ความเข้าใจ และความเชี่ยวชาญมากยิ่งขึ้น

## 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้วิชาดนตรีตามแนวคิดของ โชลตาล โคคาย ร่วมกับแนวคิดของมอนเตซอร์รี่ นำไปเปรียบเทียบกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่น ๆ หรือพัฒนาร่วมกับแนวคิดอื่น ๆ ที่มากกว่า 2 แนวคิดขึ้นไป เพื่อเพิ่มและพัฒนาศักยภาพในการจัดการเรียนรู้ให้สามารถพัฒนาทักษะแก่นักเรียนในด้านอื่น ๆ ต่อไปได้

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยในครั้งนี้ ดร.กัจจา บานชื่น อย่างสุดซึ่ง ที่เสียสละและทุ่มเทกำลังกายและกำลังใจ ในการถ่ายทอดความรู้ ให้คำปรึกษา แนะนำ และตรวจแก้ไขงานวิจัย

และขอกราบขอบพระคุณคณะผู้บริหาร ครูและ นักเรียนโรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุราษฎร์ธานี ๑ (ดอนสักผดุงวิทย์) ต.ดอนสัก อ.ดอนสัก จ.สุราษฎร์ธานี ที่อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ และให้กำลังใจจนกระทั่งงานวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

## 9. เอกสารอ้างอิง

ปิยะพันธ์ บางแก้ว. (2564). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการขับร้องวิชาดนตรี ระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดซูซูกิ กัลการเรียนรู้แบบปกติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (สารนิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน). มหาลัษยาคใหญ่, สงขลา.

ประพันธ์ศักดิ์ พุ่มอินทร์. (2557). การศึกษาเพื่อสร้างชุดการสอนกีตาร์เบื้องต้น โดยวิธีการของโคคาย. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 16(1), 69 สืบค้นจาก: <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/30526>

ผกาพรรณ แสงพรหม. (2562). ผลการจัดการเรียนรู้การขับร้อง โดยใช้แนวคิดของ โชลตาล โคคาย และชินอิจิ ซูซูกิ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์, อุตรดิตถ์.

เมธาวิ นิยมสุข. (2562). การจัดการเรียนรู้วิชาดนตรีสากลตามแนวคิดของคาล โครชเพื่อพัฒนาทักษะทางดนตรี สำหรับปฐมวัย. วิทยานิพนธ์หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

ศิริชัย กาญจนวาสิ. (2543). ทฤษฎีการประเมิน. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ลิขณันต์เสก ข่านเดิม. (2558). แนวคิดทฤษฎีการสอน. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาลัษยศรีนครินทรวิโรฒ, 19(2), 21-31.

**การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์  
เรื่อง โจทย์ปัญหาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3  
โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed  
The Development of Mathematics Problem Solving Ability about Systems of  
Linear Equations in Two Variables of Mathayomsuksa 3 Students by Using the  
Learning Activity of Problem Solving Processes of SAYED**

**นางสาวปวีณา โอดรัมย์**

**หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา**

**E-mail: paweena.nuna181@gmail.com**

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤเบศ ลาภยิ่งยง**

**อาจารย์ประจำสาขาวิชาคณิตศาสตร์และสถิติ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา**

**E-mail: narubet.l@nrru.ac.th**

**อาจารย์สุภาวดี สุวิธรรมา**

**อาจารย์ประจำสาขาวิชาคณิตศาสตร์และสถิติ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา**

**E-mail: suphawadee.s@nrru.ac.th**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed 2) พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed ตามเกณฑ์ร้อยละ 60

กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินโคน ตำบลโคกมะม่วง อำเภอปะคำ จังหวัดบุรีรัมย์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์เขต 3 จำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียน 23 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive selection) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง โจทย์ปัญหาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 8 แผน และแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบทดสอบแบบอัตนัย จำนวน 8 ข้อ มีค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.32-0.53 ค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.22-0.77 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.79 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการศึกษาพบว่า

1. ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ:** การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ กระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed

## ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) compare the mathematical problem solving ability about systems of linear equations in two variables of Mathayomsuksa 3 students between before and after learning by learning activity by using the problem solving processes of Sayed and 2) development the mathematics problem solving ability about systems linear equations in two variables of Mathayomsuksa 3 students after learning by using the learning activity of problem solving processes of Sayed with the 60 percent of criterion.

The sample of this research were a classroom of the Mathayomsuksa 3 students, of Banhinkhon School, Khokmamuang Sub-district, Pakham District, Buriram Province, in the area No. 3 of Buriram Primary Education Service Area, in the 1<sup>st</sup> semester of the academic year 2023, consisting of the 23 student. The sample were derived by purposive selection approach.

The research instruments were 1) the learning activity plans of the problems about systems of linear equation in two variables of Mathayomsuksa 3 students by using learning activity of problem solving processes of Sayed which consisting of 8 plans , each plan used 1 hour and 2) the instrument for collecting data was the essay test of mathematics problem solving ability about systems of linear equation in two variables which consisting of 8 items. with a difficulty valued between 0.32 - 0.53, discriminant power betaween 0.22 - 0.77and reliability valued was 0.79 The collected data were analyzed by using the percentage, the arithmetic means, the standard deviation and t-test statistics.

The results of the study revealed that:

1. The mathematics problem solving ability about systems of linear equation in two variables of Mathayomsuksa 3 students after learning by using learning activity of problem solving processes of Sayed is higher than before learning with the statistically significant at the .05 level.
2. The mathematics problem solving ability about systems of linear equation in two variables of Mathayomsuksa 3 students after learning by using learning activity of problem solving processes of Sayed is higher than 60 percent criterion with the statistically significant at .05 level.

**Keywords:** Mathematical problem solving, problem solving processes of Sayed

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ในช่วงยุคศตวรรษที่ 21 (ค.ศ. 2001-2100) เป็นยุคไทยแลนด์ 4.0 ที่เน้นการพัฒนาคนและนวัตกรรม โดยมียุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580) ซึ่งเกิดจากความเชื่อมโยงระหว่างยุทธศาสตร์ชาติกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ.2566-2570) (สุคนธ์ ลินธพานนท์, 2560) จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ.2566-2570) ได้มีความพยายามปรับปรุงคุณภาพการศึกษาทุกระดับทั้งการยกระดับมาตรฐานการศึกษา การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีและการพัฒนานวัตกรรมการเรียน รวมถึงการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมที่เป็นแบบอย่างด้านการศึกษา ทำให้สถานศึกษามีความเป็นอิสระควบคู่กับมีความรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้น เป้าหมายหลักคือไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากคณิตศาสตร์ช่วยให้มนุษย์มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แม้ว่าคณิตศาสตร์จะมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อมนุษย์ ในสภาพการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันของโรงเรียนบ้านหิน โคนพบว่ายังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ดังจะเห็นได้จากค่าสถิติผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2563-2565 ของสถาบันทดสอบทางการศึกษา (สทศ.) ระดับโรงเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 22.00, 22.38 และ 20.19 ตามลำดับ ระดับประเทศได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 26.73, 25.46 และ 24.39 ตามลำดับ (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2565) จะเห็นได้ว่าผลคะแนนเฉลี่ยของโรงเรียนทั้งสามปีการศึกษาต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยของระดับประเทศ และเมื่อวิเคราะห์ค่าสถิติสำหรับคะแนน โรงเรียนแยกตามมาตรฐานการเรียนรู้ พบว่ามาตรฐาน ค 1.3 ใช้เงินพจน ์ สมการ และอสมการ อธิบายความสัมพันธ์หรือช่วยแก้ปัญหาที่กำหนดให้ผลการประเมินต่ำที่สุด และกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ได้กำหนดเกณฑ์ให้นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เฉลี่ยร้อยละ 60 แต่จากข้อมูลฝ่ายวัดผลประเมินผล พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563-2565 นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เฉลี่ยร้อยละ 36.23, 34.51 และ 42.72 ตามลำดับ ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 และเมื่อพิจารณาจากเนื้อหา พบว่า เรื่อง โจทย์ปัญหาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ต่ำกว่าเนื้อหาอื่น

การสอนโดยใช้การตั้งปัญหาเป็นวิธีการหนึ่งที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาได้สูงขึ้น ถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน เนื่องจากกิจกรรมการตั้งปัญหาสามารถให้ข้อมูลเชิงลึกที่สำคัญ เกี่ยวกับความเข้าใจของเด็ก ในด้านกระบวนการและแนวคิดทางคณิตศาสตร์ ตลอดจนกระบวนการรับรู้ เจตคติ การแก้ปัญหา อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนได้คิดอย่างอิสระทั้งจากการคิดและคำตอบ สามารถทำให้ผู้เรียนมองเห็นหนทางที่แปลกใหม่ไม่เหมือนใคร ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการคิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหา (Brown & Walter, 1993) นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ จึงส่งผลในเชิงบวกต่อการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนอีกด้วย

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจในกระบวนการจัดการเรียนการสอนของ Sayed ซึ่งเป็นกระบวนการแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ กระบวนการแก้ปัญหของ Sayed เป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยผู้เรียนด้านการแก้ปัญหา ผู้เรียนที่มีทักษะการตั้งปัญหา จะรู้จักโครงสร้างของปัญหาดีขึ้นและการตั้งปัญหายังเป็นเครื่องมือสำหรับพัฒนาและเพิ่มพูนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ Sayed ได้

นำเสนอรายละเอียด 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นทำความเข้าใจปัญหา : นักเรียนศึกษาโจทย์ปัญหา โดยอ่านทำความเข้าใจ โจทย์ปัญหา นักเรียนต้องทำความเข้าใจปัญหาอย่างถี่ถ้วน โดยใช้วิธีต่างๆ เช่น การเขียนภาพ เขียนแผนภูมิ เขียนสาระของปัญหาคำของคําของตนเอง ขั้นที่ 2 ขั้นวางแผนแก้ปัญหา : นักเรียนค้นหาความสัมพันธ์หรือความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลที่กำหนดให้กับสิ่งที่ต้องการหา แล้วนำความสัมพันธ์นั้นมาผสมผสานกับประสบการณ์ในการแก้ปัญหา เพื่อกำหนดแนวทางหรือวางแผนในการแก้ปัญหา และเลือกวิธีในการแก้ปัญหา ขั้นที่ 3 ขั้นดำเนินการตามแผน : นักเรียนลงมือปฏิบัติตามแนวทางหรือแผนที่วางไว้ โดยเริ่มจากความเป็นไปได้ของแผน เพิ่มเติมรายละเอียดต่างๆ ของแผนให้ชัดเจน แล้วลงมือปฏิบัติ จนกระทั่งหาคำตอบได้ตามแผนที่วางไว้ ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบผล : นักเรียนมองย้อนกลับไปยังคำตอบที่ได้มา โดยเริ่มจากการตรวจสอบความถูกต้อง ความสมเหตุสมผลและวิธีในการแก้ปัญหาที่ใช้ แล้วพิจารณาว่ามีคำตอบหรือมีวิธีในการแก้ปัญหาลักษณะอื่นอีกหรือไม่ ขั้นที่ 5 ขั้นตั้งปัญหาที่เกี่ยวข้อง : นักเรียนใช้ปัญหาที่กำหนดให้ในขั้นตอนที่ 1 มาดัดแปลง โดยใช้เทคนิคการตั้งปัญหาใหม่ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาเดิม ดังนี้ 1) การเปลี่ยนค่าของข้อมูลที่กำหนดให้ 2) การเปลี่ยนบริบทในเนื้อหา 3) การเปลี่ยนเงื่อนไขและครูให้นักเรียนแก้ปัญหาใหม่ที่ตั้งขึ้น จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้และวิธีการที่ใช้ในการแก้ปัญหาและการตั้งปัญหา (Sayed, 2000)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาวงคณิตศาสตร์เรื่อง โจทย์ปัญหาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ที่ช่วยให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหาคิด และเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาวงคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed

(2) เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาวงคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed ตามเกณฑ์ร้อยละ 60

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1) การแก้ปัญหาวงคณิตศาสตร์

ชนาทิพย์ สังข์ประเสริฐ (2561) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การประยุกต์สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้การแก้โจทย์ปัญหาวงแนวคิดของโพลยา ร่วมกับเทคนิคการวาดรูปบาร์โมเดลกับการเรียนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการเรียนโดยใช้แก้โจทย์ปัญหาวงแนวคิดของโพลยา ร่วมกับเทคนิคการวาดรูปบาร์โมเดลหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชญาพร ภูทองชัย (2562) การพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา เรื่อง การประยุกต์ของสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เน้นกระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

## 2) การตั้งปัญหาทางคณิตศาสตร์

ปริสา วงศ์คำพระ (2556) ได้ศึกษาผลการใช้รูปแบบการสอนการตั้งปัญหาเสริมด้วยกระบวนการแก้ปัญหาและความสามารถในการเขียนทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหามathematics ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบการตั้งปัญหาเสริมด้วยกระบวนการแก้ปัญหาและการเขียนบันทึกการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ปรางทิพย์ เป็นวงษ์ และ วรินทร์ พูนไพบูลย์พัฒนา (2564) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ 5 แนวทางปฏิบัติในการสอนคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการตั้งปัญหาและแก้ปัญหา เรื่อง ความน่าจะเป็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการตั้งปัญหาและการแก้ปัญหามathematics ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ในแต่ละกระบวนการอยู่ในระดับดีมาก และนักเรียนมีความสามารถในการตั้งปัญหาและแก้ปัญหามathematics ในภาพรวมอยู่ในความซับซ้อนระดับสูง คืออยู่ในระดับ ดีมาก

## 3) กระบวนการแก้ปัญหามathematics ของ Sayed

Sayed (2000) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การตั้งปัญหา โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหามathematics ตามแนวคิดของโพลยา จากนั้นให้นักเรียนตั้งปัญหาที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่แก้มาแล้วมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นทำความเข้าใจปัญหา ขั้นตอนนี้เป็นขั้นเริ่มต้นของการแก้ปัญหามathematics ที่ต้องการให้นักเรียนคิดเกี่ยวกับปัญหา และตัดสินใจว่าจะ ไรคือสิ่งที่ต้องการให้ค้นหาในขั้นตอนนี้ นักเรียนต้องทำความเข้าใจและระบุส่วนที่สำคัญของปัญหา

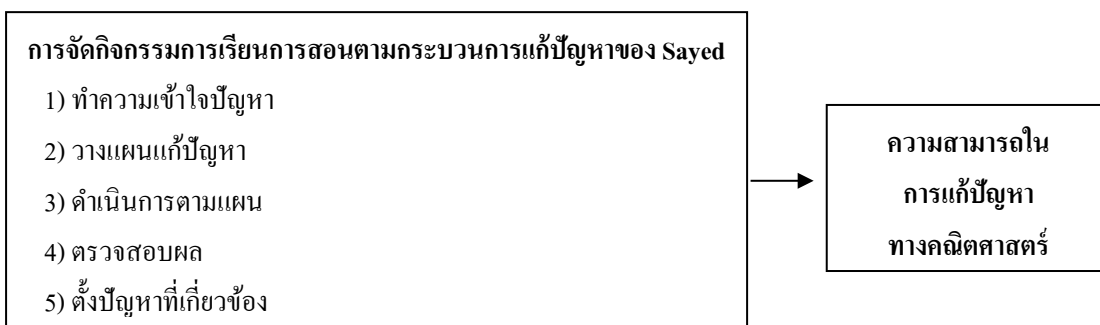
ขั้นที่ 2 ขั้นวางแผนแก้ปัญหามathematics ขั้นตอนนี้ต้องการให้นักเรียนค้นหาความเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลและตัวไม่รู้ค่า แล้วนำความสัมพันธ์นั้นมาผสมผสานกับประสบการณ์ในการแก้ปัญหามathematics เพื่อกำหนดแนวทางหรือแผนในการแก้ปัญหามathematics และทำสัญลักษณ์ที่ง่าย ๆ ที่จะนำมาใช้แก้ปัญหามathematics

ขั้นที่ 3 ขั้นดำเนินการแก้ปัญหามathematics ตามแผนขั้นตอนนี้ ต้องการให้นักเรียนลงมือปฏิบัติตามแนวทางหรือแผนที่วางไว้

ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบผล ขั้นตอนนี้ต้องการให้นักเรียนมองย้อนกลับไปยังคำตอบที่ได้มา โดยเริ่มจากการตรวจสอบความถูกต้อง ความสมเหตุสมผลของคำตอบ และกลวิธีแก้ปัญหามathematics ที่ใช้ แล้วพิจารณาว่ามีคำตอบสำหรับนักเรียนที่คาดเดาคำตอบก่อนลงมือปฏิบัติก็สามารถเปรียบเทียบหรือตรวจสอบความสมเหตุสมผลของคำตอบที่คาดเดา และคำตอบจริงในขั้นตอนนี้ได้

ขั้นที่ 5 ขั้นตั้งปัญหาที่เกี่ยวข้อง คัดแปลงปัญหาที่กำหนดให้เป็นปัญหาใหม่ที่แตกต่างจากปัญหาเดิม การตั้งปัญหาอาจทำได้โดยการเปลี่ยนแปลงค่าของข้อมูลที่กำหนดให้ หรือเปลี่ยนบริบทของปัญหาเดิม

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

1) ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2) ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดแบบแผนการวิจัยก่อนการทดลอง (Pre-Experimental Research) โดยมีรูปแบบทดลอง 1 กลุ่มเปรียบเทียบกับก่อนหลัง (One group pretest posttest design) ดังนี้

$$O_1 \quad \times \quad O_2$$

### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินโคน ตำบลโคกมะม่วง อำเภอปะคำ จังหวัดบุรีรัมย์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินโคน ตำบลโคกมะม่วง อำเภอปะคำ จังหวัดบุรีรัมย์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียนทั้งหมด 23 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive selection)

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง โจทย์ปัญหาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed จำนวน 8 แผน แผนละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 60 นาที และ 2) แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาวทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร เป็นแบบทดสอบแบบอัตนัย จำนวน 8 ข้อ มีค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.32 - 0.53 ค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.22 - 0.77 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.79

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 8 แผน แผนละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 60 นาที และรวมเวลาทดสอบก่อนเรียน 60 นาที ทดสอบหลังเรียน 60 นาที รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง โดยทำการทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนเรียน โดยใช้แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 8 แผน แผนละ 1 คาบ คาบละ 60 นาที รวม 8 คาบ โดยผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเอง หลังการทดลองเสร็จสิ้น ผู้วิจัยทำการทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังเรียน โดยใช้แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับก่อนเรียน

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหา ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed นำคะแนนนักเรียนที่ได้จากการทำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียน เนื่องจากเป็นกรณีที่มีกลุ่มตัวอย่างจำนวนน้อยจึงทำการทดสอบการแจกแจงปกติของผลต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสถิติทดสอบ Shapiro-Wilk test ข้อมูลมีการแจกแจงปกติจึงทดสอบเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติทดสอบทีกรณีประชากรสองกลุ่มไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent sample) ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ระหว่างหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 60 เนื่องจากเป็นกรณีที่มีกลุ่มตัวอย่างจำนวนน้อย จึงทำการทดสอบการแจกแจงปกติของคะแนนหลังเรียนด้วยสถิติทดสอบ Shapiro-Wilk test ข้อมูลมีการแจกแจงปกติ จึงทดสอบเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 60 โดยใช้สถิติทดสอบทีกรณีประชากรกลุ่มเดียว (t-test for one sample)

### 5. ผลการวิจัย

5.1 ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหา ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหา ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p-value
ก่อนเรียน	23	24	2.91	1.67	24.417*	0.000
หลังเรียน	23	24	16.26	3.45		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



จากตารางที่ 1 พบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed คะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย 2.91 หลังเรียนเฉลี่ย 16.26 เปรียบเทียบแล้วพบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.2 ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed ระหว่างหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed ตามเกณฑ์ร้อยละ 60

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	เกณฑ์ร้อยละ 60	$\bar{X}$	S.D.	t	p
หลังเรียน	23	24	14.4	16.26	3.45	2.58*	0.009

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.26 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 60 คะแนนเท่ากับ 14.4 คะแนน พบว่า หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 6. อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed ที่มี 5 ขั้นตอนที่ประกอบไปด้วย ขั้นที่ 1 ขั้นทำความเข้าใจปัญหา ขั้นที่ 2 ขั้นวางแผนแก้ปัญหา ขั้นที่ 3 ขั้นดำเนินการตามแผน ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบผล ขั้นที่ 5 ขั้นตั้งปัญหาที่เกี่ยวข้อง ซึ่งทั้ง 5 ขั้นตอนจะช่วยให้ผู้เรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับโจทย์ปัญหาาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปรได้เป็นอย่างดี ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาเป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้นตามลำดับ กล่าวคือผู้เรียนสามารถตั้งปัญหาเองได้ เขียนสิ่งที่โจทย์ถามและสิ่งที่โจทย์กำหนดให้ได้ครบถ้วน มีการวางแผนการแก้ปัญหาและสามารถแก้ปัญหานั้นได้ คำตอบ จากนั้นนำผลการดำเนินการมาวิเคราะห์และร่วมกันอภิปรายสรุปกับเพื่อนในชั้นเรียน โดยจะทำให้ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง ซึ่งส่งผลให้ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เฉลี่ยในห้องเรียนบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด สอดคล้องกับงานวิจัยของปทุมญา ประกอบบรรการ (2557) ได้ศึกษาการ

ใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad (GSP) ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การตั้งปัญหาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง เศษส่วน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง เศษส่วน จากการใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad (GSP) ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การตั้งปัญหาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed เป็นการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ตั้งปัญหาขึ้นเอง ทำให้นักเรียนได้ใช้ความคิดหลากหลายในการสร้างโจทย์ปัญหา และทำให้นักเรียนจดจำเข้าใจปัญหาดีขึ้นส่งผลให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหาจากโจทย์ที่นักเรียนสร้างขึ้นเองได้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของระพีพัฒน์ แก้วอำ และคณะ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาและการตั้งปัญหาทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 3 แนวคิด คือ การจัดการเรียนรู้แบบเน้นให้รู้คิด การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การระดมสมอง และผลการประเมินความเหมาะสมของกระบวนการจัดการเรียนรู้พบว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาและการตั้งปัญหาทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีความเหมาะสมในระดับมาก

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามกระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed ในระยะแรกค่อนข้างใช้เวลานานเนื่องจากนักเรียนยังไม่คุ้นเคยกับวิธีการเรียน นักเรียนส่วนใหญ่ไม่กล้าที่จะแสดงวิธีการแก้ปัญหาตามประสบการณ์เดิมของนักเรียนที่เคยเรียนมาแล้ว ครูผู้สอนควรสร้างบรรยากาศการเรียนให้ผ่อนคลาย และใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนแสดงความคิดและเสนอขั้นตอนการแก้ปัญหานักเรียน

(2) ควรนำเสนอสถานการณ์โจทย์ปัญหาที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนเจอโจทย์ปัญหาที่หลากหลายเพื่อเป็นแนวทางในการตั้งปัญหาปัญหาที่คุ้นเคยและปัญหาใหม่

(3) ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เมื่อเจอสถานการณ์ปัญหาหรือกำหนดสถานการณ์ปัญหาครูต้องให้เวลานักเรียนในการคิดและได้ทำความเข้าใจจนสามารถปฏิบัติได้ จึงจะทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของ Sayed เกิดประโยชน์และมีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหานักเรียน Sayed ในสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ระดับชั้นอื่นๆ เนื้อหาอื่นๆ

(2) ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหานักเรียน Sayed กับทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์อื่นๆ เช่น ความสามารถในการสื่อสาร การสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ การเชื่อมโยงความรู้ต่างๆ ทางคณิตศาสตร์ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

## 8. กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ ด้วยความกรุณาจากคณาจารย์หลายท่านที่ได้ถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ ให้คำปรึกษา คำแนะนำในด้านวิชาการ รวมทั้งให้ความช่วยเหลือในด้านต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยขอกราบ ขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ไว้ ณ ที่นี้ด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นฤเบศ ลาภอังกะยง ซึ่งเป็น อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์สุภาวดี สุวิธรรมา ผู้ช่วยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้ คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ และตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ แก่ผู้วิจัยตลอดมา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

## 9. เอกสารอ้างอิง

ชญาพร ภูทองชัย. (2562). การพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา เรื่อง การประยุกต์ของสมการเชิงเส้น ตัวแปรเดียว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและ นวัตกรรม*, 6(2), 18-27.

ชนาทิพย์ สังข์ประเสริฐ. (2561). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่องการประยุกต์สมการ เชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชา คณิตศาสตร์ศึกษา. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.*

โรงเรียนบ้านหินโคน. *หลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ฉบับ ปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. นุริรัมย์: เอกสารอัดสำเนา.

ปรางทิพย์ เป็นวงษ์ และ วรินทร์ พูนไพบูลย์พิพัฒน์. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ 5 แนวทางปฏิบัติในการ สอนคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการตั้งปัญหาและแก้ปัญหา เรื่อง ความน่าจะเป็นของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์ศึกษา*, 4(1), 96-106.

ปรีสา วงศ์คำพระ. (2556). *ผลการใช้รูปแบบการสอนการตั้งปัญหาเสริมด้วยกระบวนการแก้ปัญหาและ ความสามารถในการเขียนทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหา บัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี.*

ปุ่นญาภา ประกอบวรการ. (2557). *การใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad (GSP) ประกอบการจัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้การตั้งปัญหา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง เศษส่วน. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์และ เทคโนโลยีการสอน บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.*

ระพีพัฒน์ แก้วอ่ำ และคณะ. (2565). การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการ แก้ปัญหาและการตั้งปัญหาทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 16(1), 117-131.

สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2565). *สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net)*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2566, จาก: [http://www.newoneresult.niets.or.th/AnnouncementWeb /Login.aspx](http://www.newoneresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Login.aspx).

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2560). *ครูยุคใหม่กับการจัดการเรียนรู้ ผู้การศึกษา 4.0*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Brown, S. & Walter, M. (2005). *The 'what-if-not' stratege in action*. In *The art of Problem posing*. 2 nd ed.  
New York : Lawrence Erlbaum.

Sayed, A.E. (2000). *Effectiveness of problem posing strategies on prospective Mathematics teachers' problem solving performance*. Mathematics Education, Sultan Qaboos University. Retrieved from  
<http://math.unipa.it/-grim/AAbuElwan1-6.PDF>.

**การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์ส สำหรับพัฒนา  
ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์**  
**The development of an online metaverse learning platform for enhancing English  
writing skills, following the Hybrid Learning theory, designed for first grade  
elementary school students at Ban Wanghin School in Wang Pong District,  
Phetchabun Province.**

**นันทิตา กระจ่างจันทร์**

**Nanthita Kratayjan**

**E-mail: Nantita.mt2545@gmail.com**

**พัชรินทร์ เพ็ชรรัตน์**

**Patcharin Petcharat**

**E-mail: oohpatcharin5610@gmail.com**

**พุทธรักษา สอนตัน**

**Phuttharaksa Sontan**

**E-mail: phuththraksasontan2@gmail.com**

**รงค์รบ น้อยสกุล**

**Rongrop Noysakun**

**E-mail: Beeverbkk@gmail.com**

### **บทคัดย่อ**

การวิจัยในครั้งนี้ มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์ส สำหรับพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และเปรียบเทียบทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ จำนวน 9 คน ที่เรียนด้วยแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์สตามทฤษฎี Hybrid Learning กลุ่มประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ จำนวน 9 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์ส สำหรับพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ดำเนินการทดสอบประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยนำแหล่งการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ไปทดสอบหาประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่ง กลุ่มเล็ก และ ภาคสนาม ก่อนนำไปใช้จริง ส่วนแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน มีการพัฒนาแบบทดสอบชุดแรกจำนวน 40 ข้อ และนำไปหาค่าความตรงเชิง

เนื้อหา ค่าความยากง่าย อำนาจจำแนก ก่อนตัดเหลือ 20 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลวิจัยพบว่า รูปแบบการสอนโดยใช้แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์ส สำหรับพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ มีขั้นตอน 5 ได้แก่ 1) ครูแนะนำภาพรวมของการจัดการเรียนรู้ และคู่มือการใช้แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์ส 2) ให้นักเรียนเข้าใช้แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์ส และสอบถามคุณครูเมื่อพบปัญหาการใช้งาน 3) ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน หากผู้เรียนคนใดได้คะแนนต่ำกว่า 70% คุณครูจะมีการพูดคุยเพิ่มเติมในประเด็นที่ไม่เข้าใจ 4) ผู้เรียนเข้าเรียนหน่วยที่ 1 - 3 ด้วยตนเองผ่านแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์ส 5) ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน หากผู้เรียนได้คะแนนหน่วยใดน้อยกว่า 70% ให้ผู้เรียนกลับมาเรียนหน่วยนั้น และทดสอบหลังเรียน ซ้ำอีกครั้ง

ผลการเปรียบเทียบทักษะภาษาอังกฤษทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ พบว่ามีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ( $T=2.93$ )

**คำสำคัญ:** เมตาเวิร์ส, ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ, Hybrid Learning

## ABSTRACT

This research is aimed at developing online learning resources Metaverse for improving English writing skills in accordance with the theory of Hybrid Learning for 1st grade and experiment with learning sources. The sample group is students in the first grade at Ban Wang Hin School Wang Pong District, Phetchabun Province 9 people, tools and methods used in research such as online learning Metaverse for improving English writing skills for 1st grade and the pre- and post-test conducted an online learning resource Metaverse for improving English writing skills in accordance with the theory of Hybrid Learning for 1st grade, using a pre and post-experimental research model, By introducing the developed learning resources into the one-to-one performance test, group test and practical test before practical application, a total of 40 tests were developed in the pre-and post-test parts, and the content validity, difficulty value and pre-discrimination ability were reduced to 20, and the data were subjected to frequency statistics, average percentage deviation, standard deviation and t-test.

The research found that the teaching style using online learning Metaverse for improving English skills on English writing skills according to Hybrid Learning theory for this. 1st grade student, Ban Wang Hin School Wang Pong District, Phetchabun Province has 5 steps: 1) Instructor to provide an overview of learning management and online learning resource Metaverse 2) Allows students to access the online learning resource Metaverse and ask teachers when they encounter problems or disruptions. 3) Students take a pre-test. If any student scores below 70%, the teacher will speak and discuss the issues that do not understand. 4) Students enter units 1 - 3 by themselves through online learning sources Metaverse. 5) Students take a post-test. If they have less than 70% score, they will return to that unit and retake the post-test.

The results of the experiment English skills on English writing skills for 1st graders at Ban Wang Hin School Wang Pong District, Phetchabun Province found had a statistically significant comparison result of after learning average scores higher than before learning at 0.05 ( $T=2.93$ ).

**Keywords:** Metaverse, English writing skills, Hybrid learning

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีความจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่หลากหลาย รวมถึงทำความเข้าใจกับวิถีชีวิตของชุมชนอื่น ๆ นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือต่าง ๆ นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ภาษาอังกฤษ เป็นภาษาต่างประเทศที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย เป็นภาษากลางที่ใช้สื่อความหมายไปเกือบทั่วโลก ปัจจุบันมีผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการสื่อสารมากกว่า สองพันล้านคน หรือ 1 ใน 3 ของประชากรของโลก ดังนั้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะต้องส่งเสริมให้ประชากรไทย ได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับที่จะสื่อสารได้ เพื่อเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้และการประกอบอาชีพ (ชัชริย์ บุญนาค, 2561)

จากเหตุผลดังกล่าว กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นสาระการเรียนรู้ ที่คนไทยจำเป็นต้องเรียน โดยจัดวิชาภาษาอังกฤษไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ กำหนดให้เรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) แต่อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย ยังไม่ได้ผลดีเท่าที่ควร โดย ฌรงกรณ์ มโนจันทร์เพ็ญ (2561) ได้กล่าวถึงผลการจัดอันดับทักษะความสามารถด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษ (EF English Proficiency Index) ในปี 2021 พบว่า ประเทศไทยอยู่อันดับที่ 100 จาก 112 ประเทศ อยู่ลำดับรั้งท้ายประเทศในอาเซียน และ จากผลการทดสอบระดับชาติ (O-NET) ในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษในระดับต่ำมากเป็นเวลา 3 ปีติดต่อกัน คือ ปีการศึกษา 2562 - 2564 ด้วยเหตุนี้ ภาษาอังกฤษ จึงเป็นทักษะที่มีความวิกฤต สมควรที่จะต้องพัฒนาอย่างเร่งด่วน โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา มีการพบอุปสรรคจากการพัฒนาทักษะสำคัญทั้ง 4 ฟัง พูด อ่าน เขียน รวมถึงขาดแคลนแหล่งการเรียนรู้ที่เข้าถึงง่าย และ รูปแบบการสอนที่ยืดหยุ่น เหมาะสม เป็นโจทย์ที่นักการศึกษาต้องเร่ง หาทางแก้ไข (วภาวิญญ์ รุจิวิธานันท์กุล, 2564)

การจัดการเรียนการสอนแบบ Hybrid Learning คือ รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน มีการจัดเรียงรูปแบบการสอนหลายรูปแบบเข้าด้วยกัน เช่น การเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยระบบออนไลน์ ร่วมกับการเข้าชั้นเรียน โดยเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) เกิดความยืดหยุ่น สามารถเพิ่มประสิทธิภาพและสัมฤทธิ์ในการเรียนการสอน (Graham, 2012; as cited in Pahe, S., 2012) จึงเหมาะสมเป็นอย่างยิ่ง ที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน วิชาภาษาอังกฤษ เพราะสามารถพัฒนาผู้เรียนที่มีรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ส่งเสริมความพึงพอใจ จึงเป็นแนวทางการจัดการศึกษาที่เหมาะสมกับสังคมยุคปัจจุบัน (ทัศนีย์ ธรพร และคณะ, 2564)

เทคโนโลยี Metaverse เป็นสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้น ผ่านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้ใช้งานได้สัมผัสกันประสบการณ์ที่ใกล้เคียงกับประสบการณ์จริง (รวิน ระวิวงศ์, 2565) ได้ทดลองปฏิสัมพันธ์แบบเสมือนจริงกับคนที่อยู่ห่างไกล ทำให้การเกิดเรียนรู้และมีประสบการณ์ที่ตื่นเต้น สนุกกับการเรียนยิ่งขึ้น (กรกช ชันชญ, 2565) โดยสามารถใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Hybrid Learning) ผ่านอุปกรณ์

คอมพิวเตอร์ในโรงเรียน หรือที่บ้าน สามารถออกแบบการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนที่ดี (Moungsawad, 2021)

โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ ตั้งอยู่ที่หมู่ 13 บ้านวังไทรงาม ต.วังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ เป็นโรงเรียนระดับประถมศึกษา ขนาดกลาง จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้น อนุบาล 2 จนถึงชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โดยผล O-net วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมของโรงเรียนบ้านวังหิน ในปีการศึกษา 2563 อยู่ที่ 34.64 และ ปีการศึกษา 2564 อยู่ที่ 27.69 ซึ่งต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพัฒนาแหล่ง การเรียนรู้และปรับรูปแบบการสอนให้เหมาะสม เพื่อแก้ไขสถานการณ์ดังกล่าว จึงนำมาสู่งานวิจัยเรื่อง การ พัฒนาแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมต้าเวิร์ส สำหรับพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่อง ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมต้าเวิร์ส สำหรับพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่อง ทักษะการ เขียนภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

(2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวัง หิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ ก่อนและหลัง การใช้แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมต้าเวิร์ส ตามทฤษฎี Hybrid Learning

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.1.1 Metaverse

คำว่า Metaverse หรือ จักรวาลเสมือน (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2564) คำว่าเมตาเวิร์ส มาจากคำ สองคำ คือ Meta ออกเสียงว่าเมตา, หรือเมตะ ซึ่งความหมายในภาษาไทย หมายถึง สิ่งที่ยิ่งใหญ่หรืออภิมหา ยิ่งใหญ่ กับคำว่า จักรวาล หรือ universe ซึ่งได้ตัดลดทอนคำหน้าออกเหลือแต่ verse เมื่อผสมกับคำว่า Meta จึง กลายเป็น metaverse หมายความว่า จักรวาลที่ยิ่งใหญ่ หรือยิ่งใหญ่มากกว่าจักรวาล คำว่า Metaverse ปรากฏขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ.2535 ในนวนิยายวิทยาศาสตร์เรื่อง Snow Crash ของ Neal Stephenson (ศิริวิษณุ สิงหาพล, 2564)

การเรียนรู้บนเมต้าเวิร์ส เป็นการเรียนแบบออนไลน์ ที่สามารถโต้ตอบกันผ่านโลกดิจิทัลใน สภาพแวดล้อม 3 มิติ ทำให้การเรียนการสอนเหมือนการเล่นเกม มีศักยภาพในการเชื่อมโยงข้อมูลภายในจาก แหล่งข้อมูลออนไลน์ภายนอก ต้องมีการออกแบบระบบการสอน และออกแบบแต่ละห้องให้เข้ากับวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ จึงจะเกิดประโยชน์สูงสุดของการเป็นแหล่งการเรียนรู้ (กรกช จันทรบุญ, 2565)

#### 3.1.2 Hybrid Learning

Carman (2005) กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบไฮบริด เป็นการบูรณาการการเรียนออนไลน์ผ่าน ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Online Learning) กับการเรียนในห้องเรียนแบบดั้งเดิม (Traditional Classroom) โดยใช้สิ่งอำนวยความสะดวกในอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือ มีการสร้างสภาพแวดล้อมดิจิทัล เพื่อสนับสนุนการจัดการ การเรียนการสอน เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ทั้งแบบออนไลน์ และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ท าย ตอบสนองต่อความต้องการส่วนบุคคล ทำให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของตนเองได้ดียิ่งขึ้น

สอดคล้องกับงานวิจัยของ เรวดี เกษตรเจริญ (2564) ที่กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ของ นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Hybrid Learning โดย

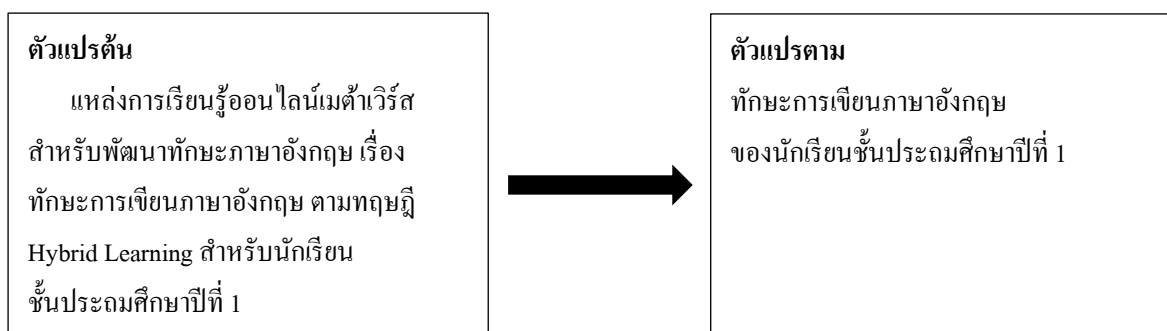


พิจารณาจากการเปรียบเทียบผลคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05 เนื่องจากผู้เรียนสามารถออกแบบรูปแบบการเรียนในระบบออนไลน์ได้ด้วยตนเอง มีแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ที่เหมาะสม และสามารถนำข้อดีขีดมาอภิปรายร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนได้ จึงตอบสนองต่อความต้องการส่วนบุคคลได้เป็นอย่างดี

### 3.1.3 การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ในยุคปัจจุบัน

ศิวาพัชญ์ บำรุงเศรษฐพงษ์ และคณะ (2563) กล่าวว่า ปัจจุบันรูปแบบการเรียนการสอนแบบไฮบริดได้ถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในทุกระดับ สามารถทำให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้และทักษะที่จำเป็นอย่างเต็มศักยภาพ การเรียนการสอนแบบผสมผสานหรือไฮบริด จึงเป็นวิธีการสอนที่เหมาะสมต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาไทยสอดคล้องกับงานวิจัยของ มนต์วิ แก้วผลึก (2566) กล่าวว่า จากการศึกษาผลการพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารในรูปแบบไฮบริดภายใต้สถานการณ์ COVID-19 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน ได้คะแนนเฉลี่ย ความสามารถทางภาษาอังกฤษก่อนจัดการเรียนรู้ 10.65 คะแนน คะแนนเฉลี่ยหลังจากการจัดการเรียนรู้ 14.28 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน และมีคะแนนเพิ่มสัมพัทธ์เท่ากับ 40.94 แสดงว่าความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เมื่อเรียนด้วย แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์ส สำหรับพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่อง ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย ศึกษา 1 กลุ่ม วัดผลการทดลองก่อน+หลัง (One-Group Pretest-Posttest Design)

4.2 ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 21 คน โรงเรียนบ้านวังหิน ต.วังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์

#### 4.3 เครื่องมือวิจัย

1. แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ (Metaverse) สำหรับพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่อง ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์

2. แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ มีการพัฒนาแบบทดสอบชุดแรกจำนวน 40 ข้อ และนำไปหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา ค่าความยากง่าย อำนาจจำแนก ก่อนตัดเหลือ 20 ข้อ

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์ส สำหรับพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ ได้นำกระบวนการ ADDIE MODEL 5 ขั้นตอน (ภาสกร เรื่องรอง, 2558)

2. นำแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์ส สำหรับพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ ให้ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 3 ท่าน ด้านแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ 3 ท่าน ประเมินความเหมาะสมและนำผลการประเมินมาปรับปรุง ซึ่งผลการประเมินระบุให้ แก่ไขคู่มือการใช้งานให้อ่านง่าย จัดวางอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม แก่ไขการวางผังห้องเรียนในแหล่งการเรียนรู้ให้ซับซ้อนน้อยลง แก่ไขคำผิดที่ปรากฏในแหล่งการเรียนรู้

3. การหาประสิทธิภาพของแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์ส สำหรับพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์

3.1 ทดสอบกลุ่มเล็ก ทดลองใช้แบบหนึ่งต่อหนึ่ง นำแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์ส ที่พัฒนาขึ้นและปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ไปทำการทดลองใช้แบบหนึ่งต่อหนึ่ง โดยทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนปากคลอง อ.เมือง จ.สุโขทัย จำนวน 3 คน โดยใช้นักเรียน เก่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 1 คน ซึ่งไม่เคยเรียนเรื่อง ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ มาก่อน เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของภาษาข้อความ ลำดับเนื้อหา รูปภาพ วิดีโอ การใช้สื่อการเรียนการสอน และความยากง่ายของเนื้อหา เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข

3.2 ทดลองแบบกลุ่มเล็ก นำแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ (Metaverse) ที่พัฒนาขึ้นและปรับปรุงแก้ไขจากการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่งไปปรับปรุงใหม่ เพื่อนำไปใช้ทดลองแบบกลุ่มเล็ก โดยทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนปากคลอง อ.เมือง จ.สุโขทัย จำนวน 9 คน ซึ่งไม่ใช่ 3 คนแรก โดยใช้นักเรียน เก่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 3 คน โดยให้เรียนจากแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ที่สร้างขึ้น แล้วทดสอบหลังเรียน จากนั้นนำคำตอบและคะแนนไปวิเคราะห์ความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก เพื่อหาประสิทธิภาพของแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์ส สำหรับพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ รวมทั้งข้อบกพร่อง แล้วนำผลมาปรับปรุง แก้ไขจนสมบูรณ์ จึงนำไปทดลองภาคสนามต่อไป

3.3 ทดลองภาคสนาม นำแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์สที่พัฒนาขึ้นและปรับปรุงแก้ไขจากการทดลองกลุ่มเล็กไปปรับปรุงใหม่ เพื่อนำไปใช้ทดลองภาคสนาม โดยทดลองใช้กับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านนาค้าย อ.นครไทย จ.พิษณุโลก จำนวน 8 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ ก่อนนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

3.4 ขั้นตอนการนำไปใช้ นำแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมต้าเวิร์ส สำหรับพัฒนา ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 9 คน ของโรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์

3.4.1 ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) นำแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมต้าเวิร์ส สำหรับพัฒนา ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ ไปทดลองใช้กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ จำนวน 9 คน ใช้เวลาสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง มีขั้นตอน 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ครูแนะนำภาพรวมของการจัดการเรียนรู้ และคู่มือการใช้แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมต้าเวิร์ส 2) ให้นักเรียนเข้าใช้แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมต้าเวิร์ส และสอบถามคุณครูเมื่อพบปัญหาการใช้งาน 3) ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน หากผู้เรียนคนใดได้คะแนนต่ำกว่า 70% คุณครูจะมีการพูดคุยเพิ่มเติมในประเด็นที่ไม่เข้าใจ 4) ผู้เรียนเข้าเรียนหน่วยที่ 1 - 3 ด้วยตนเองผ่านแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมต้าเวิร์ส 5) ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน หากผู้เรียนได้คะแนนหน่วยใดน้อยกว่า 70 % ให้ผู้เรียนกลับมาเรียนหน่วยนั้นและทดสอบหลังเรียน ซ้ำอีกครั้ง

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

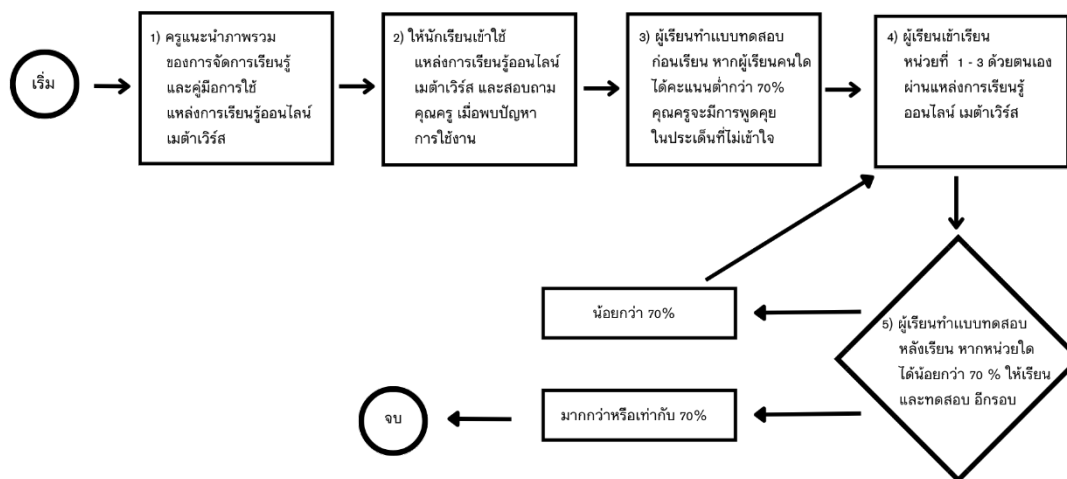
1. การหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

2. หาประสิทธิภาพของแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมต้าเวิร์ส สำหรับพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่อง ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์

3. ทดสอบสมมติฐานของศึกษาค้นคว้าโดยใช้ค่าที่  $t - test$

#### 5. ผลการวิจัย

ผลวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมต้าเวิร์ส สำหรับพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ มีขั้นตอน 5 ได้แก่ 1) ครูแนะนำภาพรวมของการจัดการเรียนรู้ และคู่มือการใช้แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมต้าเวิร์ส 2) ให้นักเรียนเข้าใช้แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมต้าเวิร์ส และสอบถามคุณครูเมื่อพบปัญหาการใช้งาน 3) ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน หากผู้เรียนคนใดได้คะแนนต่ำกว่า 70% คุณครูจะมีการพูดคุยเพิ่มเติมในประเด็นที่ไม่เข้าใจ 4) ผู้เรียนเข้าเรียนหน่วยที่ 1 - 3 ด้วยตนเองผ่านแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมต้าเวิร์ส 5) ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน หากผู้เรียนได้คะแนนหน่วยใดน้อยกว่า 70 % ให้ผู้เรียนกลับมาเรียนหน่วยนั้นและทดสอบหลังเรียน ซ้ำอีกครั้ง



2). ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ ก่อนและหลังเรียน การใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์ส ตามทฤษฎี Hybrid Learning พบว่า ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ มีผลการเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ย (ค่าเฉลี่ย 17 คะแนน) หลังเรียน (ค่าเฉลี่ย 12 คะแนน) สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ( $T=2.93$ )

ตารางที่ 1 วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ ก่อนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t-test	p-value
ก่อนเรียน	9	20	12.00	2.71	2.93*	0.000482
หลังเรียน	9	20	17.00	1.70		

\* นัยสำคัญที่ระดับ .05

## 6. อภิปรายผล

รายผลการศึกษาค้นคว้า จากการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์ส สำหรับพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเรื่อง ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ ดังนี้

1. ผลการการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์เมตาเวิร์ส ที่พัฒนาขึ้น มีระดับความเหมาะสมเฉลี่ยรวมในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ บทเรียนออนไลน์เมตาเวิร์ส มีการออกแบบการสร้างโดยใช้รูปแบบ Hybrid Learning โดยผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียน หลักสูตร เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้และประเมินผลสัมฤทธิ์ ซึ่งครบตามกระบวนการ ของ ADDIE MODEL ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ยอด วิจักขณ์โยธิน (2564) ที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ใน ร.ร.กรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย ซึ่งใช้ดำเนินการวิจัยตามรูปแบบ ADDIE MODEL พบว่า มีประสิทธิภาพของรูปแบบในระดับมาก

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ เมต้าเวิร์ส สำหรับพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังหิน อ.วังโป่ง จ.เพชรบูรณ์ พบว่า คะแนนทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะมีการนำเทคโนโลยีเสมือนจริง มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกแปลกใหม่ จึงมีความสนใจเรียนมากขึ้น สอดคล้องกับ สุธพล บุญลือ (2565) ได้ศึกษามเมต้าเวิร์สสำหรับการศึกษา ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบดื่มด่ำ เกิดความสนุก แปลกใหม่

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ควรพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้าน ICT ของสถาบันการศึกษา เพื่อรองรับการใช้เทคโนโลยีอุบัติใหม่ที่กำลังเกิดขึ้นทั้งในปัจจุบัน และอนาคต

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมุ่งแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์เมต้าเวิร์ส สำหรับพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ตามทฤษฎี Hybrid Learning ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนอื่น ๆ

## 8. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*, กรุงเทพมหานคร: ชุมชนุสสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตปอเรชั่น.
- กชกร ชันชญบุญ. (2565). รูปแบบการสื่อสารผ่านเมตาเวิร์สเพื่อการเรียนการสอน สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. *Journal of Humanities & Social Sciences*, 20(3), 123-144.
- ชัชริย์ บุญนาค. (2561). ปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยและข้อเสนอแนะด้านยุทธศาสตร์ การพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ปี 2564 –2568. *การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ (ครั้งที่ 2)*. Graduate School Conference 2018.(15 พฤศจิกายน 2562). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. กรุงเทพฯ, น.235 –241.
- ณรงค์กร มโนจันทร์เพ็ญ. (2561). *ประเทศที่มีทักษะความสามารถภาษาอังกฤษ สูงมาก-ต่ำมาก 2021 ไทยอยู่โซน รั้งท้าย*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อวันที่ 20 กันยายน พ.ศ. 2566, จาก <https://thestandard.co/countries-with-proficiency-in-english-rank/>
- ณัฐนนท์ เกษตรเอี่ยม. (2565). *การพัฒนาบทเรียนออนไลน์รูปแบบจักรวาลนฤมิตร่วมกับ กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รายวิชาออกแบบและเทคโนโลยี เรื่องเทคโนโลยีแก้ปัญหา ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. เทคโนโลยี และสื่อสารการศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565. มหาวิทยาลัยนเรศวร. (จากหน้า50)
- ทัศนีย์ ธารพร, อารัมภ์ เอี่ยมละออ, มงคลไชย เทียนสุตินนท์ และเบญจวรรณ รุ่งเรืองสุภรัตน์. (2564). การประยุกต์ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสานในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียน. *วารสารสุโขทัยธรรมมาธิราช*, 34(1), 71-87.

- ภวัญญ์ รุจิวิรานันท์กุล (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษ เรื่อง *Direct and Indirect Speech*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อวันที่ 7 กรกฎาคม พ.ศ. 2566, จาก [http://www.filesthai-school.com/files/uppic/67100685/news/67100685\\_1\\_20211020-113702.pdf](http://www.filesthai-school.com/files/uppic/67100685/news/67100685_1_20211020-113702.pdf).
- ภาสกร เรืองรอง. (2558). *คอมพิวเตอร์ช่วยสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: บริษัทซีเอ็ด ยูเคชั่น.
- มนัสวี แก้วพลี (2566). การพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการสอนเน้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร รูปแบบไฮบริดภายใต้สถานการณ์ COVID-19 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 20(89), 114-128.
- ยอด วิจักขณ์ โยธิน. (2564). การพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ในโรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). มหาวิทยาลัยคริสเตียน
- รวิน ระวิวงศ์. (2565). แนวทางการขับเคลื่อนการเพิ่มมูลค่าผลงานวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาประเทศ. *วารสารวิชาการด้านความมั่นคง วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร*, 64(3), 1-114.
- เรวดี เกษตรเจริญ. (2564). รายงานการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน หน่วยที่ 3 โครงการกับการแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการเชิงวิศวกรรม ด้วยห้องเรียนออนไลน์ร่วมกับกาจัดการเรียนรู้รูปแบบ Hybrid Learning ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 22 กันยายน 2566, จาก: <https://anyflip.com/inmng/bzwu/basic>.
- ศิวาพัชญ์ บำรุงเศรษฐพงษ์ และคณะ. (2563). การเรียนการสอนแบบไฮบริด (Hybrid Learning) กับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21. *วารสารนาคบุตรปริทรรศน์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช*, 12(3), 213-224.
- สิริวิชญ์ สิงหาพล. (2564). *นิลสตีเวนสัน มนุษย์คนแรกที่นิยาม Metaverse*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อวันที่ 8 กรกฎาคม พ.ศ. 2566, จาก <https://thepeople.co/neal-stephenson-metaverse-snow-crash/>.
- สุรพล บุญลือ. (2565). เมตาเวิร์สสำหรับการศึกษา: การเชื่อมต่อระหว่างจักรวาลเสมือนกับโลก ความจริงของการเรียนรู้ที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบเดิม. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ*, 11(1), 9-16.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2564). ประกาศจาก 'ราชบัณฑิตยสภา' อย่างเป็นทางการ 'Metaverse' ภาษาไทย คือ 'จักรวาลเสมือน'. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อวันที่ 8 กรกฎาคม พ.ศ. 2566, จาก <https://siamrath.co.th/n/302963>.
- Carman , J.M. (2005). Blended Learning Design : Five Keys Ingredients. Retrieved 2017, December 10, from <http://blended2010.pbworks.com/f/Carman.pdf/>. (In Thai)
- Graham,C.R. ( 2012 ). Introduction to Blended Learning. Retrieved 2017, December 10, from <http://www.publicationshare.com/c1-Charles-Graham-BYU-- Definitions-ofBlended.pdf/>. (In Thai)
- Moungsawad, A. (2021). Online education administration guidelines for aviation management undergraduates. *Journal of Information and Learning*, 32(1), 51-61. (in Thai)

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรม  
การเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว  
Science learning achievement of 4<sup>th</sup> grade students using activities integration  
local wisdom on Thai black glutinous rice (*Oryza sativa L. cv. Luem Pua*)**

วาริษา วิริยะ<sup>1</sup>, สายฝน แสนใจพรหม<sup>2</sup>, พงษ์พันธุ์ ลิพหุเกรียงไกร<sup>3</sup>  
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

E-mail: tanwara0929@gmail.com

**บทคัดย่อ**

การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.) พัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2.) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว และ 3.) เพื่อศึกษาความพึงพอใจทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีผลต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนบ้านแม่มาตังชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 24 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ตำบลแม่มาตัง อำเภอป่าตอง จังหวัดแม่ฮ่องสอน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยมีค่าความยากง่ายค่าอำนาจการจำแนกอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน ( $p=0.20-1.00$ ,  $r=0.20-0.80$ ) และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.868 และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีผลต่อการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ t-test ชนิด สองกลุ่มที่ไม่อิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า

1. แผนการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 85.10/86.67 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว หลังเรียน( $\bar{X}= 86.67$ ) สูงกว่าก่อนเรียน( $\bar{X}= 85.10$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการเรียนวิทยาศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}= 4.84$ , S.D.= 0.184)

**คำสำคัญ:** กิจกรรมการเรียนรู้, การเรียนรู้แบบบูรณาการ, ภูมิปัญญาท้องถิ่น

## ABSTRACT

The aims of this study were : 1.) to develop a plan for organizing science learning activities by integrating local wisdom. The Story of Thai black glutinous rice for 4th grade students 2.) to compare science learning achievements of 4th grade students before and after school by using learning activity plans that integrate local wisdom. and 3.) to study the science learning satisfaction of 4th grade students affecting learning activities that integrate local wisdom. The Story of Thai black glutinous rice the sample group was 24 students of Ban Mae Na Toeng School, 4th grade students, in the second semester of the academic year 2022, Mae Na Toeng Subdistrict, Pai District, Mae Hong Son Province. By cluster random sampling, the tools used in the study consisted of 4 learning activity plans. The learning achievement test was checked to find the difficulty value, the power of classification was in the standard criteria ( $p=0.20-1.00$ ,  $r=0.20-0.80$ ) and the reliability was 0.868 and a satisfaction questionnaire that affects learning Statistics used in data analysis were mean, standard deviation, and Dependent Samples t-test.

The results showed that

1. The learning plan that integrates local wisdom about Thai black glutinous rice of 4th grade students have the efficiency ( $E_1/E_2$ ) of 85.10/86.67, higher than the set criteria of 80/80.
2. Learning achievement in science subject of 4th grade students by using learning activities that integrate local wisdom. About Thai black glutinous rice after school ( $\bar{X}= 86.67$ ) was higher than before ( $\bar{X}= 85.10$ ) with statistical significance at the .01 level.
3. 4th grade students were satisfied with learning science. using learning activities that integrate local wisdom The Story of Thai black glutinous rice, it was at the highest level ( $\bar{X}= 4.84$ , S.D.= 0.184).

**Keywords:** Integrated learning, Activity plan, Local wisdom

### 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ในปัจจุบันสังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงเป็นยุคดิจิทัล ดังนั้นการจัดการศึกษาของประเทศไทย ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะแห่งผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนลงมือทำในเชิงรุกเป็นการเรียนแบบ (active learning) ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมี ปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายให้นักเรียนเรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำโดยมีประเด็นคำถามอยากรู้เป็นตัวกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจให้ต้องการเรียน ที่จะนำไปสู่ความกระตือรือร้นที่จะสืบค้น รวบรวมความรู้จากแหล่งต่าง ๆ มาสนับสนุนเนื่องจากวิทยาศาสตร์มีความสำคัญต่อการประสบผลสำเร็จในชีวิต ทำให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่แสดงถึงการมีกระบวนการคิด อย่างมีเหตุผลมีผลตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ สามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเอง ไปสู่กระบวนการคิดที่ซับซ้อนมากขึ้นทั้งนี้การจัดการเรียนรู้ที่ดีต้องเริ่มจากการเรียนรู้ใกล้ตัวไปหาไกลตัว และต้องสอดคล้องกับวัฒนธรรมที่ผู้เรียนอาศัยอยู่สอดคล้องกับการนำภูมิปัญญาไทยไปสู่การปฏิบัติอย่างจริงจังในระบบการศึกษา (อาภรณ์ รัช, 2560)



จากผลการประเมินการรู้วิทยาศาสตร์ใน โครงการ PISA (Programme for International Student Assessment) ในปี 2018 เป็นการประเมินการรู้เรื่อง (Literacy) 3 ด้านคือ การรู้เรื่องการอ่าน การรู้เรื่องคณิตศาสตร์ และการรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนที่อายุ 15 ปี พบว่า นักเรียนไทยมีคะแนนเฉลี่ยผลการประเมินการรู้เรื่องวิทยาศาสตร์อยู่ที่ระดับ 6 ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของนักเรียนนานาชาติ โดยคะแนนในปี 2018 ไม่สูงขึ้นตามเวลาที่ผ่านไปเมื่อเทียบกับผลการประเมินในปี 2015 ซึ่งชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ของไทยยังต้องการการปรับปรุงและพัฒนาเป็นอย่างมาก (เตชามรช เพ็ชรชนะ, 2561) สอดคล้องกับผลการประเมินการจัดการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ที่ผ่านมาของโรงเรียนในเขตตำบลบ้านแม่มาตัง พบว่า ปัญหาผู้เรียนไม่ค่อยมีความกระตือรือร้น ในการเรียนขาดแรงจูงใจ ขาดสื่อ นวัตกรรมใหม่ ๆ ที่จะนำมาใช้ประกอบในการจัดการเรียนการสอน ห้องปฏิบัติการทาง วิทยาศาสตร์อยู่ในสภาพที่ไม่พร้อมที่จะจัดกิจกรรมการศึกษาทดลอง ของวัสดุ อุปกรณ์ และสารเคมี ต่าง ๆ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในภาพรวมปีการศึกษา 2564 ต่ำกว่าเป้าหมายที่โรงเรียนกำหนด โดยนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เฉลี่ย ร้อยละ 68 ซึ่งต่ำกว่าเป้าหมายที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาการประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต1 กำหนดคือ ร้อยละ 75 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาการประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต1, 2564)

การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนต้องเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมนั้นด้วยทำให้มีการส่งเสริมการศึกษา เป็นแนวทางในการจัดการศึกษาดังที่ เอกวิทย์ ฌ ถलग (2558 : 5 -17) ได้กล่าวถึงโรงเรียนที่ตั้งอยู่ในชนบทโดยทั่วไป พบว่าเป็นโรงเรียนที่มีจุดแข็งซึ่งควรจะต้องถือว่าเป็นข้อได้เปรียบกว่าโรงเรียนที่ตั้งอยู่ในเมือง คือ การดำรงอยู่ท่ามกลางวัฒนธรรมพื้นบ้านที่ยังมีความมั่นคง ไม่ผันผวนมากนัก กล่าวคือ วัฒนธรรมที่ผูกพันชีวิตคนในชนบทยังคงมีสารเนื้อแท้เดิม ๆ ซึ่งยังเป็นวิถีที่เกิดจากภูมิปัญญาสั่งสม อันเกิดจากการเรียนรู้สิ่งแวดล้อม การถ่ายทอดภูมิปัญญาประสบการณ์ การให้การศึกษา อบรมและการแก้ปัญหา ตามพื้นฐานวัฒนธรรม ปรัชญาของชาวบ้านได้เอง ในท้องถิ่นนั้นๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัญชลี สมพงษ์ทอง (2564) กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการสะเต็มศึกษาและภูมิปัญญาท้องถิ่นในศตวรรษที่21 เรื่อง “โคมล้านนา” เพื่อยกระดับสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับประถมศึกษาพบว่ากระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการสะเต็มศึกษาและภูมิปัญญาท้องถิ่นในศตวรรษที่21 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่สร้างขึ้น มีค่าประสิทธิภาพของแบบสำรวจพฤติกรรมการเรียนรู้มีค่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ค่าดัชนีประสิทธิภาพของสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ในการแปลความหมายข้อมูล และใช้ประจักษ์พยานในเชิงวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ แบบบูรณาการสะเต็มศึกษาและภูมิปัญญาท้องถิ่นในศตวรรษที่21 เรื่อง “โคมล้านนา” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีสมรรถนะเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ น้ำฝน กุจริญไพศาล และคณะ (2561) ที่ได้สรุปไว้ว่า การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ด้วยการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงเป็นวิธีการสอนที่ช่วยพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักเรียน และทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้วิทยาศาสตร์มากขึ้นอีกทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้เรียนและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

จากความสำคัญและปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง ข้าวเหนียวลิ้มฝัว ของบ้านแม่มาตัง อำเภอป่าซาง จังหวัดแม่ฮ่องสอน มาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มฝัว ซึ่งข้าวเหนียวลิ้มฝัว เป็นข้าวเหนียวที่มีเชื้อหุ้มเมล็ดข้าวกล้องสีดำ ivaต่อช่วงแสง อายุสั้น เก็บเกี่ยวประมาณกลางเดือนตุลาคม ความสูงเฉลี่ย 151 เซนติเมตร ข้าวเหนียวลิ้มฝัวเมล็ดของข้าวเหนียวลิ้มฝัวมีคุณค่าทางโภชนาการสูงช่วยต่อต้านอนุมูลอิสระ เช่น แอนโทไซยานิน และแกมมาโอไรซานอล มีกรดไขมันไม่อิ่มตัว เช่น โอเมกา 3 โอเมกา 6 และ

โอเมกา 9 มีวิตามิน เช่น วิตามิน บี1 และวิตามิน บี2 รวมถึงธาตุอาหารอื่นๆ (กรมการข้าว, 2564) ซึ่งจากการศึกษาแบบบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น จะทำให้การรับรู้คุณค่าของข้าวเหนียวลิ้มผัว ของบ้านแม่แดง ในนักเรียนมีมากยิ่งขึ้น และสามารถทำให้นักเรียนเกิดแนวคิดที่จะต่อยอดในการพัฒนาข้าวเหนียวไปสู่ทิศทางที่ดีขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาสายพันธุ์ หรือการคิดค้นเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่อไปในอนาคต

ดังนั้นการให้ความรู้อย่างเป็นวิทยาศาสตร์ที่สัมพันธ์กับภูมิปัญญาจึงเป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมาย เชื่อมโยงความรู้วิทยาศาสตร์เข้ากับรูปแบบการดำเนินตามสภาพที่เป็นชีวิตจริง (ประสาธต์ เนิ่งเฉลิม, 2556) มาทำการวิจัยครั้งนี้ เนื่องจากเป็นสิ่งใกล้ตัว ที่ต้องนำมาสังเคราะห์ความเหมาะสมของเนื้อหาเพื่อนำมาใช้จัดการเรียนรู้ ความสัมพันธ์ระหว่างวิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความเป็นสากลที่สอดแทรกอยู่ในวิถีชีวิต และกิจกรรมทางวิทยาศาสตร์ มีระบบแบบแผนที่มีข้อจำกัดอยู่ที่ปรัชญาวิทยาศาสตร์ การนำภูมิปัญญาของแต่ละท้องถิ่นมาสอดแทรกในกระบวนการเรียนการสอนจึงเป็นการ บูรณาการศาสตร์หลายสาขาเข้าด้วยกัน ผู้เรียนได้ตระหนักถึงคุณค่า ค่านิยม และวัฒนธรรมอันดีงาม สืบต่อกันมาเกิดเป็นภูมิปัญญาที่เกื้อกูลต่อตนเอง และสังคมอย่างสอดคล้อง และสมดุลกันระหว่างบุคคล สังคม และสิ่งแวดล้อม ความรู้ที่เป็นภูมิปัญญานั้นได้เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และสิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติ ด้วยการผ่านกระบวนการถ่ายทอดความรู้ที่เป็นระบบ จนกลายเป็นวัฒนธรรมของชุมชน

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1 เพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

(2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว

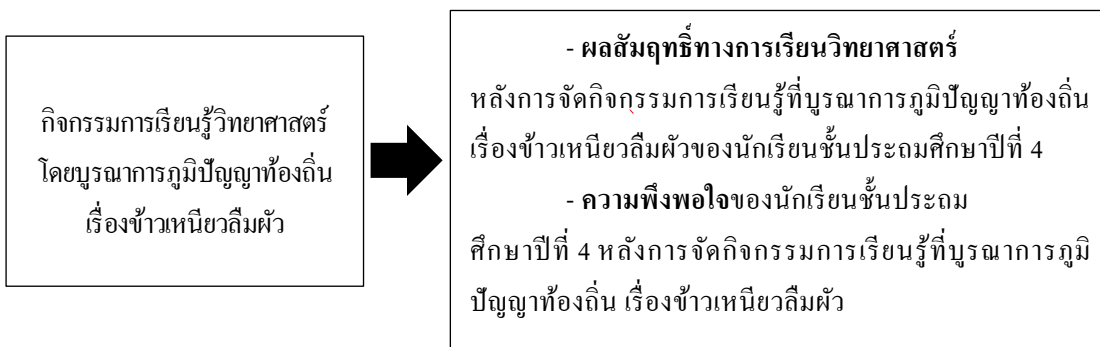
(3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การให้ความรู้อย่างเป็นวิทยาศาสตร์ที่สัมพันธ์กับภูมิปัญญาจึงเป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมาย เชื่อมโยงความรู้วิทยาศาสตร์เข้ากับรูปแบบการดำเนินตามสภาพที่เป็นชีวิตจริง (ประสาธต์ เนิ่งเฉลิม, 2556) การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ด้วยการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงเป็นวิธีการสอนที่ช่วยพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักเรียน และทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้อื่นๆ มากขึ้นอีกทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้เรียนและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (น้ำฝน กุเจริญไพศาล และคณะ, 2561)

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผ้าว หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผ้าว อยู่ในระดับมาก

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้งหมดในพื้นที่ของตำบลแม่नादेิง อำเภอป่าจี้ จังหวัดแม่ฮ่องสอน มีทั้งหมด 9 โรงเรียน (9 ห้องเรียน) จำนวน 114 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนบ้านแม่नादेิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 24 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ตำบลแม่नादेิง อำเภอป่าจี้ จังหวัดแม่ฮ่องสอน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

### 4.2 เครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 แบบคือเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

- 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผ้าว ในรายวิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ข้าวเหนียวลิ้มผ้าวเมล็ดพันธุ์แห่งชีวิต ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นจำนวน 4 แผน ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เกี่ยวไร่ พาเพลิน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มาตรฐานพืชใกล้ตัวกันไหม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 พืชมีดอกและไม่มีดอกในชุมชนของเรา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เม็ดข้าวเหนียวลิ้มผ้าวกลายร่าง ใช้เวลาในการสอน 12 ชั่วโมง ซึ่งผ่านการทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเขตพื้นที่การศึกษาอำเภอป่าจี้ เขต 1 จำนวน 20 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ )

2) เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ แบบประเมินการทำกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนวิทยาศาสตร์โดยบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัวสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือกจำนวน 30 ข้อซึ่งผ่านการประเมินความสอดคล้องระหว่างคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยมีค่า (Item Objective Congruence : IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ และมีค่าความเชื่อมั่น(KR-20) เท่ากับ 0.868

2.2) แบบประเมินหลังการทำกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นรูปแบบกลุ่มและงานเดี่ยวตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ใช้เกณฑ์การประเมินแบบ Scoring Rubric

2.3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale)ตามมาตรารัดแบบลิเคิร์ต (Likert) มี 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด (คูลิต ทองสุกนอก และณัฐกานต์ ศาสตร์สูงเนิน, 2565 หน้า 132) จำนวน 1 ชุด 30 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะตั้งแต่ 0.5 ขึ้น ไปมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้สูตรการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) มีค่าเท่ากับ 0.946

#### 4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ณ โรงเรียนบ้านแม่เนาแดง ตำบลแม่เนาแดง อำเภอบางยี่รงค์ จังหวัดแม่ฮ่องสอน ระหว่างวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2566 ถึงวันที่ 3 มีนาคม 2566 ในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวมเป็น 12 ชั่วโมง โดยมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1.ชี้แจงให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทราบถึงวัตถุประสงค์และประโยชน์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้

2.ผู้วิจัยนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3.ผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยแผนกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีรายละเอียดขั้นตอน คือ

3.1 ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้วยแผนกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ บันทึกคะแนนผลการทดสอบก่อนการทดลองเก็บไว้เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

3.2 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมายตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ใช้เวลาทำการทดลอง 4 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง (จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 12 ชั่วโมง)

3.3 ทำการเก็บคะแนนแบบฝึกหัดและการทดสอบแต่ละแผน จำนวน 4 ครั้ง รวม 40 คะแนน

3.4 เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการทดลอง ด้วยแผนกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว สำหรับ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ บันทึกคะแนนผลการทดสอบหลังการทดลองเก็บไว้เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

4. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ

5. นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

#### 4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ หากจากค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ร้อยละ 80/80 โดยใช้ สูตร  $E_1/E_2$

4.4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ใช้การเปรียบเทียบ (t-test) ชนิด Dependent Samples

4.4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ หากจากค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

### 5. ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มฝัว ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลผลคะแนนพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังแสดงในตารางตอนที่ 1

ตารางที่ 1 การหาค่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มฝัว ( $E_1/E_2$ )

จำนวนนักเรียน	แบบทดสอบก่อนเรียน		แบบทดสอบหลังเรียน		คะแนนระหว่างเรียน		ประสิทธิภาพ ( $E_1$ )	ประสิทธิภาพ ( $E_2$ )
	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย		
24	30	14.96	30	26	40	34.04	85.10	86.67

จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องข้าวเหนียวลิ้มฝัวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่งผลที่ได้คือ มีผลการเรียนระหว่างเรียนโดยเฉลี่ย สูงกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม และมีคะแนนสอบหลังเรียน สูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องข้าวเหนียวลิ้มฝัวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 85.10/86.67

2. การวิเคราะห์ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มฝัว โดยการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่

4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

3. การศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการเรียนวิทยาศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.84, S.D. = 0.184)

## 6. อภิปรายผล

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 85.10/86.67 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 1 ทั้งนี้เพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นการจัดการเรียนรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ที่เรียนรู้ออกมาจากการเรียนแบบลงมือทำโดยมีประเด็นคำถามยกผู้เป็นตัวกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจให้ต้องการเรียน ที่จะนำไปสู่ความกระตือรือร้นที่จะสืบค้น รวบรวมความรู้จากแหล่งต่าง ๆ มาสนับสนุนเนื่องจากวิทยาศาสตร์และการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญต่อการประสบความสำเร็จในชีวิต ทำให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่แสดงถึงการมีกระบวนการคิด อย่างมีเหตุผลผลตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัญชลี สมพงษ์ทอง (2564) กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการสะเต็มศึกษาและภูมิปัญญาท้องถิ่นในศตวรรษที่ 21 เรื่อง “โคมล้านนา” เพื่อยกระดับสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการสะเต็มศึกษาและภูมิปัญญาท้องถิ่นในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สร้างขึ้น มีค่าประสิทธิภาพของแบบสำรวจพฤติกรรมการเรียนรู้โดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและทดสอบประสิทธิภาพกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีค่าเท่ากับ 83.70 /84.26 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนุสรธา เฉลิมศรี (2555) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ผลการศึกษาพบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการภายในกลุ่ม สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80.14/82.08

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง ข้าวเหนียวลิ้มผัวเมื่อดำเนินการในห้องเรียน หลังเรียน ( $\bar{X}$  = 86.67) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X}$  = 85.10) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่าการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องข้าวเหนียวลิ้มผัว ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยโรงเรียนบ้านแม่มาเดิง ตำบลแม่มาเดิง อำเภอป่าตอง จังหวัดแม่ฮ่องสอน ตั้งอยู่ในชนบทที่มีจุดแข็งเรื่องสภาพภูมิศาสตร์ที่มีการถ่ายทอดภูมิปัญญาประสบการณ์ท้องถิ่น การให้การศึกษา อบรมและการแก้ปัญหา ตามพื้นฐานวัฒนธรรม ปรัชญาของชาวบ้านได้เอง ซึ่งควรจะต้องถือว่าเป็นข้อได้เปรียบกว่าโรงเรียนที่ตั้งอยู่ในเมือง คือ การดำรงอยู่ท่ามกลางวัฒนธรรมพื้นบ้านที่ยังมีความมั่นคงไม่ผันผวนมากนัก ดังนั้นผู้วิจัยจึงสร้างแผนการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่บูรณาการกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้อย่างมีความหมาย เชื่อมโยงความรู้วิทยาศาสตร์เข้ากับรูปแบบการดำเนิน

ตามสภาพที่เป็นชีวิตซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ลาวรรณ สกฤตกรณาอารีย์ (2560) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาหลักสูตรบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นสุพรรณบุรี ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเพื่อเสริมสร้างการใช้ทักษะชีวิตและรักความเป็นไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักสูตรบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เขียวพานัน ต๊ะภูมิ (2563) ได้ทำการศึกษาการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นตามกรอบแนวคิดวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี สังคม และสิ่งแวดล้อม เพื่อพัฒนามโนคติทางวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นตามกรอบแนวคิดวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี สังคม และสิ่งแวดล้อม สามารถพัฒนามโนคติทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง ข้าวเหนียวลิ้มผัว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการเรียนวิทยาศาสตร์อยู่ในระดับมากขึ้นไปทุกข้อ เป็นไปตามสมมติฐานข้อ 2 ทั้งนี้เพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง ข้าวเหนียวลิ้มผัว เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญซึ่งมีเนื้อหาที่น่าสนใจจากการศึกษาแบบบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น จะทำให้การรับรู้คุณค่าของข้าวเหนียวลิ้มผัว ของบ้านแม่มาแดง ในนักเรียนมีมากยิ่งขึ้น และสามารถทำให้นักเรียนเกิดแนวคิดที่จะต่อยอดในการพัฒนาข้าวเหนียวไปสู่ทิศทางที่ดีขึ้น เนื้อหาการเรียนการสอนสอดคล้องกับตัวชี้วัด เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นลงมือปฏิบัติ ซึ่งเป็นการเรียนวิทยาศาสตร์ที่บูรณาการกับภูมิปัญญาท้องถิ่นจากการเรียนรู้สิ่งที่อยู่รอบตัวต่อยอดไปหาสิ่งที่อยู่ไกลตัว จึงเป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ น้ำฝน คุเจริญไพศาล และคณะ (2561) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ที่เน้นภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X}=4.74, S.D.=0.66$ )

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ควรยืดหยุ่นเวลาให้เหมาะสม เพียงพอต่อการจัดการกิจกรรมของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ได้ผลตามวัตถุประสงค์

(2) ผู้สอนควรเตรียมแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอน และคอยกระตุ้นนักเรียนให้สามารถลงข้อสรุปในประเด็นศึกษาได้เพื่อช่วยให้บรรลุจุดประสงค์

(3) ก่อนผู้สอนจะนำไปใช้อาจจะต้องศึกษาลักษณะแลคุณสมบัติข้าวเหนียวลิ้มผัว ก่อนเพื่อมีองค์ความรู้ก่อนที่จะทำกับกิจกรรมกับนักเรียน

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรมีการศึกษากิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น ในเนื้อหาสาระอื่น หรือในชั้นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาต่อยอดบทเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางเรียนต่อไป

(2) ควรมีการศึกษาการใช้กิจกรรมอื่นๆทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อสามารถนำมาเปรียบเทียบและค้นหากิจกรรมที่สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ได้มากที่สุด

## 8. กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความช่วยเหลือจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สายฝน แสนใจพรหม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พงษ์พันธุ์ ลิพเพกรียงไกร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และรองศาสตราจารย์ ดร. น้ำฝน คุณเจริญไพศาลประธานคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำ ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ และตรวจทานงานแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอด จนสำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. จุฑามาศ หนูนงชาติ อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอนสังกัดคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผอ. จิระชาติ ชมภูศรี ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านแม่नाเติง และคุณครูบรรจง อ้ายคำ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนเขตพื้นที่การศึกษาอำเภอปาย ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำข้อคิดเห็น ตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ และแบบประเมินทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

ขอบพระคุณ โรงเรียนบ้านแม่नाเติง โรงเรียนเขตพื้นที่การศึกษาอำเภอปาย ที่ให้ความอนุเคราะห์สนับสนุนการเก็บข้อมูลวิจัย และเรื่องสถานที่ ที่เอื้ออำนวยต่อการทำวิทยานิพนธ์

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัว เพื่อน ๆ ทุกท่านเป็นอย่างสูง ที่ให้ความรัก ให้กำลังใจ ให้การสนับสนุนในทุก ๆ ด้าน ตลอดจนให้คำแนะนำ คำปรึกษาที่สัตย์ตรงมา จนทำให้ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดี

## 9. เอกสารอ้างอิง

กรมการข้าว. (2557). *ข้าวเหนียวลิ้มผัว*. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 18 ตุลาคม 2565 จากแหล่งที่มา

<https://www.thairicedb.com/rice-detail.php?id=9>.

ดุสิต ทองสุกนอก และณัฐกานต์ ศาสตร์สูงเนิน. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการ และเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษาเรื่อง โยเกิร์ตข้าว. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*. 19 (84).

เดชาเมธ เพียรชนะ. (2560). *การปฏิรูปการศึกษาวิทยาศาสตร์ ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. งานวิจัยภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

น้ำฝน คุณเจริญไพศาล และคณะ (2561). การพัฒนาแบบฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานโดยใช้บริบทเรื่องสถานะของสารและสารละลายสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.

*วารสารศรีนครินทร์วิโรฒวิจัยและพัฒนา*. 8(15).

เขาวพานันตะภูมิ. (2563). *การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นตามกรอบแนวคิดวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี สังคม และสิ่งแวดล้อม เพื่อพัฒนามโนคติทางวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. ศึกษาศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 4 (3).



- ลาวรรณ สกฤตกรอุณาอริย์. (2560). การพัฒนาหลักสูตรบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นสุพรรณบุรี ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเพื่อเสริมสร้างการใช้ทักษะชีวิตและรักความเป็นไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. คุษณินิพนธ์ ปรัชญาคุษณินิพนธ์, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สำนักงานการศึกษาเทศบาลนครนนทบุรี. (2564). ฐานข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นในเขตเทศบาลนครนนทบุรี อำเภอเมืองนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564. งานส่งเสริมทักษะภูมิปัญญาท้องถิ่น ฝ่ายศึกษานอกระบบและตามอัธยาศัย สำนักงานการศึกษา เทศบาลนครนนทบุรี.
- อัญชลี สมฟองทอง. (2564). กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการสะเต็มศึกษาและภูมิปัญญาท้องถิ่นในศตวรรษที่21 เรื่อง “โคมล้านนา” เพื่อยกระดับสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- อารณ์ ไร่ไช. (2560). ภูมิปัญญาชาวบ้านกับความหลากหลายทางชีวภาพ. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2565 จากแหล่งที่มา <https://www.scimath.org/lesson-biology/item/7051-2017-05-23-14-19-46>.
- เอกวิทย์ ณ ถลาง และคนอื่น ๆ. (2558). ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการจัดการความรู้. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.
- อนุสรรา เจริญศรี. (2555). การพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). งานวิจัยทุนอุดหนุนการวิจัยจากเงินรายได้โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ประจำปี 2553.

## การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะไวยากรณ์ ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม Blooket

### Developing Achievement in English Grammar Skills For 8<sup>th</sup> Grade Students by Using The Blooket Game

อรอนงค์ เพ็ชรเวช

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี

Email: onanongphet\_@hotmail.com

พัฒน์นันท์ ชำนาญเนตร

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี

Email: kruzenter@gmail.com

เลิศพร อุดมพงษ์

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี

Email: udompong@live.com

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ เกม Blooket และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม Blooket โดยประชากรได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง อำเภอหลังสวน จังหวัดชุมพร จำนวน 56 คน และกลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง อำเภอหลังสวน จังหวัดชุมพร จำนวน 18 คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม Blooket จำนวน 9 แผน โดยมีค่าความเหมาะสมมากที่สุดเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 อยู่ในเกณฑ์ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม Blooket จำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.40-0.70 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ= 0.941 และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม Blooket สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่า T-Test (Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเรียนด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม Blooket สูงกว่าก่อนเรียน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม Blooket อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ( $\bar{X}$ ) = 4.08, S.D. = 0.69)

คำสำคัญ: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะไวยากรณ์, วิธีการสอน, เกม

## ABSTRACT

The purposes of this research are to compare English grammar achievement before and after learning with teaching activities using the Blooket game and 2) to study student satisfaction with teaching activities using the Blooket game. The population is: Mathayom 2 students at Lang Suan District, Chumphon Province, and the sample group is Mathayom 2 students, semester 1, academic year 2023, Lang Suan District, Chumphon Province. A total of 18 people using purposive sampling. The research tools consisted of 1) 9 learning management plans that organized teaching and learning activities using the Blooket game, with the average most suitable value being 4.51. is within the criteria that are most appropriate. 2) A test to measure academic achievement in English grammar using the game Blooket, 30 questions, with a difficulty value between 0.20-0.80, a discriminatory power value between 0.40-0.70, confidence value for the whole version = 0.941 and 3) a satisfaction questionnaire. Students' satisfaction with teaching and learning activities using the Blooket game. Statistics used in data analysis include mean ( $\bar{X}$ ), standard deviation (S.D.), and T-Test (Dependent Samples).

The results of the research found that 1) the academic performance in English grammar of Mathayom 2 students after learning with teaching activities using the Blooket game was higher than before learning with statistical significance at the .05 level and 2) Students' satisfaction with English grammar teaching activities using the Blooket game was at a very satisfied level ( $\bar{X}$ ) = 4.08, S.D. = 0.69).

**Keywords:** Improving achievement in grammar skills, Teaching methods, Games

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะในการใช้ภาษาทุกด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนไปพร้อมๆกัน เพื่อให้สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติที่กล่าวไว้ว่า นักเรียนสำคัญที่สุด ผู้เรียนทุกคนสามารถที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้ มุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ สามารถใช้สื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ

การพัฒนาทักษะในการพูดภาษาอังกฤษ ของผู้เรียนเพื่อให้สามารถสื่อสารให้ผู้ฟังเข้าใจได้โดยง่าย ผู้เรียนควรรู้หลักไวยากรณ์ของภาษา เพราะไวยากรณ์เป็นองค์ประกอบหนึ่ง ของความสามารถในการสื่อสาร และช่วยให้การสื่อสารประสบผลสำเร็จ แต่ไม่จำกัดความสามารถของผู้เรียนไว้เพียงแค่ความรู้ด้านไวยากรณ์เท่านั้น ควรสนับสนุนให้ผู้เรียน ได้มีการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะ โดยสัมพันธ์ความสามารถทางไวยากรณ์ เข้ากับกลยุทธ์การสื่อสารด้วยวิธีที่ถูกต้อง และเหมาะสมกับกาลเทศะ อีกทั้งผู้เรียน ยังต้องสามารถประยุกต์โครงสร้างไวยากรณ์ เหล่านั้นในการสื่อสาร (ทวิศักดิ์ ชูมา, 2560) แนวทางหนึ่งที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะการพูด รวมถึงไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของเด็กไทยให้ได้ผลคือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนให้สอดคล้องกับพื้นฐาน

ความสนใจ และธรรมชาติของผู้เรียน ซึ่งจากการศึกษา เอกสารและงานวิจัย พบว่า ชีรพล พากเพียรกิจ (2563) กล่าวว่า โปรแกรม Blooket เป็นเทคโนโลยีในการใช้แบบทดสอบในลักษณะของเกมออนไลน์ ที่สามารถให้นักเรียนเข้าไปทำข้อสอบ แบบฝึกหัด ได้จากเว็บ แต่อาจจะมีการจำกัดอยู่บ้าง คือ จำกัดผู้เข้าร่วมสูงสุดที่ 60 คน และจะต้องมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลา แต่จุดเด่นของเว็บไซต์นี้คือ มีโหมดเกมที่หลากหลายสามารถเลือกได้ตามความเหมาะสม โดยความสนุกของ Blooket คือการแข่งขันของนักเรียน อีกทั้งนักเรียนยังสามารถได้รับความรู้ไปพร้อมกับการเล่น ซึ่งการใช้ Blooket มีข้อดีดังนี้ 1) มีรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การเล่นเกมเป็นทีม หรือการเล่นคนเดียว 2) สามารถดึงดูดความสนใจนักเรียนได้ดี 3) ทำให้ชั้นเรียนไม่น่าเบื่อ 4) สร้างความท้าทายให้นักเรียน 5) สามารถออกแบบการสร้างคำถามได้หลายรูปแบบ เช่น Gold Quest, Café, Factory, Battle Royale, Racing, Crazy Kingdom, Tower of doom หรือแบบ Classic ดังนั้นเทคโนโลยีในการสอนด้วยโปรแกรม Blooket จึงเป็นแนวทางในการเรียนการสอนแบบใหม่ที่สามารถสร้างความสนใจในการเรียนมากขึ้น (กฤตภัทร สีหรี และคณะ, 2561) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อให้นักเรียนสนใจสิ่งที่กำลังเรียน จึงเป็นวิธีที่สามารถดึงดูดผู้เรียนให้สนใจกิจกรรมและเนื้อหาวิชา เป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ และมีความสุขในการเรียน สามารถทำได้ทั้งการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนและการเรียนแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

จากข้อความข้างต้น สรุปได้ว่า โปรแกรม Blooket เป็นทางเลือกที่ดีสำหรับการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ เพิ่มความสนุกสนานให้นักเรียนเกิดปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้นดึงดูดความสนใจให้แก่ผู้เรียนทุกคน มีการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วม และมีการแข่งขันในการเรียนรู้ การใช้โปรแกรม Blooket เป็นหนึ่งในหลายๆเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นการศึกษาแบบมีส่วนร่วม และเป็นการใช้เทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพในการศึกษาอีกด้วย

ดังนั้น จากสภาพที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนาทักษะผลสัมฤทธิ์ด้าน ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม Blooket ให้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อศึกษาว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับเนื้อหา ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษจะสูงขึ้นหรือไม่ และนอกจากนี้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในครั้งต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้าน ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ เกม Blooket

(2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เกม Blooket

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.1.1 การสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

จินตนา สุขจรรย์ (2558) ให้นิยามของ ไวยากรณ์ว่า หมายถึง กฎเกณฑ์ทางภาษาอย่างถูกต้อง จึงสามารถสรุปได้ว่าไวยากรณ์คือ กฎเกณฑ์ของภาษาที่เกี่ยวกับคำ และ โครงสร้างประโยคเพื่อใช้ในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง ในขณะที่เจ้าของภาษา สามารถรับรู้ความหมายของการสื่อสารได้ในทันที

แพรวไหม คำดวง (2562) ได้เสนอขั้นตอนในการสอนไวยากรณ์ไว้ 4 ขั้นตอนด้วยกันคือ 1. ชี้นำเสนอโครงสร้างไวยากรณ์ (Presentation) คือการเลือกวิธีการนำเสนอโครงสร้างหรือกฎเกณฑ์ใหม่ไปยังผู้เรียน สามารถ

แบ่งออกเป็น Deductive Approach และ Inductive Approach 2. ขั้นฝึก โครงสร้างใหม่ (Focused practice) มีจุดมุ่งหมาย ให้ผู้เรียนได้ฝึกโครงสร้างใหม่จนชำนาญ 3. ขั้นฝึกการสื่อสาร (Communicative practice) ผู้เรียนจะประยุกต์ความรู้ต่างๆ มาใช้ในบริบททางการสื่อสารในสถานการณ์จำลองหรือในสถานการณ์จริงและ 4. ขั้นสะท้อนความคิด (Teacher feedback) มีจุดประสงค์ในการแก้ไขข้อผิดพลาดของผู้เรียนในตอนท้าย

สรุปได้ว่า ไวยากรณ์มีความสำคัญต่อการศึกษาเกี่ยวกับภาษา การที่ผู้เรียนทราบถึงหลักไวยากรณ์ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง สื่อสารได้ตรงประเด็นที่ต้องการ มีความเข้าใจตรงกันทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร และความรู้ทางไวยากรณ์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบได้ว่าภาษาหรือรูปประโยคที่ใช้ถูกต้อง หรือผิดและสามารถแก้ไขให้ถูกต้องได้

### 3.1.2 โปรแกรม Blooket

ธีรพล พากเพียรกิจ (2563) ให้นิยามของ โปรแกรม Blooket ว่า เป็นเทคโนโลยีในการใช้แบบทดสอบในลักษณะของเกมออนไลน์ ที่สามารถให้นักเรียนเข้าไปทำข้อสอบ แบบฝึกได้จากเว็บ โดยครูผู้สอนสามารถสร้างโจทย์ คำถาม ใตภาพ และวิดีโอในคำถาม สามารถกำหนดเวลาคำถามในแต่ละข้อ ได้สามารถเลือกรูปแบบของเกม เช่น Gold Quest, Café, Factory, Battle Royale, Racing, Crazy Kingdom, Tower of doom หรือแบบ Classic นักเรียนที่ตอบคำถามจะได้รับการพิจารณาคะแนนจากคำตอบที่ถูกต้อง และทันเวลา ตารางคะแนนจะปรากฏบนหน้าจอครูผู้สอน ดังนั้นเทคโนโลยีในการสอนด้วยโปรแกรม Blooket จึงเป็นแนวทางในการเรียนการสอนแบบใหม่ที่สามารถสร้างความสนใจในการเรียนมากขึ้น

สรุปได้ว่า โปรแกรม Blooket เป็นทางเลือกที่ดีสำหรับการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ เพิ่มความสนุกสนานให้นักเรียนเกิดปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น ดึงดูดความสนใจให้แก่ นักเรียนทุกคน มีการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วม และมีการแข่งขันในการเรียนรู้ การใช้โปรแกรม Blooket เป็นหนึ่งในหลายๆเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นการศึกษาแบบมีส่วนร่วม และเป็นการใช้เทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพในการศึกษาอีกด้วย

### 3.1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กิ่งกมล สิริประเสริฐ (2563) ได้ศึกษาการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดการใช้เกมกับรูปแบบการเรียนออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า การนำแนวคิดเกม กับรูปแบบออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสามารถพัฒนานักเรียนด้านการสื่อสารได้ รวมถึงสามารถสนับสนุนความกล้าแสดงออกและความมั่นใจในตนเองของนักเรียนอีกด้วย

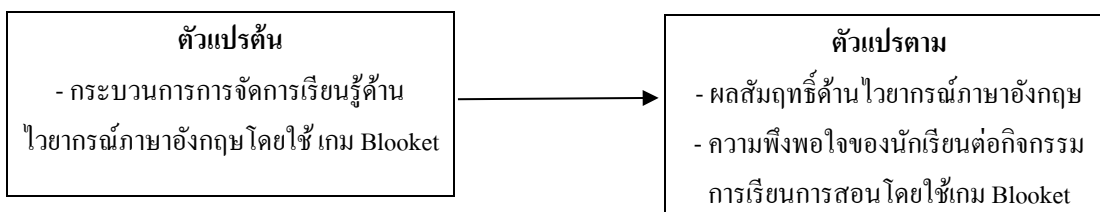
Sandusky (2015) ได้ศึกษา Game in Education เป็นการศึกษา การใช้เกมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยใช้แบบประเมินที่ให้ผลป้อนกลับทันที ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่เกิดมาจากแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก ซึ่งมีเหตุมาจากกลวิธีในการเรียนที่เปลี่ยนไป

Yanes (2019) ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยเป็นการศึกษาการใช้เกมสำหรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาพบว่า การใช้เกม กลายเป็นวิธีใหม่ในการแสวงหาความรู้เนื่องจากวิวัฒนาการด้านการศึกษาและการพัฒนาการด้านเทคโนโลยีทำให้นักเรียนมีแนวโน้มที่จะปฏิเสธการเรียนรู้อย่างแบบเดิมๆที่ล้าสมัย พวกเขาต้องการวิธีการเรียนรู้ใหม่ที่สอดคล้องกับความต้องการของตนเอง ผู้เรียนต้องการ การเรียนรู้ที่สนุกสนาน ไร่ใจ ดังนั้นการใช้เกม จึงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการ ช่วยส่งเสริมวิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

Rodriguez (2018) ได้ศึกษา Game-Based Learning โดยเป็นการศึกษาการใช้เกมเป็นฐานเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาพบว่า การใช้เกมเป็นฐานสามารถช่วยกระตุ้นผู้เรียนได้ในภาพรวม เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพ สามารถจูงใจให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างรวดเร็ว สามารถส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้ฝึกทักษะการร่วมมือ การแข่งขัน การมีส่วนร่วม การเอาใจใส่ พัฒนาความมั่นใจ ความคิดสร้างสรรค์ความอยากรู้อยากเห็น การมีปฏิสัมพันธ์ รวมถึงเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงพฤติกรรม และทัศนคติบางอย่าง ผ่านการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยบรรยากาศที่เป็นกันเอง สนุกสนานและไม่เครียด

สรุปได้ว่า การสอนโดยการใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และทำทาทความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น อีกทั้งเกมเป็นเครื่องมือ วิธีการ ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

(1) นักเรียนได้รับการเรียนการสอนด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม Blooket มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

(2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม Blooket อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-Experimental Research) โดยมีแบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest Posttest Design ซึ่งมีรูปแบบดังตาราง 1 ดังนี้

ตาราง 1 รูปแบบการทดลองแบบ One Group Pretest Posttest Design

ก่อนเรียน	ทดลอง	หลังเรียน
$T_1$	X	$T_2$

โดย  $T_1$  แทน การทดสอบก่อนเรียน  
 X แทน การจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม Blooket  
 $T_2$  แทน การทดสอบหลังเรียน

## 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยทฤษฎีความน่าจะเป็น (Nonprobability sampling) โดยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยมีเกณฑ์ในการเลือก คือ พิจารณาของนักเรียนที่มีผลการสอบก่อนเรียนที่มีระดับต่ำกว่าร้อยละ 40

## 4.3 เครื่องมือวิจัย

### 4.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Simple Tense จากที่ผู้วิจัยได้เลือกเรื่อง Simple Tense มาใช้ในการทำวิจัย เนื่องจากนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาส่วนใหญ่ไม่เข้าใจโครงสร้างประโยค และไวยากรณ์ของ Simple Tense รวมถึงไม่สามารถเลือกใช้คำกริยาให้สอดคล้องกับประธานได้ จึงเห็นควรดำเนินการจัดทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อแก้ไขปัญหาข้างต้นให้แก่ นักเรียน ซึ่งมีการตรวจสอบคุณภาพของแผนการสอนด้วยวิธีการหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ตรวจสอบความสอดคล้องเนื้อหา และความเหมาะสมของแผนการสอนการจัดการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดให้คะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์ที่มีความเหมาะสม ที่ยอมรับว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพที่สามารถนำไปใช้ได้ ซึ่งจากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญพบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Simple Tense มีคะแนนรวมเฉลี่ย 4.51 อยู่ในเกณฑ์ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้

2. เว็บไซต์พลิกเศษ Blooket คือ เกมออนไลน์จากเว็บไซต์ Blooket.com โดยผู้ใช้งานสามารถสร้างคำถามเป็นเกมออนไลน์ได้หลายรูปแบบหรือสร้างเป็นการบ้านออนไลน์ จากนั้นนักเรียนเข้าลิงก์เพื่อทำแบบฝึกหัดแบบออนไลน์ และสามารถรู้คะแนนได้ทันทีหลังจากตอบคำถาม อีกทั้งยังสามารถเล่นพร้อมกับเพื่อนในห้องเรียน ทำให้การเรียนโดยใช้เกมออนไลน์เกิดความสนุกสนานและเพิ่มความท้าทายให้กับนักเรียน

### 4.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้สำหรับทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยนำคะแนนที่ได้ (Try out) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ค่าความยากระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง -0.40-0.70 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ = 0.941

2. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เกม Blooket ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจโดยดัดแปลงรูปแบบจาก นภาพรณ เอี่ยมสำอางค์ (2551) เนื่องจากแบบสอบถามความพึงพอใจเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

## 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

### 4.4.1 ขั้นเตรียมการ

1. ผู้วิจัยลงทะเบียนรายชื่อกลุ่มเป้าหมายในเว็บไซต์พลิกเศษ Blooket
2. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ อธิบายขอบเขตเนื้อหา รูปแบบการจัดการเรียนการสอน ระยะเวลาการสอนแก่ผู้เรียน

#### 4.4.2 ขั้นตอนการทดลอง

1. ดำเนินการสอน โดยผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้
  1. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pretest) ทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนดำเนินการทดลอง
  2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เกม Blooket
2. หลังจากดำเนินการสอนครบ 15 ชั่วโมง (3 สัปดาห์) ดำเนินการดังต่อไปนี้
  1. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียน (Posttest)
  2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอน โดยใช้เกม Blooket

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. รวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการทดลอง แล้วนำผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ T-Test (Dependent Samples)

### 5. ผลการวิจัย

5.1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน และหลังเรียนของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม Blooket พบว่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพบว่าการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ย = 8.72 คะแนน และ 16.89 คะแนน ตามลำดับและมีผลต่างของคะแนนอยู่ที่ 8.17 คะแนน

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม Blooket

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	$S. D. D$	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	8.72	3.69	8.17	2.66	13.01*	0.0000
หลังเรียน	16.89	4.09				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม Blooket ในภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ( $\bar{X} = 3.65$ ,  $SD = 0.24$ ) ดังปรากฏผลในตารางที่ 3 ดังนี้



ตาราง 3 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษก่อนโดยใช้เกม Blooket

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. การเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่น่าสนใจ	4.22	0.71	มาก
2. การเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	3.92	0.78	มาก
3. ศักยภาพของข้าพเจ้าเพียงพอต่อการเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket	4.10	0.68	มาก
4. กิจกรรมต่างๆ จากการเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket สร้างความท้าทายให้กับข้าพเจ้า	4.02	0.62	มาก
5. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket มีความเหมาะสม	4.08	0.70	มาก
6. สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket มีความทันสมัย และสอดคล้องกับเหตุการณ์ปัจจุบัน	4.24	0.62	มาก
7. ข้าพเจ้ามีความสุขจากการเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket	4.12	0.69	มาก
8. ครูมีความเป็นกันเองมากขึ้นเมื่อจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket	3.92	0.75	มาก
9. ข้าพเจ้าเข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากขึ้นเมื่อเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket	4.24	0.66	มาก
10. การเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket ทำให้ข้าพเจ้ามีเจตคติที่ดี ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	3.96	0.64	มาก
<b>สรุปคะแนนเฉลี่ย</b>	<b>4.08</b>	<b>0.69</b>	<b>มาก</b>

5.2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม Blooket อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ( $\bar{X} = 4.08$ , S.D. = 0.69)

## 6. อภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะไวยากรณ์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม Blooket สามารถนำมาอภิปรายผลตามลำดับของวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

6.1 ผลจากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการเรียนการสอนโดยใช้เกม Blooket ปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัยทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกระบวนการสอน โดยใช้เกม Blooket ดำเนินเป็นไปอย่างลำดับขั้นตอน รวมถึงองค์ประกอบต่างๆของเกมที่ได้เลือกมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนสามารถช่วยส่งเสริม กระบวนการเรียนรู้และส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในครั้งนี้ พบว่า การใช้เกม Blooket ในห้องเรียนนั้นสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยอีกหลายชิ้น ของ กิ่งกมล สิริประเสริฐ (2563) ได้ศึกษาการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมกับรูปแบบการเรียนออนไลน์โดยผลการวิจัยพบว่า การนำแนวคิดเกมกับรูปแบบออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสามารถพัฒนานักเรียนด้านการสื่อสารได้ อีกทั้ง

ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Yanes (2019) ที่ได้ศึกษาการใช้เกม สำหรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยผลการศึกษาพบว่า การใช้เกมช่วยส่งเสริมวิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

6.2 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม Blooket พบว่านักเรียนมีความสุขและสนุกกับการเรียนภาษาอังกฤษ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบด้วยองค์ประกอบที่เป็นประโยชน์และน่าสนใจ เช่น 1) กิจกรรมต่างๆเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีการแข่งขันการร่วมมือทำงานเป็นกลุ่มการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเกิดความท้าทายสนุกสนาน และในขณะเดียวกันก็แฝงเนื้อหาการเรียนรู้ที่พัฒนาผู้เรียนในทักษะต่างๆ 2) การจัดอันดับคะแนนส่งเสริมให้นักเรียนแต่ละคนยอมรับความสามารถตนเองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในขณะเดียวกันกิจกรรมการเรียนการสอนยังส่งเสริมการทำงานกลุ่มให้นักเรียนมีโอกาสได้ร่วมงานกับคนที่มีความสามารถสูงกว่า จึงทำให้นักเรียนสามารถยอมรับความสามารถของผู้อื่น รวมถึงมีโอกาสที่จะได้เรียนรู้จากเพื่อนๆ ได้อีกด้วย ด้วยเหตุผลและองค์ประกอบทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นจึงทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

จากการศึกษาความพึงพอใจในครั้งนี้ พบว่า การใช้เกม Blooket ในห้องเรียนนั้น สามารถสร้างความพึงพอใจในการเรียน พัฒนาบุคลิกภาพของนักเรียนในด้านต่างๆ และสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ได้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกึ่งกมล ศิริประเสริฐ (2563) ได้ศึกษา การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมกับรูปแบบการเรียนออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า แนวคิดการใช้เกมช่วยสอน สามารถสนับสนุนความกล้าแสดงออกและมั่นใจในตนเองของนักเรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Rodriguez (2018) ที่ได้ศึกษาการใช้เกมเป็นฐาน เพื่อกระตุ้นผู้เรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการศึกษา พบว่า เกมสามารถจูงใจให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างรวดเร็ว พัฒนาความมั่นใจ ความคิดสร้างสรรค์ความอยากรู้อยากเห็น การมีปฏิสัมพันธ์ รวมถึงเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุง พฤติกรรมและทัศนคติบางอย่างผ่านการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยบรรยากาศที่เป็นกันเองสนุกสนาน และไม่เครียด รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sandusky (2015) ที่ได้ศึกษาการใช้เกมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโดยใช้แบบประเมินที่ให้ผลป้อนกลับทันที ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่เกิดมาจากแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอกซึ่งมีสาเหตุจากกลวิธีในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้

(1) ครูควรเตรียมความพร้อมทั้งกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม Blooket โดยการทำให้นักเรียนเตรียมโทรศัพท์มาให้ครบทุกคน ก่อนการทำกิจกรรมการเรียนการสอน

(2) การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนี้ ใช้กิจกรรมเกมมาประกอบการสอน ทำให้นักเรียนเน้นการแข่งขัน กับเพื่อต้องการเอาชนะเพื่อนมากกว่าการตอบคำถามให้ถูกต้อง

(3) เนื่องจากเกม Blooket มีโหมดการเล่นหลายรูปแบบ ครูผู้สอนควรเลือกโหมดการเล่นที่เหมาะสมกับนักเรียนเพื่อให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้มากที่สุด

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

(1) ควรเพิ่มระยะเวลาในการวิจัยให้มากขึ้น เพื่อศึกษาและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษกิจกรรมที่น่าสนใจ และเพิ่มกิจกรรมในการเรียนรู้หลักไวยากรณ์เพื่อให้นักเรียนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(2) เลือกทดลองกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลาย เพื่อให้เห็นความแตกต่างของผู้เรียนมากขึ้น

(3) ควรมีการศึกษาและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับไวยากรณ์ในสาระการเรียนรู้อื่นๆ โดยผ่านทักษะการสื่อสารต่างๆ เช่น ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับไวยากรณ์ให้ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

## 9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

กึ่งกมล ศิริประเสริฐ. (2563). *การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับรูปแบบการเรียนออนไลน์*. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม., พิษณุโลก.

แพรวไหม คำดวง. (2562). *การสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรมมหาวิทยาลัยศิลปากร*. ปริญญาโท ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษ). กรุงเทพฯ, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อรรวรรณ พุดมอญ. (2564). *การใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์โดยใช้เกมโรงเรียนวัดพิชนิมิตร(คำสวัสดิ์ราษฎร์บารุง)*.

ณัฐฐา ผิว. (2564). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์:บทความวิชาการวารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์*.

ขญาพร ขางเงิน. (2564). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2, มหาลัษราชภัฏมหาสารคาม*.

จินตนา สุจางันท์. (2551). *การเรียนการสอนโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ*. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

กฤดาภรณ์ สีหรี. (2561). *มุมมองวิศวกรรมซอฟต์แวร์ต่อการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลสำหรับการศึกษาประเทศไทย 4.0*. *วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 28(2).

ธีรพล พากเพียรกิจ. (2563). *คู่มือการใช้งาน Blooket.com, [ออนไลน์]*. ค้นเมื่อ 29 มิถุนายน 2566, จาก: [https://issuu.com/kittipongtechanok/docs/\\_blooket](https://issuu.com/kittipongtechanok/docs/_blooket)

Francisco. (2015). *Using Gamification to Enhance Second Language Learning*. [online]. Retrieved September 30, 2020, from: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf>

Rodríguez, H. T. (2018). *Gamification and Game-Based Learning as Methods to Motivate Students Learn English Vocabulary*. [online]. Retrieved September 28, 2020, from: <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/11550>

Sandusky, S. (2015). *Gamification in Education*. [online]. Retrieved September 10, 2020, from: [https://repository.arizona.edu/handle/10150/556222?fbclid=IwAR2ULgAeRgj7nI\\_7AoNaHeep\\_KQFuRWwS7OFEq1ym9\\_OCBL40IK5YFxfvi](https://repository.arizona.edu/handle/10150/556222?fbclid=IwAR2ULgAeRgj7nI_7AoNaHeep_KQFuRWwS7OFEq1ym9_OCBL40IK5YFxfvi)

Yanes, N. and Bououd, I. (2019). *Using Gamification and Serious Games for English Language Learning*. [online]. Retrieved September 20, 2020, from: <http://dx.doi.org/10.1109/ICCISci.2019.8716451>

**การเปรียบเทียบพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์กับ  
การเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและ  
กรุงเทพมหานคร**

**A Comparison of Selfie Posting Behavior on Social Media And Self-Esteem of  
Psychology Students from University in Pathumthani Province and Bangkok**

**วันสฤณี ชูเมือง**

**นักศึกษาสาขาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์**

**E-mail: wansarit.choo@vru.ac.th**

**วิภาพร ตัณฑสวัสดิ์**

**อาจารย์สาขาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์**

**E-mail: vipaporn@vru.ac.th**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ และการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา 2) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ และการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา และ 3) เพื่อเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเอง จำแนกตามระดับพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาสาขาจิตวิทยา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานี และกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งหมด 451 คน ที่ได้จากการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยสูตร Taro Yamane การได้กลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการ 2 ขั้นตอน ขั้นแรกเป็นการเลือกแบบเจาะจง แล้วจึงใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่และร้อยละ และใช้การทดสอบที่แบบอิสระต่อกัน และวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวในการทดสอบสมมติฐาน โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานี ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง ในขณะที่นักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่อยู่ในระดับน้อย 2) การเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานี ส่วนใหญ่อยู่ในระดับสูง ในขณะที่นักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง 3) พฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 4) การเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน และ 5) นักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานครที่มีพฤติกรรม

การถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน มีการเห็นคุณค่าในตนเองแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ:** พฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ การเห็นคุณค่าในตนเอง จิตวิทยา

## ABSTRACT

The purposes of this study were: 1) to study the level of selfie posting behavior on social media and the self-esteem of psychology students. 2) to compare selfie posting behavior on social media in the psychology field. And 3) to compare self-esteem classified according to the level of selfie posting behavior on social media of psychology students. Participants were bachelor's degree students and psychology field from Universities in Pathumthani Province and Bangkok. A total of 451 subjects who were determined from the sample using Taro Yamane. The sample was obtained using a two-step method. The first step was purposive selection, then a simple random method was used. To achieve the objective, the data obtained by questionnaires was analyzed using descriptive statistics, that is, frequency and percentage. A t-test independent and a one-way ANOVA were used to test a hypothesis, with a statistically significant at the level of 0.05. The result of the analysis found the following; 1) The selfie and posting behavior of psychology students in Pathumthani Province was at a moderate level, while that of psychology students in Bangkok was at a low level. 2) The self-esteem of psychology students in Pathumthani Province was at a high level, while that of psychology students in Bangkok was at a moderate level. 3) the selfie posting behaviors on social media of psychology students in Pathumthani Province and Bangkok were different with a statistical significance at the level of 0.05 4) The self-esteem of psychology students in Pathumthani Province and Bangkok was not different 5) Psychology students among Pathumthani Province and Bangkok who had different level the selfie posting behaviors on social media, self-esteem had different with statistical significant at the level of 0.05.

**Keywords:** Selfie posting behavior on social media, Self-esteem, Psychology

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีบทบาทสำคัญที่ทำให้เกิดการเชื่อมโยงและสื่อสารระหว่างบุคคลทั่วโลก ผ่านช่องทางการแชท การโพสต์ การกดไลค์ และการแสดงความคิดเห็น ผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มักให้ความสำคัญกับจำนวนผู้ติดตาม การได้รับความนิยมน และการได้รับความสนใจจากผู้อื่น โดยกลุ่มวัยรุ่นเป็นกลุ่มที่สามารถสร้างเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ได้มากกว่ากลุ่มช่วงอายุอื่น ๆ ด้วยการเลือกใช้อุปกรณ์การสื่อสารที่มีคุณสมบัติการทำงานที่เพียบพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีสื่อสารสมัยใหม่ รวมถึงมีการใช้แอปพลิเคชันในสื่อสังคมออนไลน์ที่หลากหลายในการติดสื่อสารถึงกัน (มนัสชนนท์ เอกโกวัฒน์, 2565) จากการขยายตัวของโซเชียลมีเดียที่มีมากและเติบโตอย่างรวดเร็ว จึงเป็นช่องทางที่ทำให้วัยรุ่นไทยกล้าแสดงออกมากขึ้น ผ่านการนำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ทักษะ ความรู้สึกร่างกายต่าง ๆ ของตนเอง รวมทั้งยังใช้ในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นอีกด้วย (โพสต์ทูเดย์, 2559)

ปรากฏการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เกิดขึ้นกับทั้งชาย หญิง วัยรุ่น นักเรียน และนักศึกษา คือ พฤติกรรม “เซลฟี” ซึ่งเป็นการถ่ายภาพตนเองที่ทำได้อย่างรวดเร็วและสามารถโพสต์ภาพตนเองได้ในทุกช่องทางของสื่อสังคมออนไลน์ด้วยอุปกรณ์ดิจิทัลของตนเอง (Wortham, 2013) แต่อย่างไรก็ตาม การเซลฟีไม่ใช่เป็นเพียงแค่การยกกล้องขึ้นมาถ่ายรูปตนเองเท่านั้น แต่ยังแฝงไปด้วยภาพสะท้อนเอกลักษณ์ของตนเอง รวมทั้งความต้องการที่จะควบคุมให้ผู้อื่นรับรู้ตนเองตามที่ใจปรารถนา จนทำให้เกิดเป็นการประเมินคุณค่าในตนเองจากยอดกดไลค์ คอมเมนต์ และแชร์รูปภาพ ยิ่งได้รับการตอบรับเชิงบวกบนสื่อสังคมออนไลน์เท่าไรก็ยิ่งมีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้นเท่านั้น จึงเป็นสาเหตุให้ผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ต้องคำนึงถึงความสนใจของผู้อื่นมากขึ้นตามไปด้วย (Alljiblog, 2023) นอกจากนี้ภาพลักษณ์ (Body image) ก็เป็นสิ่งที่ได้รับผลกระทบอย่างมากต่อการเห็นคุณค่าในตนเองจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความแพร่หลายของรูปภาพบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียสามารถสร้างมาตรฐานความงามที่ไม่สมจริงได้ ทำให้หลายคนรู้สึกกดดันที่ต้องปฏิบัติตามมาตรฐานเหล่านี้ นำไปสู่ความไม่พอใจในรูปร่างของตนเองรวมถึงมีการรับรู้รูปร่างในทางลบ (Casey, 2023) ดังเช่น การสำรวจความคิดเห็นและจัดอันดับสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตและความเป็นอยู่ที่ดีของสหราชอาณาจักร พบว่า อินสตราแกรมถูกจัดอันดับให้เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตมากที่สุด เช่น ความวิตกกังวล ภาวะซึมเศร้า และการลดทอนคุณค่าในตนเอง (สำนักข่าว BBC ไทย, 2017) สอดคล้องกับ การศึกษาของวิตเตอเรียและเกียนลูคา (Vittoria & Gianluca, 2018) พบว่า อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์มีผลต่อความกังวลในเรื่องรูปร่าง เนื่องจากเวลาที่วัยรุ่นได้เห็นรูปภาพของเพื่อนบนสื่อสังคมออนไลน์ทำให้เกิดการเปรียบเทียบและรับรู้เชิงลบเกี่ยวกับรูปร่างของตน ส่งผลให้เกิดความนับถือในตนเอง และการเห็นคุณค่าในตนเองลดลง

อย่างไรก็ตามการสื่อสารในยุคปัจจุบัน เป็นการสื่อสารที่ไม่ผูกพันโดยเวลา พรหมแดน รวมทั้งกรอบวัฒนธรรมของสังคมและประเทศ ผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์จำนวนมากสามารถนำเสนอภาพ สัญลักษณ์ ภาษา และพัฒนาวิถีชีวิตของตนเองต่างจากกรอบและวัฒนธรรมที่ตนเองเป็นสมาชิกอยู่ การสื่อสารในสังคมออนไลน์จึงเป็นตัวกลาง (Mediator) ที่มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารระหว่างสังคมที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน เนื่องจากการเชื่อมโยงเครือข่ายทางสังคมที่เกิดความเข้าใจในความแตกต่างหลากหลายของสังคมได้เป็นอย่างดี (Bisballe, 2006) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมกรถ่ายรูปลตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์กับการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร เพื่อจะได้มีข้อมูลเชิงประจักษ์ในการอธิบายปรากฏการณ์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาที่อยู่ในบริบทของมหาวิทยาลัยที่มีรูปแบบการจัดการศึกษา ช่วงวัยของนักศึกษา รวมทั้งสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยที่แตกต่างกันว่าจะมีพฤติกรรมกรถ่ายรูปลตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ การเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาเหมือนหรือแตกต่างกัน และพฤติกรรมกรถ่ายรูปลตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ในระดับที่แตกต่างกันมีผลกับการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษามีในแต่ละบริบทหรือไม่ ผลการศึกษานี้จะทำให้ได้สารสนเทศที่เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการแสดงตัวตนของนักศึกษาที่อยู่ในบริบทที่แตกต่างกัน และเป็นแนวทางในการพัฒนาพฤติกรรมกรใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมกรถ่ายรูปลตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ และการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร

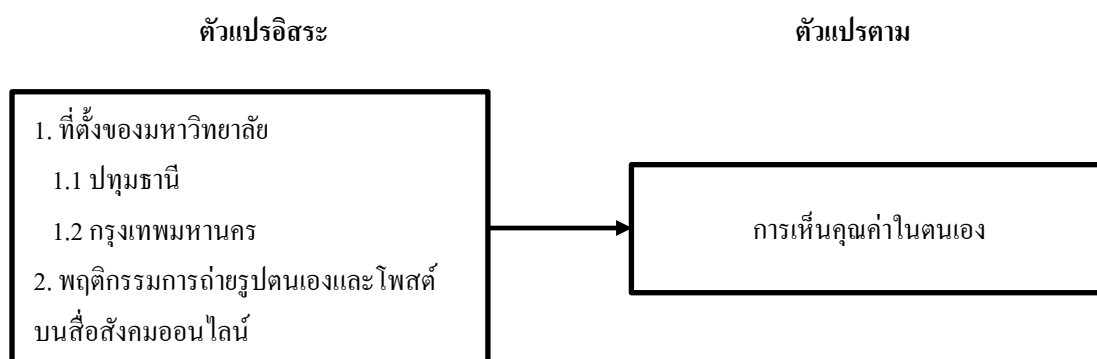
(2) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ และการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร

(3) เพื่อเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเอง จำแนกตามระดับพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร

### 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงออกทางจิตวิทยาของแต่ละบุคคล และเป็นการประเมินทางอารมณ์เกี่ยวกับการตัดสินคุณค่าของตนเอง (Biolcati. 2017) ตามทฤษฎีกระจกส่องตน (The Looking-Glass Self) ของชาร์ลส์ ฮอร์ตัน คูลีย์ (Charles Horton Cooley) อธิบายว่าตัวตนของบุคคลเกิดจาก “การมองตัวเองโดยใช้สายตาของผู้อื่น” เหมือนการมองตนเองจากกระจกเงา จึงมีความเกี่ยวข้องกับการที่บุคคลพยายามฝึกฝนและใช้วิธีการตกแต่งภาพถ่ายใบหน้าตนเองให้ตนเองดูดีในสายตาของผู้อื่น รวมทั้งควบคุมผู้อื่นรับรู้ตนเองตามที่ใจปรารถนา และทำให้เกิดการประเมินคุณค่าของตนเองจากขอดีดลก คอเม้นท์ และแชร์รูปภาพ ซึ่งการตัดสินจากคนอื่นนี้เองมีความสัมพันธ์กับตัวตนและความนับถือตนเอง เช่น ความภาคภูมิใจ หรือความรู้สึกต่ำต้อยน้อยใจได้เช่นกัน (Jerald, Jhea, & Sheila. 2020) นอกจากนี้ยังพบว่า ในบริบททางสังคมที่แตกต่างกันจะมีพฤติกรรมถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ที่แสดงออกถึงการเห็นคุณค่าในตนเองที่แตกต่างกันด้วย โดยผู้ที่อาศัยในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่มีการแข่งขันและกดดันอย่างมากมักจะนำเสนอรูปลักษณ์ทางกายภาพตาม “อุดมคติ” พฤติกรรมถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นการแสดงออกเพื่อทำให้ตนเองเกิดการเห็นคุณค่าในตนเอง (Wagner, Aguirre & Bryant. 2016)

### 4. กรอบแนวคิดงานวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

#### สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานครมีพฤติกรรมถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานครมีการเห็นคุณค่าในตนเองแตกต่างกัน

นักศึกษาศาขาคติวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีที่มีพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน มีการเห็นคุณค่าในตนเองแตกต่างกัน

นักศึกษาศาขาคติวิทยา มหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานครที่มีพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน มีการเห็นคุณค่าในตนเองแตกต่างกัน

## 5. วิธีดำเนินการวิจัย

### 5.1 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาศาขาคติวิทยา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานี จำนวน 2 แห่ง และนักศึกษาศาขาคติวิทยา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 5 แห่ง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาศาขาคติวิทยา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร ที่ได้จากการใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยกำหนดคุณสมบัติ ได้แก่ 1) มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างน้อย 2 แพลตฟอร์ม ได้แก่ Facebook, Instagram, TikTok, X และต้องมีการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์อย่างน้อย 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ 2) สาขาวิชาที่เรียน คือ สาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษา จิตวิทยาการแนะแนว หรือจิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว 2) พื้นที่ตั้งของมหาวิทยาลัย ได้แก่ ปทุมธานี และกรุงเทพมหานคร ในขั้นตอนนี้ พบว่า จังหวัดปทุมธานีมีมหาวิทยาลัย 2 แห่ง และกรุงเทพมหานครมีมหาวิทยาลัย 5 แห่ง หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับสลากจากมหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานครมาจังหวัดละ 1 แห่ง จากการคำนวณกลุ่มตัวอย่างจากสูตร Taro Yamane ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ค่าความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับ ไม่เกินร้อยละ 5 หรือที่ระดับนัยสำคัญที่ 0.05 ทำให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาในจังหวัดปทุมธานี จำนวน 155 คน และนักศึกษาในกรุงเทพมหานคร จำนวน 296 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 451 คน

### 5.2 เครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยมีกระบวนการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยเริ่มจากศึกษาค้นคว้าเอกสาร รายละเอียดและแนวคิด ทฤษฎีจากเอกสารและงานวิจัยต่างๆ เกี่ยวกับพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ และการเห็นคุณค่าในตนเอง เพื่อนำมาใช้กำหนดนิยามศัพท์ และปรับปรุงแบบสอบถามให้สอดคล้องกับบริบทกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา โดยผู้วิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยาจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา พบว่า ทุกข้อคำถามผ่านเกณฑ์ มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.50 – 1.00 หลังจากนั้นนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา จำนวน 50 คน พบว่า ข้อคำถามพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์มีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง 0.21 – 0.87 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.94 ส่วนข้อคำถามการเห็นคุณค่าในตนเองมีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง 0.23 – 0.79 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.88

### 5.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปใช้สถิติการแจกแจงความถี่ และร้อยละ

4.3.2 การทดสอบสมมติฐานใช้สถิติ t-test แบบ independent และ One-way ANOVA โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น พบว่า 1) ตัวแปรตามมีระดับการวัดอันตรภาค 2) ตัวอย่างแต่ละกลุ่มมาจากประชากรที่มีการแจกแจงปกติ ทดสอบด้วยสถิติ Kolmogorov-Smirnov Test of Normality พบว่า มีค่านัยสำคัญ



ทางสถิติของการทดสอบเท่ากับ 0.76 มากกว่านัยสำคัญทางสถิติที่กำหนดไว้ที่ระดับ 0.05 ( $\alpha > 0.05$ )  
 3) ตัวอย่างแต่ละกลุ่มต้องเป็นอิสระจากกัน และ 4) ตัวอย่างแต่ละกลุ่มมีความแปรปรวนเท่ากัน ทดสอบด้วยสถิติ Levene statistic test of homogeneity of variance พบว่า มีค่านัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเท่ากับ 0.74 มากกว่านัยสำคัญทางสถิติที่กำหนดไว้ที่ระดับ 0.05 ( $\alpha > 0.05$ )

## 6. ผลการวิจัย

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์และการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 1 ค่าความถี่และร้อยละของพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร

พื้นที่ตั้งของมหาวิทยาลัย	ระดับ	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
ปทุมธานี	ระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.68-5.00)	37	23.9	23.9	23.9
	ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 2.34-3.67)	102	65.8	65.8	89.7
	ระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 1.00-2.33)	16	10.3	10.3	100.0
กรุงเทพมหานคร	ระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.68-5.00)	33	11.1	11.1	11.1
	ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 2.34-3.67)	110	37.2	37.2	48.3
	ระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 1.00-2.33)	153	51.7	51.7	100.0

จากตารางที่ 1 พบว่าพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานี ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 65.8 รองลงมาอยู่ในระดับมาก จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 23.9 และอยู่ในระดับน้อย จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 10.3 และพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร พบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับน้อย จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 51.7 รองลงมาอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 110 คนคิดเป็น ร้อยละ 37.2 และอยู่ในระดับมากจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 11.

ตารางที่ 2 ค่าความถี่และร้อยละของการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา สาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัย  
ในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร

พื้นที่ตั้งของ มหาวิทยาลัย	ระดับ	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
ปทุมธานี	ระดับสูง ( $\geq 21$ คะแนน)	67	43.2	43.2	43.2
	ระดับปานกลาง (ระหว่าง 15-20 คะแนน)	65	41.9	41.9	85.2
	ระดับต่ำ ( $\leq 14$ คะแนน)	23	14.8	14.8	100.0
กรุงเทพมหานคร	ระดับสูง ( $\geq 21$ คะแนน)	124	41.9	41.9	41.9
	ระดับปานกลาง (ระหว่าง 15-20 คะแนน)	141	47.6	47.6	89.5
	ระดับต่ำ ( $\leq 14$ คะแนน)	31	10.5	10.5	100.0

จากตารางที่ 2 พบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานี ส่วนใหญ่อยู่ในระดับสูง จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 43.2 รองลงมาอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 41.9 และอยู่ในระดับต่ำ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 14.8 และการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 141 คน คิดเป็นร้อยละ 41.9 รองลงมาอยู่ในระดับสูง จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 41.9 และอยู่ในระดับต่ำจำนวน 31 คนคิดเป็นร้อยละ 10.5

ตอนที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์และการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษา จำแนกตามพื้นที่ตั้งมหาวิทยาลัย

พื้นที่ตั้งมหาวิทยาลัย	$\bar{X}$	S.D	t	Sig.
ปทุมธานี	2.842	.744	.850	.000
กรุงเทพมหานคร	3.488	.778		

จากตารางที่ 3 พบว่า นักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานครมีพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษา จำแนกตามพื้นที่ตั้งมหาวิทยาลัย

ที่ตั้งมหาวิทยาลัย	$\bar{X}$	S.D	t	Sig.
ปทุมธานี	15.696	4.475	.715	.449
กรุงเทพมหานคร	15.408	3.826		

จากตารางที่ 4 พบว่า นักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานครมีการเห็นคุณค่าในตนเองไม่แตกต่างกัน

**ตอนที่ 4** เพื่อเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเอง จำแนกตามระดับพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเอง จำแนกตามพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานี

แหล่งความแปรปรวน	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
1. ระหว่างกลุ่ม	2	366.432	183.216	10.245	.000
2. ภายในกลุ่ม	152	2718.317	.17.884		
<b>รวม</b>	<b>154</b>	<b>3084.748</b>			

จากตารางที่ 5 พบว่า นักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีที่มีพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน มีการเห็นคุณค่าในตนเองแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่การเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานี จำแนกตามระดับพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ โดยวิธีการ Scheffe

พฤติกรรมการถ่ายรูปตนเอง และโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์	$\bar{X}$	ระดับมาก	ระดับปานกลาง	ระดับน้อย
		23.565	16.938	11.791
ระดับมาก	23.565	-	6.627*	11.774*
ระดับปานกลาง	16.938	-	-	5.117*
ระดับน้อย	11.791	-	-	-

จากตารางที่ 6 พบว่า นักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีที่มีพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน มีการเห็นคุณค่าในตนเองแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเอง จำแนกตามพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร

แหล่งความแปรปรวน	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
1. ระหว่างกลุ่ม	2	326.280	158.140	11.574	.000
2. ภายในกลุ่ม	293	4003.257	13.663		
<b>รวม</b>	<b>295</b>	<b>4329.537</b>			

จากตารางที่ 7 นักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานครที่มีพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเอง และโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน มีการเห็นคุณค่าในตนเองแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่การเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยใน กรุงเทพมหานคร จำแนกตามระดับพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์

พฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์	ระดับมาก	ระดับปานกลาง	ระดับน้อย
1.ระดับมาก	22.258	-	5.195*
2.ระดับปานกลาง	-	17.063	-
3.ระดับน้อย	-	-	11.814

จากตารางที่ 8 พบว่า นักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานครที่มีพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน มีการเห็นคุณค่าในตนเองแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 7. อภิปรายผล

ผู้วิจัยอภิปรายผลจากข้อค้นพบของการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

**วัตถุประสงค์การวิจัยที่ 1** เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ การเห็นคุณค่าในตนเองและของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีมีพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง และมีความภาคภูมิใจในตนเองอยู่ในระดับสูง เนื่องจากการเรียนในมหาวิทยาลัยแห่งนี้ เป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้พบปะทำกิจกรรมเพื่อน รุ่นพี่ รุ่นน้องร่วมคณะหรือสาขา ชมรมนักศึกษา กิจกรรมระดับคณะหรือมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดความรู้สึกถึงการได้รับการยอมรับและสนับสนุนจากสังคม เกิดเป็นความภาคภูมิใจในตนเอง รวมทั้งการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นนี้ยังเป็นโอกาสที่ทำให้นักศึกษาได้พฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ได้เช่นกัน ในขณะที่นักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานครมีพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่อยู่ในระดับน้อย และมีการเห็นคุณค่าในตนเองในระดับปานกลาง เนื่องจากนักศึกษามหาวิทยาลัยส่วนใหญ่มักจะทำงานและเรียนไปด้วย ทำให้โอกาสในการเข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อนร่วมชั้นเพื่อนต่างคณะ กิจกรรมระดับคณะหรือ มหาวิทยาลัยได้น้อย สอดคล้องกับผลการศึกษา ของอภิวัฒน์ แก่นจำปา (2560) พบว่า ด้านสถานภาพทางสังคม โดยเฉพาะความพึงพอใจต่อฐานะความเป็นอยู่ในปัจจุบันที่สามารถใช้ชีวิตได้อย่างที่ปรารถนา และด้านสังคมและกลุ่มเพื่อน หากได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน รวมทั้งหากรู้สึกว่าคุณค่าตนเองสามารถเป็นที่พึ่งของกลุ่มเพื่อน ได้ก็จะส่งผลให้ระดับการเห็นคุณค่าตนเองเพิ่มขึ้นไป แต่จากภาระงานและการเรียน ทำให้นักศึกษาอาจจะมีโอกาสน้อยในการพบปะเพื่อน รวมทั้งมีใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้น้อย สอดคล้องกับการศึกษาของ อติสรณ์ อันสงคราม (2558) ที่พบว่ากลุ่มคนวัยทำงานมักใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการสนทนากับเพื่อน (Chat) มากกว่าใช้เพื่ออัปเดตสถานะและรูปถ่าย

**วัตถุประสงค์การวิจัยที่ 2** เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร มีพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน จากสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นค่านิยมในมหาวิทยาลัย ความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน และอาจารย์อาจส่งผลต่อแรงจูงใจในการการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ สอดคล้องกับการศึกษาของ Danah Boyd (2014) พบว่า สังคมที่อาศัยอยู่มีบทบาทสำคัญในการถ่ายภาพและโพสต์ในสื่อสังคมต่างๆ รวมถึงมีการเข้าถึงเทคโนโลยีที่ต่างกัน ทำให้ลักษณะของการถ่ายภาพและใช้โซเชียลมีเดียแตกต่างกัน นอกจากนี้แต่ละบุคคลมีวัตถุประสงค์และวิธีการในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยพิมพ์พร วงษ์รุ่ง (2560) พบว่า เหตุผลของการถ่ายรูปเซลฟี่แล้วเผยแพร่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่เพื่อบันทึกความทรงจำว่าอยู่ที่ไหน ทำอะไร โดยมีลักษณะการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวแบบเฉพาะเพื่อน (Friend) เท่านั้นที่สามารถมองเห็นโพสต์ได้

**วัตถุประสงค์การวิจัยที่ 3** เพื่อเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร มีการเห็นคุณค่าไม่แตกต่างกัน เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่พยายามค้นหาเอกลักษณ์ บุคลิกภาพ และมีการแสดงความสามารถออกมา เพื่อต้องการให้เป็นที่ยอมรับจากสังคม โดยจะพยายามสร้างความโดดเด่นเพื่อที่จะเป็นที่ยอมรับโดยวิธีการต่าง ๆ รวมทั้งใช้พฤติกรรมและทักษะของกลุ่มเพื่อนมาเป็น บรรทัดฐานในการเปรียบเทียบหรือประเมินตนเอง และนำเจตคติของกลุ่มเพื่อนมาปฏิบัติจนหล่อหลอมก่อให้เกิดวัฒนธรรม ค่านิยม และเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง (กฤษฎา สารทอง และ ณัฏฐร ทิพย์รัตน์เสถียร, 2016 อ้างถึง Dusek, 1987) ดังนั้นธรรมชาติของช่วงวัยนี้จึงเป็นวัยที่ต้องการจะพิสูจน์ตนเองเพื่อให้เพื่อน ครอบครัว และสังคมยอมรับเช่นเดียวกัน การอยู่ในบริบทที่แตกต่างกันจึงไม่ได้มีผลต่อการมีคุณค่าในตนเอง

**วัตถุประสงค์การวิจัยที่ 4** เพื่อเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าในตนเอง จำแนกตามพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานคร พบผลการวิจัยว่า นักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยจังหวัดปทุมธานีและกรุงเทพมหานครที่มีระดับพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ที่แตกต่างกันจะมีการเห็นคุณค่าในตนเองแตกต่างกัน เนื่องจากบุคคลที่มีภาคภูมิใจในตนเองสูง จะเป็นบุคคลที่มองเห็นตนเองในอุดมคติตามความเป็นจริง จะมีความรู้สึกต่อตนเองในทางที่ดีตนเอง มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความเคารพ และยอมรับว่าตนเองมีความสำคัญ มีความสามารถ และใช้ความสามารถที่มีอยู่กระทำการต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จได้ตามเป้าหมาย ยิ่งถ้าสถานการณ์เป็นไปในด้านดีก็อยากจะถ่ายรูปตนเองและโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์ในความสำเร็จจากสิ่งที่กระทำ ในขณะที่คนที่มองเห็นตนเองในอุดมคติขัดแย้งกับตนเองตามความเป็นจริง จะมีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ และถ้าประสบความสำเร็จแล้วก็จะทำให้บุคคลรู้สึกว่าคุณไม่มีความสามารถไร้ประโยชน์ จึงมีระดับพฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ลดลงเช่นกัน สอดคล้องกับการศึกษาของสุภารักษ์ จูตระกูล (2016) พบว่า นักศึกษาที่ใช้เฟซบุ๊กในการสร้างอัตลักษณ์ส่วนใหญ่จะเป็นคนที่มีความภาคภูมิใจในตนเองสูง เช่น มีความภาคภูมิใจในด้านความสวย ความหล่อ ความเช่กซ์ ความเก่ง ความสามารถพิเศษ ยิ่งถ้ามีคนมากดไลค์ กดแชร์และมีผู้ติดตามมากย่อมทำให้ตัวเองเป็นที่รู้จักในสังคมออนไลน์

## 8. ข้อเสนอแนะ

### 8.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ผลวิจัยนี้สามารถใช้ในการพัฒนากิจกรรมและ โครงการที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกาณ์ถ่ายรูป ตนเองและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ในเชิงสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษา

(2) ผลวิจัยนี้สามารถใช้ในการพัฒนานโยบายและกิจกรรมสำหรับนักศึกษาที่สนับสนุนการใช้สื่อ สังคมออนไลน์ในการพัฒนาความเป็นอยู่และคุณค่าในตนเองของนักศึกษา

### 8.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) เนื่องจากผลวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณตามกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎี แต่จากการศึกษา พบว่ามีหลายประเด็นที่อาจนำไปศึกษาต่อด้วยระเบียบวิธีการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อให้เกิด ความลุ่มลึกในการเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้เพิ่มมากขึ้น

(2) เนื่องจากปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ได้เข้าถึงทุกกลุ่มคนทุกช่วงวัย ดังนั้นในการศึกษาครั้งต่อไป ควรศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมกาณ์ถ่ายรูปและโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์กับการเห็นคุณค่าในตนเองของกลุ่ม ตัวอย่างประเภทอื่น เช่น กลุ่มวัยทำงาน กลุ่มผู้สูงอายุ เพื่อสะท้อนแนวความคิดที่อาจเกิดขึ้นในอีกหลายแง่

## 9. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภาพร ตันทสวัสดิ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ ตรวจสอบงานวิจัยนี้และติดตามความก้าวหน้าอย่างสม่ำเสมอและขอขอบพระคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่ได้กรุณาสละเวลาอันมีค่ายิ่งในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือวิจัยจนได้เครื่องมือที่มีคุณภาพ

## 10. เอกสารอ้างอิง

- กฤษฎา สารทอง และ ณัฏฐร ทิพย์รัตน์เสถียร. (2016). การศึกษาเปรียบเทียบความภาคภูมิใจในตนเอง และ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ระหว่างในนักศึกษาสาขาอาชีพและนักเรียนสายสามัญ. *Chulalongkorn Medical Journal*, 60(2), 231-246.
- พิมพ์ภกร วงษ์รุ่ง. (2560). พฤติกรรมการเซลฟี่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์กับความพึงพอใจหลังจากกาณ์ ทำกิจกรรมความงาม. *สหศาสตร์ศรีปทุม ชลบุรี*, 2(3), 66-73.
- โพสต์ทูเดย์. (2559). *โซเชียลมีเดีย สื่อไร้สายมหันตภัยวัยรุ่นโลก*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 6 กันยายน 2566, จาก: <https://www.posttoday.com/politics/430928>
- มนัสชนนท์ เอกโกวิทน์. (2565). *การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 6 กันยายน 2566, จาก:[https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/elaw\\_parcy/ewt\\_dl\\_link.php?nid=2809](https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/elaw_parcy/ewt_dl_link.php?nid=2809)
- สำนักข่าว BBC ไทย. (2017). *อินสตราแกรม “เลวร้ายต่อสุขภาพจิตคนหนุ่มสาว”*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2566, จาก <https://www.bbc.com/thai/39971233>
- สุภาพรภักษ์ จูตระกูล. (2016). การประกอบสร้างอัตลักษณ์ผ่านเฟชบุ๊กของนักศึกษามหาวิทยาลัย. *3rd National and International Conference on Administration and Management*, วันที่ 26-27 November 2016 ณ มหาวิทยาลัยรังสิต, 1-9.
- อดิสรณ์ อันสงคราม.(2558). *รายงานการวิจัย เรื่อง ผลกระทบจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย ของคนวัยทำงานใน กรุงเทพมหานคร และ ปริมณฑล*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

อภิวัฒน์ แก่นจำปา. (2560). การเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนที่กระทำความผิดในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. วิทยานิพนธ์สาขาสังคมสงเคราะห์ศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Biolcati R. (2017). The role of self-esteem and Fear of negative evaluation in compulsive buying. *Front Psychiatry*. 8(74).

Bisballe, L. (2006). *The intercultural city - making the most of diversity (Thematic study)*. Social entrepreneurship as a space for intercultural communication and innovation. Retrieved September 24, 2023, from: <http://www.coe.int/t/dg4/cultureheritage/culture/cities/Publication/SocialEntrepreneurship.pdf>.

Boyd, D. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University.

Casey, Tasha. (2023). *The Influence of Digital Media Consumption on Disordered Eating and Body Image*. Trinity College.

Jerald C. Moneva, Jhea A. Perolino, & Sheila T. Ycong. (2020). Selfie and Self-Esteem. *International Journal of Social Science Research*. Retrieved March 23, 2023, from Available: <https://doi.org/10.5296/ijssr.v8i2.16792>.

Valkenburg, P. M, Peter J. (2007). *Preadolescents' and adolescents' online communication and their closeness to friends*. *Dev Psychol*. 43(2): 267-77.

Vittoria Franchina, & Gianluca Lo Coco. (2018). *The Influence of Social Media Use on Body Concern*. University of Palermo.

Wagner C. N, Aguirre ,A. E, & Bryant E. M. (2016). The relationship between Instagram selfies and body image in young adult women. *First Monday*. 21(9)

## แนวทางการพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร

โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน

**The development of Chinese for speaking communicative competency**

**By using Activity-Based Learning**

**จิรัชยา ประทีปโชติพร**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: Jiratchaya.pr@spu.ac.th**

**Li Jun**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: jun.li@spu.ac.th**

**Xiao Shanshan**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: shanshan.xi@spu.ac.th**

### บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Base learning) คือการปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้แบบเดิมหรือการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive learning) ซึ่งคือการเรียนรู้โดยการอ่าน ท่องจำ การฟังบรรยายจากครูผู้สอน โดยไม่มีโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เป็นการจัดการเรียนรู้มาเป็นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ทำให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และมีปฏิสัมพันธ์กัน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งการจัดการกิจกรรมควรมุ่งเน้น ไปในด้านการออกเสียง การสื่อสารและทักษะการพูดภาษาจีน ในทางกลับกันจากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษาจีน ปรากฏว่า การเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทยไม่ค่อยประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ผู้เรียนจำนวนมาก ไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลการเรียนต่ำ โดยเฉพาะทักษะการพูด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการเรียนการสอนมุ่งเน้นเพื่อวัตถุประสงค์ แต่ไม่มุ่งเน้นทางด้านการใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยเน้นการเขียนและอ่าน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและไม่ต้องการที่จะเรียน

บทความฉบับนี้มุ่งเสนอแนวคิดให้กับบุคลากรทางการศึกษาเพื่อชี้ให้เห็นถึงแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนเพื่อการพัฒนาทักษะการพูดสื่อสาร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน โดยกล่าวถึงความหมายและองค์ประกอบของทักษะการพูดสื่อสารภาษาจีน ขั้นตอนและแนวทางในการจัดการเรียนรู้โดยกิจกรรมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนเพื่อการสื่อสารของผู้เรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ :** การพูดภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร;การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน



## ABSTRACT

Activity based learning refers to changing traditional learning processes or passive learning. Passive learning is learned through reading, memorizing, and listening to teachers, without the opportunity for students to participate. This is an active learning process based on activity learning. Enable learners to play a role in seeking knowledge and interaction, thereby generating knowledge and understanding. Activity management should focus on pronunciation, communication, and Chinese speaking skills.

On the other hand, based on research related to Chinese language teaching, Chinese language teaching in Thailand is not as successful as it should be Unable to effectively utilize knowledge, low academic performance, especially in oral skills. This may be because teaching focuses on goals, but not on daily communication, with a focus on writing and reading. Causing learners to feel bored and unwilling to learn.

This article aims to provide educators with ideas and guidelines for developing Chinese language teaching arrangements to improve oral skills. Based on activity learning, discuss the meaning and composition of Chinese speaking skills. Activity based learning process and guidelines to enhance learners' effective communication skills in Chinese speaking.

**Keywords :** Chinese Speaking for communication; Activity based learning management

## บทนำ

ในยุคโลกาภิวัตน์ส่งผลให้ทุกคนมักจะต้องการศึกษาเรียนรู้ภาษาต่างประเทศหรือภาษาที่สองเพิ่มเติม นอกเหนือจากภาษาไทย โดยความรู้และความสามารถในการใช้ภาษาต้องมากกว่าหนึ่ง ซึ่งภาษาจึงเป็นปัจจัยสำคัญในด้านการเรียนและรวมถึงประกอบอาชีพให้ประสบผลสำเร็จ (พัชนี ตั้งยืนยง และสุรีย์ ชุณหเรืองเดช, 2552) การพื้นฐานสำคัญของภาษาต่างประเทศมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เรียนมีความจำเป็นต้องใช้สำหรับเพื่อการสื่อสารภายในชีวิตประจำวันรวมทั้งการศึกษา การหาความรู้ การทำงาน การสร้างความสัมพันธ์กับสังคมและวัฒนธรรมต่าง ๆ เพื่อที่จะตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมของสังคมไทยและสังคมโลก ซึ่งจะนำมาสู่ความสัมพันธ์และความร่วมมือกันระหว่างประเทศต่าง ๆ อย่างไรก็ตามยังสามารถช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นได้ดีมาก ได้มีการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ประเพณี สังคม กิจกรรมทางการเมือง การปกครอง จากความรู้ในภาษาต่างประเทศอื่นทั้งยังสามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารรวมถึงเข้าถึงองค์ความรู้ได้ง่าย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

ภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญและเป็นภาษาที่มีผู้นิยมใช้เป็นจำนวนมาก โดยปัจจุบันประเทศจีนได้มีการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นส่งผลให้ประเทศต่าง ๆ เกิดความต้องการที่จะติดต่อสื่อสารเพื่อทำธุรกิจในการการค้าขายและการศึกษาเกี่ยวกับประเทศจีน (การสัมมนาเศรษฐกิจการเกษตรและการค้าสินค้าเกษตรและผลิตภัณฑ์ไทย-จีนครั้งที่ 2,2554) เมื่อต้องการทำการค้าหรือการลงทุนกับประเทศจีนนั้นการเรียนรู้ภาษาจีนถือว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง ซึ่งประเทศมหาอำนาจต่าง ๆ อาทิ สหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่นต่างให้ความสำคัญกับการสื่อสารด้วยภาษาจีน โดยเริ่มจากการจัดให้นักเรียนและนักศึกษา มีการเรียนและการสอนภาษาจีนเข้าไปในวิชาเรียนและในชีวิตประจำวัน อีกทั้งประเทศไทยได้มีการลงนามความตกลงระหว่างรัฐบาลภายใต้ความร่วมมือทางวัฒนธรรมและภาษา เพื่อเป็นการสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน

ภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศในหลักสูตรต่าง ๆ ตั้งแต่ในระดับอนุบาลจนถึงระดับอุดมศึกษาภายในประเทศไทย (กรมวิชาการ, 2546) ปัจจุบันได้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนกลางภายในประเทศไทยอย่างกว้างขวางใน ส่วนกลางและภูมิภาค จึงมีสถาบันการสอนภาษาจีนกลางให้กับบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจรวมถึงรัฐบาลมี แนวนโยบายในด้านการส่งเสริมการแข่งขันและต้องการที่จะผลักดันการเติบโตทางเศรษฐกิจไทยกับจีน จนกระทั่งได้มีการกำหนดให้ภาษาจีนเป็นวิชาที่ใช้ในการสอบคัดเลือกเข้าศึกษาในอุดมศึกษาอีกทั้งประเทศจีนได้ มีการจัดโครงการส่งบุคลากรชาวจีนมาทำการเรียนการสอนภาษาในประเทศไทยตั้งแต่ในระดับชั้นประถมศึกษา และมัธยมศึกษาตอนต้นปีละหลายร้อยคน (Shi Lei, 2011)

การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Base Learning) หมายถึงการจัดการเรียนรู้ผ่าน กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ทำหรือลงมือปฏิบัติจริงและมีบทบาทในการค้นคว้าหาความรู้ด้วย ตนเอง รู้จักคิดวิเคราะห์ เปรียบเสมือนการเรียนรู้จากกิจกรรมที่ได้ลงมือปฏิบัติจริง (Learning by doing) การ เรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานจึงเป็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสร้างองค์ความรู้ สร้างปฏิสัมพันธ์ และสร้างการร่วมมือกันส่งผลให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และมีความรับผิดชอบร่วมกัน มีวินัยในการทำงาน มีความสามารถในการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบร่วมกัน โดยผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการจัดการ การเรียนรู้เท่านั้นและให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติจริงด้วยตนเอง เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานจึงเป็นการ ปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้แบบเดิมแบบตั้งรับ (Passive learning) เรียนรู้โดยผ่านการอ่าน ท่องจำ และฟัง บรรยาย มาปรับเปลี่ยนกลายเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นกระบวนการ เรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เปรียบเสมือนผู้เรียนได้ใช้ความสามารถในการแสวงหาความรู้ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาได้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์แสดงให้เห็นถึงการเกิดองค์ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำ ความรู้และประสบการณ์จากการทำกิจกรรมแบบกิจกรรมเป็นฐานไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้มากยิ่งขึ้น (สุทัต เอกา, 2557)

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนผ่านการเรียนการสอนรูปแบบกิจกรรมเป็นฐาน ในการช่วย ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาจีนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. เพื่อศึกษาแนวทางในการสร้างความน่าสนใจในการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมต่างๆช่วยสร้าง ประสิทธิภาพในการสอน และ นำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมที่น่าสนใจ มีความหลากหลาย ช่วยสร้างแรงบันดาลใจ และความกระตือรือร้นและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

## ความหมายของทักษะการพูดสื่อสารภาษาจีน

ทักษะการพูดสื่อสารภาษาจีน หมายถึง ความสามารถในการใช้ภาษาจีนในการแลกเปลี่ยนข้อมูลและ ความคิดเห็นกับคนอื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยมีการเน้นความครบถ้วนในการเรียนรู้และใช้งานภาษา ไม่เพียงแต่การใช้ให้ถูกต้องตาม โครงสร้างของ ไวยากรณ์เท่านั้น แต่รวมผู้สื่อสารต้องมีความสามารถในการออก เสียง เลือกใช้คำศัพท์ และ การใช้รูปประโยคทางไวยากรณ์ได้อย่างถูกต้อง ตลอดจนถึงความเข้าใจในวัฒนธรรม การสื่อสารของเจ้าของภาษา

ทักษะการพูดสื่อสารภาษาจีนเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างความเข้าใจและความสามารถในการทำงานร่วมกับคนที่พูดภาษาจีน และในการเปิดโอกาสในหลากหลายสถานการณ์ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานที่ต้องใช้ภาษาจีนในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและมั่นใจ

### องค์ประกอบของการพูดสื่อสารภาษาจีน

การพูดสื่อสารในภาษาจีนมีองค์ประกอบที่สำคัญซึ่งเป็นองค์ประกอบหลัก 3 อย่างคือ

1. ศัพท์ (Vocabulary): คำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารในภาษาจีน ผู้เรียนต้องเรียนรู้และเข้าใจคำศัพท์ที่ใช้ในสถานการณ์ที่ต่าง ๆ เพื่อสื่อสารได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

2. ไวยากรณ์ (Grammar): ไวยากรณ์เป็นสิ่งสำคัญที่ใช้ในการเรียงคำและประโยคให้เป็นที่เหมาะสม ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้กฎไวยากรณ์ของภาษาจีนเพื่อสร้างประโยคที่ใช้ในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง

3. การออกเสียง (Pronunciation): การออกเสียงคำและเสียงสระในภาษาจีนมีความสำคัญ เนื่องจากหากผู้เรียนออกเสียงผิดพลาดอาจทำให้ความหมายของคำหรือประโยคเปลี่ยนแปลงได้

นอกจากองค์ประกอบหลักที่กล่าวมาแล้ว ยังมีปัจจัยอื่น ๆ ที่มีผลในการสื่อสารในภาษาจีน เช่น ความเข้าใจในสถานการณ์ การใช้คำพูดและภาษาทักทายได้อย่างเหมาะสม ความสามารถในการฟังและเข้าใจคำพูดของผู้อื่น การใช้สระและบทบาทของภาษาในสังคม และอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งการพัฒนาทักษะในการพูดสื่อสารในภาษาจีนต้องใช้เวลาและปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง เรียนรู้ศัพท์และไวยากรณ์ ฟังการออกเสียง และมีโอกาสในการปฏิสัมพันธ์กับผู้ที่พูดภาษาจีนอยู่ในสถานการณ์จริง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เรียน

### แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Base Learning)

ภัทรสร นรหริชญ (2562) ได้มีคำอธิบายการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และมีบทบาทในการเรียนรู้ผ่านการใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อที่จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ทำความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนด้วยการทำกิจกรรม โดยที่ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง อาทิ การเล่นเกม ร้องเพลง บทบาทสมมุติและสถานการณ์จำลอง ผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้ออกแบบกิจกรรมโดยการจัดสภาพแวดล้อมของการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม มีการวางแผนการทำกิจกรรม ใช้สื่อการเรียนรู้ที่ดี เพื่อให้ผู้เรียนเรียนได้ด้วยมีความสุข มีความสุข และมีการพัฒนาการฟังการพูดไปด้วยความมั่นใจรวมถึงกล้าแสดงออกหรือออกเสียง

เขาวเรศ ภัคจิตติ (2557) ได้ให้ความหมายว่า การเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นหลักทำให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการเรียนโดยการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) เกิดจากการเรียนรู้และสามารถแก้ไขปัญหาได้ (Doing by Learning) ในด้านเนื้อหาสาระการเรียนรู้ทุกขั้นตอน เรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนทุกคนในกลุ่มเป็นผู้ปฏิบัติ ผู้สอนเปรียบเสมือนพี่เลี้ยง ภายในแต่ละกิจกรรมที่นำมาให้ผู้สอนต้องเลือกกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้เนื้อหา นั้น ๆ โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนสนุกและสนใจเรียนรู้ โดยไม่มีการเรียนรู้ที่ซ้ำซากจนก่อให้เกิดความเบื่อหน่าย ผู้สอนเป็นนักออกแบบกิจกรรม (Activity Designer) ควรมีความมืออาชีพและสามารถมองเห็นภาพรวมของการทำกิจกรรม

จุดมุ่งหมายของการสอนแบบการใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีหลักการสำหรับการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมให้มากที่สุดดังนี้

1) ให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากกลุ่มให้มากที่สุดครั้ง เพื่อพบและสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตัวเอง โดยกลุ่มจะเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญที่ฝึกให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจและสามารถปรับตัว ทำงานร่วมกับผู้อื่น ผู้สอนเป็นผู้จัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมเพื่อที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบด้วยตนเองและแสดงให้ถึงความสามารถในด้านการจัดจำได้ดีและจำได้นาน

2) ให้ความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนจะต้องให้ความสำคัญของกระบวนการต่าง ๆ ในการแสวงหาคำตอบ โดยมีชั่วโมงอยู่ที่คำตอบและไม่คำนึงถึงกระบวนการและวิธีที่ได้มาซึ่งคำตอบ

3) หลักการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียน โดยให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมให้มากที่สุด มีการสร้างบทบาทในการเรียนซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมมี ความกระตือรือร้นและมีความสุขในการเรียน

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสามารถสรุป ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานได้ 6 ขั้นตอน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน	ศศิธร ลิจันทรพร (2556)	จุฑามณี อินทร์ อูริศ (2564)	ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน และคณะ (2565)	กรรณิการ์ ทองรุ่ง และคณะ (2565)	โยษิตา ชูริรัง และ เกษสุดา บุรณพันธ์ศักดิ์ (2566)	ผู้เขียน
ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์	✓	✓	✓		✓	✓
ขั้นนำเสนอความรู้	✓	✓	✓	✓		✓
ขั้นกิจกรรม		✓	✓		✓	✓
ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้			✓	✓		✓
ขั้นสรุปและนำไปใช้	✓	✓	✓		✓	✓
ขั้นประเมินผล	✓	✓		✓		✓

### ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์

ครูบอกวัตถุประสงค์ของการเรียน ทำกิจกรรมก่อนเข้าสู่บทเรียน เพื่อจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ โดยการใช้กิจกรรมผ่านเกม เพลง หรือ เทคโนโลยีต่างๆที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในห้องเรียน

### ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอความรู้

นำเสนอสาระการเรียนรู้ใหม่แก่นักเรียน โดยใช้ภาพวีดิทัศน์ คลิป เกม จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ ผ่านเทคโนโลยี เป็นการเชื่อมโยงจากความรู้เดิมสู่ความรู้ใหม่

### ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรม

นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมทำงานร่วมกันตามกิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้โดยกิจกรรมที่จัดเตรียมสามารถเป็นได้ทั้งกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่ม โดยใช้สื่อประสมทั้งสื่อประสมที่ครูสร้างขึ้นเองและสื่อประสมที่คัดเลือกจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีผู้สร้างไว้แล้ว

#### ขั้นที่ 4 ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้

เพื่อให้นักเรียนได้นำเสนอผลงาน ชิ้นงาน ผ่านการพูดสื่อสาร โดยเน้นการใช้ภาษาจีน ที่ผ่านการฝึกฝน กับผู้สอนและเพื่อน โดยมีครูและเพื่อนเป็นผู้สร้างความเชื่อมั่น

#### ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปและนำไปใช้

ผู้สอนและนักเรียนรวบรวมความรู้ที่ได้จากขั้นกิจกรรมและขั้นอภิปรายแล้วนำมาสรุปให้ได้สาระสำคัญ กิจกรรมขั้นนี้ประกอบด้วย การสรุป (Summarization Review) และการเน้นประเด็นสำคัญ (Reemphasize) ในบทเรียน

#### ขั้นที่ 6 ขั้นประเมินผล

ประเมินผลการเรียนรู้จากสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียน และ ประเมินจากความสามารถในการพูดสื่อสารของผู้เรียน ทั้งการเลือกใช้คำศัพท์ รูปประโยค และการเลือกใช้ไวยากรณ์ สามารถทำได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

#### เทคนิควิธีการที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเป็นฐาน

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพและสนุกสนานในการเรียนรู้ภาษาจีน เหล่ากิจกรรมเหล่านี้จะช่วยสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งในภาษาและทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพในสถานการณ์ทางสังคมจริงโดยเทคนิค วิธีการที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสื่อสารภาษาจีนของผู้เรียนมีดังนี้

1. การเล่นเกมหรือแข่งขัน (Game) การสอน โดยใช้เกมเป็นการสอนที่ให้ผู้เรียนเข้าไปอยู่ในกิจกรรม โดยผู้สอนเลือกใช้เกมที่ต้องการผู้เรียนต้องใช้ภาษาจีนในการสื่อสาร โดยจัดกิจกรรมผ่านการเรียนรู้เป็นกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ต่อกัน และได้ทำฝึกฝนการพูดไปพร้อมๆกัน การเล่นเกมจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีที่จะเอาชนะต่ออุปสรรคต่าง ๆ และได้ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะที่ต้องการรวมทั้งช่วยให้การเรียนมีชีวิตชีวาและผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน

2. บทบาทสมมุติ (Role-Play) การสอน โดยใช้บทบาทสมมุติเป็นการสอนที่ใช้ตัวละครสมมุติขึ้นมาจากสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสอน โดยผู้เรียนสมมติบทบาทเป็นตัวละครนั้น และได้แสดงความรู้สึกรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับบทบาทของตัวละครที่ได้รับออกมา เนื่องจากการใช้วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงบทบาทของแต่ละตัวละครและสามารถนำมาวิเคราะห์ถึงความรู้สึกและพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่นอย่างลึกซึ้ง

3) การฝึกสนทนาผ่านสถานการณ์จำลอง (Situation) เป็นการสอนโดยการจำลองเรื่องราวขึ้นให้เสมือนจริงหรือใกล้เคียงกับความจริงเพื่อมาใช้เป็นเครื่องมือในการสอน โดยผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์นั้นมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่สถานการณ์และใช้ข้อมูลที่เสมือนเป็นข้อมูลจริงในสภาพการณ์นั้นมาใช้ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่างๆ ซึ่งการตัดสินใจจะส่งผลให้ผู้เล่นในลักษณะเดียวกันสถานการณ์จริง ผู้เรียนจะมีโอกาสทดลองแสดงพฤติกรรมต่างๆ เมื่อเจอสถานการณ์จริงจะเกิดความคุ้นชินในสถานการณ์เสมือนจริงที่เคยเกิดขึ้นจากการทดลองการเรียนรู้ ซึ่งการเล่นสถานการณ์จำลองจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและสามารถมองภาพความเป็นจริงของสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นจริง

4) กลุ่มย่อย (Small Group) เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง ช่วยให้ผู้เรียนได้รู้ซึ่งกันและกัน ซึ่งมีการปรับตัวและมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน โดยการเรียนรู้บทบาทหน้าที่ในการ

แก้ปัญหา มีการตัดสินใจร่วมกัน ได้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ประสบการณ์ ความรู้และความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เช่นการเรียนรู้ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมทางวัฒนธรรมจีน เป็นต้น

5) การใช้เทคโนโลยี (Technology) เป็นการเลือกใช้แอปพลิเคชันและเครื่องมือเทคโนโลยีต่างๆมาใช้เพื่อส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝนตนเองได้อย่างสม่ำเสมอทั้งในและนอกห้องเรียน โดยการใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นเครื่องมือช่วยสอนนั้น จะเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น และ ทำให้บรรยากาศของห้องเรียนนั้น มีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น

### แนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสม

การจัดกิจกรรมสื่อประสม เป็นการนำสิ่งหลาย ๆ อย่างมาใช้ร่วมกันในการเรียนรู้ ซึ่งจะมีความสัมพันธ์อย่างมีคุณค่าเป็นการส่งเสริมซึ่งกันและกัน โดยสื่อการสอนอย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อปลุกเร้าความสนใจในขณะที่อีกอย่างหนึ่งใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหาและอีกชนิดหนึ่งอาจใช้เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งรวมถึงป้องกันการเข้าใจความหมายผิด โดยการใช้สื่อประสมเพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จากประสาทสัมผัสที่ผสมผสานกัน อีกทั้งยังพบวิธีการที่จะเรียนในสิ่งที่ต้องการได้ด้วยตนเอง สื่อแต่ละชนิดมีทั้งข้อดีแตกต่างกัน ไม่มีสื่อชนิดใดจะให้ผลดีอย่างสมบูรณ์ การจัดการเรียนเปรียบเสมือนการช้อนการพัฒนาพฤติกรรมทั้งสามด้านคือ ความรู้ ทักษะ และเจตคติเพื่อต้องการที่จะบูรณาการ (Ericson and Curl, 1986) การนำเสนอสื่อการสอนหรือวัสดุอุปกรณ์ตั้งแต่ 2 ชนิดขึ้นไปมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างสัมพันธ์กันเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาสาระ โดยสื่อแต่ละชิ้นส่งเสริมสนับสนุนซึ่งกันและกัน สื่อการสอนชนิดหนึ่งอาจจะนำไปใช้เพื่อเร้าความสนใจ ในทางกลับกันสื่ออีกชนิดหนึ่งนำไปใช้เพื่อการอธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหาและสื่ออีกชนิดหนึ่งเพื่อให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น เพื่อให้ได้คำตอบที่เป็นประโยชน์และน่าสนใจมากที่สุด การใช้สื่อหลายอย่างร่วมกัน เช่น ตัวอักษรข้อความ ภาพถ่าย ภาพกราฟฟิก ภาพเคลื่อนไหวแบบวิดิทัศน์ ภาพแอนิเมชัน และเสียง โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ในการนำเสนอและควบคุมการนำมาใช้ร่วมกัน เพื่อที่ให้ตอบสนองต่อรูปแบบการจัดการเรียนมากที่สุด (อัจฉรา เจตบุตร 2554) ดังนั้นการใช้สื่อประสมจึงเป็นการนำเอาสื่อหลาย ๆ ประเภทมาใช้ร่วมกันทั้งวัสดุอุปกรณ์และวิธีการ ทำให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดในการจัดการเรียนการสอน

### การนำไปใช้

การนำการนำแนวทางการพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานในห้องเรียนสามารถทำได้ดังต่อไปนี้ :

1. กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยก่อนที่ผู้สอนจะใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมในการสอนภาษาจีนในห้องเรียน ควรกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน ว่าต้องการให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนในแง่ใด ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารในสถานการณ์ประจำวันหรือในบริบทของการทำงาน

2. เลือกใช้กิจกรรมที่เหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์สำหรับการพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีน ซึ่งอาจจัดเป็นการสนทนา, การแต่งบทสนทนา, การบรรยาย, การนำเสนอ, หรือกิจกรรมสื่อสารอื่น ๆ ที่ต้องการใช้ภาษาจีนที่สามารถทำได้ทั้งในและนอกห้องเรียน

3. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่และสนับสนุนการใช้สื่อต่างๆในการจัดการเรียนรู้ ในด้านของการสื่อสาร เช่น การใช้บทความ วิดีโอ เสียง และสื่อการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อสร้างความน่าสนใจและส่งเสริมการสนทนาภาษาจีน

4. ตั้งเป้าหมายการสื่อสารภาษาจีนให้กับผู้เรียนอาจกำหนดจากเนื้อหาบทสนทนาจากบทเรียน การแสดงความคิดเห็น หรือการนำเสนอผลงานของผู้เรียน ซึ่งควรให้เป้าหมายที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน
5. ส่งเสริมทักษะการฟังควบคู่ไปด้วย เนื่องจากการสื่อสารไม่จำกัดเพียงการพูดเท่านั้น การฟังก็เป็นส่วนสำคัญในการสื่อสาร สร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้ฟังภาษาจีนอย่างต่อเนื่อง โดยเลือกใช้เนื้อหาที่มีความน่าสนใจ
6. ให้คำแนะนำผู้เรียน ซึ่งผู้สอนควรให้คำแนะนำและติชมเพื่อให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะการพูดได้ดีขึ้น ทำให้ผู้เรียนเข้าใจว่าทักษะนี้มีความสำคัญและส่งเสริม ให้กำลังใจให้ผู้เรียน เพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้มากขึ้น
7. ประเมินผลผู้เรียนเสมอเพื่อดูความคืบหน้าในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีน โดยผู้สอนเลือกใช้วิธีการประเมินตามบริบทที่เหมาะสมกับผู้เรียน

## บทสรุป

แนวทางการพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน นั้น ช่วยส่งเสริมให้การจัดการเรียนภาษาจีน ซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศผ่านกิจกรรมเป็นฐานจะเป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ฝึกฝนและมีประสบการณ์ ส่งผลให้นักศึกษาเกิดทักษะ ความรู้ ความชำนาญ ฟัง พูด อ่าน เขียน เป็นไปตามลำดับของธรรมชาติของการเรียนรู้ภาษาเชิงรุก (Active Learning) ซึ่งการจัดการเรียนรู้เป็นการกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติหรือการลงมือทำ การมีส่วนร่วมและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนมากกว่าการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวเปรียบเสมือนการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนที่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมเป็นฐานได้เกิดการเรียนรู้โดยผ่านการใช้ทักษะหลายๆด้าน ประกอบด้วย ทักษะด้านการพูด ด้านการฟัง ด้านการอ่าน ด้านการเขียน และสามารถความรู้ที่ได้จากการเรียนการทำกิจกรรม โดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์ทางด้านความคิดในเนื้อหาและสาระที่ได้เรียนและนำไปสู่การพัฒนาทักษะทางด้านการคิด แสดงให้เห็นถึงส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดให้เกิดความเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของผู้เรียนในการปฏิบัติจริง ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกโดยทำให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงบทบาทของตนเอง เนื่องจากการเป็นผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้นั้นครูผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมที่เป็นการเน้นให้ผู้เรียนเกิดการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันอีกทั้งยังเป็นการเกิดการกระตุ้นให้ผู้เรียนนั้นเกิดกระบวนการคิดและการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง ผู้สอนจึงควรต้องลดบทบาทจากการเป็นผู้ให้ความรู้เป็นเพียงผู้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมและอำนวยความสะดวกให้คำแนะนำรวมถึงการบริหารจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน

## ข้อเสนอแนะ

จากหลักการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ซึ่งมีความสอดคล้องกับสามารถพัฒนาความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาจีน ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้และค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง (Learning by doing) พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ และการเรียนรู้และฝึกฝนร่วมกัน แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกัน ฝึกความมีวินัยในการทำงาน โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเองจนเกิดความรู้ ความเข้าใจ ความมั่นใจที่สามารถนำไป

ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และการประกอบอาชีพได้นั้นไม่เพียงแต่ทำได้กับการพูดสื่อสารภาษาจีนเท่านั้น ยังสามารถนำไปประยุกต์กับการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะอื่นๆของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นการฟัง การอ่าน และการเขียน

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนนวมสารณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน และสุวิมล สพฤกษ์ศรี. (2565). การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมและผลงานสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน. *วารสารมนุษยศาสตร์*, 20(2), 89-110.
- ทศนา แจมมณี. (2545). *ศาสตร์การสอน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชนี ตั้งอินขง และสุรีย์ ชุณหเรืองเดช. (2552). *สรุปรายงานวิจัยการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย: ระดับอุดมศึกษา*. จาก: [http://www.thaiworld.org/th/Thailand.monitor/answer.php?question\\_id=831](http://www.thaiworld.org/th/Thailand.monitor/answer.php?question_id=831).
- ภัทรสร นรเหรียญ. (2562). การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ร่วมกับสื่อประสม เพื่อพัฒนาความสามารถในการฟัง การพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร*.
- เขาวเรศ ภัคดีจิตร. (2557). *Active Learning* กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. เอกสาร ประกอบการเสวนาทางวิชาการ “วันส่งเสริมวิชาการสู่คุณภาพการเรียนการสอน” 30 กรกฎาคม 2557 ณ หอประชุม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- วสุภัตจิรา วงษ์มาดิษฐ์. (2559). *พฤติกรรมกรรมมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารการจัดการศึกษาของโรงเรียนบ้านไผ่สีทอง จังหวัดสุพรรณบุรี*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศิริชัย นามบุรี. (2556). ระบบจัดการวารสารอิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*, 15, 1. *เพชรบูรณ์สาร*.
- สุทัต เอกา. (2557). *การเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน*. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2561 จาก: <http://www.krumontree.com/www/documents/137-abl-activity-basedlearning.html>.
- สุภัตจิรา วงษ์มาดิษฐ์. *พฤติกรรมกรรมมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการบริหารการจัด การศึกษาของ โรงเรียนบ้านไผ่สีทอง จังหวัดสุพรรณบุรี*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา ภาควิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2559). *รายงานการวิจัยเพื่อพัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย ระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- อัญญา เจตบุตร. (2554). *การพัฒนาบทเรียนสื่อประสม เรื่อง การเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. มหาวิทยาลัยศิลปากร/นครปฐม.
- Asher, J. (1979). *Learning Another Language Through Actions: The Complete Teacher's Guidebook*. San Jose California: Accu Print.
- Erickson, C. W. H., and D. H. Curl. (1986). *Fundamentals of teaching with audiovisual materials*. 2d ed. Pennsylvania: Chandler.
- Shi Lei. (2011). *การออกแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาจีนสำหรับ นักเรียนไทยที่เรียนภาษาจีนเบื้องต้น*. วิทยานิพนธ์ศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา.



## การปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยและทัศนคติต่อการปนภาษา ของอาจารย์คณะนิติศาสตร์

### The Study of Thai-English Code-Mixing and Attitudes of Law Instructors

วิลานีนี ดาราฉาย

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: wilasinee.da@spu.ac.th

ไพบุณย์ สุขวิจิตร บาร์

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: piboon.su@spu.ac.th

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์และเปรียบเทียบพฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยในการบรรยายของอาจารย์คณะนิติศาสตร์ด้านความถี่ของการปน ตามเพศและสถาบันที่สำเร็จการศึกษา และ 2) เพื่อศึกษาทัศนคติที่มีต่อการปนภาษาว่าสอดคล้องหรือขัดแย้งกับพฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทย สาเหตุที่คณะผู้วิจัยศึกษาตัวแปรทางสังคม 2 ตัวแปร คือ เพศและสถาบันที่สำเร็จการศึกษา เพราะคณะผู้วิจัยเชื่อว่าพฤติกรรมการปนภาษาและทัศนคติต่อการปนภาษาน่าจะมีความสัมพันธ์กับเพศของกลุ่มตัวอย่าง และสถาบันที่กลุ่มตัวอย่างสำเร็จการศึกษา ว่าสำเร็จการศึกษาจากสถาบันภายในประเทศหรือสถาบันต่างประเทศ ผลของการวิจัยพบว่า อาจารย์คณะนิติศาสตร์มีพฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยในความถี่ต่ำ เพียงร้อยละ 0.58 ซึ่งคณะผู้วิจัยคิดว่า การสอนสาขาวิชากฎหมายต้องการความชัดเจนในการอธิบาย อาจารย์จึงเลือกที่จะไม่ปนภาษาอังกฤษในการบรรยาย

**คำสำคัญ:** การปนภาษาไทย-อังกฤษ ทัศนคติ อาจารย์คณะนิติศาสตร์

#### ABSTRACT

The two objectives of this study are to: (1) compare how often English and Thai are mixed in lectures by law instructors based on gender and place of graduation; and (2) to examine attitudes toward language mixing and determine whether they are in line with or against with the behavior of mixing English and Thai. According to researchers, the gender of the sample and the institution from which the samples graduated—whether they did so domestically or abroad—are likely to be associated with language-mixing behavior and attitudes. For this reason, they looked at two social variables: gender and place of graduation. The findings of this study revealed that merely 0.58 percent of law instructors frequently mixed Thai and English, which the researchers believe is because teaching the subject of law necessitates clarity in explanation. As a result, the instructors decided against using English in it.

**Keywords:** Thai-English Code-Mixing, Attitude, Law Instructors

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

อิทธิพลของภาษาอังกฤษเข้ามามีบทบาทอย่างมากในการติดต่อสื่อสารของสังคมไทย จนเป็นที่สังเกตว่ามีการใช้ภาษาอังกฤษปนในภาษาไทยจำนวนมากในทุกแวดวง โดยเฉพาะแวดวงการศึกษา คณะผู้วิจัยสังเกตและพบว่า การเรียนการสอนในชั้นเรียนระดับมหาวิทยาลัยมีการปนภาษาอย่างเห็นได้ชัด กล่าวคือ มีการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทย เนื่องจากการสอนที่มักจะมีเนื้อหาจากแนวคิดหรือตำราภาษาอังกฤษ ทำให้อาจารย์ผู้สอนส่วนใหญ่ในสาขาวิชาต่าง ๆ จะมีการปนคำหรือวลีภาษาอังกฤษในการสอนบ่อยครั้ง ซึ่งสิ่งนี้คือปรากฏการณ์ “การปนภาษา” หมายถึง การรวมสองภาษาไว้ในหนึ่งประโยค (นภารัฐ, 2539; อนุชิต คุ้มฉินจินดา อำนวย ปัทมาสุข, พรทิพย์ เจริญนิพนธ์, 2565)

อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2532 : 13) ให้ความหมายของการปนภาษา (code mixing/ language mixing) ว่า หมายถึง “การใช้ภาษามากกว่า 1 ภาษา (ส่วนมากจะเป็น 2 ภาษา) ปนกันในแต่ละประโยค เช่น การพูดภาษาไทยปนกับภาษาอังกฤษ” ในที่นี้ขอยกตัวอย่างประโยคของคณะผู้วิจัยเองซึ่งพูดประโยคที่มีการปนภาษาบ่อยครั้งในชั้นเรียน เช่น “ใน course นี้ครูจะคิดคะแนนจากการทำ paper คะแนนสอบ midterm และ final แล้วยังมีคะแนน participation ในห้องเรียนด้วย” ส่วนในกรณีที่ผู้พูดพูดประโยคที่สมบูรณ์ของแต่ละภาษาสลับกันไปมาจะเรียกว่า “การสลับภาษา”

ปรากฏการณ์การปนภาษาจัดเป็นการแปรภาษาชนิดหนึ่ง (linguistic/ language variation) การแปรภาษา หมายถึง การที่รูปภาษารูปใดรูปหนึ่งมีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงหรือแตกต่างไปจากเดิม หรือมีลักษณะที่เบี่ยงเบนไปจากรูปภาษามาตรฐาน แต่รูปภาษาที่เบี่ยงเบนไปจากเดิมนั้นยังมีความหมายแก่นเหมือนกัน (อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2532 : 18) การแปรภาษาแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ การแปรภายในภาษา และการแปรระหว่างภาษา ซึ่งปรากฏการณ์การปนภาษาและการสลับภาษามีความคล้ายคลึงกับ “การแปรระหว่างภาษา” (inter-language variation) ซึ่งหมายถึง “การที่ผู้พูดใช้คำหรือประโยคจากหลายภาษาแทนกัน (อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2532 : 20)

รูปแปรที่มาจากภาษาอังกฤษนอกจากจะเป็นคำปน ส่วนหนึ่งก็จะเป็นคำยืมด้วย การยืมภาษาแยกออกจากการปนภาษาได้ยาก (Hoffmann, 1991) คำยืมใช้อ้างถึงถ้อยคำซึ่งได้ผ่านจากภาษาหนึ่งมาสู่อีกภาษาหนึ่งโดยใช้ลักษณะการพูดแบบภาษาเดียว และมักถูกรวบรวมไว้ในพจนานุกรมของแต่ละภาษาซึ่งจะถูกปรับเปลี่ยนรูปคำเสียง และความหมายจากภาษาที่ถูกยืมมาเพื่อความสะดวกในการออกเสียงและเป็นไปตามลักษณะสำคัญของภาษาฝ่ายยืมเสมอ (Grosjean, 1975 อ้างถึงใน Hoffman 1991 : 110-111) คณะผู้วิจัยเห็นว่าการแยกคำยืมออกจากคำปนอย่างเด็ดขาดเป็นเรื่องยากสำหรับการวิจัย จากการสังเกตของคณะผู้วิจัย อาจารย์คณะนิเทศศาสตร์สอนนิสิต นักศึกษาที่เป็นคนไทยและเน้นบริบทเนื้อหาทางด้านกฎหมายในประเทศไทย แต่ผู้สอนเองนั้นมีการปนภาษาในการสอนที่แตกต่างกัน ดังนั้น คณะผู้วิจัยจึงต้องการจะหาว่าการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยและทัศนคติต่อการปนภาษาของอาจารย์คณะนิเทศศาสตร์เป็นเช่นใด เพื่อที่ผลการวิจัยนี้อาจจะสามารถเป็นแนวทางในการนำปรับใช้การปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนภาษาอังกฤษที่เป็นภาษากลางที่คนทั่วโลกใช้ในการสื่อสาร

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบพฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยในการบรรยายของอาจารย์คณะนิเทศศาสตร์ด้านความถี่ของการปน ตามเพศและสถาบันที่สำเร็จการศึกษา
- (2) เพื่อศึกษาทัศนคติที่มีต่อการปนภาษาว่าสอดคล้องหรือขัดแย้งกับพฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทย

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในอดีตที่ผ่านมาพบว่า ผู้ที่มีอาชีพเกี่ยวข้องและคุ้นเคยกับการใช้ภาษาอังกฤษมักจะมีพฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยสูง เช่น มัคคุเทศก์ (อรรถจน์ สีหะอำไพ, 2530) อาจารย์แพทย์ (จันทน์ รักธรรมยิ่ง, 2538) อาจารย์ภาษาอังกฤษ (นภารัฐ จิตวิวัฒนา, 2539) นักจัดรายการวิทยุประเภทเศรษฐกิจ (สุทธิรา ว่องพาณิช เจริญ, 2540) และบุคลากรโรงแรม (นัฐยา บุญกองแสน, 2542) งานวิจัยปัจจุบันเรื่องลักษณะการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยที่ใช้ในการสื่อสารของศูนย์บริหารสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (ศบค) ของ อนุชิต คุ้มฉิมจินดา, อำนาจ ปักยาศุข, พรทิพย์ เจริญฉินนา (2565) พบว่า การปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยพบในรูปแบบที่สำคัญตามช่วงเวลา โดยในช่วงแรกของการระบาดของโรคนั้น การปนภาษาจะเกิดในลักษณะของการอธิบายโรค การดำเนินงานของภาครัฐซึ่งเปลี่ยนแปลงไปเป็นการทำงานทางไกลหรือออนไลน์ รวมถึงนโยบายการช่วยเหลือคนไทยที่อาศัยอยู่ต่างประเทศ หลังจากนั้นการปนภาษาจะพบมากในส่วนที่เกี่ยวข้องกับมาตรการการรักษาและการป้องกันโรค ส่วนในปัจจุบันนั้นมักจะพบการปนภาษาเมื่อมีการพูดถึงมาตรการควบคุมโรค งานวิจัยอีกเรื่องหนึ่งโดยนันทนา รมเกียรติ (2564) เรื่องการทำนายอนาคตของการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทย ยังได้ยืนยันถึงการปนภาษาของคนไทยมากยิ่งขึ้นจากกลุ่มตัวอย่างกว่า 1,866 คน ที่มีทัศนคติทางบวกต่อการปนภาษา โดยกลุ่มนักเรียน นักศึกษาชอบการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยมากกว่ากลุ่มอาชีพอื่น ๆ และการวิจัยนี้ยังแสดงให้เห็นว่าเพศชายชอบการปนภาษามากที่สุด รองลงมาคือ เพศทางเลือกและเพศหญิง

ด้วยเหตุที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นที่มาของงานวิจัยในครั้งนี้ว่าในทางกลับกัน พฤติกรรมการปนภาษาของอาจารย์ที่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาอังกฤษน้อย เช่น อาจารย์สาขาวิชากฎหมายจะมีการปนภาษาอังกฤษมากหรือน้อยเพียงใดในการสอน เพราะในสาขาวิชากฎหมาย ตำราเรียนส่วนใหญ่เขียนด้วยเนื้อหาวิชาเป็นภาษาไทย และคำศัพท์ต่าง ๆ ทางกฎหมายก็มีคำภาษาไทยพร้อมทั้งความหมาย เช่น คำภาษาอังกฤษ ‘reparation’ คำศัพท์ภาษาไทยทางกฎหมายแพ่ง คือ ‘การชดเชยค่าเสียหาย’ แต่ถ้าเป็นคำศัพท์ทางกฎหมายระหว่างประเทศจะเรียกว่า ‘ค่าปฏิกรรม’ เป็นต้น ดังนั้น คณะผู้วิจัยคาดว่าอาจารย์ผู้สอนสาขาวิชากฎหมายในมหาวิทยาลัยรามคำแหงจะมีความถี่ของการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยค่อนข้างต่ำในการสอน นอกจากนี้คณะผู้วิจัยยังสนใจอีกว่า อาจารย์คณะนิเทศศาสตร์จะมีทัศนคติอย่างไรต่อการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทย จะมีความสอดคล้องหรือขัดแย้งกับพฤติกรรมการปนภาษาของตนเองหรือไม่

### 3.2 การศึกษาทัศนคติต่อการปนภาษาในอดีต

“ทัศนคติ” เป็นสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรม หรือเป็นสิ่งที่อยู่ตรงกลางระหว่างสิ่งเร้าและพฤติกรรม (Fasold, 1984 : 147) งานของบวรศรี มณีพงษ์ (2540) เรื่อง “คำยืมภาษาอังกฤษในภาษาไทย และในภาษาญี่ปุ่น” พบว่า คนไทยมีความรู้สึกจงรักภักดีกับภาษาไทยมาก ยอมรับให้ใช้คำยืมได้ แต่มีการจำกัดเฉพาะคำที่

ไม่มีในภาษาไทยเท่านั้น และผลการวิจัยของ ศศิธร ธาตุเหล็ก (2541) เรื่องทัศนคติของคนในกรุงเทพมหานครที่มีต่อการพูดภาษาไทยปนภาษาอังกฤษ แสดงให้เห็นว่า อาชีพมีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยเมื่อพูดเรื่องทั่วไป และทุกกลุ่มอาชีพจะให้การปนภาษากับผู้ที่มีสถานภาพใกล้เคียงกัน และไม่ต่อต้านการปนภาษา

การศึกษาทัศนคติที่มีต่อภาษาในต่างประเทศมักจะศึกษาในกลุ่มผู้รู้สองภาษา เช่น การศึกษาทัศนคติที่มีต่อภาษาอารบิก และภาษาฮิบรูในกลุ่มผู้พูดภาษาอาหรับ-อิสราเอล และกลุ่มผู้พูดภาษาฮิว-อิสราเอล (Lambert, Anisfield and Yenikoshain, 1965 อ้างถึงในนัฐยา บุญกองแสน, 2542) เป็นงานวิจัยทัศนคติโดยใช้วิธีการจับคู่แบบหลอก (Matched-guise technique) คือ ให้กลุ่มผู้พูดทั้งสองกลุ่มฟังเสียงผู้อ่านคนเดียวกันอ่านข้อความเดียวกันเป็นภาษาฮิบรูและภาษาอารบิก ผลการศึกษาพบว่า ผู้พูดในแต่ละกลุ่มมีทัศนคติที่ดีต่อภาษาของกลุ่มตนเอง และการศึกษาทัศนคติที่มีต่อภาษาอังกฤษและภาษาแอฟริกันในกลุ่มนักเรียนแอฟริกันผิวดำ (Vorster and Proctor, 1976 อ้างถึงในนัฐยา บุญกองแสน, 2542) ใช้วิธีการจับคู่แบบหลอกเหมือนกัน พบว่า นักเรียนแอฟริกันมีทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ โดยคิดว่าคนที่พูดภาษาอังกฤษเป็นคนที่มีลักษณะสุภาพ ส่วนคนที่พูดภาษาแอฟริกันเป็นคนที่ มีร่างกายแข็งแรง และการศึกษาการสลับภาษาและการปนภาษาของนักเรียนอาหรับ (Kiranmayi and Phil, 2010) ที่ศึกษาทัศนคติของครูและนักเรียนอาหรับต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษซึ่งเป็นการเรียนภาษาที่สอง พบว่า ทั้งนักเรียนและครูมีทัศนคติทางบวกต่อการสลับภาษาและการปนภาษาในการเรียนการสอน

การศึกษาเรื่องการใช้ภาษากับความแตกต่างทางเพศมีมาตั้งแต่อดีตเพื่อแสดงให้เห็นว่าความแตกต่างทางเพศของผู้พูดก่อให้เกิดความแตกต่างทางการใช้ภาษา กล่าวคือ ผู้พูดที่เป็นเพศหญิงและเพศชายจะมีการใช้ภาษาที่แตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น การศึกษาเกี่ยวกับภาษาของผู้หญิงที่พูดภาษาอังกฤษในประเทศสหรัฐอเมริกา (Lakoff, 1973 อ้างอิงใน อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2533) พบว่า ภาษาของเพศหญิงมีความแตกต่างกับภาษาที่เพศชายพูดทั้งด้านคำศัพท์และไวยากรณ์ เช่น เพศหญิงใช้คำบอกสีและคำอุทาน (Meaningless particle) มากกว่าเพศชาย และจากงานวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการแปรของ (r) ในภาษาไทย และ (r) ในภาษาอังกฤษตามตัวแปรทางสังคมของผู้พูดภาษาไทยกรุงเทพฯ ของบุญเรือง ชื่นสุวิมล (2536) พบว่า เพศหญิงมีแนวโน้มที่จะใช้รูปแปรที่มีศักดิ์ศรีมากกว่าเพศชาย และผู้ที่มีภูมิหลังภาษาอังกฤษมากกว่ามีแนวโน้มที่จะใช้รูปแปรที่มีศักดิ์ศรีมากกว่าผู้ที่มีภูมิหลังภาษาอังกฤษน้อยกว่า ‘รูปแปรที่มีศักดิ์ศรี’ หมายถึงรูปแปรที่คนส่วนใหญ่ในสังคมยอมรับว่าดี เป็นรูปแปรที่เป็นที่ยอมรับในการออกเสียงหรือเป็นที่ชื่นชอบในกลุ่มผู้พูด (ศิริรัตน์ ศิริวิสูตร, 2537)

### 3.3 ขอบเขตของการวิจัย

คณะผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยเรื่องการวิเคราะห์พฤติกรรมกรรมการปนภาษาไว้เฉพาะการพูดคำหรือวลีภาษาอังกฤษปนในภาษาไทย และไม่แยกคำยืมออกจากคำปน นอกจากนี้คณะผู้วิจัยจะไม่วิเคราะห์ลักษณะทางเสียงในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ปนในภาษาไทยของอาจารย์แต่ละคน

### 3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยเก็บข้อมูล โดยการบันทึกเสียงการบรรยายในชั้นเรียนของอาจารย์ขณะนิเทศศาสตร์เพื่อนำไปวิเคราะห์พฤติกรรมกรรมการปนภาษา โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นเพศหญิงที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันภายในประเทศ 2 คน เพศหญิงที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันต่างประเทศ 2 คน เพศชายที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันภายในประเทศ 2 คน และเพศชายที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันต่างประเทศ 2 คน รวม 8 คน ทำการบันทึกเสียงคนละประมาณ 30 นาที แต่การวิเคราะห์ข้อมูลคณะผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากการบันทึกเสียง 10 นาทีในส่วนที่เป็นการปนภาษาของเนื้อหาวิชาที่อาจารย์แต่ละท่านสอน ในการบันทึกเสียงกลุ่มตัวอย่างทุกคนไม่ทราบว่าเป็น

การบันทึกเสียงเพื่อวิจัยเรื่องการปนภาษา จะทราบแต่ว่าเป็นการบันทึกเสียงการสอนเพื่อนำไปพบทวนเนื้อหา ก่อนสอบ หลังจากทำการบันทึกเสียงเสร็จ คณะผู้วิจัยได้ขออนุญาตอาจารย์ทุกท่านเพื่อทำแบบสำรวจทัศนคติด้วยวิธีการจับคู่แบบหลอก (Matched-guise technique) และเมื่อเก็บข้อมูลทั้งหมดแล้ว คณะผู้วิจัยจึงแจ้งวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่แท้จริงให้กลุ่มตัวอย่างทราบ

### 3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสำรวจทัศนคติต่อการปนภาษาอังกฤษในการวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 2 ส่วน คือส่วนที่ 1 เป็นการตอบข้อมูลส่วนตัว 2 ข้อ คือเพศ และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา และส่วนที่ 2 คือ แบบทดสอบทัศนคติ ใช้วิธีการจับคู่แบบหลอก (Matched-guise technique) ซึ่งเป็นวิธีการทดสอบทัศนคติทางอ้อม (Lambert, Hodgson, Gardner, and Fillenbaum, 1960) โดยให้กลุ่มตัวอย่างประเมินลักษณะต่าง ๆ ของผู้พูดจากเสียงที่ได้ยิน เช่น ฉลาด สุภาพ เป็นมิตร โดยจะใช้เสียงของผู้บันทึกเสียงคนเดียวตลอด

### 3.6 สมมติฐานการวิจัย

- (1) อาจารย์คณะนิเทศศาสตร์เพศหญิงมีพฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยในความถี่สูงกว่าอาจารย์เพศชาย
- (2) อาจารย์คณะนิเทศศาสตร์ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันต่างประเทศมีพฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยในความถี่สูงกว่าอาจารย์ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันภายในประเทศ
- (3) พฤติกรรมการปนภาษาของอาจารย์มีความสอดคล้องกับทัศนคติต่อการปนภาษา กล่าวคือ ถ้าอาจารย์มีพฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยมากก็จะมีทัศนคติที่ดีต่อการปนภาษา ในทางกลับกัน ถ้าอาจารย์มีพฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยน้อยก็จะมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการปนภาษา

## 4. วิธีดำเนินการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นอาจารย์คณะนิเทศศาสตร์ทุกคนฟังเสียงจากคลิปเสียง 2 คลิป ซึ่งเป็นเสียงของผู้หญิงคนเดียวกันทั้ง 2 คลิป โดยคลิปเสียงที่ 1 เป็นการบันทึกเสียงพูดข้อความที่ไม่มีการปนภาษาอังกฤษ ข้อความในคลิปเสียงที่ 1 คือ “การทำข้อสอบครั้งนี้ หวังว่าทุกคนคงจะทำมันเต็มที่ ควรนำความรู้ที่เรียนมาเอามาประยุกต์ให้ได้ ขอให้ทุกคนจงมีความมั่นใจ แล้วอย่าทุจริตนะคะ ตกงนะคะ เริ่มคะ” ส่วนข้อความในคลิปเสียงที่ 2 เป็นข้อความเดียวกันกับคลิปเสียงที่ 1 แต่มีการพูดที่ปนภาษาอังกฤษในภาษาไทย คือ “การทำ test ครั้งนี้ หวังว่า everybody คงจะ do it เต็มที่ ควรนำ knowledge ที่ study มา เอามา apply ให้ได้ ขอให้ทุกคนจงมี confidence so อย่า cheat นะคะ ok นะคะ start คะ” จะเห็นได้ว่าข้อความในคลิปเสียงที่ 2 มีการปนภาษาอังกฤษมาก เพื่อให้เกิดความแตกต่างอย่างชัดเจนในการประเมินทัศนคติต่อการปนภาษา กลุ่มตัวอย่างฟังคลิปเสียงแต่ละคลิปจำนวน 2 ครั้ง หลังจากฟังคลิปเสียงแต่ละคลิป เสร็จให้กลุ่มตัวอย่างประเมินทัศนคติต่อผู้พูด ในการประเมินทัศนคติต่อผู้พูดทั้ง 2 คลิป จะมีลักษณะที่ให้ประเมินผู้พูดทั้งหมดรวม 6 ลักษณะ คือ ฉลาด สุภาพ เป็นมิตร น่าเชื่อถือ มั่นใจ และมีเสน่ห์ โดยมีระดับการประเมินที่ 1-7 ค่าของ 1 คือน้อยที่สุด ส่วนค่าของ 7 คือมากที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ส่วน โดยส่วนแรกเป็นการวิเคราะห์พฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทย หลังจาก บันทึกเสียงเรียบร้อยแล้ว คณะผู้วิจัยจัดระเบียบข้อมูลโดยนำเสียงของกลุ่มตัวอย่างที่ได้มาถอดความทั้งหมดคนละ 10 นาที ในส่วนที่มีการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยคณะผู้วิจัยจะถอดคำหรือวลีที่เป็นภาษาอังกฤษด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษ เช่น “การทำงานแบบนี้เราจะไม่เห็นภาพว่า เฮ้ย นี่ ลูกค้าน่ามาถามแค่นี้เอง

ตอบไปแล้วจะ **charge** เงินเขาได้เยอะหรือ เหมือนกับเราโทรศัพท์บอกเขาห้านาที สิบนาทีก็ได้ จริง ๆ แล้วมันไม่ใช่ คือ เพราะว่า **advice** ตรงนั้น ตัวความเห็นส่วนใหญ่มันคิดไม่ได้”

คณะผู้วิจัยจะนับจำนวนพยางค์ที่ใช้ในการสอนทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษเพื่อเปรียบเทียบอัตราส่วนระหว่างจำนวนความยาวของพยางค์ที่พูดกับจำนวนครั้งที่มีการปรากฏคำหรือวลี ภาษาอังกฤษเข้ามาปนในบริบทภาษาไทย ส่วนคำหรือวลีที่เป็นชื่อเฉพาะจะไม่นับ หลังจากนั้นจะนำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์ทางสถิติโดยคำนวณร้อยละของการปนต่อจำนวนพยางค์ทั้งหมดที่พูด โดยใช้สูตรดังนี้

$$\text{ร้อยละของการปนภาษา} = \frac{\text{จำนวนครั้งในการปรากฏคำหรือวลีภาษาอังกฤษ} \times 100}{\text{จำนวนพยางค์}}$$

หลังจากนั้นจึงทดสอบความแตกต่างทางสถิติโดยนำคะแนนความถี่ของภาษาที่ได้จริง และจำนวนพยางค์ที่พูดจริงมาคำนวณค่าไคสแควร์ เพื่อพิสูจน์ว่าพฤติกรรมกรปนภาษากับเพศ และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา มีความสัมพันธ์กันหรือไม่ โดยกำหนดค่าขึ้นความอิสระ (degree of freedom) ที่ 0.01

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนต่อมาคือ การวิเคราะห์ทัศนคติต่อการปนภาษาจากระดับคะแนนที่ได้จากการตอบแบบสำรวจทัศนคติ ตามสมมติฐานข้างต้น คณะผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าพฤติกรรมกรปนภาษาของอาจารย์มีความสอดคล้องหรือขัดแย้งกับทัศนคติต่อการปนภาษา ดังนั้นในการวิเคราะห์ส่วนนี้ คณะผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของการวิเคราะห์ โดยแบ่งเป็นทัศนคติระหว่างเพศชายกับเพศหญิงต่อการปนและไม่ปนภาษาอังกฤษในภาษาไทย และทัศนคติของผู้ที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศกับต่างประเทศต่อการปนและไม่ปนภาษาอังกฤษในภาษาไทย เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับพฤติกรรมกรปนภาษาที่ได้มาจากการวิเคราะห์ส่วนแรกของแต่ละกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อการปนภาษากับเพศและสถาบันที่สำเร็จการศึกษา มีขั้นตอนคือ วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อการปนภาษาระหว่างเพศชายกับเพศหญิง และระหว่างสถาบันที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศกับต่างประเทศเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของทัศนคติต่อการปนภาษาของแต่ละกลุ่ม หลังจากนั้นทดสอบนัยสำคัญทางสถิติของความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อการปนภาษาของแต่ละกลุ่มว่ามีความสัมพันธ์กันหรือไม่ โดยใช้โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนทัศนคติต่อการปนภาษา ในการทดสอบค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มจะใช้วิธีการคำนวณค่า t (t-test independent samples) ซึ่งเป็นการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยที่กลุ่มตัวอย่างไม่สัมพันธ์กัน ในกรณีนี้คือระหว่างเพศชายกับเพศหญิง และระหว่างสถาบันที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศกับต่างประเทศ โดยกำหนดค่าขึ้นความอิสระ (degree of freedom) ที่ 0.05

## 5. ผลการวิจัย

### การปนภาษาอังกฤษในภาษาของอาจารย์คณะนิติศาสตร์

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมกรปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยของอาจารย์คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหงโดยภาพรวม มีจำนวนครั้งของการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยทั้งหมด 86 ครั้ง จากจำนวนพยางค์ทั้งหมด 14,718 พยางค์ คิดเป็นร้อยละ 0.58 กล่าวคือมีการปนภาษาอังกฤษประมาณ 1 ครั้ง ต่อการพูดข้อความภาษาไทย 200 พยางค์ หรือประมาณ 7-8 บรรทัด ตัวอย่างคำและวลีที่ปน เช่น paragraph, freedom, sovereignty, office, training, corporate, high sea, top five, tax planning, short term, junior lawyer เป็นต้น เมื่อวิเคราะห์พฤติกรรมกรปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยแยกตามตัวแปรทางสังคม คือ เพศ พบว่า เพศหญิงมีความถี่ของการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยมากกว่าเพศชาย โดยเพศหญิงมีจำนวนครั้งของการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทย

จำนวน 60 ครั้ง จากจำนวนพยางค์ทั้งหมด 7,669 พยางค์ คิดเป็นร้อยละ 0.78 ในขณะที่เพศชายมีการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยจำนวน 26 ครั้ง จากจำนวนพยางค์ทั้งหมด 7,049 พยางค์ คิดเป็นร้อยละ 0.36 และเมื่อคำนวณค่าไคสแควร์ พบว่า พฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยกับเพศมีความสัมพันธ์กัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 0.01 ผลที่ได้จากการวิเคราะห์พฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยเมื่อแยกตามเพศของผู้พูด พบว่า สนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ว่าอาจารย์คณะนิติศาสตร์เพศหญิงมีพฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยในความถี่สูงกว่าอาจารย์เพศชาย

ผู้ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันต่างประเทศมีความถี่ของการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยมากกว่าผู้ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันภายในประเทศ โดยผู้ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันต่างประเทศมีการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยจำนวน 50 ครั้ง จากจำนวนพยางค์ทั้งหมด 8,081 พยางค์ คิดเป็นร้อยละ 0.61 ในขณะที่ผู้ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันภายในประเทศ มีการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยจำนวน 36 ครั้ง จากจำนวนพยางค์ทั้งหมด 6,637 พยางค์ คิดเป็นร้อยละ 0.54 แต่เมื่อคำนวณค่าไคสแควร์ พบว่า พฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยกับสถานที่จบการศึกษาไม่มีความสัมพันธ์กัน จากการวิเคราะห์พฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยแยกตามสถาบันที่สำเร็จการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า สนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ว่าอาจารย์คณะนิติศาสตร์ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันต่างประเทศมีพฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยในความถี่ที่สูงกว่าอาจารย์ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันภายในประเทศ แต่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบความถี่ของการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยระหว่างเพศหญิงที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศกับเพศหญิงที่สำเร็จการศึกษาจากต่างประเทศ พบว่า เพศหญิงที่สำเร็จการศึกษาต่างประเทศมีความถี่ของการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยมากกว่าเพศหญิงที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศ โดยเพศหญิงที่สำเร็จการศึกษาต่างประเทศมีการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยจำนวน 46 ครั้ง จากจำนวนพยางค์ทั้งหมด 4,117 พยางค์ คิดเป็นร้อยละ 1.18 ในขณะที่เพศหญิงที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศมีการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยจำนวน 14 ครั้ง จากจำนวนพยางค์ทั้งหมด 3,552 พยางค์ คิดเป็นร้อยละ 0.39 และเมื่อคำนวณค่าไคสแควร์ พบว่า พฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยของเพศหญิงกับสถาบันที่สำเร็จการศึกษามีความสัมพันธ์กัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 0.01

เมื่อทำการวิเคราะห์ความถี่ของการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยของเพศชายเพื่อเปรียบเทียบความถี่ของการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยระหว่างเพศชายที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศกับเพศชายที่สำเร็จการศึกษาต่างประเทศ พบว่า เพศชายที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศมีความถี่ของการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยมากกว่าเพศชายที่สำเร็จการศึกษาต่างประเทศ โดยเพศชายที่สำเร็จภายในประเทศมีการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยจำนวน 22 ครั้ง จากจำนวนพยางค์ทั้งหมด 3,085 พยางค์ คิดเป็นร้อยละ 0.71 ในขณะที่เพศชายที่สำเร็จการศึกษาต่างประเทศมีการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยจำนวน 4 ครั้ง จากจำนวนพยางค์ทั้งหมด 3,964 พยางค์ คิดเป็นร้อยละ 0.10 และเมื่อคำนวณค่าไคสแควร์ พบว่า พฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยของเพศชายกับสถาบันที่สำเร็จการศึกษามีความสัมพันธ์กัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 0.01

ส่วนการเปรียบเทียบความถี่การปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยของที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศระหว่างเพศชายกับเพศหญิง พบว่า ผู้ที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศเพศชายมีความถี่ของการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยมากกว่าผู้ที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศเพศหญิง โดยผู้ที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศเพศชายมีการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยจำนวน 22 ครั้ง จากจำนวนพยางค์ทั้งหมด 3,085 พยางค์ คิดเป็นร้อยละ 0.71 ในขณะที่ผู้ที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศเพศหญิงมีการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยจำนวน 14 ครั้ง จากจำนวนพยางค์

ทั้งหมด 3,552 พยางค์ คิดเป็นร้อยละ 0.39 และเมื่อคำนวณค่าไคสแควร์ พบว่า พฤติกรรมการป็นภาษาอังกฤษในภาษาไทยของผู้ที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศกับเพศไม่มีความสัมพันธ์กัน

สุดท้าย คณะผู้วิจัยเปรียบเทียบความถี่ของการป็นภาษาอังกฤษในภาษาไทยของผู้ที่สำเร็จการศึกษาต่างประเทศระหว่างเพศชายกับเพศหญิง พบว่า ผู้ที่สำเร็จการศึกษาต่างประเทศเพศหญิงมีความถี่ของการป็นภาษาอังกฤษในภาษาไทยมากกว่าผู้ที่สำเร็จการศึกษาต่างประเทศเพศชาย โดยผู้ที่สำเร็จการศึกษาต่างประเทศเพศหญิงมีการป็นภาษาอังกฤษในภาษาไทยจำนวน 46 ครั้ง จากจำนวนพยางค์ทั้งหมด 4,117 พยางค์ คิดเป็นร้อยละ 1.18 ในขณะที่ผู้ที่สำเร็จการศึกษาต่างประเทศเพศชายมีการป็นภาษาอังกฤษในภาษาไทยจำนวน 4 ครั้ง จากจำนวนพยางค์ทั้งหมด 3,964 พยางค์ คิดเป็นร้อยละ 0.10 และเมื่อคำนวณค่าไคสแควร์ พบว่า พฤติกรรมการป็นภาษาอังกฤษในภาษาไทยของผู้ที่สำเร็จการศึกษาต่างประเทศกับเพศมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 0.01

จากผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการป็นภาษาอังกฤษในภาษาไทยตามตัวแปรทางสังคม โดยภาพรวมพบว่า ความถี่ในการป็นภาษาอังกฤษในภาษาไทยของอาจารย์เพศหญิงสูงกว่าอาจารย์เพศชาย และผู้ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันต่างประเทศมีความถี่ในการป็นภาษาอังกฤษมากกว่าผู้ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันภายในประเทศ ดังนั้น การวิเคราะห์เกี่ยวกับทัศนคติต่อการป็นภาษา คณะผู้วิจัยคาดว่า อาจารย์เพศหญิง และอาจารย์ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันต่างประเทศจะมีทัศนคติที่ดีต่อการป็นภาษาอังกฤษในภาษาไทยมากกว่าอาจารย์เพศชาย และอาจารย์ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันภายในประเทศ

#### **ทัศนคติต่อการป็นภาษาอังกฤษในภาษาไทยของอาจารย์คณะนิติศาสตร์**

การวิเคราะห์แบบสำรวจทัศนคติที่ใช้วิธีการจับคู่แบบหลอก (Matched-guise technique) โดยการฟังคลิปเสียง 2 คลิป ที่ใช้ข้อความที่มีความหมายเหมือนกัน แตกต่างกันที่คลิปเสียงที่ 1 ไม่มีการป็นภาษาอังกฤษในการพูด ส่วนคลิปเสียงที่ 2 มีการป็นภาษาอังกฤษในการพูด และให้กลุ่มตัวอย่างประเมินผู้พูดตามลักษณะ 6 ลักษณะ คือ ฉลาด สุภาพ เป็นมิตร น่าเชื่อถือ มั่นใจ และมีเสน่ห์ โดยมีระดับการประเมินที่ 1-7 ค่าของ 1 คือน้อยที่สุด ส่วนค่าของ 7 คือมากที่สุด เมื่อเปรียบเทียบระหว่างพฤติกรรมการป็นภาษาอังกฤษในภาษาไทยและทัศนคติต่อการป็นภาษาแล้ว พบว่า พฤติกรรมการป็นภาษาของอาจารย์ไม่มีความจำเป็นต้องสอดคล้องกับทัศนคติต่อการป็นภาษาเสมอไป

ผลการวิเคราะห์ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคลิปเสียงที่ 1 ซึ่งเป็นการฟังข้อความที่ไม่มีการป็นภาษาอังกฤษในภาษาไทย เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างอาจารย์เพศชายและอาจารย์เพศหญิง พบว่า อาจารย์เพศหญิงให้ค่าเฉลี่ยลักษณะของผู้ที่พูดภาษาไทยโดยไม่ป็นภาษาอังกฤษสูงกว่าอาจารย์เพศชายในทุกข้อ ยกเว้นลักษณะ ‘เป็นมิตร’ ที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ส่วนลักษณะที่อาจารย์เพศหญิงให้ค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ‘มีเสน่ห์’ ค่าเฉลี่ยเป็น 6.25 แสดงว่า อาจารย์เพศหญิงผู้ที่พูดภาษาไทยโดยไม่มีการป็นภาษาเป็นคนที่ ‘มีเสน่ห์’ แสดงให้เห็นว่าอาจารย์เพศหญิงมีทัศนคติที่ดีต่อการไม่ป็นภาษามากกว่าอาจารย์เพศชาย และทั้ง 6 ลักษณะ ไม่มีความแตกต่างทางสถิติ ส่วนค่าเฉลี่ยของคลิปเสียงที่ 2 ซึ่งมีการป็นภาษาอังกฤษในภาษาไทย พบว่า อาจารย์เพศชายให้ค่าเฉลี่ยสูงกว่าอาจารย์เพศหญิงในทุกลักษณะ ยกเว้นลักษณะ ‘มั่นใจ’ ที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน และมี 2 ลักษณะที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติคือ ‘สุภาพ’ และ ‘น่าเชื่อถือ’ แสดงให้เห็นว่าอาจารย์เพศชายมีทัศนคติที่ดีต่อการป็นภาษาอังกฤษมากกว่าอาจารย์เพศหญิง จะเห็นได้ว่า ผลจากการวิเคราะห์ทัศนคติมีความขัดแย้งกับพฤติกรรมการป็นภาษา เนื่องจากอาจารย์เพศหญิงที่มีพฤติกรรมการป็นภาษาสูงกลับมีทัศนคติที่ดีต่อการไม่ป็นภาษา ในขณะที่อาจารย์เพศชายที่มีพฤติกรรมการป็นภาษาน้อยกว่าอาจารย์เพศหญิงกลับมีทัศนคติที่ดีต่อการป็นภาษาอังกฤษ



เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างอาจารย์ที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศและต่างประเทศ ค่าเฉลี่ยของคลิปเสียงที่ 1 ซึ่งเป็นการฟังข้อความที่ไม่มีการปนภาษาอังกฤษ พบว่า อาจารย์ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันภายในประเทศมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าในทุกลักษณะ ยกเว้นลักษณะ ‘ฉลาด’ และ ‘มั่นใจ’ ที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน สำหรับคลิปเสียงที่ 2 ที่มีการปนภาษาอังกฤษ พบว่า อาจารย์ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันภายในประเทศก็ยังมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าในทุกลักษณะเช่นกัน ยกเว้นลักษณะ ‘สุภาพ’ ที่มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าอาจารย์ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันต่างประเทศ และทุกลักษณะไม่มีความแตกต่างทางสถิติ ซึ่งผลที่ได้ไม่สนับสนุนความคิดของคณะผู้วิจัยที่ว่า อาจารย์ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันต่างประเทศจะมีทัศนคติที่ดีต่อการปนภาษาอังกฤษตามพฤติกรรมการปนภาษา อย่างไรก็ตาม พบว่า ทัศนคติที่ดีของเพศชายต่อการปนภาษา และทัศนคติที่ดีของผู้ที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศต่อการปนภาษาก็มีความสอดคล้องกับผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการปนภาษาของเพศชายที่สำเร็จการศึกษาภายในประเทศที่มีอัตราความถี่ในการปนภาษาอังกฤษที่สูง

## 6. อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยและทัศนคติต่อการปนภาษาของอาจารย์คณะนิเทศศาสตร์ แสดงให้เห็นว่า อาจารย์คณะนิเทศศาสตร์มีพฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยในความถี่ต่ำ เพียงร้อยละ 0.58 คณะผู้วิจัยคิดว่า เนื่องจากการสอนสาขาวิชากฎหมายต้องการความชัดเจนในการอธิบาย อาจารย์จึงเลือกที่จะไม่ปนภาษาอังกฤษในการบรรยาย ซึ่งต่างจากอาจารย์สาขาวิชาภาษาอังกฤษที่มีอัตราความถี่ในการปนภาษาอังกฤษสูงถึงร้อยละ 4.93 เพราะอาจารย์มีความคล่องแคล่วและมีความสามารถในใช้ภาษาได้ใกล้เคียงกับเจ้าของภาษา (นภารัฐ ฐิติวัฒนา, 2539) นอกจากนี้ถ้าเปรียบเทียบกับบุคคลในสาขาอาชีพอื่น พบว่า บุคลากรโรงแรมมีการปนภาษาอังกฤษประมาณ 2-3 ครั้ง จากจำนวนข้อความประมาณ 3-4 บรรทัด หรือ 100 พยางค์ (นัฐยา บุญกองแสน, 2542) ในขณะที่ 100 พยางค์ของอาจารย์นิเทศศาสตร์มีการปนไม่ถึง 1 ครั้ง

จากสมมติฐานของงานวิจัย พบว่า ผลการวิจัยสนับสนุนสมมติฐาน คือ อาจารย์คณะนิเทศศาสตร์เพศหญิงมีพฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยในความถี่สูงกว่าอาจารย์เพศชาย และอาจารย์คณะนิเทศศาสตร์ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันต่างประเทศมีพฤติกรรมการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยในความถี่สูงกว่าอาจารย์ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันภายในประเทศ ด้านการวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการปนภาษาของอาจารย์กับทัศนคติต่อการปนภาษา พบว่าพฤติกรรมการปนภาษาของอาจารย์ไม่สอดคล้องกับทัศนคติต่อการปนภาษาเสมอไป

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

การทดสอบทัศนคติต่อการปนภาษาด้วยวิธีการจับคู่แบบหลอก (Matched-guise technique) ควรมีการควบคุมการบันทึกเสียงที่นำไปใช้ทดสอบทัศนคติให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด หลีกเลี่ยงการใช้ลักษณะน้ำเสียงที่แตกต่างกันเพื่อให้ได้ผลที่แน่นอนมากที่สุด

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรจะมีการทำวิจัยในประเด็นที่เกี่ยวกับการปนภาษาในการสอนที่มีผู้สอนเป็นชาวต่างชาติที่พูดภาษาไทยได้ เช่น อาจารย์ชาวจีนสอนภาษาจีนปนภาษาไทย

## 8. กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณและรำลึกถึงศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร. อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ ผู้ล่วงลับ

## 9. เอกสารอ้างอิง

- จันทน์ รักธรรมยิ่ง. (2538). *การใช้ภาษาของแพทย์: การปนภาษาระหว่างภาษาไทย และภาษาอังกฤษ*.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นภารัฐ จูติวัฒนา. (2539). *การปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยของอาจารย์ต่างสาขาวิชา ใน  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาศาสตร์  
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทนา รณเกียรติ. (2564). *อนาคตของการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทย*. *วารสารวณะ*, 9(2), 111-129.
- นัจญา บุญทองแสน. (2542). *การปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยกับทัศนคติทางภาษาของบุคคลต่างชั้นอาชีพ*.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาภาษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.
- บวรศรี มณีพงษ์. (2540). *คำเชื่อมภาษาอังกฤษในภาษาไทย และในภาษาญี่ปุ่น*. *ศาสตร์แห่งภาษา เล่มที่ 9*, 145-160.
- บุญเรือง ชื่นสุวิมล. (2536). *ความสัมพันธ์ระหว่างการแปรของ (r) ในภาษาไทย และ (r) ในภาษาอังกฤษตาม  
ตัวแปรทางสังคมของผู้พูดภาษาไทยกรุงเทพฯ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรดุฎบัณฑิต ภาควิชา  
ภาษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุทธิรา ว่องพาณิชย์เจริญ. (2540). *การปนภาษาอังกฤษในภาษาไทยของนักจัดรายการวิทยุภาคเอฟเอ็ม ใน  
กรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศศิธร ธาตุเหล็ก. (2541). *ทัศนคติของคนในกรุงเทพมหานครที่มีต่อการพูดภาษาไทยปนภาษาอังกฤษ*.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิริรัตน์ ศิริวิสูตร. (2537). *การแปรของเสียงพยัญชนะท้าย (l) ในคำภาษาอังกฤษในภาษาไทยตามวงจลีลาและ  
พื้นฐานการศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาภาษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนุชิต ตุ่มฉิมจินดา , อำนาจ ปีกษาสุข , และพรทิพย์ เนิตฉินนภา (2565). *ลักษณะการปนภาษาอังกฤษในภาษาไทย  
ที่ใช้ในการสื่อสารของศูนย์บริหารสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019  
(สบค.)*. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*, 22(3), 492-510.  
<https://doi.org/10.14456/lartstu.2022.51>
- อรธจน์ สีหะอำไพ. (2530). *การใช้ภาษาของมัคคุเทศก์: การสลับเปลี่ยนภาษาระหว่างภาษาไทยและอังกฤษ*.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาภาษาศาสตร์ และภาษาเอเชียอาคเนย์ สถาบันวิจัยภาษา และ  
วัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาชนบท มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2532). *คำจำกัดความศัพท์ในภาษาศาสตร์สังคม*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2533). *ภาษาศาสตร์สังคม*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Fasold, R. (1984). *The Sociolinguistics of Society*. Oxford: Basil Blackwell.

- Hoffmann, C. (1991). *An Introduction to Bilingualism*. London: Longman.
- Kiranmayi, N. C. Phil., M. (2010). Code Switching and Code Mixing in Arab Students – Some Implications. *Language in India*, 10, 153-167. *Social Psychology*, 2, 84-90.
- Lakoff, R. (1973). *Language and Woman's Place*. *Language in Society*, 2, 45-80.
- Lambert, Hodgson, Gardner, and Fillenbaum. (1960). Evaluation reactions to spoken languages. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 60, 44-51.
- Lambert, W.E., Anisfield, M. and Yenikoshain. (1965). Evaluation of Reactions of Jewish and Arab adolescents to dialect and language variations. *Journal of Personality and*
- Redlinger, WG and Park T. (1980). Language mixing in your Bilinguals. *Journal of Child Language*, 7.
- Vorster, J and Proctor, L. (1976). Black attitudes to white language in South Africa: A pilot study. *The Journal of Psychology*, 92, 103-108.

# กลุ่มย่อยที่ 10:

ศึกษาศาสตร์ ศิลปศาสตร์  
มนุษยศาสตร์ (2)

**การพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนแบบ PCSCDE สำหรับการศึกษา  
วิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง  
Development of PCSCDE Model for the Study of Electric Circuit Analysis Course  
for Curriculum for Diploma of Vocational Education**

**นายประทุม จำโสม**

**สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคสุรินทร์**

**สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ**

**E-mail: prathumsurintech@gmail.com**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อประเมินคุณภาพของรูปแบบการสอนและเอกสารประกอบการสอนแบบ PCSCDE Model รายวิชา การวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 2) เพื่อหาประสิทธิภาพเอกสารประกอบการเรียนการสอน วิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า ที่พัฒนาขึ้น และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เอกสารประกอบการเรียนการสอน แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบปรนัย 5 ตัวเลือก แบบประเมินเอกสารประกอบการเรียนการสอน แบบสอบถามค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และ แบบสอบถามความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนของผู้เรียน วิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า วิเคราะห์ข้อมูล ด้วยการประเมินและการแปลผลทางสถิติวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่าผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบการเรียนการสอนแบบ PCSCDE Model ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.49 และผลการประเมินเอกสารประกอบการเรียนการสอนครอบคลุมทั้ง 6 ด้าน พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอนแบบ PCSCDE Model วิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ 81.76/83.30 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 และสรุปผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนการสอน ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานทุกข้อที่กำหนด

**คำสำคัญ :** รูปแบบการสอนแบบ PCSCDE /การวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

**ABSTRACT**

The objectives of this research are 1) to evaluate the quality of the teaching model and teaching materials of the PCSCDE Model for Electrical Circuit Analysis course for Higher Vocational Education students, 2) to find the efficiency of developed instructional materials for Electrical Circuit Analysis course and 3) To study students' satisfaction with the developed teaching model. The tools used in the research include teaching materials, lesson

plans, pre-study and post-study tests which are multiple-choice with 5 options, instructional material evaluation form, questionnaire for finding the index of consistency between the pre-test and post-test with the learning objectives and questionnaire on students' satisfaction by using teaching materials of the students, Electrical Circuit Analysis Course, analyzed data by evaluating and interpreting statistical analysis results.

The results of the research found that the overall quality assessment results of the PCSCDE Model were at a high level, the average value was 4.49 and the results of the evaluation of instructional materials covering all 6 areas found that the overall was at the highest level, the average is 4.90. The efficiency of the developed PCSCDE Model for Electrical Circuit Analysis Course has an efficiency of 81.76/83.30, meeting the criteria of 80/80 and the result summarizing of the assessment of students' satisfaction by using the instructional materials, the overall was at the highest level, and those met all the set of hypothesis.

**Keywords :** PCSCDE Model / Electrical Circuit Analysis / Higher Vocational Education

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ในปัจจุบัน ทักษะที่จำเป็นสำหรับนักเรียนนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 จำเป็นที่จะต้องมีการจัดการศึกษาในทุกด้านเพื่อใช้ในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ หน่วยงานจัดการศึกษาด้านอาชีวศึกษา ได้มีการปรับกลยุทธ์และพัฒนาการดำเนินงานด้านการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสถานการณ์ของตลาดแรงงานในปัจจุบันมากขึ้น ได้รับการพัฒนาระบบการสอน พัฒนาผู้เรียน และมีการประเมินคุณภาพการศึกษาที่ครอบคลุมมากขึ้น โดยผู้สอนในหน่วยงานจัดการศึกษาด้านอาชีวศึกษา ดันตัวและปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งหน่วยงานให้การสนับสนุน ให้ผู้สอนได้ทำการวิจัย และโครงการต่างๆ ที่เสริมทักษะผู้เรียน ทั้งนี้ ในสาขาวิชาช่างอุตสาหกรรม วิทยาลัยเทคนิคสุรินทร์ ได้มีการจัดการเรียนการสอนด้านวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ สาขางานอิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม เป็นอีกสาขาหนึ่งนอกเหนือจากสาขาวิชาช่างด้านอื่น ปัญหาส่วนหนึ่งที่ยังประสบอยู่ในด้านการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ ผู้สอนส่วนมากจะขาดอุปกรณ์ช่วยสอนจึงทำให้ผู้เรียนมีส่วนในกิจกรรมการเรียนการสอนน้อย ผู้เรียนบางส่วนไม่สามารถบรรลุผลสัมฤทธิ์ในการเรียนได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) แนวทางหนึ่งในการแก้ปัญหาทางการเรียนการสอน ผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้สอนอยู่ในสาขาวิชา จึงมีใช้วิธีการเรียนการสอนแบบ PCSCDE เป็นวิธีการสอนที่ผู้วิจัยศึกษาและพัฒนารูปแบบมาจากการสอน P-CSDE Model จากงานวิจัยด้านวิศวกรรมโทรคมนาคม (อนุรักษ์ เมฆพะโยม, 2557 : 3) ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เริ่มจากผู้เรียนที่ไม่ให้ความสนใจ ขาดความพร้อม ขาดแรงจูงใจในการเรียน ผู้สอนต้องมีการปรับความรู้พื้นฐานเดิมก่อนที่จะศึกษาหัวข้อใหม่ ให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน เกิดแรงจูงใจในการเรียน ซึ่งถือว่าเป็นหลักคิดในการวิจัย นอกจากนี้ ต้องสร้างกรอบแนวคิดการวิจัยที่ใช้ในกระบวนการเรียนการสอน โดยผู้สอนต้องลดบทบาทจากการบรรยายมาเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือ ผู้ชี้แนะมากกว่า สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้แบบกลุ่ม กล้าเป็นผู้นำ กล้าคิด กล้าแสดงออก กล้าตัดสินใจ ขอมรับซึ่งกันและกัน ให้ผู้เรียนสามารถสรุปและรวบรวมเนื้อหาในรายวิชาได้ ทั้งนี้ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นต้องสะท้อนให้ผู้เรียนได้เห็นผลในสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนมา สะท้อนให้เห็นผลในสิ่งที่ผู้เรียนต้องการเพื่อสามารถนำผลที่ได้ไปใช้ในการศึกษาขั้นที่สูงต่อไป จากกระบวนการดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสร้างเอกสารประกอบการเรียนการสอน เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น ในรายวิชา

รายวิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า เป็นวิชาที่สำคัญอีกวิชาหนึ่งที่สามารถเป็นฐานความรู้ไปสู่วิชาหลักและวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบ PCSCDE สำหรับการศึกษาวิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า รหัสวิชา 3105-1001 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคสุรินทร์

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อประเมินคุณภาพของรูปแบบการสอนและเอกสารประกอบการสอนแบบ PCSCDE Model รายวิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

2.2 เพื่อหาประสิทธิภาพเอกสารประกอบการเรียนการสอนแบบ PCSCDE Model วิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการสอน PCSCDE Model รายวิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

## 3. แนวคิด/ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รูปแบบการสอนตามทฤษฎีการสร้างความรู้ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (CIPPA Model) หรือรูปแบบการประสานห้าแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้เป็นแนวทางในการพัฒนาโมเดล ตัวหลักการที่สำคัญการช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีบทบาทและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ความคิดเห็นและประสบการณ์ ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ ร่วมกับการผลิตผลงานซึ่งมีความคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลายและสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน ที่สำคัญเพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองตามทฤษฎีการสร้างความรู้ กระบวนการเรียนการสอนตามทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivist Theory) ของนักการศึกษาและนักวิชาการต่าง ๆ

### 3.2 กระบวนการเรียนการสอน

กระบวนการเรียนการสอน เป็นองค์ประกอบสำคัญของรูปแบบการเรียนการสอนแบบ“PCSCDE Model” ที่ส่งเสริมความสามารถในการใช้การศึกษาเอกสารประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้าซึ่งจะนำไปสู่การปฏิบัติการสอน เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ กระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอนมีลำดับขั้นตอนจัดการเรียนการสอนแบ่งเป็น 6 ขั้นตอน

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

(1) เพื่อประเมินคุณภาพของรูปแบบการสอนและเอกสารประกอบการสอนแบบ PCSCDE Model รายวิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

(2) เพื่อหาประสิทธิภาพเอกสารประกอบการเรียนการสอนแบบ PCSCDE Model วิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า มีประสิทธิภาพไม่น้อยกว่าร้อยละ 80/80

(3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการสอน PCSCDE Model รายวิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากขึ้นไป

#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

##### 4.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส.1/4 (ม.6) สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ สาขางานอิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม วิทยาลัยเทคนิคสุรินทร์ ที่ลงทะเบียนเรียน วิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า รหัสวิชา 3105-1001 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 31 คน

##### 4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัย 1) เอกสารประกอบการเรียนการสอน วิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า รหัสวิชา 3105-1001 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557 2) แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า รหัสวิชา 3105-1001 3) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบปรนัย 5 ตัวเลือก พร้อมเฉลย 4) แบบประเมินเอกสารประกอบการเรียนการสอนของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า แบ่งระดับ 5 ระดับ จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วยคำถาม 4 ด้าน 5) แบบสอบถามหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และ 6) แบบสอบถามความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนของผู้เรียน ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า แบ่งระดับ 5 ระดับ จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วยชุดคำถาม 4 ด้าน

##### 4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนกับกลุ่มเป้าหมายได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้น ปวส.1/4 (ม.6) สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคสุรินทร์ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า รหัสวิชา 3105-1001 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง

##### 4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าสถิติ ค่าเฉลี่ย, ค่าประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนการสอนใช้สูตร  $E_1/E_2$ , ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน, ค่าความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียน โดยใช้ t-test แบบ Dependent Sample, ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน, ค่าความแปรปรวนของคะแนน ค่าความยากและอำนาจจำแนกของแบบทดสอบค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตรของคูเดอริชาร์ดสัน (KR-20) เกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินแบ่งออกเป็น 5 ระดับ และการวิเคราะห์ผลการประเมินความคิดเห็นเป็นตัวเลข 5 ระดับ

#### 5. ผลการวิจัย

ผู้วิจัยขอสรุปผลตามลำดับของวัตถุประสงค์ ดังนี้

5.1 ผลประเมินคุณภาพของรูปแบบการสอนและเอกสารประกอบการสอนแบบ PCSCDE Model รายวิชา การวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.49 ดังตารางที่ 2



ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนการสอนแบบ PCSCDE Model ราชดำเนิน และภาพรวม

ข้อความความเหมาะสม	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
<b>ด้านการออกแบบรูปแบบการเรียนการสอน</b>			
1. รูปแบบมีกระบวนการเรียนรู้ที่สมบูรณ์	4.50	0.53	มาก
2. รูปแบบการเรียนรู้มีขั้นตอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.63	0.52	มากที่สุด
3. ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้และคำตอบในทฤษฎีโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ได้	4.38	0.74	มาก
4. กระบวนการแต่ละขั้นตอนมีความสัมพันธ์กัน	4.75	0.46	มากที่สุด
5. กระบวนการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้จริง	4.50	0.53	มาก
ค่าเฉลี่ย	4.55	0.106	มากที่สุด
<b>ด้านกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน</b>			
1. มีเนื้อหาเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอน	4.75	0.46	มากที่สุด
2. ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาระหว่างการทำกิจกรรมและสามารถทำกิจกรรมได้เป็นอย่างดี	4.50	0.53	มากที่สุด
3. กิจกรรมสามารถปฏิบัติได้จริงในเวลาที่กำหนด	4.38	0.74	มาก
4. กิจกรรมสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันได้	4.63	0.52	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายได้	4.13	0.64	มาก
ค่าเฉลี่ย	4.47	0.111	มาก
<b>ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้</b>			
1. สื่อที่ใช้มีความเหมาะสม และเพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอนตามแบบ PCSCDE Model	4.63	0.52	มากที่สุด
2. สื่อที่ใช้ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง	4.38	0.74	มาก
3. สื่อช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มในการปรับวิธีการเรียนการสอน	4.50	0.53	มากที่สุด
4. ช่วยให้เกิดความซับซ้อน สับสนในการเรียน	4.38	0.74	มาก
5. ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้	4.75	0.46	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.52	0.132	มากที่สุด
<b>ด้านการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้</b>			
1. สามารถประเมินผลทั้งความรู้ ความสามารถ ทักษะ เจตคติ คุณธรรมและจริยธรรม	4.38	0.74	มาก
2. สามารถนำไปใช้งานได้จริง	4.13	0.64	มาก
3. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน	4.38	0.74	มาก
4. สามารถประเมินผลได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด	4.50	0.53	มากที่สุด
5. มีความสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบ PCSCDE Model	4.63	0.52	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.40	0.107	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.49	0.109	มาก

และผลการประเมินเอกสารประกอบการเรียนการสอน ครอบคลุมทั้ง 6 ด้าน ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านวิธีการสอน ด้านแบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน ด้านแบบฝึกหัด ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ และด้านวัดผล ประเมินผล พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90

ตารางที่ 3 แสดงผลประเมินเอกสารประกอบการเรียนการสอน ภาพรวม

รายการ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
ด้านเนื้อหา	4.95	0.11	มากที่สุด
ด้านวิธีการสอน	4.97	0.08	มากที่สุด
ด้านแบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน	4.88	0.27	มากที่สุด
ด้านแบบฝึกหัด	4.92	0.18	มากที่สุด
ด้านแผนการจัดการเรียนรู้	4.94	0.13	มากที่สุด
ด้านวัดผลประเมินผล	4.87	0.24	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.90	0.20	มากที่สุด

5.2 ประสิทธิภาพเอกสารประกอบการเรียนการสอนแบบ PCSCDE Model วิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า พบว่า ผลประสิทธิภาพเอกสารประกอบการเรียนการสอน กลุ่มเป้าหมายที่เรียนตามรูปแบบการสอน PCSCDE Model ได้คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดหลังหน่วยเฉลี่ยร้อยละ 81.76 สูงกว่าเกณฑ์ของสมมติฐานที่ตั้งไว้ร้อยละ 80 และทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 83.30 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ที่ตั้งไว้ร้อยละ 80

ตารางที่ 4 แสดงผลประสิทธิภาพเอกสารประกอบการเรียนการสอน

รายการ	จำนวนผู้เรียน	คะแนน	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	$E_1/E_2$
แบบฝึกหัด	31	80	65.41	81.76	81.76/83.30
แบบทดสอบ หลังเรียน	31	80	66.64	83.30	

5.3 ผลความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการสอน PCSCDE Model วิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ตารางที่ 5 แสดงผลพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการสอน PCSCDE Model

ข้อความความคิดเห็น	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
<b>ด้านการเรียนการสอน</b>			
1. การสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.54	0.505	มากที่สุด
2. การดำเนินการสอนเป็นไปอย่างมีขั้นตอนและเข้าใจง่าย	4.64	0.486	มากที่สุด
3. ลำดับขั้นตอนการนำเสนอกิจกรรมเป็นไปอย่างต่อเนื่องและมีความสัมพันธ์กัน	4.41	0.501	มาก
4. มีระยะเวลาที่เหมาะสมในการสอน	4.45	0.505	มาก
5. นำความรู้ไปปรับประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่นได้	4.64	0.486	มากที่สุด
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.54</b>	<b>0.497</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ด้านเนื้อหา</b>			
1. มีเนื้อหาเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอน	4.45	0.567	มาก
2. เนื้อหาครอบคลุมกับวัตถุประสงค์	4.54	0.505	มากที่สุด
3. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.48	0.508	มาก
4. มีการจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหา	4.51	0.508	มากที่สุด
5. เนื้อหามีความชัดเจนและเรียนรู้ได้ง่าย	4.54	0.505	มากที่สุด
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.50</b>	<b>0.519</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ด้านสื่อการสอน</b>			
1. สื่อที่ใช้มีความเหมาะสม และเพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอนตามแบบ PCSCDE Model	4.38	0.495	มาก
2. สื่อที่ใช้ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง	4.48	0.508	มาก
3. สื่อช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มในการปรับวิธีการเรียนการสอน	4.45	0.567	มาก
4. ช่วยให้ไม่เกิดความซับซ้อน สับสนในการเรียน	4.54	0.567	มากที่สุด
5. ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้	4.45	0.623	มาก
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.46</b>	<b>0.552</b>	<b>มาก</b>
<b>ด้านแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน</b>			
1. คำถามตรงตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม	4.35	0.486	มาก
2. จำนวนข้อสอบเหมาะสมกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม	4.70	0.461	มากที่สุด
3. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน	4.74	0.444	มากที่สุด
4. สามารถประเมินผลได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด	4.32	0.475	มาก
5. มีเวลาที่เหมาะสมกับการทำแบบทดสอบ	4.50	0.472	มากที่สุด
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.38</b>	<b>0.495</b>	<b>มาก</b>
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>4.50</b>	<b>0.510</b>	<b>มากที่สุด</b>

พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อเอกสารประกอบ การเรียนการสอน จะเห็นว่า นักศึกษามีความพึงพอใจมีต่อรูปแบบการเรียนการสอน แบบ PCSCDE Model ในรายวิชาการวิเคราะห์ วงจรไฟฟ้า รหัสวิชา 3105-1001 ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยคือ ( $\bar{x}$ ) เท่ากับ 4.50 และ S.D. เท่ากับ 0.510 เมื่อพิจารณาเป็นรายได้ พบว่า ด้านการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาได้แก่ด้านเนื้อหา ด้านสื่อการสอน และด้านแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) เท่ากับ 4.54 4.50 4.46 และ 4.38 ตามลำดับ

## 6. อภิปรายผล

ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนการสอนแบบ PCSCDE Model ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก แต่เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ได้แก่ ด้านการออกแบบรูปแบบการเรียนการสอน รองลงมาได้แก่ ด้าน สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน และด้านการวัด และการประเมินผลการเรียนรู้ ทั้งนี้ การเรียนการสอนที่ต้องออกแบบรูปแบบการเรียนการสอนนั้น ผู้เรียนต้องปรับตัวให้เข้ากับรูปแบบการเรียน เกิดการสร้างเจตคติ คุณธรรม และจริยธรรม ซึ่งเป็นนามธรรม ผู้เรียนต้องมีการปรับตัว เพราะรูปแบบการเรียนการสอนเน้นที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม ฉะนั้นผู้เรียนต้องมีความพร้อม จึงมีการเตรียมความพร้อมจากการให้ความรู้ การทบทวนความรู้พื้นฐานเดิมและตรวจปรับฐาน โดยผู้สอน

ผลการพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอนแบบ PCSCDE Model ในรายวิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ครอบคลุมทั้ง 6 ด้าน พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด คือด้านวิธีการสอน รองลงมาคือด้านเนื้อหา และด้านแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยต้องตระหนัก มีความละเอียด รอบคอบในการตรวจสอบใบเนื้อหาให้มีความถูกต้อง อีกทั้งต้องมีการรัดกุมในกระบวนการจัดการเรียนการสอน การจัดแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อให้ประสิทธิภาพด้านการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น

ผลของประสิทธิภาพเอกสารประกอบการเรียนการสอน วิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า ที่พัฒนาขึ้นไม่น้อยกว่า 80/80 กลุ่มเป้าหมายที่เรียนตามรูปแบบการเรียนการสอน PCSCDE Model ได้คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดหลังหน่วยเฉลี่ยร้อยละ 81.76 สูงกว่าเกณฑ์ของสมมติฐานที่ตั้งไว้ร้อยละ 80 และทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 83.30 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ที่ตั้งไว้ร้อยละ 80 ดังนั้นสรุปได้ว่า ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอน PCSCDE Model ที่พัฒนาขึ้น วิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า มีสิทธิภาพ 81.76/83.30

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนการสอน จะเห็นว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนการสอน แบบ PCSCDE Model ในรายวิชาการ-วิเคราะห์วงจรไฟฟ้า รหัสวิชา 3105-1001 ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายได้ พบว่า ด้านการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาได้แก่ด้านเนื้อหา ด้านสื่อการสอน และด้านแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้งนี้ เพราะด้านการเรียนการสอนที่ผู้เรียนพึงพอใจมากที่สุดเนื่องจากการเรียนมีกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ส่วนความพึงพอใจลำดับสุดท้ายคือแบบทดสอบ ผู้วิจัยจึงต้องทบทวนในประเด็นของการกำหนดคะแนนให้มีรูปแบบที่ชัดเจน และครอบคลุมมากขึ้น อาจเพิ่มการวัดผลในบางประเด็นและลดลงบางประเด็นตามเนื้อหาความรู้ที่ลำดับสำคัญไว้

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1) ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สอนและผู้เรียน ควรมีการเตรียมความพร้อมในการเรียนทุกหน่วยการเรียนรู้ และในการเริ่มกิจกรรมทุกครั้ง ผู้สอนต้องชี้แจงให้ชัดเจน และผู้เรียนสามารถขอคำปรึกษาได้ตลอดเวลา รวมทั้งในการทำกิจกรรมแต่ละครั้งควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนระหว่างผู้เรียน และระหว่างกลุ่มเรียน เพื่อให้เกิดการแสดงออกและการร่วมเสนอแนวความคิดสร้างสรรค์ได้

2) สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ เป็นปัจจัยหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการเรียนการสอน ควรรักษาให้เป็นประโยชน์เพื่อส่วนรวม และนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการทดลองนำรูปแบบการเรียนการสอนแบบ PCSCDE Model ในครั้งนี้ ไปปรับประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ของนักเรียนช่วงอเล็กทรอนิกส์ เพื่อยังผลให้เกิดประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนต่อไป

## 8. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบ PCSCDE สำหรับการศึกษาวิชาการวิเคราะห์วงจรไฟฟ้า สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประสบผลความสำเร็จและคล่องเป็นไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณะกรรมการแผนกวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ทุกท่าน อาจารย์ ดร.วิทยา อินทร์สอน และคณะผู้บริหารทุกท่าน วิทยาลัยเทคนิคสุรินทร์ ไว้ ณ โอกาสนี้

## 9. เอกสารอ้างอิง

มนต์ชัย พงศกรณฤงษ์. (2552). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีการสร้างความรู้เพื่อส่งเสริม

ความสามารถในการสร้างความรู้ของนักเรียนช่างอุตสาหกรรม. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สมศักดิ์ ธนพุทธิวิโรจน์ และคณะ. (2557, กรกฎาคม-ธันวาคม). “การพัฒนาและออกแบบการเรียนการสอนปฏิบัติการวิศวกรรมโทรคมนาคมเรื่อง วงจรไมโครเวฟแบบพาสซีฟโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ PESDEEP.” วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรมพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. 5(2) : 112-121.

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง. (2557). หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557 . กรุงเทพมหานคร.

อนรรักษ์ เมฆพะโยม. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบ P-CSDE Model สำหรับศึกษาด้านวิศวกรรมโทรคมนาคม ระดับปริญญาตรี. วิทยานิพนธ์ ปร.ด. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์นนทบุรี.

Duch, B. (1995). **Problems : A Key Factor in PBL**. Retrieved August 8, 2010. From :

<http://udel.edu/pbl/cte/spr96-phys.html>

Yager, R.E. (1991). “The constructivist learning model”, **The science teacher**. 58 (September) : 52– 57.

**กลยุทธ์การตลาดของโรงเรียนสอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับ:  
กรณีศึกษาโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร  
Marketing Strategies of Islamic and Arabic Private Schools:  
A Case of a Private School in Bangkok**

**อะชิตา รุ่งโรจน์**

**นักศึกษาระดับปริญญาโท, สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม**

**คณะวิทยาการอิสลาม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี**

**E-mail: munada7840@gmail.com**

**ซัมซุ สาอู**

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม**

**คณะวิทยาการอิสลาม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี**

**สุไม บิลไบ**

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาการสอนอิสลามศึกษา**

**คณะวิทยาการอิสลาม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลยุทธ์การตลาดของโรงเรียนสอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับ กรณีศึกษาโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นโรงเรียนที่เปิดใหม่ มีจำนวนนักเรียนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งได้รับความนิยมนจากผู้ปกครอง กลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลที่สำคัญ ได้แก่ ผู้บริหารจำนวน 1 คน รองผู้อำนวยการโรงเรียน 1 คน คณะครูที่ทำงานเกี่ยวกับการจัดกลยุทธ์การตลาด 3 คน รวมทั้งสิ้น 5 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง วิเคราะห์ผลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ตรวจสอบข้อมูลด้วยวิธีการสามเส้า ผลการศึกษาพบว่า กลยุทธ์ของทางโรงเรียนประกอบด้วย 5C คือ 1) หลักสูตร (Curriculum) ใช้ระบบการสอนที่สอดคล้องกับประเทศอาหรับและหลักสูตรที่นำมาจากมะดีนะฮ์ ซึ่งเป็นที่ยอมรับของโลกมุสลิม 2) เนื้อหาการสอน (Content) สอดคล้องกับความเชื่อของผู้ปกครองและชุมชน 3) การสร้างคุณลักษณะของผู้เรียน (Characteristic building) คือ ความมีระเบียบวินัยและมารยาท 4) การพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่เน้นการเสริมสร้างการใช้ชีวิตตามวิถีอิสลาม (Community) และ 5) การวางระบบเพื่อการแข่งขันศึกษาต่อและการชิงทุน (Competitiveness) สำหรับผู้เรียน ซึ่งกลยุทธ์ 5C นี้ เป็นการสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้ปกครองเกี่ยวกับความรู้ด้านศาสนาและสมรรถนะการใช้ภาษาอาหรับสำหรับผู้เรียนที่สามารถสอบแข่งขันและชิงทุนการศึกษาต่อไปในประเทศตะวันออกกลางต่อไปได้

**คำสำคัญ:** กลยุทธ์การตลาด, โรงเรียนสอนศาสนาและภาษาอาหรับ, กรุงเทพมหานคร

## ABSTRACT

This qualitative research aims to determine the marketing strategies of Islamic and Arabic language schools. A private School in Bangkok was chosen purposively which was a newly opened school, a steady increase in the number of students, and as well as being popular with parents. The key informants were an administrator, a school deputy director, and 5 teachers working on marketing strategy, in total 7 people were obtained by purposive selection. The research tool was a semi-structured interview. Data was analyzed with the content analysis method, and it was verified using a triangulation method. The results show that the school's strategy was the 5C's: 1) Curriculum- by using a teaching system corresponding to Arab countries and curriculum taken from Medina, 2) Content - aligns with the beliefs of parents and communities, 3) Characteristics - creating unique characteristics of learners, namely discipline and etiquette, 4) Community - developing an activity model that emphasizes promoting Islamic living and 5) Competitiveness- setting up a system for competition on study abroad and win scholarships for learners. This school's 5Cs strategy was able to reassure parents of religious knowledge and Arabic proficiency for learners to be able to take competitive exams and win scholarships in the Middle East.

**Keywords:** Marketing strategies, Religious and Arabic schools, Bangkok

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

กลยุทธ์ทางการตลาด (Marketing strategy) เป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ส่งผลต่อการอยู่รอดของโรงเรียนเอกชน โดยกลยุทธ์ทางการตลาดนั้นเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการธุรกิจการศึกษา (Educational Business Management) ที่มีความสำคัญในยุคปัจจุบัน ซึ่ง Nikitina and Lapina (2017) ได้กล่าวถึงแนวโน้มของธุรกิจการศึกษาในปัจจุบันว่า ควรเป็นไปตามกระแสสมัยใหม่ในการพัฒนาการศึกษาธุรกิจและทำหน้าที่เป็นตัวขับเคลื่อนแรงของกระบวนการ โดยการปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง ซึ่งในช่วง 2-3 ทศวรรษที่ผ่านมา โครงสร้างของตลาดการศึกษาของโลก มีการเปลี่ยนแปลงมากขึ้น สถาบันการศึกษาที่เอกชนเป็นผู้ให้บริการ มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ทั้งในระดับประถมศึกษา จนถึงระดับอุดมศึกษา ภาคเอกชนมีความก้าวหน้าอย่างมากในการให้บริการ ทั้งในระดับประเทศและระหว่างประเทศ ทำให้เกิดการแข่งขันที่สูงในทุกๆระดับ (สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม, 2558)

โรงเรียนสอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับเป็นโรงเรียนเอกชนประเภทหนึ่ง โดยอยู่ในกลุ่มของโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) โรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามที่สอนวิชาศาสนาอย่างเดียว 2) โรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม มาตรา 15(1) ซึ่งเป็นโรงเรียนที่มีการเปิดสอนหลักสูตรที่ได้รับอนุมัติกระทรวงศึกษาธิการ โดยเป็นการเปิดสอนวิชาศาสนาอิสลามควบคู่วิชาสามัญหรือวิชาชีพ ในระบบโรงเรียนและได้รับอนุญาตให้เปลี่ยนเป็นโรงเรียนตามมาตรา 15(1) และ 3) โรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม มาตรา 15(2) ซึ่งเป็นโรงเรียนที่มีจัดการเรียนการสอนทางอิสลามศึกษาตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ ส่วนหนึ่ง และอีกส่วนหนึ่งจัดการเรียนการสอนวิชาสามัญตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการควบคู่ไปด้วย แต่สภาพความพร้อมทั้งบุคลากรและระบบการจัดการเรียนรู้อยังไม่เข้าเกณฑ์ของกระทรวงศึกษาธิการที่จะยกระดับสู่การเป็นโรงเรียน (สันวิช แก้วมี และคณะ, 2561)

ปัญหาของโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม และภาษาอาหรับ พบว่า เนื่องจากการก่อตั้งโรงเรียนตามบริบทดังกล่าวมากขึ้นเรื่อย ๆ จึงทำให้มีการแข่งขันสูง ดังนั้นกลยุทธ์ทางการตลาดเป็นเรื่องที่สำคัญ และไม่ควรละเลย ผู้วิจัยทำการศึกษากลยุทธ์การตลาดโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม และภาษาอาหรับ กรณีศึกษา : โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร เนื่องจากโรงเรียนไม่ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ และภาคเอกชน โรงเรียนจึงต้องสร้างจุดแข็งทางการตลาด โดยเน้นการสร้างการรับรู้ และการยอมรับ ต่อภาพลักษณ์ต่อสาธารณะ สร้างความแตกต่างของจุดยืนของโรงเรียนหรือสถาบัน และบริการทางการศึกษาตลอดจนให้ความสำคัญกับคุณภาพผลิตภัณฑ์ หรือให้ความสำคัญกับผู้เรียนนั่นเอง (ต่วนคอรีเยาะ ดาตุ และ ชัมชู สาอู, 2565; สันวิช แก้วมี และคณะ, 2561; สราวุธ สายทอง และมุฮัมหมัดอาฟีฟี อัซซอลิฮีย์, 2564) สำหรับโรงเรียนสอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับนั้น ในปัจจุบันมีความต้องการในตลาดเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นโรงเรียนที่มุ่งผลิตผู้เรียนที่เน้นเรื่องศาสนาและภาษาอาหรับ โดยเฉพาะการเรียนต่อในระดับอุดมศึกษาในโลกอาหรับ ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายที่สำคัญประการหนึ่งสำหรับผู้ปกครองในการเลือกสถานศึกษาสำหรับบุตรหลานของตนเอง อย่างไรก็ตาม การศึกษาเรื่องกลยุทธ์การตลาดในกลุ่มโรงเรียนประเภทนี้ยังมีอยู่จำกัด ดังนั้น การศึกษานี้จะช่วยนำเสนอแนวทางการสร้างกลยุทธ์การตลาดที่ดีให้กับผู้บริหาร โรงเรียนเอกชนสอนศาสนา และภาษาอาหรับเพื่อเป็นข้อมูลในการจัดการและวางแผนโรงเรียนที่มีประสิทธิภาพต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษากลยุทธ์การตลาดของโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม และภาษาอาหรับ กรณีศึกษาโรงเรียนเอกชนสอนศาสนา และภาษาอาหรับแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

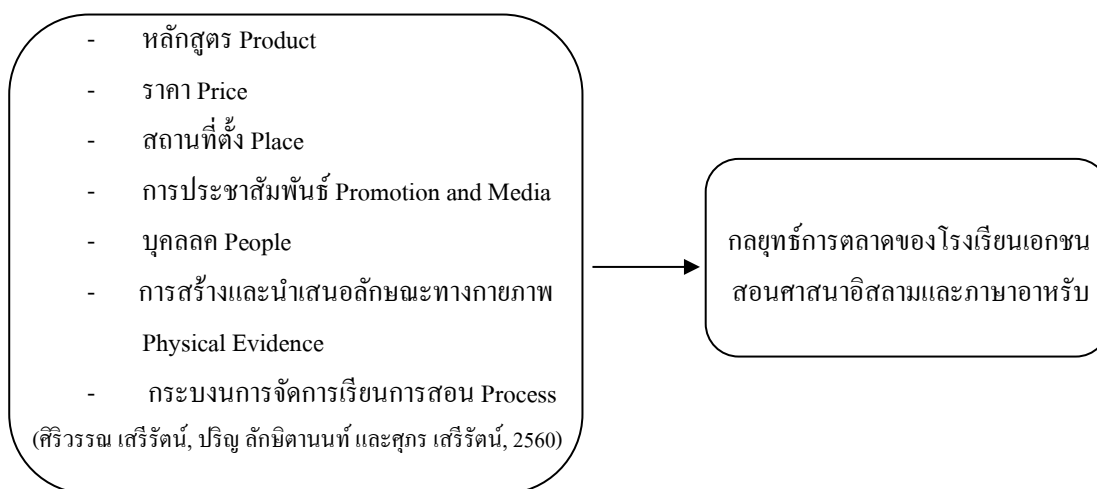
### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กลยุทธ์การตลาด หมายถึง กลวิธี แบบแผนหรือแนวทางที่องค์กรกำหนดขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความสำเร็จ และเสริมสร้างประสิทธิภาพขององค์กร ให้ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และส่งผลให้บรรลุวัตถุประสงค์ทางการตลาดที่ตั้งไว้ Rohim (2019) ได้กล่าวถึง ในด้านการบริการสถานศึกษา มีการศึกษาด้านการตลาดเพิ่มมากขึ้น ความเชื่อมั่นของลูกค้า คือ โรงเรียนที่สามารถวางแผนกลยุทธ์ที่เหมาะสมต่อความต้องการของตลาด และลูกค้าบริการ ด้านการศึกษากลยุทธ์การตลาด เป็นแผนขององค์กรที่ทำขึ้นมาเป็นการตลาด โดยการแนะนำสถานศึกษาสู่สาธารณะ การบริการด้านการศึกษาเป็นผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้นเพื่อตอบสนองลูกค้า (นักเรียน) สามารถระบุและสัมผัสได้ ในการดำเนินกลยุทธ์การตลาดการส่งเสริมการขาย ควรได้รับการสนับสนุนและส่งเสริม สราวุธ สายทอง และมุฮัมหมัดอาฟีฟี อัซซอลิฮีย์ (2564) เรื่อง การวิเคราะห์กลยุทธ์พัฒนาโรงเรียนต้นแบบด้านการสอนภาษาอาหรับสำหรับโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามระดับมัธยมศึกษาฝั่งทะเลอันดามัน พบว่า การสอนภาษาอาหรับที่สอดคล้องกับความต้องการ และบริบทโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามระดับมัธยมศึกษาฝั่งทะเลอันดามันมี 6 ด้าน คือ 1) การเสริมแรงกระตุ้นการเรียนรู้ภาษาอาหรับ 2) การออกแบบหลักสูตรให้สอดคล้องกับบริบทผู้เรียนในพื้นที่ 3) การพัฒนาเทคนิคและวิธีการสอนให้ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน 4) การจัดทรัพยากรสนับสนุนการเรียนรู้ที่ทันสมัยและสร้างสรรค์ 5) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้รายบุคคลตามสภาพจริง และ 6) การนิเทศและพัฒนาผู้สอนภาษาอาหรับตามมาตรฐานวิชาชีพ สำหรับกลยุทธ์ ในการพัฒนาโรงเรียนต้นแบบ ต่วนคอรีเยาะ ดาตุ และชัมชู สาอู (2565) ได้ศึกษากลยุทธ์



ทางการตลาดของโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาควบคู่สามัญ ขนาดใหญ่แห่งหนึ่งในจังหวัดปัตตานี ใช้การสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างกับผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้บริหาร และครูผู้สอนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างกลยุทธ์ทางการตลาดของโรงเรียน จำนวน 5 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา และตรวจสอบข้อมูล แบบสามเส้า ผลการศึกษาพบว่า ทางโรงเรียนได้ปรับกลยุทธ์การตลาดด้วยกระบวนการ 4R คือ R1 การคงไว้ซึ่งจุดแข็ง การตลาดเดิมของโรงเรียน (Remain) R2 การสร้างจุดขาย ของโรงเรียนที่น่าสนใจ (Re-invent) R3 การลดความยุ่งยาก และอำนวยความสะดวกของนักเรียน และผู้ปกครอง (Reduce) และ R4 การเปิดพื้นที่และช่องทางการสื่อสารใหม่ ๆ ในการติดต่อสื่อสาร (Re-channel) Rohim (2019) ได้วิจัยเชิงคุณภาพกับ โรงเรียน Dharma Wanita 8 Junior High School Sidoarjo ประเทศอินโดนีเซีย พบว่า กิจกรรมทางการตลาดในแง่ของการส่งเสริมการขายที่มีประสิทธิภาพสูงสุดประกอบด้วย การโฆษณา การประชาสัมพันธ์ และการเข้าถึงลูกค้า การศึกษาเชิงคุณภาพในมาเลเซียของ Mustafa and Salim (2012) พบว่า ปัจจัยที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสนใจต่อการศึกษาศาสนาอิสลาม (Islamic Education) ศึกษาในประเทศมาเลเซีย มีปัจจัยหลัก 2 ประการที่ส่งผลต่อความสนใจในการเรียนรู้การศึกษาศาสนาอิสลามของนักเรียน ได้แก่ ปัจจัยสถานการณ์ และปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยสถานการณ์ ได้แก่ อิทธิพลของผู้ปกครอง อิทธิพลของครูศึกษาศาสนาอิสลาม และหลักสูตรการศึกษาศาสนาอิสลาม โดยที่ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ ความสนใจเริ่มแรกที่มีอยู่ในตัวบุคคล และความหลากหลายของผู้เรียนในการเรียนรู้ ผลการวิจัยยังเผยให้เห็นว่าครูศึกษาศาสนาอิสลามเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสนใจของนักเรียนต่อรายวิชาอิสลามศึกษา จากแนวคิดข้างต้น พอสรุปได้ว่า กลยุทธ์การตลาดของโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับเป็นไปตามบริบทของแต่ละพื้นที่ สภาพเศรษฐกิจ จำแนกตามจุดแข็งที่แต่ละโรงเรียนได้สร้างไว้ และจำแนกตามความต้องการของกลุ่มลูกค้า

### 3.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย



## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

**4.1 แบบแผนการวิจัย** ในการวิจัยครั้งนี้ จึงใช้รูปแบบการวิจัยเชิงกรณีศึกษา (Case study research method) โดยผู้วิจัยเลือกโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาและภาษาอาหรับแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยพิจารณาจากสภาพบริบท ดังนี้ โรงเรียนที่อยู่ในองค์กรที่ทำงานเพื่อศาสนาอิสลาม ในการเผยแพร่ข้อมูลความรู้ของศาสนาอิสลาม กิจกรรม และข่าวสารต่างๆ ให้กับผู้ที่นับถือศาสนาอิสลามทั่วประเทศไทยมาแต่ช้านาน โดยการกระจายข้อมูลผ่านสื่อ วิทยุ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต เป็นโรงเรียนเปิดใหม่ที่ทำการเรียนการสอนไม่ถึง 10 ปี

แต่ได้รับความสนใจจากผู้ปกครอง มียอดนักเรียนเพิ่มขึ้นตลอด รวมทั้งได้รับความนิยมน และบอกต่อ จากผู้ปกครองในอัตลักษณ์ของโรงเรียนที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน และผู้ปกครอง

**4.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ** จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้บริหาร ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษาที่ดำรงตำแหน่งผู้รับใบอนุญาต หรือผู้จัดการ ผู้บริหารโรงเรียน จำนวน 1 คน รองผู้อำนวยการโรงเรียน 1 คน และผู้ให้ข้อมูลที่ทำงานเกี่ยวกับการจัดการกลยุทธ์การตลาด 3 คน นักวิจัยใช้วิธีการการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกเข้า (Inclusion criteria) คือ 1. เกี่ยวข้องกับการออกแบบหรือร่วมใช้กลยุทธ์การตลาดของโรงเรียน 2. มีประสบการณ์ทำงานในด้านบริหารหรือการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนแห่งนี้อย่างน้อย 5 ปี และ 3. มีความรู้เกี่ยวกับการสร้างความมั่นใจให้ผู้ปกครอง ในการตัดสินใจที่ส่งบุตรหลานเข้ามาเรียนโรงเรียน 4. เป็นผู้ปกครองของนักเรียนโรงเรียนศรีทรราชชนที่กำลังศึกษาอยู่ 5. เป็นผู้ปกครองของนักเรียนโรงเรียนศรีทรราชชนที่สำเร็จการศึกษา และได้รับทุนการศึกษาต่อต่างประเทศในระดับปริญญาตรี โดยหากไม่มีคุณลักษณะดังกล่าว ก็จะไม่ถูกเลือก (Exclusion criteria)

**4.3 เครื่องมือวิจัย** ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง โดยคำถามการสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์ ตอนที่ 2 คำถามที่เชื่อมโยงกับงานวิจัย ได้แก่ ความสำคัญและข้อเสนอแนะกลยุทธ์ทางการตลาดของโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาและภาษาอาหรับ ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับงานวิจัย เป็นคำถามที่จะสักรายละเอียดของแผนกลยุทธ์ทางการตลาด คำถามสำหรับการสัมภาษณ์ได้นำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องเชิงเนื้อหาและคุณภาพของประเด็นคำถาม และก่อนการนำไปใช้ผู้วิจัยได้ทดลองใช้กับผู้ปกครองจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบว่าประเด็นคำถามสามารถสื่อความเข้าใจ และสามารถเข้าถึงข้อมูลของผู้ให้ข้อมูลได้จริง และได้ปรับแก้ประเด็นคำถามให้สามารถสื่อสารกับผู้ให้ข้อมูลให้ ชัดเจนมากขึ้นหลังจากทำการทดลองสัมภาษณ์

**4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล** การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้ ผู้วิจัยยื่นจดหมายติดต่อ ไป ทางโรงเรียนเพื่อขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูล จากนั้นผู้วิจัยติดต่อผู้บริหารโรงเรียน เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์การทำวิจัยในครั้งนี้ ในการวิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ร่วมกับการใช้เทคนิคสามเส้า (Triangulation) เพื่อเป็นการตรวจสอบข้อมูล เป็นการพิสูจน์ความถูกต้องของข้อมูลที่ได้มาจากแหล่งที่มาต่าง ๆ โดยพิจารณาแหล่งเวลา แหล่งสถานที่ และแหล่งบุคคลที่แตกต่างกัน ถ้าข้อมูลต่างเวลากันจะเหมือนกันหรือไม่ ถ้าข้อมูลต่างสถานที่จะเหมือนกันหรือไม่ และถ้าบุคคลผู้ให้ข้อมูลเปลี่ยนไปข้อมูลจะเหมือนเดิมหรือไม่ (บุษกร เชื้อวจินดาภานต์, 2561)

## 5. ผลการวิจัย

ผลการศึกษากลยุทธ์การตลาดของโรงเรียนสอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับ:กรณีศึกษา โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ 1. ผลการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเรื่องกลยุทธ์การตลาดของโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับ 2. ผลของการศึกษาบทสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเรื่องกลยุทธ์การตลาดของโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับ รายละเอียดดังนี้

**5.1 ผลการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเรื่องกลยุทธ์การตลาดของโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับ** พบว่า ความสำคัญของกลยุทธ์ทางการตลาดสำหรับสถานศึกษาการวางแผนทางการตลาดสำหรับสถานศึกษาเป็นเรื่องหนึ่งที่ไม่ควรมองข้าม ผู้บริหารให้ความสำคัญและเห็นถึงความจำเป็น ในการวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาดของโรงเรียน เนื่องจากเป็น โรงเรียนเปิดทำการได้ไม่นาน (พ.ศ.2561) ทั้งนี้ “เนื่องจากปัจจุบัน

โรงเรียนสอนศาสนา และภาษาอาหรับในจังหวัดกรุงเทพมหานคร มีการเปิดทำการเรียน การสอนเป็นจำนวนมาก จึงทำให้มีการแข่งขันค่อนข้างสูง การทำให้ผู้ปกครอง ชุมชน สังคม รับรู้ถึงเจตนารมณ์ของโรงเรียนนั้นก็ถือเป็น เรื่องที่สำคัญเช่นเดียวกันครับ (ผู้บริหาร โรงเรียน, 16 พฤษภาคม 2566) เนื่องจากโรงเรียนเป็นโรงเรียนเอกชน นอกกระบวน ไม่ได้รับงบประมาณการช่วยเหลือจากทางรัฐบาล การโฆษณา หรือการทำการประชาสัมพันธ์ เพื่อให้ สังคมรับรู้ และทำให้โรงเรียนเป็นที่รู้จัก แสดงถึงจุดเด่น นโยบายของโรงเรียน สร้างความน่าสนใจ และความ เชื่อมั่น ให้กับผู้ปกครองที่ต้องการส่งบุตรหลานเข้าศึกษาที่โรงเรียน (คณะครูที่ทำงานเกี่ยวกับการจัดกลยุทธ์ การตลาด, 16 พฤษภาคม 2566) จากสถานการณ์ปัจจุบัน สถานศึกษา เป็นธุรกิจหนึ่งที่กำลังขยายเติบโต เพื่อรองรับต่อความต้องการ ความถนัด ความสามารถ และความสนใจของผู้เรียน หรือผู้ปกครอง การวางแผน การตลาดเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และผู้ปกครอง จึงเป็นเรื่องที่สำคัญ เพราะโรงเรียนต้องใช้ ปัจจัยหลายสิ่งในการให้โรงเรียนดำเนินต่อไปได้ การทำงานของครู และบุคลากรในโรงเรียน เป็นการทำงานแบบ หัวใจผลตอบแทนจากพระเจ้า แต่ในการดำเนินชีวิตในคนุยา (โลกนี้) ต้องมีปัจจัยหลายอย่างในการดำเนินชีวิต เช่นกัน (รองผู้อำนวยการ, 16 พฤษภาคม 2566)

**5.2 ผลการศึกษาบทสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเรื่องกลยุทธ์การตลาดของโรงเรียนเอกชนสอนศาสนา อิสลามและภาษาอาหรับ** ซึ่งจากข้อมูลที่ได้ สามารถนำเสนอกลยุทธ์ทางการตลาดโรงเรียน ดังนี้

**5.2.1 หลักสูตร (Curriculum)** ใช้หลักสูตรและระบบการศึกษาที่สอดคล้องกับประเทศอาหรับ และ หลักสูตรที่นำมาจากมะดีนะฮ์ การศึกษาที่ดี มาจากหลักสูตรที่ดี และได้มาตรฐาน รวมไปถึงการมีกฎระเบียบที่เคร่งครัด ตามบทบัญญัติของศาสนาอิสลาม ที่มีต้นแบบคือท่านนบีมุฮัมมัด เป็นแบบอย่างที่ดี และเป็นสิ่งที่ จำเป็นต้องปฏิบัติในชีวิตประจำวัน การจัดบรรยากาศในโรงเรียน ห้องเรียน รวมไปถึงหอพักนักเรียนที่ให้ความรู้สึกที่เต็มไปด้วยบรรยากาศที่อบอุ่น ไปด้วยกลิ่นอายของความเป็นพี่น้องมุสลิม ทางโรงเรียน และหอพัก โรงเรียน มีสิ่งอำนวยความสะดวกให้กับนักเรียน เพื่อให้การเรียนการสอน และการใช้ชีวิตที่เรียกได้ว่า เด็กหอ ไม่ ถูกปิดกั้น นักเรียนที่ไม่ได้อยู่กับบิดา มารดา หรือผู้ปกครองของตนเอง จะได้ถูกเติมเต็มในส่วน ที่นักเรียนมีความ ต้องการ ซึ่งทางโรงเรียนสามารถจัดเตรียมไว้ให้ได้ “หลักสูตรที่นำมาจัดการเรียนการสอน การจัดบรรยากาศใน โรงเรียน ห้องเรียน และหอพักนักเรียน ที่ให้ความรู้สึกที่เต็มไปด้วยบรรยากาศที่อบอุ่นไปด้วยกลิ่นอายของความเป็นอิสลาม ความเป็นพี่น้องมุสลิม (รองผู้อำนวยการ, 16 พฤษภาคม 2566) “โรงเรียนของเรา และหอพักของนัก เนิยในโรงเรียน มีสิ่งอำนวยความสะดวกให้กับนักเรียน เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปตามยุคสมัย นักเรียนจะ ได้รับความรู้ความเท่าทันการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย และผู้เรียนที่ต้องใช้ชีวิต แบบที่เรียกได้ว่า เด็กหอ ไม่ถูกปิด กั้น นักเรียน ที่ไม่ได้อยู่กับบิดา มารดา หรือผู้ปกครองของตนเอง จะได้ถูกเติมเต็มในส่วนที่นักเรียนมีความ ต้องการ ซึ่งทางโรงเรียนสามารถจัดเตรียมไว้ให้ ตามความเหมาะสม และความเห็นชอบ (คณะครูที่ทำงานเกี่ยวกับการ จัดกลยุทธ์การตลาด, 16 พฤษภาคม 2566) จากข้อความข้างต้น สรุปได้ว่า โรงเรียนมีหลักสูตรที่เด่นชัด เป็น หลักสูตรของประเทศซาอุดีอาระเบีย และการจัดการเรียนการสอนเป็นไปตามยุคสมัย มีเทคโนโลยีที่เอื้อต่อ การ เรียนรู้ มีกฎระเบียบที่เคร่งครัด และภายในโรงเรียนอบอุ่นไปด้วยความเป็นมุสลิม

**5.2.2 เนื้อหาการสอน (Content)** เนื้อหาการสอนที่สอดคล้องกับความเชื่อผู้ปกครองและชุมชน เนื้อหา การเรียนการสอน และกิจกรรมต่างๆที่เสริมสร้างทักษะให้กับผู้เรียน ต้องมีความสอดคล้องกับความเชื่อมั่นของ ผู้ปกครองและชุมชน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องหลักสูตรการสอนหลักการศรัทธา หรือหลักอะกิดะฮ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ ผู้ปกครอง และชุมชนจะต้องยอมรับกับกฎเกณฑ์ทั้งหมด ในส่วนของกิจกรรมนักเรียน ทางโรงเรียนจะมีการ พัฒนารูปแบบกิจกรรมที่เน้นเสริมสร้างการใช้ชีวิตตามวิถีอิสลาม เช่น การปฏิบัติตามสุนนะฮ์ของท่านศาสดา

ไม่ว่าในเรื่องของกรีธา มารยาท รวมไปถึงการดำเนินชีวิตที่เรียบง่ายของท่านศาสดา และการวางตัวของท่าน สิ่งเหล่านี้จะพัฒนานักเรียนให้สามารถดำเนินชีวิตตามวิถีอิสลามได้ “บทเรียน กิจกรรมนักเรียนต่าง ๆ ทางโรงเรียน จะมีการพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่เน้นเสริมสร้างการใช้ชีวิตตามวิถีอิสลาม เช่น การปฏิบัติตามซุนนะฮ์ของท่านนบีไม่ว่าในเรื่องของกรีธา มารยาท รวมไปถึงการดำเนินชีวิตที่เรียบง่ายของท่านนบี และการวางตัวของท่าน สิ่งเหล่านี้จะพัฒนานักเรียนให้สามารถดำเนินชีวิตตามวิถีอิสลามได้ (คณะครูที่ทำงานเกี่ยวกับการจัดกลยุทธ์ การตลาด, 16 พฤษภาคม 2566) “เนื้อหาการเรียนการสอนมีในส่วนของรายวิชา อะกออิด นะฮู ซอรอฟ ฮะดีษ กุรอาน มุฮาดะชะฮ์ เป็นต้น ที่ปูพื้นฐานให้นักเรียน และเริ่มใช้ภาษาอาหรับในการเรียนการสอน การสนทนา ระหว่างวัน ระหว่างครูกับนักเรียนนอกห้องเรียน นอกเวลาเรียน เพื่อสามารถฝึกฝนให้นักเรียนมีทักษะ และต่อ ยอดให้นักเรียนใน การเรียนต่อต่างประเทศ ตามความสนใจของนักเรียน (คณะครูที่ทำงานเกี่ยวกับการจัดกลยุทธ์ การตลาด, 16 พฤษภาคม 2566) จากข้อความข้างต้น สรุปได้ว่า เนื้อหาการเรียนการสอนของโรงเรียนแห่งนี้ เป็นไปตามวิถีอิสลาม มีกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้กับผู้เรียน เพื่อเป็นการฝึกฝน และเสริมทักษะด้านภาษาอาหรับ ทั้งใน และนอกห้องเรียน เพื่อต่อยอดให้กับนักเรียนในระดับปริญญาบัณฑิตในต่างประเทศ

**5.2.3 คุณลักษณะของผู้เรียน (Characteristics)** คุณลักษณะของผู้เรียน การสร้างคุณลักษณะของผู้เรียนเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตามหลักการศาสนาอิสลาม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการแต่งกายของนักเรียนชาย และนักเรียนหญิง ที่ต้องปกปิดเอวระฮู ให้มิดชิด ตามหลักการศาสนา รวมไปถึงในเรื่องของการเน้นย้ำนักเรียนในเรื่องมารยาทแบบอิสลามในชีวิตประจำวันให้กับนักเรียน ในส่วนนี้จะเชื่อมโยงกับในส่วนของเนื้อหาการสอนที่สอดคล้องกันในเรื่องระเบียบวินัย และมารยาทของผู้เรียน คือในเรื่องของการปฏิบัติตามซุนนะฮ์ และดำเนินรอยตามท่านนบีของเรา “นักเรียนได้รับการทวนซ้ำเรื่องมารยาทจากทางโรงเรียน ซึ่งผู้ปกครองสะท้อนในเรื่องมารยาทของนักเรียน การดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างครบถ้วน เมื่อนักเรียนกลับไปใช้ชีวิตที่บ้าน และที่อื่น ๆ สามารถเป็นต้นแบบ หรือผู้นำในเรื่องของศาสนาให้กับครอบครัวได้ (คณะครูที่ทำงานเกี่ยวกับการจัดกลยุทธ์ การตลาด, 16 พฤษภาคม 2566) “การเสริมสร้างพฤติกรรมของนักเรียน ให้เป็นอัตลักษณ์เฉพาะตามหลักการศาสนาอิสลาม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการแต่งกายของนักเรียนชาย และนักเรียนหญิงต้องปกปิดเอวระฮูให้มิดชิดตามหลักการศาสนาอิสลาม รวมไปถึงในเรื่องของการเน้นย้ำนักเรียนในเรื่องมารยาทต่างๆ (คณะครูที่ทำงานเกี่ยวกับการจัดกลยุทธ์การตลาด, 16 พฤษภาคม 2566) นักเรียนมีอัตลักษณ์ที่ชัดเจนตามรูปแบบของอิสลามมีพฤติกรรมที่ดีมีการสอดแทรกในเรื่องของมารยาท ในเนื้อหาการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ ทำให้นักเรียนสามารถดำเนินชีวิตประจำวันของตนเอง และเป็นแบบอย่างให้กับคนในครอบครัวได้อย่างมีคุณภาพ

**5.2.4 การพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่เน้นการเสริมสร้างการใช้ชีวิตตามวิถีอิสลาม (Community)** กิจกรรมที่เน้นการเสริมสร้างการใช้ชีวิตตามวิถีอิสลาม อาทิเช่น การจัดตั้งร้านค้างานการกุศล เพื่อหารายได้ใน การสนับสนุน และช่วยเหลือเด็กกำพร้า จากกิจกรรมดังกล่าว นักเรียนได้รับทักษะในการทำอาหาร ทักษะในการค้าขาย และการส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักคุณค่าของการให้ การช่วยเหลือ และการแบ่งปัน และยังมีกิจกรรมหลาย ๆ กิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้ชีวิตตามวิถีอิสลามที่สอดคล้องกับเนื้อหาการสอน และคุณลักษณะต่างๆ นักเรียนจะสามารถเรียนและเสริมสร้างการใช้ชีวิตของตนเองตามวิถีอิสลามได้ “กิจกรรมที่เน้นการเสริมสร้างการใช้ชีวิตตามวิถีอิสลาม อาทิเช่น การจัดตั้งร้านค้างานการกุศล เพื่อหารายได้ใน การสนับสนุน และช่วยเหลือเด็กกำพร้า การใช้สื่อเทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ โดยการให้ข่าวการประชาสัมพันธ์ ในเรื่องต่าง ๆ ของพี่น้องมุสลิม และการสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกในเวทีวิชาการระดับต่างๆ (รองผู้อำนวยการ, 16 พฤษภาคม 2566) “กิจกรรมต่าง ๆ ที่นักเรียนได้ทำ นักเรียนจะได้รับการเสริมทักษะในด้านนั้นๆ เพื่อดึงศักยภาพที่มีในตัวของ

นักเรียนออกมา อาทิเช่น การทำอาหาร ทักษะในการค้าขาย และการส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักคุณค่าของการให้ การช่วยเหลือ และการแบ่งปัน และยังมีกิจกรรมหลาย ๆ กิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้ชีวิตตามวิถีอิสลาม ที่สอดคล้องกับเนื้อหาการสอน และคุณลักษณะต่างๆ นักเรียนจะสามารถเรียนและเสริมสร้างการใช้ชีวิตของตนเองตามวิถีอิสลามได้ (ผู้อำนวยการ, 16 พฤษภาคม 2566) จากเนื้อหาข้างต้น สรุปได้ว่า ทางโรงเรียนให้นักเรียนได้ใช้ชีวิตตามวิถีอิสลาม โดยผ่านรูปแบบ การพัฒนากิจกรรม นักเรียนจะสามารถเพิ่มศักยภาพของตนเอง ในด้านต่าง ๆ ตามความสนใจ และตามความถนัด ของนักเรียนในกิจกรรมจะส่งเสริมการใช้ชีวิตตามวิถี อิสลามให้กับนักเรียน

**5.2.5 การวางระบบเพื่อการแข่งขันศึกษาต่อและการชิงทุน (Competitiveness) สำหรับผู้เรียน** การแข่งขันในการศึกษาต่อ และการชิงทุน ในระดับปริญญาตรีทั้งในต่างประเทศ และต่างประเทศสำหรับนักเรียน โรงเรียนสหรัทธาชน การสร้างภาพอนาคต หรือการมองอนาคตให้กับนักเรียนเป็นสิ่งที่สำคัญ และเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง เพราะนักเรียนเปรียบเสมือนลูกของเรา การวางแผนอนาคต หรือการเตรียม จัดหาสถานที่ในการต่อ ยอดให้กับนักเรียนจึงเป็นเรื่องที่ผู้ปกครองสามารถวางใจได้ว่านักเรียนสามารถต่อยอดได้จากสิ่งที่เขาถนัด และต้องการ ในบางครอบครัวอาจไม่มีความสามารถในการส่งนักเรียนเรียนต่อ แต่ทางโรงเรียนสามารถสนับสนุนให้ ได้ “การวางแผนอนาคต หรือการเตรียมการจัดหาสถานที่ในการต่อ ยอดให้กับนักเรียน ทางโรงเรียนจัดหา มหาวิทยาลัย หรือสถานศึกษาตามความถนัด หรือความสนใจของผู้เรียน (รองผู้อำนวยการ, 16 พฤษภาคม 2566) “การสร้างภาพอนาคต หรือการมองอนาคตให้กับนักเรียนเป็นสิ่งที่สำคัญและเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง เพราะนักเรียนเปรียบเสมือนลูกของเรา หากบางครอบครัวอาจจะไม่มีความสามารถในการส่งบุตรหลานของพวกเขา เรียนต่อทางโรงเรียนสามารถสนับสนุนในส่วนนี้ได้ (ผู้อำนวยการ, 16 พฤษภาคม 2566) จากข้อความข้างต้น สรุปได้ว่า อนาคตเป็นสิ่งที่สำคัญ การได้รับการสนับสนุนก็สำคัญเช่นกัน การที่โรงเรียนมีนโยบายการแข่งขันชิงทุน หรือมีสถานที่ต่อ ยอดให้กับนักเรียน เป็นการสร้างขวัญ และกำลังใจให้ กับนักเรียน และผู้ปกครอง

## 6. อภิปรายผล

### 6.1 กลยุทธ์ทางการตลาดของโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาและภาษาอาหรับ : 5 C

หลักสูตร (Curriculum) และเนื้อหาการสอน (Content) เป็นกลยุทธ์ที่สำคัญในลำดับต้นๆ ที่ผู้บริหารได้นำเสนอ โดยโรงเรียนได้จัดการเรียนการสอนที่มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับความเชื่อมั่นของผู้ปกครอง และชุมชน เนื่องจากนำหลักสูตรสำเร็จรูปมาจากประเทศซาอุดีอาระเบียมาใช้ ซึ่งสามารถสร้างความเชื่อมั่น ให้กับผู้ปกครอง และชุมชนเชื่อมั่นได้ว่า นักเรียนจะได้รับการเรียนการสอนได้อย่างเต็มประสิทธิภาพในการสอน จากครูที่ชำนาญ และเชี่ยวชาญในภาษาอาหรับที่จบจากต่างประเทศ สอดคล้องกับข้อค้นพบของ Mustafa and Salim (2012) ที่พบว่า ปัจจัยที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสนใจต่อการศึกษาอิสลามศึกษาในประเทศมาเลเซีย อิทธิพลของครูศึกษาอิสลาม และหลักสูตรการศึกษาอิสลาม นอกจากนี้ ทั้งสองกลยุทธ์นี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สราวุธ สายทอง และมุฮัมหมัดอาฟีฟี อัซซอลิฮี (2564) ที่กล่าวถึงกลยุทธ์พัฒนาโรงเรียนต้นแบบด้านการสอนภาษาอาหรับ สำหรับโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามระดับมัธยมศึกษาฝั่งทะเลอันดามัน ซึ่งพบว่า พัฒนาหลักสูตรเสริมศักยภาพทางภาษาที่เทียบเคียงมาตรฐานต่างประเทศ และ การพัฒนาครูผู้สอนให้มีสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างมืออาชีพ เป็นกลยุทธ์หนึ่งใน 7 กลยุทธ์ที่ดึงดูดความสนใจในการเข้าสมัครเรียนในโรงเรียน หรือสถาบันการศึกษาที่สอนภาษาอาหรับ ส่วนกลยุทธ์ด้านพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่เน้นการเสริมสร้างการใช้ชีวิตตามวิถีอิสลาม (Community) กับด้านคุณลักษณะของผู้เรียน (Characteristics) จะเห็นความเชื่อมโยงกับกระบวนการผลิต (Process) ของโรงเรียน การสร้างคุณลักษณะของผู้เรียนที่เป็นอัตลักษณ์ คือ ความมีระเบียบวินัย และมารยาทที่ดี

ตามแบบฉบับของอิสลาม โรงเรียนจะฝึกฝน เน้นย้ำ ชัดเจน ให้นักเรียนในเรื่องของมารยาท พฤติกรรมอันพึงประสงค์ เพื่อการสร้างเยาวชนมุสลิมที่ดีสู่ประชาชาติอิสลาม รวมทั้งการใช้ความสัมพันธ์กับชุมชนในการร่วมกิจกรรม ของโรงเรียน ซึ่งจะเห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างผู้ปกครอง โรงเรียน ชุมชน ผ่านมีความสัมพันธ์แบบกัลยาณมิตร ที่ต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ซึ่งในที่สุดแล้วกลายเป็นจุดแข็ง (Strengths) ของโรงเรียนที่สร้างความไว้วางใจ และการยอมรับจากชุมชน ซึ่งนำไปสู่การส่งบุตรหลานเข้าศึกษา

สิ่งที่น่าสนใจจากข้อค้นพบในครั้งนี้คือ กลยุทธ์การวางระบบเพื่อการแข่งขันศึกษาต่อและการชิงทุน (Competitiveness) สำหรับผู้เรียน ทางโรงเรียนทำการวางแผนการศึกษาต่อสำหรับนักเรียน ตามความสนใจ ความถนัดของผู้เรียน หรือความต้องการของผู้เรียน ผู้ปกครอง โดยการสร้างเครือข่ายกับมหาวิทยาลัยชั้นนำในแถบคาบสมุทราหรับ แม้ว่ากลยุทธ์จะสอดคล้องกับข้อค้นพบของ สราวุธ สายทอง และมุฮัมหมัดอาฟีฟี อัซซอ ลีฮีย์ (2564) ที่กล่าวถึง สร้างความร่วมมือทางวิชาการกับสถาบันอุดมศึกษาว่าเป็นกลยุทธ์ที่สามารถยกระดับคุณภาพของโรงเรียน แต่ข้อค้นพบในครั้งนี้ น่าสนใจมากกว่านั้น กล่าวคือ เป็นความร่วมมือระหว่างสถาบันอุดมศึกษาชั้นนำที่มีชื่อเสียงเพื่อการสร้างหลักประกันถึงโอกาสที่จะเข้าศึกษาต่อในต่างประเทศตามความมุ่งหวังของผู้เรียน และผู้ปกครอง ซึ่งไม่ปรากฏในงานวิจัยที่ผ่านมา

## 6.2 ความสัมพันธ์ระหว่างกลยุทธ์ 7P และ 5C

การศึกษาในครั้งนี้ใช้กรอบแนวคิดกลยุทธ์การตลาดของ กุลพร พูลสวัสดิ์ และ อนุชิต จูริเกช (2559) สามารถนำมาใช้อธิบายและเชื่อมโยงกับข้อค้นพบในครั้งนี้โดยสามารถเชื่อมโยง กลยุทธ์ 7P กับ 5C ใน 4 ประเด็น (ตารางที่ 1) คือ ด้าน Positioning กับ Competitiveness ด้าน Product กับ Characteristics และ Content ด้าน Process กับ Community อย่างไรก็ตาม สิ่งที่มาปรากฏในงานชิ้นนี้คือ สถานที่ตั้งของสถานศึกษา (Place) ราคา (Price) อัตราค่าเทอมการศึกษา ค่ากิจกรรม ค่าอาหารหรือค่าบริการอื่น ๆ ช่องทางการสื่อสาร การประชาสัมพันธ์ (Promotion and Media) บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับสถานศึกษาและชุมชน (People) ซึ่งอธิบายได้ว่า กลยุทธ์ 7C นั้นพัฒนาขึ้นมาจากหลักการทางการตลาดสำหรับธุรกิจบริการ (Service marketing mix'7Ps) ซึ่งมีการแข่งขันสูง แต่ในการศึกษาในครั้งนี้เป็นโรงเรียนอิสลามศึกษาและภาษาอาหรับ ซึ่งแม้จะเป็นโรงเรียนเอกชนที่ต้องแข่งขัน แต่ด้วยความเชื่อมั่นของผู้ปกครอง และค่าใช้จ่ายที่ไม่สูงมากนัก รวมทั้งผู้เรียนก็เป็นบุคคลในชุมชน หรือในเขตใกล้เคียง ทำให้กลยุทธ์ใน 4 ด้านนั้น ไม่ปรากฏในการจัดทำ กลยุทธ์ของโรงเรียน ซึ่งเป็นข้อค้นพบที่น่าสนใจถึงขอบเขตการตลาด และแนวทางการทำให้การศึกษาอิสลามนั้นยังไม่ถูกอิทธิพลของตลาดในการเปลี่ยนแปลง

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบกลยุทธ์ 7P กับ กลยุทธ์ 5C

กลยุทธ์ 7P	รายละเอียดที่ค้นพบ	กลยุทธ์ 5C
Positioning	การวางเป็นโรงเรียนสอนอิสลามศึกษา และภาษาอาหรับเพื่อศึกษาต่อต่างประเทศ	Competitiveness
Product	การสร้างคุณลักษณะของผู้เรียนที่เป็นอัตลักษณ์	Characteristics
	เนื้อหาการสอนสอดคล้องกับความเชื่อผู้ปกครอง และชุมชนเนื้อหาการเรียนการสอน	Content
Place	-	-
Price	-	-
Promotion and Media	-	-
People	-	-
Process	การพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่เน้นการเสริมสร้าง การใช้ชีวิตตามวิถีอิสลาม	Community

## 7. ข้อเสนอแนะ

1. ควรทำการศึกษาวิจัยด้านกลยุทธ์การตลาดของโรงเรียนเอกชนสอนศาสนา และภาษาอาหรับ หรือโรงเรียนเอกชนสามัญ หรือโรงเรียนเอกชนแบบบูรณาการขนาดต่างๆ เพื่อนำมาปรับใช้ให้เข้ากับบริบทของโรงเรียน และจัดทำกลยุทธ์การตลาดของโรงเรียนอย่างชัดเจน เพื่อการต่อยอด และง่ายในการปรับปรุงแก้ไข หรือการพัฒนากลยุทธ์การตลาดของตนเอง 2. ควรทำการศึกษาความพึงพอใจ และความคาดหวังของผู้ปกครอง และนักเรียน เพื่อศึกษาความ พึงพอใจ เพื่อนำไปจัดตั้ง หรือวางแผนการพัฒนากลยุทธ์ต่อไป

## 8. เอกสารอ้างอิง

- ถ้วนคอรีเยาะ ดาตุ และซัมซู สาอู. (2565). กลยุทธ์ทางการตลาดของโรงเรียนในภาวะวิกฤตโรคระบาดโควิด 19 : กรณีศึกษาโรงเรียนเอกชนสอนสามัญควบคู่ศาสนาขนาดใหญ่แห่งหนึ่งในจังหวัดปัตตานี. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*, 1 (2), 1 -10.
- บุษกร เชี่ยวจินดาگانต์. (2561). เทคนิคการวิจัยเชิงคุณภาพแบบกรณีศึกษา. *วารสารศิลปะศาสตร์ปริทัศน์*, 13(25), 103-118.
- สรารุช สายทอง และมุฮัมหมัดอาฟีฟี อ็ชชอลีฮีย์. (2564). การวิเคราะห์กลยุทธ์พัฒนาโรงเรียนต้นแบบด้านการสอนภาษาอาหรับสำหรับโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามระดับมัธยมศึกษาฝั่งทะเลอันดามัน. *Journal of Information and Learning*, 32(1), 30-39.
- สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม. (2558). *การจัดทำเนื้อหาองค์ความรู้ SMEs ภายใต้งานพัฒนาศูนย์ข้อมูล SMEs Knowledge Center ปี 2557 : ลักษณะและรูปแบบของการศึกษา* [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 13 มีนาคม 2566 จาก [https://www.sme.go.th/upload/mod\\_download/06-00188.PDF](https://www.sme.go.th/upload/mod_download/06-00188.PDF)
- Mustafa, Z. & Salim, H. (2012). Factors affecting students' interest in learning Islamic education. *Journal of Education and Practice*, 3(13), 81-86.
- Nikitina, T., & Lapina, I. (2017). Overview of trends and developments in business education. *Proceedings of the 21st World Multi-Conference on Systemics, Cybernetics and Informatics (WMSCI 2017)*, 2, 56-60.
- Rohim, N.M. (2019). Marketing strategy for educational services. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 3rd International Conference on Education Innovation (ICEI 2019)*, 387. 264-267

**การศึกษาแนวทางการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา  
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้มีประสิทธิภาพ :  
กรณีศึกษาโรงเรียนในอำเภอยะรัง จังหวัดปัตตานี**

**Study of Guidelines for effective implementation of Islamic Education  
Curriculum according to the Core Curriculum of Basic Education BE 2551:  
A case study of primary schools in Yarang District, Pattani Province**

ยาวารี สะนิ

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม คณะวิทยาการอิสลาม

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

wareemasor36@gmail.com

อับดุลฮากัม เอ็งปียา

อาจารย์ประจำหลักสูตรสาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม คณะวิทยาการอิสลาม

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

abdulhakam.h@psu.ac.th

**บทคัดย่อ**

การวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาแนวทางการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้มีประสิทธิภาพ : กรณีศึกษาโรงเรียนในอำเภอยะรัง จังหวัดปัตตานี กลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสัมภาษณ์ครั้งนี้ ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 3 คน และครูผู้สอน จำนวน 3 คน คัดเลือกด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง โดยพิจารณาคุณสมบัติด้านคุณวุฒิ ความรู้ความเชี่ยวชาญด้านหลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ผลจากการศึกษาพบว่า แนวทางการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้มีประสิทธิภาพ ควรมีแนวทาง ดังนี้ 1. การวางแผนการจัดการเรียนการสอน การบูรณาการรายวิชา 2. เครื่องมือการเรียนรู้ เลือกเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้อิสลามศึกษา สื่อทำมือ สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ 3. สร้างกิจกรรมการเรียนรู้อิสลามศึกษา ออกแบบกิจกรรมที่สนับสนุนการเรียนรู้และทักษะต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริงและสามารถปฏิบัติได้ 4. การวัดและประเมินผล สร้างกิจกรรมหรือแบบทดสอบ เพื่อวัดความเข้าใจและความรู้ต่อเนื่อง 5. การปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรอิสลามศึกษา ทบทวนหลักสูตรและกิจกรรมเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ตามผลการประเมิน 6. การติดตามการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษา และการจัดการเรียนการสอน โดยกรณีศึกษาติดตามและประเมินความคืบหน้าตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ และ 7. การสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะด้านงบประมาณในการจัดสรรทรัพยากรต่าง ๆ เช่น หนังสือเรียน นวัตกรรมหรือวิทยาการอิสลามศึกษา การอบรมและสัมมนา

**คำสำคัญ :** แนวทางการใช้หลักสูตรที่มีประสิทธิภาพ, หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551



## ABSTRACT

This qualitative research aims to study of guidelines for effective implementation of Islamic Education Curriculum according to the Core Curriculum of Basic Education BE 2551: A case study of primary schools in Yarang District, Pattani Province. The study examines primary schools in Yarang District, Pattani Province. In this interview, three school administrators and three teachers are key informants. A purposive random sampling method was used to select samples based on qualifications regarding academic background, knowledge, and expertise related to the Islamic education curriculum. The Islamic education curriculum according to the core curriculum of basic education BE 2551 based on study findings, in order to effectively implement an Islamic education curriculum in line with the Core Curriculum of Basic Education BE 2551, the following guidelines are recommended: 1. Planning and integrating lessons: Develop strategies for integrating subjects and organizing lessons. 2. Select appropriate learning tools, including hands-on materials and technology-based media, for Islamic education. 3. Developing Islamic Education Activities: Develop activities that facilitate learning and develop various skills to enable to gain authentic experience and practical skills. 4. Assessment and evaluation: Create exercises or tests to assess comprehension and knowledge. 5. Curriculum Improvement and Development: Revise the curriculum and activities based on assessment results to enhance learning. 6. Observing curriculum implementation and monitoring progress according to predetermined goals and 7. Obtain support from relevant organizations especially, financial support on textbooks, personnel, Islamic education trainers, training sessions, and seminars.

**Keywords:** Effective curriculum utilization, Islamic Education Curriculum according to the Core Curriculum of Basic Education BE 2551.

## 1. บทนำ

วิถีชีวิตของพี่น้องมุสลิมนั้นการศึกษาด้านศาสนาเป็นสิ่งสำคัญและถือเป็นหน้าที่ของผู้นับถือศาสนาอิสลามทุกคนจะต้องเรียนรู้เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553) กระทรวงศึกษาธิการจึงมีนโยบายส่งเสริมสนับสนุนให้สถานศึกษาจัดการศึกษาในรูปแบบการเรียนรู้วิชาสามัญควบคู่กับวิชาศาสนาอิสลามที่เข้มข้น และได้ประกาศใช้หลักสูตรอิสลามศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หรือหลักสูตรอิสลามศึกษาแบบเข้ม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีการกำหนดตัวชี้วัดคุณภาพของผู้เรียนด้านต่าง ๆ ไว้ในแต่ละสาระ เพื่อใช้เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนและตรวจสอบคุณภาพการศึกษาในแต่ละระดับการศึกษา ทั้งด้านองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ คุณธรรม จริยธรรมของผู้เรียน ซึ่งหลักสูตรดังกล่าวจะยึดแนวทางตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้แก่ วิสัยทัศน์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางขั้น

พื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นกรอบ และจัดการเรียนการสอนตามความต้องการและอัตลักษณ์ของชุมชน (สมาคมครูอิสลามศึกษา, มปป.)

การใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ผ่านมามีพบว่า เวลาเรียนไม่เพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากมีวิชาเรียนที่มากเกินไป สื่อการเรียนการสอนอิสลามศึกษามีจำกัด ครูมีข้อจำกัดในการใช้เทคโนโลยี ไม่สามารถจัดทำแผนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังคงใช้วิธีการสอนแบบดั้งเดิม ส่วนผู้เรียนยังขาดคุณลักษณะอันพึงประสงค์บางคุณลักษณะตามที่หลักสูตรกำหนด (ยุทธนา เกื้อกุลและคณะ, 2564)

ด้วยสาเหตุดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาแนวทางการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้มีประสิทธิภาพ : กรณีศึกษาโรงเรียนในอำเภอยะรัง จังหวัดปัตตานี ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาให้มีคุณภาพต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาแนวทางการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้มีประสิทธิภาพ : กรณีศึกษาโรงเรียนในอำเภอยะรัง จังหวัดปัตตานี

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรมีความสำคัญต่อการจัดการศึกษาและช่วยให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากหลักสูตรเป็นตัวกำหนดเป้าหมายของผู้เรียน ในการจัดการเรียนการสอนและการประเมิน จึงต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร (Jacobs, 2009) จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาแนวทางการใช้หลักสูตร พบว่า งานวิจัยที่ผ่านมาได้กล่าวถึงแนวทางการใช้หลักสูตรว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างหลักสูตร การปรับปรุงหลักสูตรที่มีอยู่ การวางแผน และการจัดสรรทรัพยากรเป็นที่ประจักษ์ เพื่อให้ทราบปัญหาที่ต้องการแก้ไขตามลำดับความสำคัญ เช่น งานวิจัยของทัชชา ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา (2561) ได้ศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการใช้หลักสูตรอาชีวศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน งานวิจัยของรุ่งอรุณ วุฒิลัย (2558) ได้ศึกษา แนวทางการแก้ปัญหาการใช้หลักสูตรปฐมวัย โดยใช้กระบวนการซิกซ์ ซิกม่า ของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา และงานวิจัยของสุนทรี จิตสกุล โสมฉาย บุญญานันต์ (2559) ได้ทำวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์กราฟิกในหลักสูตรศิลปศึกษา โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง และยังมีละห์ ยานหมาย (2565) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการประเมินการใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดสตูล การทบทวนงานวิจัยที่ผ่านมาข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่า การศึกษาแนวทางการใช้หลักสูตรจะช่วยในการตัดสินใจเลือกทางเลือกในการแก้ปัญหาให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้ที่เกี่ยวข้อง ช่วยลดการสูญเปล่าของงบประมาณ ทรัพยากร กำลังคน และเวลา เป็นแนวทางในการวางแผนงาน และนำแผนงานมาใช้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการกำหนดทิศทางในการดำเนินงานและการบริหาร พัฒนาปรับปรุงองค์กรและหน่วยงาน ช่วยให้สามารถปฏิบัติหรือดำเนินการได้สอดคล้องตามความต้องการ ช่วยระบุปัญหาที่แท้จริงทำให้สามารถแก้ปัญหาได้ตรงจุด และช่วยในการสำรวจปัญหาและความต้องการต่อการดำเนินหลักสูตร

#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยเพื่อศึกษาแนวทางการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้มีประสิทธิภาพ : กรณีศึกษาโรงเรียนในอำเภอยะรัง จังหวัดปัตตานี ได้ใช้เครื่องมือที่เป็นแบบสัมภาษณ์ โดยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีกำหนดเป็นแนวคำถามในการสัมภาษณ์ ซึ่งครอบคลุมประเด็นเกี่ยวกับสภาพปัญหาและแนวทางการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้มีประสิทธิภาพ คำถามสำหรับการสัมภาษณ์ได้นำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องเชิงเนื้อหาและประเด็นคำถาม ผู้วิจัยเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญแบบเจาะจงตามเกณฑ์ที่กำหนด คือผู้ที่มีคุณสมบัติด้านคุณวุฒิ ความรู้ความเชี่ยวชาญด้านหลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประกอบด้วย ผู้อำนวยการโรงเรียนตลาดปรีگی 1 คน ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนบ้านพงสตา 1 คน รองผู้อำนวยการโรงเรียนอนุกูลยะรัง 1 คน ครูผู้สอนอิสลามศึกษาโรงเรียนตลาดปรีگی 1 คน ครูผู้สอนอิสลามศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านพงสตา 1 คน และครูผู้สอนอิสลามศึกษาโรงเรียนอนุกูลยะรัง 1 คน รวมผู้ให้ข้อมูลทั้งหมดจำนวน 6 คน

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์ข้างต้น ได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้ 1) บันทึกและถอดคำให้สัมภาษณ์จากการบันทึกเสียงเป็นไฟล์ word 2) ทำความเข้าใจกับแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับคำถามการวิจัยที่สามารถนำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยการตีความได้ 3) นำเสนอข้อมูลเชิงพรรณนาเพื่อรวบรวมเป็นแนวทางการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้มีประสิทธิภาพ

#### 5. ผลการวิจัย

ผลการศึกษาแนวทางการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้มีประสิทธิภาพ : กรณีศึกษาโรงเรียนในอำเภอยะรัง จังหวัดปัตตานี พบว่า หลักสูตรเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการวางแผนและจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้ง 6 คน ทำให้ได้ทราบถึงอุปสรรคในการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาในเรื่องของชั่วโมงสอนไม่เพียงพอ การจัดทำแผนการสอนที่ไม่ถูกต้อง สื่อการเรียนการสอนอิสลามศึกษาก่อนข้างน้อย และขาดการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 6 คน ได้นำเสนอแนวทางการใช้หลักสูตรให้มีประสิทธิภาพ ดังนี้

##### 5.1 การวางแผนการจัดการเรียนการสอน

โรงเรียนที่มีการจัดการเรียนการสอนอิสลามศึกษาแบบเข้ม มีปัญหาชั่วโมงสอนที่ไม่เพียงพอ ทำให้ต้องบูรณาการรายวิชาเพื่อให้ได้ครบ 8 กลุ่มสาระ ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้ “ปัญหาของเราตอนนี้คือ ชั่วโมงสอนไม่เพียงพอ ทำให้ต้องบูรณาการรายวิชา ได้แก่ หลักศรัทธากับศาสนาประวัติ จริยธรรมกับอัล-หะดีษ ครูผู้สอนต้องออกแบบการสอนทั้งสองรายวิชาให้สอดคล้องกัน สอนเรื่องมารยาทในรายวิชาจริยธรรมก็จะยกอัล-หะดีษเกี่ยวกับเรื่องมารยาท” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3)

จากข้อมูลสัมภาษณ์ข้างต้นสรุปได้ว่า โรงเรียนที่ใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีเวลาเรียนไม่เพียงพอ จึงต้องมีการบูรณาการรายวิชา เพื่อให้ได้จัดการเรียนการสอนครบทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้

## 5.2 เครื่องมือการเรียนรู้

เลือกเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้อิสลามศึกษา สื่อทำมือ สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้ “ให้ครูผู้สอนผลิตสื่อแต่ละวิชาที่ตนเองรับผิดชอบให้นำเสนอเพื่อดึงดูดผู้เรียนให้สนใจการเรียน และหาสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่ทันสมัย เพื่อนำไปใช้จัดการเรียนการสอนอิสลามศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1) “สื่อการสอนเป็นส่วนที่ส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีคุณค่า น่าสนใจ ชวนคิด เข้าใจง่าย ดังนั้นสถานศึกษาจึงได้จัดทำและจัดหาสื่อการเรียนรู้สำหรับการค้นคว้า ไม่ว่าจะ เป็นเทคโนโลยีต่าง ๆ อีกทั้งยังส่งเสริมให้มีการจัดแหล่งเรียนรู้นอกสถานที่ เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ต่างๆ” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2)

ข้อมูลสัมภาษณ์ข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่า สื่อการเรียนการสอนมีความสำคัญมากต่อการพัฒนาคุณภาพ การศึกษา ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนและการเรียนการสอนให้ผ่อนคลายขึ้นได้

## 5.3 สร้างกิจกรรมการเรียนรู้อิสลามศึกษา

ออกแบบกิจกรรมที่สนับสนุนการเรียนรู้และทักษะต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริง และสามารถปฏิบัติได้ เช่น การละหมาดและการอาบน้ำละหมาด กิจกรรมจำลองการประกอบพิธีฮัจญ์ ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้ “โรงเรียนมีการจัดการเรียนกีรออาตีในตอนเช้าก่อนเริ่มเรียนคาบแรก มาเกือบ 10 ปี แล้ว และมีการละหมาดสองเวลา(ซุฮริและอัศรี) ทำให้โรงเรียนต้องเลิกช้า กว่าโรงเรียนทั่วไป มีกิจกรรมจำลอง ฮัจญ์เพื่อให้ทราบว่ามีขั้นตอนอย่างไรบ้าง และมีกิจกรรมอิคตีฟัตริ(วันตรุษของอิสลาม) เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ และสามารถนำไปปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1) “วันศุกร์จะมีการละหมาดคุดฮา อ่านยาซีน โดยกิจกรรมอิสลามศึกษาจะเริ่มตั้งแต่อนุบาล ทุกๆเช้า แปด โมง ถึง แปด โมงครึ่ง ครูอิสลามศึกษาจะลงอนุบาลทุกห้อง เพื่อปลูกฝังความรู้เกี่ยวกับอิสลามเบื้องต้น เช่นการอ่านคุดฮาในชีวิตประจำวัน” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 6)

ประเด็นข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่า กิจกรรมการเรียนรู้มีความสำคัญต่อผู้เรียน เพราะการทำกิจกรรมจะ ช่วยเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจ ทักษะให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น และการจัดการเรียน การสอนประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

## 5.4 การวัดและประเมินผล

สร้างกิจกรรมหรือแบบทดสอบเพื่อวัดความเข้าใจและความรู้ต่อเนื้อหาที่เรียน ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้ “โรงเรียนจะกำหนดเลยว่า การวัดและประเมินผลการเรียนรู้เป็นกระบวนการพัฒนาปรับปรุง การเรียนรู้ของผู้เรียนและจะตัดสินผู้เรียนว่ามีความรู้ ความสามารถ ทักษะต่าง ๆ ผ่านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หรือไม่ บรรลุตามมาตรฐาน ตัวชี้วัด สารการเรียนรู้ในระดับใด สามารถที่จะได้รับการเลื่อนชั้นเรียนหรือจบ การศึกษาได้หรือไม่ และได้กำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งจะประกอบด้วย การตัดสินผลการ เรียน การให้ระดับผลการเรียน การรายงานผลการเรียน และเกณฑ์การจบการศึกษา” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1) “ผล การทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านอิสลามศึกษา (I-Net) สูงกว่าระดับประเทศ เป็นการสร้างความเชื่อมั่นว่า นักเรียนมีคุณภาพ และครูมีประสิทธิภาพในการนำหลักสูตรไปใช้” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 4) “เมื่อนักเรียนจบ การศึกษาจากที่นี่แล้ว นักเรียนส่วนใหญ่สามารถสอบเข้าในระดับชั้น 3-4 ได้สบาย เพราะนักเรียนมีพื้นฐาน มาแล้ว” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 5)

จากข้อมูลสัมภาษณ์ข้างต้นสรุปได้ว่า การวัดและประเมินผลเป็นวิธีที่ช่วยให้การตรวจสอบคุณภาพผู้เรียน ทุกๆระดับมีความชัดเจนและสามารถแก้ไขพัฒนาผู้เรียนได้ตรงจุด

## 5.5 ปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรอิสลามศึกษา

ทบพวนหลักสูตรและกิจกรรมเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ตามผลการประเมิน ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้ “เราจะศึกษาจากหลักสูตรเดิมที่ทำอยู่แล้ว นำมาปรับให้เข้ากับบริบท โดยให้คุณครูในหมวดอิสลามศึกษาหัวหน้ากลุ่มสาระอิสลามศึกษา ไปศึกษาหลักสูตรเดิมที่เราใช้ว่าปีนี้เราจะปรับปรุงอะไรบ้าง ลองสำรวจว่ารายวิชาที่เราสอน ตัวชีวิตที่มีเพิ่มมา จะเสริมหรือปรับตรงไหนบ้างให้สอดคล้องกับยุคสมัย ทำการประชุมหารือกันและวางแผนร่างหลักสูตรขึ้นเพื่อที่จะนำมาใช้ในปีการศึกษานั้นๆ” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1) “มีการปรับเพิ่มเติมมาตรฐานในรายวิชาอัลกุรอานจากเดิม 1 มาตรฐาน เพิ่มเป็น 2 มาตรฐาน เนื่องจากในยุคปัจจุบันนักเรียนมีการเปลี่ยนแปลง ทำให้นักเรียนหลงลืมกับการอ่านอัล-กุรอาน จึงเพิ่มขึ้นมาอีก 1 มาตรฐานคือ การท่องจำอัล-กุรอาน” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3)

จะเห็นได้ว่า โรงเรียนได้มีการปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้หลักสูตรมีความสอดคล้องกับบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลงและสนองความต้องการของผู้เรียน

## 5.6 การติดตามการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษา

ติดตามการจัดการเรียนการสอน โดยการนิเทศติดตามและความถี่หน้าตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้ “สถานศึกษามีการประเมินนิเทศติดตามทุกภาคเรียน ไปดูในเรื่องของแผนการสอนและสื่อการสอน สิ่งที่โรงเรียนจะต้องปรับปรุงจะเป็นในเรื่องของแผนการสอนอิสลามศึกษา หลังจากเข้าไปนิเทศแล้ว ก็จะมีการแนะนำ คุณครูจะมีการแก้ไข และส่งให้ผู้บริหารตรวจต่อไป ในส่วนของสื่อการสอนจะดูว่าครูใช้สื่อตามนโยบายของโรงเรียนที่ให้ผลิตสื่อหรือไม่ และสื่อต้องให้สอดคล้องกับการสอนของเราด้วย” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3) “โรงเรียนจะมีการนิเทศติดตามการสอนของครูและนำผลการนิเทศมา PLC กัน สะท้อนปัญหาต่างๆ เพื่อหาทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 4)

ข้อมูลสัมภาษณ์ข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่า การนิเทศ ติดตามการใช้หลักสูตร เป็นกระบวนการสำคัญในการควบคุมคุณภาพ โดยใช้เทคนิควิธีการที่หลากหลาย จะทำให้ครูมีการพัฒนาการสอนให้ดีขึ้น และสำเร็จตามเป้าหมาย

## 5.7 การสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

สนับสนุนงบประมาณในการจัดสรรทรัพยากรต่างๆ เช่น หนังสือเรียนบุคลากรหรือวิทยากรอิสลามศึกษา การอบรมและสัมมนา ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้ “ช่วงแรก ๆ ได้รับการสนับสนุนจากสพฐ. อย่างดี แต่พอมาช่วงหลัง ๆ การสนับสนุนน้อยลง หลัก ๆ ก็คือบุคลากร ถ้าครูอัตราจ้างหรือพนักงานราชการสอบบรรจุราชการ ได้ อัตราการทดแทนกลับมาแทบจะไม่ได้อีก เว้นแต่มีความจำเป็นจริง ๆ ถึงจะได้มาทดแทน ส่งผลทำให้การจัดการเรียนการสอน ไม่ต่อเนื่องและไม่บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1) “อยากให้เขตพื้นที่มีการสนับสนุนครูผู้สอนอิสลามศึกษาให้มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้หลักสูตรอิสลามแบบเข้ม การเขียนแผนการสอนและการสอนทำสื่ออิสลามศึกษา เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนและสามารถใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ” (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 4)

ข้อมูลข้างต้นชี้ให้เห็นว่า หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องจัดสรรทรัพยากรและปัจจัยที่เอื้อต่อการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดความสำเร็จต่อการนำหลักสูตรอิสลามศึกษาไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า แนวทางการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้มีประสิทธิภาพ มีแนวทางการดำเนินการที่สำคัญคือ 1) การวางแผนการจัดการเรียนการสอน

2) เครื่องมือการเรียนรู้ 3) สร้างกิจกรรมการเรียนรู้อิสลามศึกษา 4) การวัดและประเมินผล 5) ปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรอิสลามศึกษา 6) การติดตามการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษา และ 7) การสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

## 6. อภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์แนวทางการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปอภิปรายผล ดังนี้ 1. การวางแผนการจัดการเรียนการสอน การบูรณาการรายวิชา ผลที่เป็นเช่นนี้เพราะ โรงเรียนมีชั่วโมงสอนที่มากเกินไป เป็นการสอนรายวิชาสามัญควบคู่ศาสนา จึงมีการนำเสนอให้บูรณาการรายวิชา 2. เครื่องมือการเรียนรู้ เลือกเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้อิสลามศึกษา สื่อทำมือ สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ครูอิสลามศึกษายังขาดการใช้สื่อและเทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน จึงมีการนำเสนอให้มีการใช้สื่อ และเครื่องมือต่าง ๆ 3. สร้างกิจกรรมการเรียนรู้อิสลามศึกษา ออกแบบกิจกรรมที่สนับสนุนการเรียนรู้และทักษะต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริงและสามารถปฏิบัติได้ ซึ่งเครื่องมือการเรียนรู้และสร้างกิจกรรมการเรียนรู้อิสลามศึกษานั้นสอดคล้องกับงานวิจัยของสุนทรีย จิตสกุล และ โสมฉาย บุญญานันต์ (2559) ที่พบว่า แนวทางการจัดการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์กราฟิกในหลักสูตรศิลปศึกษามุ่งประกอบการสอน ดังนี้ 1) ด้านการกำหนดจุดประสงค์ ผู้เรียนมีความรู้ในหลักการทำงานของโปรแกรมเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ได้ 2) ด้านเนื้อหาวิชา ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเนื้อหาตามความต้องการ 3) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนได้ฝึกทักษะจากการปฏิบัติงานตามความถนัด นำไปสู่การสร้างนวัตกรรมจากการค้นคว้าวิธีการต่าง ๆ 4) ด้านสื่อการเรียนการสอน ใช้สื่อ video tutorial ให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้บทเรียนล่วงหน้า ซึ่งแนวทางนี้เน้นลักษณะการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้นอกชั้นเรียนอย่างอิสระทั้งด้านความคิดและวิธีปฏิบัติ เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 4. การวัดและประเมินผล สร้างกิจกรรมหรือแบบทดสอบเพื่อวัดความเข้าใจและความรู้ต่อเนื้อหา สอดคล้องกับงานวิจัยของยามีละห์ ยายหมาย (2565) ที่พบว่า แนวทางการพัฒนาการใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คือการวัดผลประเมินผล ให้เหมาะสมกับสภาพบริบทของโรงเรียน 5. ปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรอิสลามศึกษา ทบทวนหลักสูตรและกิจกรรมเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ตามผลประเมิน ทั้งนี้เพื่อให้หลักสูตรอิสลามศึกษามีความสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียนและสังคม จึงมีการนำเสนอให้ศึกษา และพัฒนาหลักสูตรอิสลามศึกษาให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรอิสลามศึกษานั้นสอดคล้องกับงานวิจัยของรุ่งอรุณ วุฒิสัย (2558) ที่พบว่า แนวทางการแก้ปัญหาการใช้หลักสูตรปฐมวัย โดยใช้กระบวนการ ซิกซ์ ซิกม่า ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน 39 รายการปฏิบัติ คือ ขั้นที่ 1 การกำหนดปัญหา ประกอบด้วย 7 รายการปฏิบัติ ขั้นที่ 2 การวัด ประกอบด้วย 10 รายการปฏิบัติ ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ ประกอบด้วย 12 รายการปฏิบัติ ขั้นที่ 4 การปรับปรุงประกอบด้วย 6 รายการปฏิบัติ ขั้นที่ 5 การควบคุม ประกอบด้วย 4 รายการปฏิบัติ แนวทางปฏิบัติทั้ง 39 รายการปฏิบัติ มีความเหมาะสมและมีความเป็นไปได้ 6. การติดตามการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษา ติดตามการจัดการเรียนการสอน โดยการนิเทศติดตามและประเมินความคืบหน้าตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ครูอิสลามศึกษายังขาดทักษะการเขียนแผนการสอนที่ถูกต้อง จึงมีการนำเสนอ ให้มีการนิเทศติดตามการจัดการเรียนการสอน และ 7. การสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะด้านงบประมาณในการจัดสรรทรัพยากรต่างๆ หนังสือเรียนบุคลากรหรือวิทยากรอิสลามศึกษา การอบรมและสัมมนา สอดคล้องกับงานวิจัยของทัชชา ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา (2561) ที่พบว่า แนวทางการใช้หลักสูตรอาเซียนศึกษาระดับประถมศึกษา ด้านการสนับสนุนและส่งเสริมการใช้หลักสูตร ครูส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า ต้องการได้รับการอบรม

เกี่ยวกับเทคนิค วิธีการสอน วิธีการจัดทำสื่อการสอนอาชีวศึกษาเพิ่มเติม ซึ่งการจะใช้หลักสูตรอาชีวศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษาให้ประสบความสำเร็จ ต้องอาศัยความร่วมมือ การวางแผน การระดมความคิดจากหลายๆ ฝ่าย ได้แก่ ผู้บริหาร ครู และนักเรียน จึงจะประสบความสำเร็จ

อธิบายได้ว่า แนวทางดังกล่าวจะช่วยให้การใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีประสิทธิภาพ โดยผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้หลักสูตรดังกล่าว ควรให้ความตระหนักและสนับสนุนปัจจัยต่างๆ ที่เอื้อต่อการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดความสำเร็จต่อการนำหลักสูตรอิสลามศึกษาไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ผู้บริหารสถานศึกษา หรือผู้ที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมการสร้างความรู้ความเข้าใจด้านหลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้คุณครูตระหนักและเห็นคุณค่าของหลักสูตรอิสลามศึกษา เพื่อให้การนำหลักสูตรไปใช้เกิดประสิทธิภาพ

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาแนวทางการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในสถานศึกษาอื่น ๆ

## 8. เอกสารอ้างอิง

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). หลักสูตรอิสลามศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ (2552). หลักสูตรอิสลามศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- ยุทธนา เกื้อกุลและคณะ. (2564). การจัดการศึกษาอิสลามในโรงเรียนของรัฐ : สภาพ ปัญหา และแนวทางการพัฒนา. (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 20 กันยายน 2566, จาก <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/JOIS/article/download/245734/169347>
- ทัชชา ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา (2561). แนวทางการใช้หลักสูตรอาชีวศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 27 สิงหาคม 2566, จาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/180119>.
- รุ่งอรุณ วุฒิลัย (2558). แนวทางการแก้ปัญหาการใช้หลักสูตรปฐมวัย โดยใช้กระบวนการซิกซ์ ซิกม่า ของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 27 สิงหาคม 2566, จาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/rdi-aru/article/view/144126>.
- สุนทรี่ จิตสกุล และ โสมฉาย บุญญานันต์ (2559). แนวทางการจัดการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์กราฟิกในหลักสูตรศิลปศึกษา โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านเพื่อ พัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง. (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 27 สิงหาคม 2566, จาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/90051>.
- ยามิละห์ ยามาย (2565). การประเมินการใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดสตูล. วารสารอัล-นूर บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยฟาฏอนี, 2022(33), 115 – 133.
- Heidi Hayes Jacobs. (2009). Curriculum 21 Essential Education for a Changing World. Alexandria, VA: ASCD.

**แนวทางการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรตามความคาดหวังของผู้ปกครองตามบริบท  
ชุมชนโรงเรียนควนขนุน จังหวัดพัทลุง**

**Guidelines for Organizing Extracurricular Activities According to Parental  
Expectations Within the Community Context of Khuankhanun School,  
Phatthalung Province**

**อ่ำภา หวาเอียด**

**นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม คณะวิทยาการอิสลาม**

**มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์**

**E-mail: yarceyah.dsch@gmail.com**

**มุฮัมมัดอาฟีฟ อัจซอลีฮีย์**

**รองศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนอิสลามศึกษา คณะวิทยาการอิสลาม**

**มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์**

**E-mail: muhammadafeefee.a@psu.ac.th**

**อับดุลฮากัม เฮ็งเปีย**

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการสอนอิสลามศึกษา คณะวิทยาการอิสลาม**

**มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์**

**E-mail: abdulhakam.h@psu.ac.th**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ความคาดหวังของผู้ปกครองต่อกิจกรรมเสริมหลักสูตรบนฐาน  
แหล่งเรียนรู้ของชุมชน และวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรฐานแหล่งเรียนรู้ชุมชน โรงเรียนควนขนุน  
การวิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการสนทนากลุ่ม และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เชิง  
เนื้อหา กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 9 คน ประกอบด้วย ผู้แทนผู้ปกครองนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 6 คน  
ผู้นำชุมชน จำนวน 3 คน โดยผู้ปกครองและผู้นำชุมชนผู้วิจัยดำเนินการคัดเลือกแบบเจาะจงโดยมีเงื่อนไขในการ  
คัดเลือก ผลจากการศึกษาพบว่าความต้องการหรือความคาดหวังของกิจกรรมเสริมหลักสูตรบนฐานแหล่งเรียนรู้  
ในชุมชน มีข้อค้นพบ 6 ด้าน ได้แก่ 1) การพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนตามที่หลักสูตรกำหนด  
2) เปิดโอกาสตามความสนใจและความถนัดของผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนรู้ 3) พัฒนาทักษะการเข้าสังคมและ  
มนุษยสัมพันธ์ 4) สร้างโอกาสในการศึกษาต่อในสาขาวิชาชีพของนักเรียน 5) การใช้เวลาว่างที่เป็นประโยชน์และ  
การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน 6) สร้างนักเรียนให้เห็นคุณค่าของวัฒนธรรมและแหล่งเรียนรู้ใน  
ชุมชน และรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนาผู้เรียนบนฐานแหล่งเรียนรู้ชุมชน  
ตามความคิดเห็นของผู้ปกครองและชุมชนพบว่ามี 5 แนวทาง ได้แก่ 1) กิจกรรมเสริมหลักสูตรที่มีการจัดการเรียน



การสอนร่วมระหว่างโรงเรียนกับของชุมชน 2) การประเมินในรูปแบบของผลผลิตหรือชิ้นงานจากการเรียนรู้ 3) มุ่งเน้นการสร้างรายได้ให้นักเรียนและครอบครัวในชุมชน 4) จัดรูปแบบลักษณะการฝึกงานหรือการบูรณาการกับการทำงานในกิจกรรมท้องถิ่น 5) ร่วมกับงานมหกรรมหรือนิทรรศการในชุมชนเพื่อนำเสนอผลผลิตจากการเรียนรู้

**คำสำคัญ:** การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง กิจกรรมเสริมหลักสูตร แหล่งเรียนรู้ชุมชน กลยุทธ์การบริหาร

## ABSTRACT

The purpose of this research is to analyze the expectations of parents regarding extracurricular activities based on the community learning resources and to analyze the patterns of extracurricular activities based on the community learning resources at Khuankhanun School. The research utilizes a qualitative research approach, employing group interviews and content analysis. The target group consists of 9 individuals, including representatives of parents of junior high school students (6 individuals) and community leaders (3 individuals). The researchers selected the participants through a purposive sampling method with specific criteria. The study findings revealed six aspects of expectations and preferences for extracurricular activities based on community learning resources, which are as follows: 1) Developing desired characteristics in students as specified by the curriculum. 2) Providing opportunities based on students' interests and talents in learning activities. 3) Enhancing social skills and interpersonal relationships. 4) Creating opportunities for further education in students' chosen career paths. 5) Utilizing leisure time productively and fostering creative thinking in students. 6) Instilling an appreciation for culture and community learning resources in students. Furthermore, the research identified five approaches to designing extracurricular activities for student development based on community learning resources, as follows: 1) Collaborative teaching and learning activities between the school and the community. Assessment in the form of student-produced work or projects. 2) Focusing on generating income for students and families in the community. 3) Implementing internship or integration with local activities. 4) Participating in community events or exhibitions to showcase learning outcomes.

**Keywords:** parental involvement, extra-curricular activities, community learning resources, management strategy

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

กิจกรรมเสริมหลักสูตรเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการพัฒนาผู้เรียนในสถานศึกษา (Shulruf, 2010) ที่จัดขึ้นจัดขึ้นเพิ่มเติมจากการเรียนการสอนในหลักสูตร โดยมีเป้าหมายในการสนับสนุนและส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และทัศนคติ และทักษะเพิ่มเติมจากประสบการณ์จริงในโรงเรียนและนอกโรงเรียน สามารถมีทักษะที่จำเป็นอื่น ๆ เพิ่มเติมตามความสนใจ การปรับตัวในการดำเนินชีวิตในสังคมต่อไปในอนาคต โดยกิจกรรมเสริมหลักสูตรหมายถึงกิจกรรมที่จัดขึ้นนอกเวลาเรียนปกติของชั้นเรียน โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการทางคุณธรรม ฝึกความคิดริเริ่มสร้างสรรค์การเป็นผู้นำผู้ตาม การอยู่ร่วมกัน ทำงาน

ร่วมกัน และสามารถแก้ปัญหาโดยวิธีการทางปัญญา (ซีรศักดิ์ อัครบวร, 2545; ไพฑูรย์ ธิร โภช, 2543) เห็นได้ว่า กิจกรรมเสริมหลักสูตรนั้นมีความสำคัญต่อผู้เรียนที่สามารถส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์และความสำเร็จในการเรียนรู้ (Corr, 2023) ของผู้เรียนในอนาคต

เมื่อพิจารณาถึงกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบันพบว่าชุมชนได้เข้ามามีบทบาทต่อการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของโรงเรียนมากยิ่งขึ้น (Widiatsih & Prystiananta, 2022) เพื่อการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการ ทักษะ และบริบทของชุมชน อย่างไรก็ตามการออกแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชนนั้นยังอยู่ในปริมาณที่จำกัด โดยเฉพาะการศึกษาในประเทศไทยที่ควรมีการศึกษาถึงความต้องการ รูปแบบ และวิธีการสอนที่เหมาะสมกับบริบทของชุมชนต่อไป ซึ่งการศึกษานี้มีเป้าหมายหลักในการศึกษาความต้องการของชุมชน โดยเฉพาะผู้ปกครองเป็นหลักเพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการนำไปออกแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนต่อไป โดยเฉพาะการออกแบบให้ผู้ปกครอง ชุมชน และผู้มีส่วนได้เสียอื่น ๆ มีส่วนร่วมในการพัฒนานักเรียนตามบริบทของโรงเรียน

สำหรับการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองถือเป็นปัจจัยหนึ่งของความสำเร็จในการเรียนรู้ของผู้เรียน (Đurišić & Bunijevac, 2017) เนื่องจากการจัดการศึกษาในปัจจุบันจำเป็นต้องสร้างร่วมมือจากทุกภาคส่วนไม่เฉพาะโรงเรียนเท่านั้น ซึ่งการพัฒนาการศึกษาของผู้เรียนที่ดีเกิดจากความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน โดยจากการมีการศึกษาและหลักฐานจากการวิจัยหลายชิ้น (Antony-Newman, 2019; Barger, Kim, Kuncel, & Pomerantz, 2019; Ribeiro, Cunha, Silva, Carvalho, & Vital, 2021) ที่ยืนยันถึงประโยชน์และความสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ของเด็ก และถูกพัฒนามาเป็นนโยบายและกฎหมายการศึกษาในหลายประเทศ รวมถึงประเทศไทยที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542 ระบุไว้อย่างชัดเจนถึงแนวทางการจัดการศึกษาที่ต้องเกิดจากการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชน และจากเหตุผลและความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาความต้องการของผู้ปกครองในรูปแบบการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรบนฐานแหล่งเรียนรู้ชุมชน โรงเรียนควนขนุน จังหวัดพัทลุง เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับการวิจัยครั้งนี้ไปต่อยอดในการออกแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรของโรงเรียน และตอบสนองต่อนโยบายของโรงเรียนที่ให้โรงเรียนจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการท้องถิ่นกับแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ของชุมชนโดยการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่จะนำพาผู้เรียนไปสู่เป้าหมายการศึกษาได้อย่างสัมฤทธิ์ผล

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อวิเคราะห์ความคาดหวังของผู้ปกครองต่อกิจกรรมเสริมหลักสูตรบนฐานแหล่งเรียนรู้ของชุมชน
- (2) เพื่อวิเคราะห์แนวทางการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรตามความคาดหวังของผู้ปกครองตามบริบทชุมชน

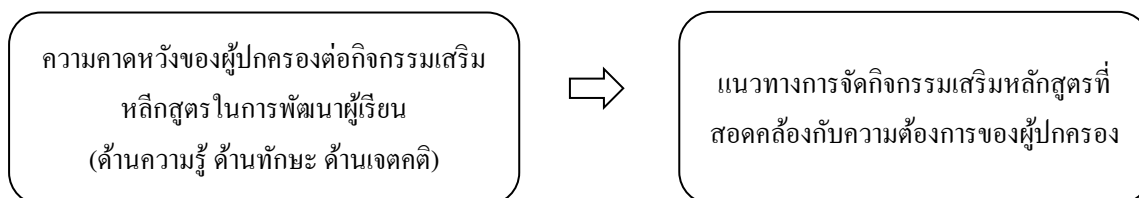
## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กิจกรรมเสริมหลักสูตรหมายถึงกิจกรรมที่จัดขึ้นนอกเวลาเรียนปกติของชั้นเรียน โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการทางคุณธรรม ฝึกความคิดริเริ่มสร้างสรรค์การเป็นผู้นำผู้ตาม การอยู่ร่วมกัน ทำงานร่วมกัน และสามารถแก้ปัญหาโดยวิธีการทางปัญญา (ซีรศักดิ์ อัครบวร, 2545; ไพฑูรย์ ธิร โภช, 2543) ซึ่งกิจกรรมเสริมหลักสูตรนั้นมีความสำคัญต่อผู้เรียนที่สามารถส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์และความสำเร็จในการเรียนรู้ (Corr, 2023) ของผู้เรียนในอนาคต โดยประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับจากการจัดให้มีกิจกรรมเสริม

หลักสูตรไว้ดังนี้ คือ 1) ได้ค้นพบความสนใจและความดีที่แท้จริงของตนเอง ซึ่งทำให้เกิดความมั่นใจในตนเอง 2) ได้ค้นพบว่าตนเองเหมาะสมกับบทบาทใดในกลุ่มและยอมรับในบทบาทนั้น 3) ทำให้รักและผูกพันกับโรงเรียน รู้จักช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน 4) ฝึกนิสัยที่ดีของการอยู่ในสังคม เช่น การยอมรับผู้อื่น ความอดทน การถนอมน้ำใจกัน (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2533) ดังตัวอย่างการศึกษาของ นิระมล สมตัว จุรี แสนสุข วัชร และอมร โรจน์วรวิฑู (2562) ที่ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้บูรณาการกิจกรรมเสริมหลักสูตร (ระบบครอบครัวเสมือน) ในการส่งเสริมทักษะการคิดและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาพยาบาล ซึ่งผลการสะท้อนคิดของผู้เรียนแสดงถึงความรู้สึที่ดีต่อกระบวนการเรียนรู้กระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์อย่างเป็นระบบเชิงสร้างสรรค์ เกิดความรู้ความเข้าใจใน ทักษะกระบวนการ (Process Skills) คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์ และข้อเสนอของ เสริมพงษ์ พรมลี (2559) ที่ควรจัดให้กิจกรรมเสริมหลักสูตรเน้นในการพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมเพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามเป้าหมายของหลักสูตร จากแนวคิดข้างต้น เห็นได้ว่ากิจกรรมเสริมหลักสูตรเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนและโรงเรียนสามารถออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน ซึ่งจะสามารถพัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียนตามความต้องการและจุดเน้นของหลักสูตรและนโยบายสถานศึกษาต่อไป

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เพื่อวิเคราะห์กิจกรรมเสริมหลักสูตรบนฐานแหล่งเรียนรู้ของชุมชน โรงเรียนควนขนุน และเพื่อรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัยมีดังนี้

**4.1.2 ผู้ให้ข้อมูลในการสนทนากลุ่ม** จำนวน 9 คน ประกอบด้วย ผู้แทนผู้ปกครองนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 6 คน ผู้นำชุมชนและปราชญ์ชุมชน จำนวน 3 คน โดยผู้ปกครองและผู้นำชุมชนผู้วิจัยดำเนินการคัดเลือกแบบเจาะจง (Gentles, Charles, Ploeg, & McKibbon, 2015) โดยมีเงื่อนไขในการคัดเลือก (Inclusion criteria) คือ 1) ผู้มีบทบาทและมีส่วนร่วมเกี่ยวกับกิจกรรมของโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง 2) มีบทบาทในกิจกรรมวัฒนธรรมและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน 3) ยินดีให้ผู้วิจัยสังเกตและสัมภาษณ์ครอบครัวได้ที่บ้านของผู้ปกครอง สำหรับเงื่อนไขในการคัดออก (Exclusion criteria) กำหนดเมื่อผู้เข้าร่วมแจ้งความประสงค์ออกจากโครงการวิจัยซึ่งสามารถทำได้ทันทีโดยไม่มีเงื่อนไขใด

**4.2 เครื่องมือวิจัย** เครื่องมือที่ใช้สำหรับการสนทนากลุ่มเนื่องจากเป็นวิธีการที่ได้มาซึ่งคำตอบตามบริบทสถานการณ์จริง และคำนึงถึงการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมการวิจัยในการแสดงความคิดเห็น เป็นประเด็นคำถามแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured question) โดยข้อคำถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ 1) คำถามเกี่ยวกับความต้องการหรือความคาดหวังของกิจกรรมเสริมหลักสูตรบนฐานแหล่งเรียนรู้ในชุมชน 2) คำถามเกี่ยวกับ

รูปแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนาผู้เรียนบนฐานแหล่งเรียนรู้ชุมชน การเลือกใช้ประเด็นคำถามแบบกึ่งโครงสร้างเนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้ได้ประเด็นคำตอบที่ต้องการศึกษารอบคลุมตามกรอบแนวคิดเบื้องต้นของการวิจัย อย่างไรก็ตามผู้ให้ข้อมูลสามารถให้ความเห็นเพิ่มเติมได้ โดยการแสดงความคิดเห็น โดยให้ความอิสระและความยืดหยุ่นมากที่สุด ปราศจากอิทธิพล หรืออคติจากการกำหนดของผู้วิจัย หรืออคติที่เกิดจากประเด็นคำถามแบบมีโครงสร้าง (Reja, Manfreda, Hlebec, & Vehovar, 2003) คำถามสำหรับการสัมภาษณ์ได้นำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องเชิงเนื้อหาและคุณภาพของประเด็นคำถาม และก่อนการนำไปใช้ผู้วิจัยได้ทดลองใช้กับผู้ปกครองจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบว่าประเด็นคำถามสามารถสื่อความเข้าใจ และสามารถเข้าถึงข้อมูลของผู้ให้ข้อมูลได้จริง และได้ปรับแก้ประเด็นคำถามให้สามารถสื่อสารกับผู้ให้ข้อมูลให้ชัดเจนมากขึ้นหลังจากทำการทดลองสัมภาษณ์ผู้ปกครอง

**4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และตรวจสอบข้อมูล** การเก็บข้อมูลดำเนินการเมื่อวันที่ 28 พฤษภาคม 2566 สถานที่โรงเรียนควนขนุน จังหวัดพัทลุง การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยระยะนี้ใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ผู้วิจัยทำการถอดเทปจากการสนทนากลุ่มแบบคำต่อคำลงในคอมพิวเตอร์ และใช้หลักเกณฑ์การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ด้วยการจัดจำแนกข้อมูลที่ได้จากวิเคราะห์ออกเป็นประเภทหลัก (Categories) และประเภทย่อย (Themes) ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดการวิจัย การตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลพิจารณาจากความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดการวิจัย การแสดงกระบวนการในการเก็บข้อมูลและเครื่องมือในการเก็บข้อมูลที่มีคุณภาพและมีความชัดเจนสามารถตรวจสอบได้ และแสดงความเชื่อมั่นของข้อมูลโดยการอ่านสรุปผลของข้อมูลให้ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มได้ร่วมกันพิจารณา และทำการส่งข้อมูลให้ผู้แทนผู้ปกครอง (Member Checks) ตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งหลังจากที่ได้วิเคราะห์ข้อมูล และการตรวจสอบการดำเนินการวิจัยจากที่ปรึกษา (Peer Debriefing) ในการวิพากษ์วิจารณ์ แสดงข้อคิดเห็น การตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับข้อมูล ข้อค้นพบต่าง ๆ และข้อสรุปเพื่อพิจารณาว่าข้อมูลที่ได้รับมีความถูกต้องเหมาะสมและตรงประเด็นคำถามและกรอบแนวคิดการวิจัย

## 5. ผลการวิจัย

ผลการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ 1) ผลการศึกษาความต้องการหรือความคาดหวังของกิจกรรมเสริมหลักสูตรบนฐานแหล่งเรียนรู้ในชุมชน 2) ผลการศึกษารูปแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนาผู้เรียนบนฐานแหล่งเรียนรู้ชุมชน ดังนี้

### 5.1 ผลการศึกษาความต้องการหรือความคาดหวังของกิจกรรมเสริมหลักสูตรบนฐานแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

ความต้องการหรือความคาดหวังของกิจกรรมเสริมหลักสูตรบนฐานแหล่งเรียนรู้ในชุมชน มีข้อค้นพบ 6 ด้าน ได้แก่ 1) การพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนตามที่หลักสูตรกำหนด 2) เปิดโอกาสตามความสนใจและความถนัดของผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนรู้ 3) พัฒนาทักษะการเข้าสังคมและมนุษยสัมพันธ์ 4) สร้างโอกาสในการศึกษาต่อในสาขาวิชาชีพของนักเรียน 5) การใช้เวลาว่างที่เป็นประโยชน์และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน 6) สร้างนักเรียนให้เห็นคุณค่าของวัฒนธรรมและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน รายละเอียด ดังนี้

#### 5.1.1 การพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนตามที่หลักสูตรกำหนด

การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ควรดำเนินการให้สามารถสนับสนุนเป้าหมายการเรียนรู้ของหลักสูตรเป็นหลัก ได้แก่ รัชชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ชื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการ

ทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ โดยผู้ปกครองส่วนใหญ่ให้โรงเรียนมุ่งเน้นการพัฒนาความมีวิสัย ความพอเพียง และความมุ่งมั่นในการทำงาน นอกจากนี้ให้จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่เน้นความต้องการของหลักสูตรท้องถิ่นในด้านการรักษาวัฒนธรรมท้องถิ่น ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ปกครองและผู้นำชุมชน ดังนี้ “อยากให้โรงเรียนมีกิจกรรมที่พัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียนตามที่หลักสูตรกำหนด” (ผู้ปกครองคนที่ 1) “โรงเรียนให้ความสำคัญต่อการรักษาวัฒนธรรมท้องถิ่นพัทลุงถ้ามีกิจกรรมเสริมหลักสูตรมาเสริมให้นักเรียนสามารถรักษาวัฒนธรรมท้องถิ่นได้ก็ยิ่งดี” (ผู้นำชุมชน คนที่ 1)

### 5.1.2 เปิดโอกาสตามความสนใจและความถนัดของผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรควรตอบสนองความต้องการของนักเรียนและผู้ปกครอง โรงเรียนควรมีการศึกษาความต้องการและความถนัดของผู้เรียน มีกระบวนการที่จะให้นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนได้เสนอแนะความต้องการในด้านทักษะ เจตคติ และความรู้ของนักเรียน เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาตามบริบทที่นักเรียน ผู้ปกครองและชุมชนต้องการ ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ปกครองและผู้นำชุมชน ดังนี้ “โรงเรียนควรสอบถามนักเรียนหรือผู้ปกครองด้วยว่าต้องการเรียนอะไร ชอบอะไร หรือจำเป็นต้องมีทักษะอะไร แล้วออกแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรตามความต้องการของเขา” (ผู้ปกครองคนที่ 3) “เห็นด้วยกับผู้ปกครองชุมชนเองก็ต้องการนักเรียนที่สามารถมาช่วยชุมชนได้ ถ้ามีกิจกรรมที่ถามชุมชนด้วยและตรงตามความต้องการของนักเรียนด้วยจะยิ่งน่าสนใจ” (ผู้นำชุมชนคนที่ 2)

### 5.1.3 พัฒนาทักษะการเข้าสังคมและมนุษยสัมพันธ์

ปัจจุบันนักเรียนอยู่กับสื่อสังคมออนไลน์และใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนมากขึ้น ความเป็นส่วนตัวสูง เพราะอยู่แต่ในโลกออนไลน์ทำให้ขาดทักษะการสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์หรือมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ๆ โรงเรียนควรมีกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านการพัฒนาทักษะการเข้าสังคม การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ๆ ทั้งในระดับโรงเรียนและนอกโรงเรียน รวมไปถึงการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ที่มีอายุต่างกัน โดยเฉพาะกับผู้สูงวัยหรือผู้อาวุโส ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ปกครองและผู้นำชุมชน ดังนี้ “เด็ก ๆ ขาดไม่ค่อยมีความเคารพหรือไม่ก็ขาดทักษะการเข้าสังคมเพราะชอบอยู่คนเดียวกับโทรศัพท์มือถือ” (ผู้ปกครองคนที่ 6) “ในฐานะอยู่ในชุมชนก็เห็นเหมือนกันว่าเด็กปัจจุบันจะทำงานกับคนอื่น ๆ ไม่ค่อยได้ ถ้าได้ฝึกหรือมีกิจกรรมเสริมฝึกเด็ก ๆ ให้รู้จักทำงานเป็นทีม เข้าสังคมได้ก็จะยิ่งดี เข้าจะได้ทำงานกับคนอื่น ๆ ได้ในอนาคต” (ผู้นำชุมชนคนที่ 1)

### 5.1.4 สร้างโอกาสในการศึกษาต่อในสาขาวิชาชีพของนักเรียน

กิจกรรมเสริมหลักสูตรควรเป็นกิจกรรมที่เสริมทักษะในการศึกษาต่อหรือการประกอบอาชีพของนักเรียนในอนาคต เช่น นักเรียนบางส่วนต้องการเรียนสาขาด้านสุขภาพก็ควรมีกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะเสริมเฉพาะทางด้านพยาบาล แพทย์ หรือเภสัชกร นักเรียนบางส่วนต้องการเรียนสาขาอาชีพก็ควรมีกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านอาชีพต่าง ๆ เพื่อในอนาคตจะได้นำไปต่อยอดหรือสามารถนำไปประกอบอาชีพได้หลังจบการศึกษาระดับมัธยมต้นหรือมัธยมปลาย อาชีพในพัทลุงปัจจุบันควรเน้นเรื่องงานฝีมือ การบริหารโฮมสเตย์ การเกษตร ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ปกครองและผู้นำชุมชน ดังนี้ “จัดกิจกรรมที่นักเรียนสามารถไปพัฒนาหมู่บ้าน สร้างรายได้ในชุมชน หรือนำสิ่งที่มีในชุมชนไปพัฒนาให้เกิดประโยชน์เกิดรายได้ต่อบรรยากาศ” (ผู้ปกครองคนที่ 5) “ควนขนุนตอนนี้เป็นที่ท่องเที่ยว เรามีโฮมสเตย์เกิดขึ้นมาก มีร้านกาแฟ มีงานฝีมือดี ๆ ถ้านำบูรณาการกับที่พูดมานี้จะช่วยให้นักเรียนมีรายได้มาช่วยครอบครัวด้วย” (ผู้นำชุมชนคนที่ 3)

### 5.1.5 การใช้เวลาว่างที่เป็นประโยชน์และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรควรสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน รวมถึงสามารถใช้ประโยชน์จากกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการใช้เวลาว่างทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน แต่ยังคงสามารถพัฒนาคุณลักษณะหรือสรณะต่าง ๆ ของผู้เรียนตามหลักสูตร ตัวอย่างกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการกับท้องถิ่น การทำงานฝีมือ การสร้างรายได้โดยใช้ทรัพยากรในชุมชน กิจกรรมจิตอาสาที่พัฒนาคุณลักษณะผู้เรียนหรืออื่น ๆ ที่นักเรียนสามารถออกแบบได้ด้วยตนเอง ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ปกครองและผู้นำชุมชน ดังนี้ “ควรให้นักเรียนมีโอกาสได้ใช้ความคิดของตัวเอง ออกแบบ มีความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้” (ผู้ปกครองคนที่ 5) “ในท้องถิ่นเรามีงานฝีมืองานสร้างรายได้เยอะ เช่น สานกระจูด ผลิตภัณฑ์ชุมชน สามารถนำมาใช้เป็นการเรียนรู้และเป็นงานอดิเรกได้” (ผู้นำชุมชนคนที่ 3)

### 5.1.6 สร้างนักเรียนให้เห็นคุณค่าของวัฒนธรรมและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

อำเภอควนขนุนมีประวัติศาสตร์ และมีวัฒนธรรม รวมถึงแหล่งเรียนรู้ในชุมชนที่มีคุณค่าจำนวนมาก นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการรักษามรดกทางวัฒนธรรมของพื้นที่ และมีส่วนร่วมในการพัฒนา รวมถึงการเผยแพร่ให้กับผู้อื่น ๆ เพื่อให้คนรุ่นหลังสามารถเรียนรู้และรับรู้ถึงคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นต่อไป ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ปกครองและผู้นำชุมชน ดังนี้ “เรามีวัฒนธรรม มีประวัติศาสตร์ที่มาของชุมชน จะทำอย่างไรให้สามารถอยู่คู่กับชุมชนได้” (ผู้ปกครองคนที่ 6) “ต้องให้นักเรียนหรือเยาวชนคนรุ่นใหม่เห็นคุณค่าของวัฒนธรรมจะได้ช่วยกันรักษาและสืบต่อวัฒนธรรมได้” (ผู้นำชุมชนคนที่ 2)

### 5.2 ผลการศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนาผู้เรียนบนฐานแหล่งเรียนรู้ชุมชน

รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนาผู้เรียนบนฐานแหล่งเรียนรู้ชุมชนตามความคิดเห็นของผู้ปกครองและชุมชนพบว่ามี 6 แนวทาง ได้แก่ 1) กิจกรรมเสริมหลักสูตรที่มีการจัดการเรียนการสอนร่วมระหว่างโรงเรียนกับของชุมชน 2) การประเมินในรูปแบบของผลผลิตหรือชิ้นงานจากการเรียนรู้ 3) มุ่งเน้นการสร้างรายได้ให้นักเรียนและครอบครัวในชุมชน 4) จัดรูปแบบลักษณะการฝึกงานหรือการบูรณาการกับการทำงานในกิจกรรมท้องถิ่น 5) ร่วมกับงานมหกรรมหรือนิทรรศการในชุมชนเพื่อนำเสนอผลผลิตจากการเรียนรู้รายละเอียดดังนี้

#### 5.2.1 กิจกรรมเสริมหลักสูตรที่มีการจัดการเรียนการสอนร่วมระหว่างโรงเรียนกับของชุมชน

กิจกรรมเสริมหลักสูตรควรมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างโรงเรียนกับชุมชน โดยเริ่มตั้งแต่การกำหนดเป้าหมายร่วมกัน กำหนดวิธีการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม และการร่วมกันจัดกิจกรรมโดยชุมชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมทุกกระบวนการเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของทั้งโรงเรียนและชุมชน ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ปกครองและผู้นำชุมชน ดังนี้ “ชุมชนกับโรงเรียนสามารถกำหนดเป้าหมาย กิจกรรม การประเมินร่วมกันได้ในการทำกิจกรรมเสริมหลักสูตร” (ผู้ปกครองคนที่ 5) “ชุมชนพร้อมที่จะร่วมกับโรงเรียนในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรแต่ต้องมาปรึกษาหารือร่วมกันและกำหนดบทบาทที่จะสนับสนุนจากชุมชน” (ผู้นำชุมชนคนที่ 3)

#### 5.2.2 การประเมินในรูปแบบของผลผลิตหรือชิ้นงานจากการเรียนรู้

กิจกรรมเสริมหลักสูตรควรมีการวัดและประเมินผลตามพัฒนาการและผลงานของนักเรียน โดยเฉพาะกิจกรรมที่บูรณาการและร่วมมือกับแหล่งเรียนรู้หรือวัฒนธรรมของชุมชน ควรประเมินด้วยผลงานของนักเรียนเพื่อเป็นตัวบ่งชี้ความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมที่จะเป็นประโยชน์ต่อตนเองและชุมชน หรือสามารถนำไปสร้างรายได้ต่อไป ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ปกครองและผู้นำชุมชน ดังนี้ “ถ้ามีชิ้นงาน

แสดงว่านักเรียนใช้ความรู้ที่มีทั้งหมดมาสร้างสรรค์และมีความคิดสร้างสรรค์ด้วย” (ผู้ปกครองคนที่ 4) “นักเรียนทำกิจกรรมเร็วดีจากสิ่งที่นักเรียนพัฒนาบนทรัพยากรของชุมชน นักเรียนจะได้รับความสำคัญของชุมชนด้วย และสามารถสร้างรายได้ด้วยถ้าผลงานมีคุณภาพ” (ผู้นำชุมชนคนที่ 2)

### 5.2.3 มุ่งเน้นการสร้างรายได้ให้นักเรียนและครอบครัวในชุมชน

พื้นที่ที่ควรขงนุณมีผลิตภัณฑ์และงานฝีมือของชุมชนที่สามารถสร้างรายได้จำนวนมาก ถ้าสามารถจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ช่วยเรื่องประกอบอาชีพได้จะทำให้นักเรียนมีรายได้และสามารถช่วยครอบครัวที่มีรายได้น้อยได้อีกทาง ในชุมชนก็มีหลายครอบครัวที่มีรายได้น้อย การจัดกิจกรรมสามารถมุ่งเป้าหมายให้สามารถนำไปขายหรือร่วมกับร้านค้าในชุมชนได้ ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ปกครองและผู้นำชุมชน ดังนี้ “สานกระจุยให้เป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรหลักได้เลย ผลงานนักเรียนก็ไปตั้งขายตามศูนย์สินค้าในชุมชนได้” (ผู้ปกครองคนที่ 5) “ชุมชนเรามีที่ตั้งขายสินค้าหลายที่ ตามร้านค้าเราก็ช่วยประสานได้ แต่ต้องฝึกนักเรียนให้เก่งทำผลงานให้สวย ๆ” (ผู้นำชุมชนคนที่ 3)

### 5.2.4 จัดรูปแบบลักษณะการฝึกงานหรือการบูรณาการกับการทำงานในกิจกรรมท้องถิ่น

กิจกรรมเสริมหลักสูตรนอกจาก การจัดกิจกรรมที่พัฒนาคุณลักษณะ หรือ สมรรถนะตามหลักสูตรกำหนด แล้ว กิจกรรมการเรียนการสอน หรือกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนควรจัดในลักษณะของการบูรณาการเข้ากับการทำงานหรือการสร้างรายได้ในท้องถิ่น ด้วยเหตุนี้โรงเรียนจึงจำเป็นต้องสร้างความร่วมมือกับเครือข่ายสถานประกอบการหรือสถานที่ ทำงานที่อยู่ในบริเวณชุมชน เพื่อเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ของนักเรียนตามความสนใจ และตามเป้าหมายในการพัฒนาอาชีพของ นักเรียนในอนาคต ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ปกครองและผู้นำชุมชน ดังนี้ “ โรงเรียนต้อง สร้างเครือข่ายกับสถานประกอบการหรือร้านค้าที่มีอยู่ในพื้นที่ให้เยอะ ๆ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ของนักเรียน” (ผู้ปกครองคนที่ 6) “ เราสามารถทำได้ ถ้าโรงเรียนกำหนดสถานประกอบการที่จะพัฒนาผู้เรียน หรือตามความสนใจ ของผู้เรียน เราสามารถลงนามความร่วมมือกับสถานที่เหล่านั้น เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนากิจกรรมเสริม หลักสูตรของโรงเรียนได้” (ผู้นำชุมชนคนที่ 3)

### 5.2.5 ร่วมกับงานมหกรรมหรือนิทรรศการในชุมชนเพื่อนำเสนอผลผลิตจากการเรียนรู้

กิจกรรมเสริมหลักสูตรควรมีการเชื่อมต่อกับกิจกรรมนิทรรศการหรืองานกิจกรรมของชุมชนที่จัดขึ้นประจำเดือนหรือประจำปีอาจจะเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยเฉพาะกิจกรรมที่พัฒนาวัตกรรมหรือผลิตภัณฑ์ที่คิดค้น โดยนักเรียน รวมถึงกิจกรรมที่สร้างรายได้ การสร้างคุณค่าหรือการเห็นความสำคัญทางวัฒนธรรมในท้องถิ่น โรงเรียนควรมีการปรึกษาหารือกับหน่วยงานภายนอกที่จัดกิจกรรมเหล่านี้ เพื่อให้สามารถเชื่อมโยงการจัดการเรียนรู้ หรือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในกิจกรรมเสริมหลักสูตรเข้ากับกิจกรรมในชุมชน จะเป็นการบูรณาการและสร้างความร่วมมือในการพัฒนานักเรียนตามเป้าหมายของกิจกรรมต่อไป ดังตัวอย่างคำกล่าวของผู้ปกครองและผู้นำชุมชน ดังนี้ “ในชุมชนเรามีกิจกรรมท้องถิ่นเยอะ ในคณขณุน ทะเลน้อย งานประจำปีของชุมชน โรงเรียนสามารถบูรณาการเข้ากับกิจกรรมได้” (ผู้ปกครองคนที่ 4) “บางกิจกรรมของชุมชน โรงเรียนก็มา จัดนิทรรศการอยู่แล้ว แต่ถ้าคิดต่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมเพิ่มมากยิ่งขึ้น เพิ่มบทบาท และเพิ่มกิจกรรมให้นักเรียน สามารถแสดงศักยภาพผ่านกิจกรรมเสริมหลักสูตรในกิจกรรมประจำปีของชุมชน” (ผู้นำชุมชนคนที่ 2)

## 6. อภิปรายผล

กิจกรรมเสริมหลักสูตรมีความสำคัญในด้านการพัฒนาผู้เรียนที่นอกเหนือจากการเรียนรู้ในหลักสูตรวิชาปรกติ โดยเน้นการพัฒนาผู้เรียนผ่านประสบการณ์และการปฏิบัติในสถานการณ์จริง (อุไรวรรณ หาญวงศ์, 2557) ซึ่งโรงเรียนจำเป็นในการออกแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนที่โรงเรียนกำหนด เนื่องด้วยแต่ละโรงเรียนอยู่ในบริบทท้องถิ่นที่แตกต่างกัน โรงเรียนจำเป็นในการบูรณาการหลักสูตรต่าง ๆ ให้เข้ากับท้องถิ่น และออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่นควบคู่กัน การศึกษานี้เป็นการศึกษาความต้องการหรือความคาดหวังของผู้ปกครองต่อกิจกรรมเสริมหลักสูตรตามบริบทชุมชนและรูปแบบในการจัดการกิจกรรมเสริมหลักสูตรของโรงเรียนควนขนุน จังหวัดพัทลุง ผลจากการศึกษาสามารถนำไปอภิปรายผลดังนี้

ผู้ปกครองโรงเรียนควนขนุนจังหวัดพัทลุงให้ความสนใจต่อกิจกรรมเสริมหลักสูตรอย่างยิ่ง จากการศึกษาพบว่าความต้องการหรือความคาดหวังของกิจกรรมเสริมหลักสูตรบนฐานแหล่งเรียนรู้ในชุมชน มีข้อค้นพบ 7 ด้าน ได้แก่ 1) การพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนตามที่หลักสูตรกำหนด 2) เปิดโอกาสตามความสนใจและความถนัดของผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนรู้ 3) พัฒนาทักษะการเข้าสังคมและมนุษยสัมพันธ์ 4) สร้างโอกาสในการศึกษาต่อในสาขาวิชาชีพของนักเรียน 5) การใช้เวลาว่างที่เป็นประโยชน์และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน 6) สร้างนักเรียนให้เห็นคุณค่าของวัฒนธรรมและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ความคาดหวังต่อกิจกรรมเสริมหลักสูตรของผู้ปกครองข้างต้นสอดคล้องกับความคาดหวังของผู้ปกครองในการพัฒนาผู้เรียนโดยการศึกษาของ กาญจนา ลอเลิศลักษณ์ และคณะ (2559) ที่ได้ศึกษาความคาดหวังของผู้ปกครองในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาในจังหวัดลำปางซึ่งพบว่าผู้ปกครองคาดหวังให้นักเรียนมีคุณลักษณะสำคัญ ได้แก่ ความมีเมตตา ความสามัคคี ความประหยัด เน้นความเป็นไทย อย่างไรก็ตามความต้องการของผู้ปกครองโรงเรียนควนขนุนไม่ได้เน้นความคาดหวังในศักยภาพของผู้เรียนในลักษณะการศึกษาศูนย์ใหม่ดังข้อค้นพบความต้องการของผู้ปกครองสำหรับโปรแกรมเสริมพิเศษของผู้เรียนเจนเออร์ชัลดฟ้าโรงเรียนเอกชนในพื้นที่ศูนย์กลางทางเศรษฐกิจภาคใต้ตอนล่างของไทย (อนุสรฯ สุวรรณวงศ์ และวรลักษณ์ ชูกำเนิด, 2565) ประกอบด้วย 7 ด้าน ได้แก่ ด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี ด้านศิลปะร่วมสมัยด้านติวเข้มวิชาการ ด้านกีฬา ด้านภาษาต่างประเทศ ด้านวิชาการเสริมหลังเรียน และด้านการศึกษาตามยุคสมัย ซึ่งเป็นความคาดหวังจากบริบทพื้นที่ที่มีความเจริญทางเศรษฐกิจ ซึ่งแตกต่างจากผู้ปกครองในบริบทโรงเรียนควนขนุนที่ให้ความสำคัญต่อคุณลักษณะผู้เรียนด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์มากกว่าคุณลักษณะอื่น ๆ ตามยุคสมัยการศึกษาศูนย์ใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลง

การศึกษาพบว่ารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนาผู้เรียนบนฐานแหล่งเรียนรู้ชุมชนตามความคิดเห็นของผู้ปกครองและชุมชนพบว่ามี 6 แนวทาง ได้แก่ 1) กิจกรรมเสริมหลักสูตรที่มีการจัดการเรียนการสอนร่วมระหว่างโรงเรียนกับของชุมชน 2) การประเมินในรูปแบบของผลผลิตหรือชิ้นงานจากการเรียนรู้ 3) มุ่งเน้นการสร้างรายได้ให้นักเรียนและครอบครัวในชุมชน 4) จัดรูปแบบลักษณะการฝึกงานหรือการบูรณาการกับการทำงานในกิจกรรมท้องถิ่น 5) บูรณาการกับคุณค่าและวัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่น 6) ร่วมกับงานมหกรรมหรือนิทรรศการในชุมชนเพื่อนำเสนอผลผลิตจากการเรียนรู้ ซึ่งเมื่อพิจารณาจากรูปแบบในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรตามข้อเสนอของผู้ปกครองข้างต้น โดยภาพรวมรูปแบบการจัดการกิจกรรมเสริมหลักสูตรเป็นไปตามแนวคิดการจัดการศึกษาที่ร่วมมือกันระหว่างโรงเรียนและชุมชน (McAlister, 2013; Minoi et al., 2019) ที่มุ่งเน้นให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาและใช้ทรัพยากรในชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้หรือการสนับสนุนการเรียนรู้แก่ผู้เรียน นอกนี้รูปแบบการเรียนรู้จากข้อเสนอแนะของผู้ปกครองมีความสอดคล้องกับการ



จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่เน้นให้นักเรียนได้คิดและสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Chen & Yang, 2019) เพื่อให้ได้ผลผลิตหรือชิ้นงานที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์หรือสร้างมูลค่าต่อตนเองและชุมชน ที่สำคัญการให้เห็นประเด็นของชิ้นงานหรือโจทย์ในการทำงานจำเป็นที่จะต้องบูรณาการกิจกรรมเสริมหลักสูตรเข้ากับสถานที่ทำงานหรือการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการกับการทำงาน (Jackson, 2017) ซึ่งนักเรียนจะได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองจากการปฏิบัติและประสบการณ์ในสถานที่ทำงานจริงที่จะสามารถสร้างแรงจูงใจในการทำงาน และทักษะอื่น ๆ ด้านอาชีพตามความคาดหวังและรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ปกครอง ประเด็นสำคัญจากการศึกษานี้ผู้วิจัยเห็นว่าโรงเรียนควรนำความต้องการและรูปแบบในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรนี้ไปเป็นกรอบในการออกแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรของโรงเรียนให้ชัดเจนและตรงเป้าหมายความต้องการของชุมชน ซึ่งจะทำให้การจัดการศึกษาของโรงเรียนเป็นไปตามจุดมุ่งหมายของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติที่ให้ความสำคัญต่อการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนในการจัดการศึกษาต่อไป

## 7 ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ โรงเรียนควรนำองค์ความรู้จากการวิจัยนี้ไปใช้ประโยชน์ในการออกแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ปกครองและชุมชนเพื่อให้เกิดการจัดการเรียนรู้เกิดจากการมีส่วนร่วมและเป็นไปตามเป้าหมายของการจัดการศึกษา

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการนำผลการวิจัยไปพัฒนาเป็นเครื่องมือในการศึกษาข้อมูลเชิงปริมาณและศึกษารูปแบบของหลักสูตรบนฐานของความต้องการของผู้ปกครองในบริบทของชุมชน

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงต่อผู้บริหารและครู โรงเรียนควนขนุน ตำบลโคกควน อำเภอกวนขนุน จังหวัดพัทลุง ที่ให้ผู้วิจัยเก็บข้อมูลในการวิจัยในครั้งนี้

## 9. เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2533). *คู่มือการจัดการกิจกรรมตามระเบียบกระทรวงศึกษาธิการ ในหลักสูตรมัธยมมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533)*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กาญจนา ลออเลิศลักษณ์ วาสนา จักรแก้ว และสิทธา พงษ์ศักดิ์. (2559). ความคาดหวังของผู้ปกครองในการจัดการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษาในจังหวัดลำปาง. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*, 11(1), 89-101.

ธีรศักดิ์ อัครบวร. (2545). *กิจกรรมการศึกษาเพื่อท้องถิ่น: เพื่อทรัพยากรมนุษย์และสังคมแห่งการเรียนรู้*.

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ ก.กมลพิมพ์ (1996) จำกัด.

นิระมล สมตัว จูรี แสนสุข วชิรี และอมร โรจนารวุติ. (2562). การเรียนรู้บูรณาการกิจกรรมเสริมหลักสูตร (ระบบครอบครัวเสมือน) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาพยาบาล. *วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร*, 9(2), 344-361.

ไพฑูรย์ ธีรโพธิ์. (2543). *เอกสารประกอบการเรียนรายวิชากิจกรรมร่วมหลักสูตร*. สถาบันราชภัฏเพชรบุรี.

- เสริมพงษ์ พรหมลี. (2559). กิจกรรมเสริมหลักสูตรที่พึงจะเป็น. *วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 10(2), 156-164.
- อนุสรฯ สุวรรณวงศ์ และวรัญญู ชูกำเนิด. (2565). ความต้องการของผู้ปกครองสำหรับโปรแกรมเสริมพิเศษของผู้เรียนเจนเอเรชันอัลฟา: โรงเรียนเอกชนในพื้นที่ศูนย์กลางทางเศรษฐกิจภาคใต้ตอนล่างของไทย. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 14(3), 248-261.
- อุไรวรรณ หาญวงศ์. (2557). การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อมในโรงเรียนประถมศึกษา. 7. *FEU Academic Review*(2), 55-66.
- Antony-Newman, M. J. E. R. (2019). Parental involvement of immigrant parents: A meta-synthesis. *Educational Review*, 71(3), 362-381.
- Barger, M. M., Kim, E. M., Kuncel, N. R., & Pomerantz, E. M. J. P. b. (2019). The relation between parents' involvement in children's schooling and children's adjustment: A meta-analysis. *Psychol Bull*, 145(9), 855.
- Chen, C.-H., & Yang, Y.-C. (2019). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*, 26, 71-81.
- Corr, E. (2023). Recognising the hidden impact of extra-curricular activity on student engagement and success. *Advancing Student Engagement in Higher Education*, 240-250.
- Đurišić, M., & Bunijevac, M. J. C. f. E. P. S. J. (2017). Parental involvement as a important factor for successful education. *c e p s Journal*, 7(3), 137-153.
- Jackson, D. (2017). Developing pre-professional identity in undergraduates through work-integrated learning. *Higher Education*, 74, 833-853.
- McAlister, S. (2013). Why Community Engagement Matters in School Turnaround. *Voices in Urban Education*, 36, 35-42.
- Minoi, J.-L., Mohamad, F., Arnab, S., Phoa, J., Morini, L., Beaufoy, J., . . . Clarke, S. (2019). A Participatory Co-Creation Model to Drive Community Engagement in Rural Indigenous Schools: A Case Study in Sarawak. *Electronic Journal of e-Learning*, 17(3), 173-183.
- Ribeiro, L. M., Cunha, R. S., Silva, M. C. A. E., Carvalho, M., & Vital, M. L. J. E. S. (2021). Parental involvement during pandemic times: Challenges and opportunities. 11(6), 302.
- Shulruf, B. (2010). Do extra-curricular activities in schools improve educational outcomes? A critical review and meta-analysis of the literature. *International Review of Education*, 56, 591-612.
- Widiatsih, A., & Prystiananta, N. C. (2022). Implementation of The School-Community Relationship Program Through The Hidden Curriculum During Pandemic. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(4), 1300-1312.

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของ  
พืชดอก โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาร่วมด้วยเทคโนโลยี  
ความเป็นจริงเสริม เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

The Development of Biology Learning Activities with Augmented Reality  
on Structure and Growth of Flowering Plants Using Learning Management  
of STEM Education Approach to Enhance Problem Solving Skills  
of Grade 11 Students

นุรุลฮาซานะห์ บุญมาเลิศ

นิสิตครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และคอมพิวเตอร์  
คณะวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการเกษตร มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

E-mail: nurulhasanah.boonmalert@gmail.com

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มูนีเราะ ผดุง

อาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์  
และคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการเกษตร มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

E-mail: muneeroh.p@yru.ac.th

ดร.รุฮัยซา ดือราม

อาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์  
และคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการเกษตร มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

E-mail: ruhaisa.d@yru.ac.th

### บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและทดสอบประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของพืชดอก โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาร่วมด้วย เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม พร้อมทั้งศึกษาทักษะการแก้ปัญหาและความพึงพอใจของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบวัดทักษะการแก้ปัญหา และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติในการวิเคราะห์ ได้แก่ การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้  $E_1/E_2$  สถิติเชิงอนุมานในการทดสอบกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่ม เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทักษะการแก้ปัญหาก่อนเรียนและหลังเรียน และทดสอบข้อมูล 2 กลุ่มที่ไม่อิสระต่อกัน เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทักษะการแก้ปัญหาลงเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 และวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย

และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 76.47/78.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 คะแนนทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และความพึงพอใจของนักเรียน ค่าเฉลี่ย 4.75 (S.D. = 0.56) อยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา, สะเต็มศึกษา, เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม, ทักษะการแก้ปัญหา.

## ABSTRACT

This research aims to develop and holds the experiments of the Biology learning activity set on structure and growth of flowering plants using STEM-based learning management methods combined with augmented reality technology to promote problem-solving skills of grade 11 students totaling for 30 students who were obtained by cluster sampling. The research tools were 1) a learning activity set, 2) a learning management plan, 3) a problem-solving skill test, and 4) a satisfaction questionnaire. The researcher used statistics to analyze the efficiency to the criteria  $E_1/E_2$  and inferential statistics were used to test one sample group to compare pre-test and post-test's scores on problem solving skills. Also, independent 2 groups of data were analyzed to compare post-test's scores on problem-solving skills by measuring with the criteria of 75 percent. The level of satisfaction towards learning management was analyzed by average and standard deviation. The results showed that the efficiency of the learning activity set was valued 76.47/78.43, higher than the criterion which was 75/75. The students post-tests score on problem solving skills were higher above the 75% criterion with a statistical significance at the 0.05 level. Also, the average score of student's satisfaction was valued 4.75 (S.D. = 0.56), which was at the highest level.

**Keywords:** Biology learning activities, STEM education, Augmented Reality, Problem solving skills.

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ปัจจุบันประเทศไทยประสบปัญหาคุณภาพการศึกษาที่ไม่สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะต่าง ๆ ในศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้ประเทศไทยไม่สามารถสร้างคนที่มีคุณภาพเพื่อรองรับความต้องการในการพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมในยุคสมัยใหม่ที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดด โดยเฉพาะคุณภาพ การศึกษาทางด้านวิทยาศาสตร์ที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคนต้องได้รับความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เนื่องจากวิทยาศาสตร์เป็นความรู้พื้นฐานในการพัฒนาเทคโนโลยี ด้วยเหตุนี้รัฐบาลจึงพยายามสร้างความเข้มแข็ง ในระดับรากฐานโดยการผลักดันแนวทางการจัดการศึกษาแบบบูรณาการวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมและ คณิตศาสตร์หรือที่เรียกว่า สะเต็มศึกษา (STEM education) เพื่อขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางคุณภาพ การศึกษาให้เป็นที่ไปในทิศทางที่ดีขึ้นกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์คาดหวังให้นักเรียนได้เรียนรู้วิทยาศาสตร์ ที่เน้นการบูรณาการความรู้กับกรณีทักษะสำคัญในการสร้างองค์ความรู้โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์และ การแก้ปัญหาที่หลากหลาย โดยเน้นให้นักเรียนทำกิจกรรมด้วยการลงมือปฏิบัติจริงและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทุกขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้ ทักษะการแก้ปัญหาเป็นทักษะการเข้าใจปัญหาเพื่อหาวิธีการแก้ปัญหา

ที่เกิดขึ้น โดยอาศัยความรู้ประสบการณ์และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการแก้ปัญหา เพื่อไปสู่เป้าหมายและสามารถแก้ปัญหาได้ตามที่วางไว้ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยพัฒนาให้นักเรียนเกิดทักษะการแก้ปัญหาดีขึ้น(สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2560) เห็นได้จากผลการประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากล (PISA) ในปี พ.ศ. 2561 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยด้านวิทยาศาสตร์เท่ากับ 426 คะแนน ซึ่งมีคะแนนต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยมาตรฐานกลางของ (OECD) ที่มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 489 คะแนน ซึ่งให้เห็นว่านักเรียนไทยยังขาดความรู้และขาดทักษะในการแก้ปัญหา โจทย์สถานการณ์ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับคะแนนการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) ระดับประเทศในปี พ.ศ. 2562 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์รายวิชาชีววิทยามีคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำกว่าร้อยละ 50 เท่ากับ 29.20 คะแนน ในปี พ.ศ. 2563 เท่ากับ 32.68 คะแนน และในปี พ.ศ. 2564 เท่ากับ 28.65 คะแนน (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2564) ทั้งนี้เกิดจากนักเรียนยังขาดทักษะในการแก้ปัญหาโดยนักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถวิเคราะห์โจทย์และหาวิธีการแก้ไขปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนยังขาดการพัฒนาด้านทักษะการแก้ปัญหา การจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการแก้ปัญหาได้นั้นผู้สอนต้องเน้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาผ่านสถานการณ์ปัญหา โดยผู้สอนต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและสืบค้นข้อมูลเพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการแก้ปัญหาผ่านขั้นตอนของกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2560) เนื่องจากส่งเสริมศึกษาเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถระบุปัญหาและเลือกวิธีแก้ปัญหาตามความสามารถและความถนัดของตนเอง ทำให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิด ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการสื่อสาร ซึ่งทักษะดังกล่าวนี้เป็นทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริงเพื่อให้นักเรียนได้เผชิญปัญหาและแก้ปัญหานำไปสู่การสร้างความรู้จากบริบทที่เป็นจริง (ญาคิมา โสภานิช และทัศนศิริพันธ์ สว่างบุญ, 2563) นอกเหนือจากการบูรณาการความรู้ทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์ยังมีเทคโนโลยีทางการศึกษาที่สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น โดยการนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) มาใช้เป็นตัวสื่อการเรียนการสอนทำให้เกิดการเชื่อมโยงความรู้ได้อย่างกว้างขวางและสามารถศึกษาผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยใช้วิธีการซ้อนภาพเสมือนซึ่งอาจเป็นภาพนิ่ง คลิปวิดีโอ หรือ 3D Model ที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์แล้วซ้อนทับลงบนภาพฉากหลังซึ่งเป็นภาพที่ปรากฏอยู่บนโลกจริงผ่านทางกล้องถ่ายภาพของแท็บเล็ตและสมาร์ตโฟนสามารถนำมาประกอบการเรียนการสอนจึงเป็นการเรียนแนวใหม่ที่สร้างความสนใจให้กับนักเรียน

จากความเป็นมาและความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของพืชดอก โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาร่วมด้วย เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาและสร้างความพึงพอใจให้กับนักเรียนในการเรียนรายวิชาชีววิทยา ตลอดจนสามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อพัฒนาและวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของพืชดอก โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาร่วมด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ตามเกณฑ์  $E_1/E_2$  เท่ากับ 75/75

(2) เพื่อศึกษาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของพืชดอก โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาร่วมด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

(3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของพืชดอก โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาร่วมด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อดังต่อไปนี้

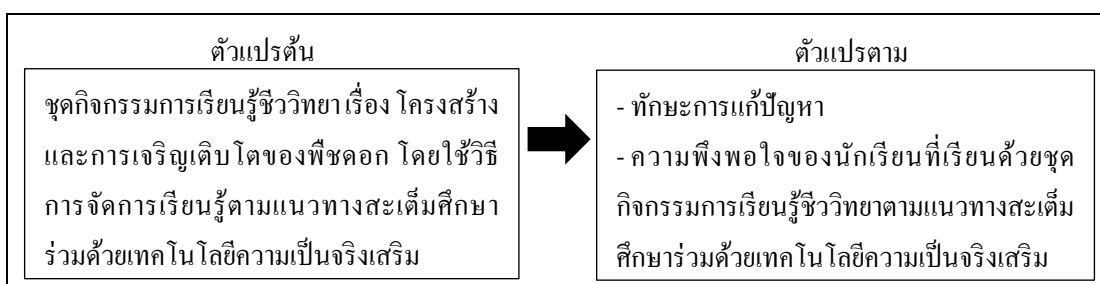
(1) การจัดการเรียนรู้ตามแนวสะเต็มศึกษา เป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาและแสดงออกถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ทั้งในด้านขององค์ความรู้ ความเชี่ยวชาญ และทักษะ โดยสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2560) ได้เสนอกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ระบุปัญหา 2) รวบรวมข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหา 3) ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา 4) วางแผน และดำเนินการแก้ปัญหา 5) ทดสอบประเมินผล และปรับปรุงแก้ไขวิธีการแก้ปัญหาหรือแก้ไขชิ้นงาน และ 6) นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา ผลการแก้ปัญหาหรือชิ้นงาน ซึ่งเกี่ยวข้องกับงานวิจัยของ สิงหา ประสิทธิ์พงศ์ และคณะ (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาเพื่อยกระดับความสามารถในการแก้ปัญหา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

(2) เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม โดยสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2563) ได้มีการใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมกับการศึกษามายาวนานมากกว่า 5 ปี เพื่อให้นักเรียนได้เห็นเนื้อหาที่มากกว่าในหนังสือโดยในหนังสือมีรูปภาพเป็น 1 มิติ และสื่อความหมายได้ไม่ทั้งหมด การใช้โมเดล 3 มิติ เข้าแทนเนื้อหาหรือภาพในหนังสือเรียนทำให้นักเรียนได้เห็นภาพทุกมิติ สามารถหมุน โมเดลหรือย่อโมเดลและขยายโมเดลเพื่อดูรายละเอียดต่าง ๆ ได้และด้วยนักวิชาการกำกับการผลิตทุกกระบวนการจึงมั่นใจได้ว่าเนื้อหาที่อยู่ในเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมมีความถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์และถูกต้องตามหลักวิชาการ ดังตัวอย่างงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของ ชิดชนก สาธรรายถูร และพงศ์ธรรณ แซ่จู้ (2565) ได้ศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ 5E ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม เพื่อพัฒนาการคิดแบบอภิปัญญา เรื่อง เซลล์และการทำงานของเซลล์ในรายวิชาชีววิทยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ 5E ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยีความจริงเสริมเพื่อพัฒนาการคิดแบบอภิปัญญาหลังการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีอภิปัญญาเพิ่มขึ้นทุกองค์ประกอบ 2) ผลการวัดความสามารถด้านอภิปัญญาของผู้เรียน คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

รายวิชาชีววิทยา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนเห็นด้วยกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาอยู่ระดับเหมาะสมมากที่สุด

(3) ทักษะการแก้ปัญหา หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการใช้มโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ ความรู้ ความคิด ประสบการณ์ และกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อหาวิธีแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์หรือสถานการณ์ทางวิทยาศาสตร์ ทักษะการแก้ปัญหาเป็นทักษะการค้นหาคำตอบของปัญหา ซึ่งผู้แก้ปัญหาต้องใช้ความรู้ ทักษะและประสบการณ์ที่มีอยู่ในการหาคำตอบ (ภูรินทร์ แดงน้อย และคณะ, 2559) ตัวอย่างงานวิจัยในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา ได้แก่ สุรชาติพิช ขาวทอง (2564) ได้ศึกษาผลของการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวสะเต็มศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าผลการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวสะเต็มศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3) ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนที่เรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวสะเต็มศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวสะเต็มศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.50$ , S.D. = 0.56)

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

- (1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์  $E_1/E_2$  เท่ากับ 75/75
- (2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีทักษะการแก้ปัญหาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75
- (3) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากขึ้นไป

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 ประชากรและตัวอย่าง

- (1) ประชากรในงานวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพัฒนาอิสลามซึ่งเป็นโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จังหวัดปัตตานี มีจำนวน 4 ห้อง ทั้งสิ้น 115 คน
- (2) กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน ที่กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการเลือกแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

## 4.2 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

(1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของพืชดอก โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาร่วมด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 4 ชุดกิจกรรม ดังภาพที่ 1 และภาพที่ 2 ตัวอย่างสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม



ภาพที่ 1 (ก) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา ชุดที่ 1 เรื่อง เนื้อเยื่อพืช (ข) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา ชุดที่ 2 เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของราก (ค) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา ชุดที่ 3 เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของลำต้น (ง) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา ชุดที่ 4 เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของใบ



ภาพที่ 2 ตัวอย่างสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เนื้อเยื่อพืช  
ในขั้นที่ 2 การรวบรวมข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับแก้ปัญหา

(2) แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 17 ชั่วโมง ประกอบด้วย  
1) เนื้อเยื่อพืช 2) โครงสร้างและการเจริญเติบโตของราก 3) โครงสร้างและการเจริญเติบโตของลำต้น  
4) โครงสร้างและการเจริญเติบโตของใบ

(3) แบบทดสอบวัดทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของพืชดอก จำนวน 32 ข้อ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

(4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน เป็นแบบสมมูลมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

### 4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาและการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

- (1) ปฐมนิเทศและให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทักษะการแก้ปัญหาก่อนเรียน (Pre-test) แล้วบันทึกผล
- (2) ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน จำนวน 17 ชั่วโมง
- (3) ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการ

เรียนรู้



#### 4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- (1) การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามเกณฑ์  $E_1/E_2$  เท่ากับ 75/75
- (2) การวิเคราะห์ทักษะการแก้ปัญหา โดย 1) เปรียบเทียบคะแนนทักษะการแก้ปัญหาก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ Paired sample t-Test และ 2) เปรียบเทียบคะแนนทักษะการแก้ปัญหาค่าที่ได้หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้สถิติ One sample t-Test
- (3) การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

#### 5. ผลการวิจัย

5.1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แสดงผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา ร่วมกับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

ลำดับที่	คะแนนกระบวนการจากกิจกรรมและแบบฝึกหัดแต่ละหัวข้อย่อย				รวม ( $E_1$ ) (100 คะแนน)	คะแนนสอบ หลังเรียน ( $E_2$ ) (32 คะแนน)
	กิจกรรมที่ 1 (20 คะแนน)	กิจกรรมที่ 2 (30 คะแนน)	กิจกรรมที่ 3 (30 คะแนน)	กิจกรรมที่ 4 (20 คะแนน)		
ค่าเฉลี่ย	14.70	22.90	25.03	13.83	76.47	25.10
ร้อยละ	73.50	76.33	83.43	83.43	76.47	78.43
<b>ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม <math>E_1/E_2 = 76.47/78.43</math></b>						

จากตารางที่ 1 พบว่าคะแนนกระบวนการจากกิจกรรมและแบบฝึกหัดของแต่ละชุด กิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในระหว่างที่นักเรียนเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 4 กิจกรรม มีค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 76.47/78.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ ซึ่งให้เห็นว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหของนักเรียนได้

5.2 ผลการศึกษาทักษะการแก้ปัญหของนักเรียน โดยเปรียบเทียบคะแนนทักษะการแก้ปัญหาก่อนเรียนและหลังเรียน ดังแสดงในตารางที่ 2 และเปรียบเทียบคะแนนทักษะการแก้ปัญหาลงเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 ดังตารางที่ 3 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการแก้ปัญหารายด้านของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

ทักษะการแก้ปัญหา	การทดสอบ	$\bar{x}$	S.D.	T	Sig.
การระบุปัญหา	ก่อนเรียน	5.63	0.93	8.03*	0.00
	หลังเรียน	7.57	0.50		
การวิเคราะห์ปัญหา	ก่อนเรียน	3.40	1.13	12.17*	0.00
	หลังเรียน	6.13	0.43		
การเสนอวิธีการแก้ปัญหา	ก่อนเรียน	2.83	0.59	14.06*	0.00
	หลังเรียน	5.77	0.86		
การตรวจสอบผลลัพธ์	ก่อนเรียน	2.83	0.59	8.66*	0.00
	หลังเรียน	5.63	1.59		
รวมทักษะทั้ง 4 ด้าน (คะแนนเต็ม 32 คะแนน)	ก่อนเรียน	14.69	0.81	22.12*	0.00
	หลังเรียน	25.10	0.84		

\* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการแก้ปัญหาหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75

ทักษะการแก้ปัญหา	คะแนนเต็ม	เกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 75)	$\bar{x}$	S.D.	T	Sig.
ด้านการระบุปัญหา	8	94.62	7.57	0.50	9.03*	0.00
ด้านการวิเคราะห์ปัญหา	8	76.63	6.13	0.43	12.17*	0.00
ด้านการเสนอวิธีการแก้ปัญหา	8	72.12	5.77	0.86	14.06*	0.00
ด้านการตรวจสอบผลลัพธ์	8	70.37	5.63	1.59	8.66*	0.00
รวมทักษะ 4 ด้าน	32	78.43	25.10	3.38	19.37*	0.00

\* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 2 และ 3 พบว่าในภาพรวมนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการแก้ปัญหาก่อนเรียนและหลังเรียน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในระดับร้อยละ 75 จึงเห็นได้ว่าชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหานักเรียนได้

#### 5.3 ผลการศึกษาค้นคว้าความพึงพอใจของนักเรียน ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการวัดระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

รายการประเมินรายด้าน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับความพึงพอใจ
ด้านที่ 1 ด้านชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา	4.31	0.66	มาก	2
ด้านที่ 2 ด้านบทบาทนักเรียน	4.24	0.56	มาก	3
ด้านที่ 3 ด้านการจัดการเรียนรู้	3.94	0.71	มาก	5
ด้านที่ 4 ด้านการวัดและประเมินผล	4.16	0.53	มาก	4
ด้านที่ 5 ด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและการนำไปใช้ประโยชน์	4.59	0.63	มากที่สุด	1
รวมความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เฉลี่ย	4.25	0.62	มาก	

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ชีววิทยา เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของพืชดอก โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา ร่วมกับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 (S.D. = 0.62)

## 6. อภิปรายผล

6.1 ผลการพัฒนาและวิเคราะห์ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของพืชดอก โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาร่วมด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เมื่อพิจารณาค่าประสิทธิภาพของคะแนนกระบวนการจากกิจกรรมและแบบฝึกหัดแต่ละกิจกรรมมีค่า  $E_1/E_2$  เท่ากับ 76.47/78.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของลำต้น และที่ 4 เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของใบ ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 83.43 รองลงมา คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของราก มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 76.33 และกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคะแนนน้อยที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เนื้อเยื่อพืช โดยมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 73.50 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติพิศ ขาวทอง (2564) ที่ได้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวทางสะเต็มศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวสะเต็มศึกษามีค่าเท่ากับ 77.14/76.72 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75

6.2 ผลการศึกษาทักษะการแก้ปัญหานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของพืชดอก โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาร่วมด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม กาเปรียบเทียบกับทักษะการแก้ปัญหาลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สิงหา ประสิทธิ์พงศ์ และคณะ (2562) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาเพื่อยกระดับความสามารถในการแก้ปัญหาพบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

6.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชีววิทยา เรื่อง โครงสร้างและการเจริญเติบโตของพืชดอก โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา ร่วมกับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม นักเรียนมีระดับความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 (S.D.= 0.54) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กนกกร ทองมาศ และคณะ (2564) ได้ศึกษาการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวทางสะเต็มศึกษา เรื่อง มหัศจรรย์พืชไร้ดิน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวทางสะเต็มศึกษา มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวทางสะเต็มศึกษา อยู่ในระดับมาก

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) การจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนควรศึกษาความพร้อมทางอุปกรณ์เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตของสถานศึกษาและนักเรียนก่อน เพื่อความเข้าใจในการใช้งานสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมโดยไม่มีปัญหา

(2) การจัดชั่วโมงการเรียนการสอนควรจัด 2 ชั่วโมงติดกันเป็นอย่างน้อยและบริหารเวลาให้เหมาะสมเพื่อให้ นักเรียนมีเวลาในการคิดแก้ปัญหาและสร้างชิ้นงาน

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาที่ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา กับผลของการจัดการเรียนในรูปแบบอื่น ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เป็นต้น

(2) ควรศึกษาตัวแปรตามด้วยวิธีเชิงคุณภาพและใช้แบบทดสอบอัตนัยในการวัดทักษะการแก้ปัญหาหรือตอบข้อความสั้น ๆ แทนแบบทดสอบแบบปรนัย

## 8. กิตติกรรมประกาศ

การทำวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงด้วยความกรุณาช่วยเหลือ แนะนำ และให้คำปรึกษาอย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มุนีเร้า ผดุง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.รุชยา คือราเม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่กรุณาให้ความรู้และคำแนะนำแนวทางที่ถูกต้องเพื่อปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดต่าง ๆ ด้วยความละเอียดถี่ถ้วน ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งอย่างยิ่งและขอขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

## 9. เอกสารอ้างอิง

กนกกร ทองมาศ สุชาวัลย์ หาญจรสุข และพรทิพย์ ศิริภัทรราชย์. (2564). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวทางสะเต็มศึกษา เรื่อง มหัศจรรย์พืชไร้ดิน. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 18(2): 127-138.

- ชิดชนก สาธรรายถุร และพงศ์ธัญ แซ่จู้. (2565). ผลการศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ 5E ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม เพื่อพัฒนาการคิดแบบอภิปัญญา เรื่อง เซลล์และการทำงานของเซลล์ ในรายวิชาชีววิทยา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 5(16): 83-93
- ญาติมา โสภานิช และทัศนศิริพันธ์ สว่างบุญ. (2563). การพัฒนาวิธีการประเมินทักษะการแก้ปัญหาในการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 26(1): 97-109.
- ภูรินทร์ แดงน้อย ชนินันท์ พุกภัยประมุข ณสรณ์ ผล โภค และสมสรณ์ วงษ์อยู่น้อย. (2559). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม*, 12(1): 201-210
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2564). *สรุปผลการทดสอบการศึกษาระดับชาติ ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. [เว็บไซต์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.niets.or.th/th/content/view/23869>. [15 สิงหาคม 2566].
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2560). *คู่มือการใช้หลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติม วิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รายวิชาชีววิทยา ระดับ มัธยมศึกษาตอนปลาย*. กรุงเทพฯ: ครูสภา
- \_\_\_\_\_. (2563). *หนังสือเรียนรายวิชาเพิ่มเติมทางวิทยาศาสตร์*. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สิงหา ประสิทธิ์พงศ์ ซาดิซาย โลกเขา สมภพ อินทสุวรรณ และวชิรพัฒน์ จิวานิจ. (2562). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาเพื่อยกระดับความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย*, 12(2): 90-101.
- สุธาทิพย์ ขาวทอง. (2564). ผลของการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวสะเต็มศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 18(1): 133-145.

**การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเขียนเรียงความ  
ในรายวิชาภาษาไทย โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์ (CBL) ของนักเรียนระดับชั้น  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า**  
**A study of academic achievement and attitude towards essay writing  
in Thai language by using Creativity-Based Learning (CBL) course of first year  
Vocational Certificate Takuapa industrial and community Education college**

**วิชญา ทองแก้ว**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: vichya7839@gmail.com**

**ลำราญ แทนผล**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: samran\_plam@hotmail.com**

**เลิศพร อุดมพงษ์**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: Udompong@live.com**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเขียนเรียงความในรายวิชาภาษาไทย โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์ (CBL) ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า ประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า จำนวน 158 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาช่างไฟฟ้ากำลัง ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า จำนวน 20 คน โดยใช้การสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Samplings) ใช้แบบแผนการทดลองแบบหนึ่งกลุ่ม โดยมีการทดสอบก่อนและหลัง เครื่องมือวิจัยประกอบด้วยแผนการสอนจำนวน 4 แผน มีคุณภาพอยู่ในระดับดี และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัยจำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากระหว่าง 0.40 – 0.70 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20 – 0.70 ค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ 0.980 และข้อสอบแบบอัตนัยจำนวน 1 ข้อ มีค่าความยากอยู่ที่ 0.73 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ที่ 0.20 คุณภาพแบบวัด เจตคติมีความตรงเชิงเนื้อหาระหว่าง 0.67-1.00 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning: CBL) นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการ

สัมพัทธ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด และมีเจตคติต่อการเขียนเรียงความรายวิชาภาษาไทย อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}$  = 4.40, S.D. = 0.52) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย

**คำสำคัญ:** การเขียนเรียงความรายวิชาภาษาไทย, การสอนแบบสร้างสรรค์ (CBL)

## ABSTRACT

The purpose of this research was to study of academic achievement and attitude towards essay writing. In Thai language using Creativity-Based Learning (CBL) course of first year Vocational Certificate Takuapa industrial and community Education college. The research population is students who are studying at the Vocational Certificate level, 1st year, Semester 1, Academic Year 2023, Takuapa industrial and community Education college, totaling 158 people. The sample group includes students who are studying at the Vocational Certificate level, 1st year, Electrical Engineering Department, Room 1, Semester 1, Academic Year 2023, Takuapa industrial and community Education college, totaling 20 people, using cluster sampling. A one-group experimental design was used. There is a Pretest and Posttest. The research tool consists of 4 lesson plans, which are of good quality. and academic achievement measures Divided into 20 multiple-choice questions, with a difficulty value between 0.40 - 0.70, a discrimination index between 0.20 - 0.70, the overall reliability is 0.980, and a subjective exam, 1 question, with a difficulty value of 0.73, a discrimination index of 0.20. The quality of the attitude measure has content validity between 0.67-1.00. Data were analyzed using percentages, means, and standard deviations. and relative development scores.

The research results found that First year Vocational Certificate students at A study of academic achievement and attitude towards essay writing in Thai language by using Creativity-Based Learning (CBL) course of first year Vocational Certificate Takuapa industrial and community Education college. who received teaching Creativity-Based Learning (CBL) students have a relative development score of not less than 50 percent, accounting for 100 percent of all students. and have an attitude towards writing essays in Thai language courses at high level ( $\bar{X}$  = 4.40, S.D. = 0.52), which is in line with the research assumptions.

**Keywords:** Thai Course Essay Writing, Creativity-Based Learning (CBL)

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยอย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ ควรที่จะอนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ดังนั้นภาษาไทยจึงมีความสำคัญต่อผู้เรียนในทุก ๆ ด้าน ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน ผู้สอนควรส่งเสริมให้ผู้เรียนเล็งเห็นถึงความสำคัญของ

ภาษาไทย หากผู้เรียนเข้าใจและใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมจะทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนในรายวิชาภาษาไทยได้อีกด้วย

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยถือเป็นวิชาเบื้องต้นที่นักเรียนเริ่มศึกษาและเรียนรู้เพื่อนำไปต่อยอดในรายวิชาอื่น ๆ โดยเริ่มจากทักษะการเขียน เนื่องจากทักษะการเขียนเป็นทักษะที่ช่วยเรื่องการจัดการระบบความคิด และเป็นหนึ่งในทักษะการสื่อสารที่สำคัญผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมี (วัลยา อ่อนอง โปธิ์, 2557) นอกจากนี้ผู้เรียนสามารถพูดภาษาไทยได้ ทักษะด้านการเขียนก็จำเป็นต่อการเรียนรายวิชาภาษาไทย เนื่องจากการเขียนเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนเป็นประจำเพื่อให้เกิดความรู้ ความชำนาญ และป้องกันความผิดพลาด ดังนั้นผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับการเขียน ครูผู้สอนควรผลักดันส่งเสริม สร้างองค์ความรู้เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาทักษะด้านการเขียนของนักเรียนที่ดียิ่งขึ้น ซึ่งหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลางกลุ่มวิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนเรียงความจัดอยู่ในหมวดวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ แต่กลับพบปัญหาว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนของนักเรียนค่อนข้างต่ำ ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถเลือกหรือนำถ้อยคำ สำนวน มาใช้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม การเขียนเรียงความแต่ละเรื่องผู้เรียนใช้เวลาาน เพราะยังขาดทักษะในการเขียนเรียงความที่ถูกต้อง ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญที่จะต้องเร่งพัฒนาในการสอนรายวิชาภาษาไทย

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำวิธีการสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning: CBL) มาใช้ในการวิจัย ซึ่งเป็นหนึ่งในรูปแบบการสอนตามแนวคิด Active Learning เพื่อออกแบบการสอนให้ผู้เรียนได้ความรู้ทั้งสองด้าน คือ ด้านเนื้อหาวิชา และด้านทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสอนรูปแบบนี้จะทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรมเป็นการสอนที่ทำให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ต่างจากการสอนแบบดั้งเดิม (วิริยะ ฤชชัยพานิชย์, 2558) ซึ่งรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์ (CBL) มีความน่าสนใจ เน้นการฝึกฝนทักษะในการสื่อสารการทำงานเป็นทีม และที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งจำเป็นต่อการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นรวมทั้งสามารถพัฒนาศักยภาพด้านการเรียนของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญเรื่องทักษะด้านการเขียน และต้องการให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นในด้านการเขียนเรียงความ ผู้วิจัยจึงนำการสอนแบบสร้างสรรค์ (CBL) มาแก้ไขปัญหา และออกแบบการสอนให้ผู้เรียนมีความรู้ทั้งด้านเนื้อหาและด้านทักษะการปฏิบัติ เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเขียนเรียงความในรายวิชาภาษาไทย

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning: CBL)

2.2 เพื่อศึกษาเจตคติต่อการเขียนเรียงความในรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning: CBL)



### 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

วิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเขียนเรียงความในรายวิชาภาษาไทย โดยใช้ การสอนแบบสร้างสรรค์ (CBL) ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพ ตะกั่วป่า ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

##### 3.1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2560) ได้นิยามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง ระดับความสำเร็จที่ได้รับ จากการเรียนซึ่งได้ประเมินผลจากหลายวิธีดังต่อไปนี้ กระบวนการที่ได้จากแบบทดสอบ โดยใช้แบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยทั่วไป

ไพโรจน์ คะเชนทร์ (2556) ให้คำจำกัดความผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า คือ คุณลักษณะ รวมถึง ความรู้ ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน หรือมวลประสบการณ์ทั้งปวงที่บุคคลได้รับ จากการเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ของสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมี จุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถสมองของบุคคลว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้าง และมีความสามารถ ด้านใดมากน้อยเท่าไร ตลอดจนผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนการฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่าง ๆ ทั้งในโรงเรียน ที่บ้าน และสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ รวมทั้งความรู้สึก ค่านิยม จริยธรรมต่าง ๆ ก็เป็นผลมาจากการฝึกฝนด้วยความหมายของ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากข้างต้นนี้สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากการเรียนการสอน ทั้งในและนอกห้องเรียน ที่แสดงให้เห็นถึงด้านความรู้ความสามารถ ความรู้สึก ค่านิยม จริยธรรมหลักจากการ จัดการเรียนการสอนในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับความสำเร็จที่ได้รับจากการเรียนที่เกิดจาก ความรู้ความเข้าใจที่เกิดจากการกระทำของบุคคล เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยเป็นผลจากการได้รับ ประสบการณ์จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือจากการเรียน การสอนในชั้นเรียน สามารถประเมินหรือวัดประมาณ ได้จากการทดสอบ หรือการสังเกตพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงที่เกิดจาก ความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถ และ ทักษะทางด้านวิชาการ รวมทั้งความสามารถทางด้านความคิดวิเคราะห์

##### 3.1.2 การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning: CBL)

การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning: CBL) เป็นหนึ่งในรูปแบบการสอนตาม แนวคิด Active Learning เกิดจากการวิจัยต่อยอดมาจากรูปแบบ Problem-Based Learning (PBL) ซึ่งเป็นการ จัดการเรียนรู้อยู่โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยปัญหาเหล่านั้นเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับนักเรียน และเป็นการ นำปัญหามาเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน คือ 1) กำหนดปัญหา 2) ทำความเข้าใจกับปัญหา 3) ดำเนินการศึกษาค้นคว้า 4) สังเคราะห์ความรู้ 5) สรุปและประเมินค่าของคำตอบ 6) นำเสนอและประเมินผลงาน ซึ่ง Problem-Based Learning (PBL) ต้องมีพื้นที่เพียงพอให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติการแบบ กลุ่มย่อย มีแหล่งศึกษาค้นคว้าที่เหมาะสมและเข้าถึงง่าย (นรรักษ์ต์ สีนเชียร, 2562) ส่วนการสอนแบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน (Creativity-Based Learning) นั้น เป็นการออกแบบการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ครบสองด้าน คือ เนื้อหาวิชาและทักษะในศตวรรษที่ 21 ทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น ต่างจากการสอนแบบดั้งเดิม ซึ่งการสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning: CBL) มี 5 ขั้นตอน คือ 1) กระตุ้นความสนใจ 2) ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ 3) ค้นคว้าและคิด 4) นำเสนอ และ 5) ประเมินผล (วีริยะ ฤกษ์พาณิชย์, 2558) การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning: CBL) นี้มีส่วนช่วยส่งเสริมใน

การจัดการเรียนการสอนให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น และส่งผลให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดียิ่งขึ้นด้วยวิธีที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และผู้เรียนได้เรียนรู้ฝึกปฏิบัติเพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง

สรุปได้ว่าการสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning: CBL) เป็นการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจ ส่งเสริมกิจกรรมที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนสามารถลองผิดลองถูก เน้นกระบวนการทักษะการคิดแก้ไขปัญหา โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำปรึกษา และให้คำแนะนำต่าง ๆ ในการทำงานกิจกรรม

### 3.1.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ

เจตคติ (Attitude) หมายถึง ความเข้มของอารมณ์ความรู้สึกทางบวก หรือความรู้สึกทางลบ ในการสนับสนุนหรือต่อต้านที่หมายทางจิต (ธีระพร อูรรณ โฉ, 2558) เจตคตินับว่าเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการทำงานอย่างหนึ่ง บุคคลที่มีเจตคติที่ดีจะช่วยให้ทำงานได้ผลดียิ่งขึ้น ซึ่งเจตคติ คือ ความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และมีแนวโน้มที่จะประพฤติปฏิบัติในทางใดทางหนึ่ง รวมทั้งเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมและการแสดงออกของแต่ละบุคคล เกิดจากสภาพแวดล้อม วัฒนธรรม ครอบครัว เพื่อน และสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ซึ่งส่งผลต่อความรู้สึกนำไปสู่เจตคติที่แสดงออกของแต่ละรายบุคคลนั่นเอง

สรุปได้ว่า เจตคติ คือ ท่าทีที่แสดงออกมาจากสภาพทางด้านจิตใจที่เกิดจากประสบการณ์ของบุคคลนั้น ๆ ซึ่งเป็นความรู้สึกทางบวก และความรู้สึกทางลบ ต่อสิ่งของหรือเหตุการณ์ และแสดงพฤติกรรมออกมาได้หลากหลายรูปแบบ

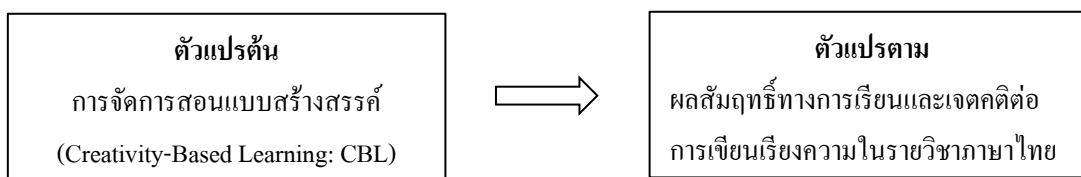
### 3.1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นิสารัตน์ โปธิกมล และคณะ (2561) ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และเจตคติทางวิทยาศาสตร์ เรื่องหน่วยของสิ่งมีชีวิตโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีเจตคติทางวิทยาศาสตร์อยู่ในระดับ 4.58 เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ธีราภรณ์ พลายเล็ก (2564) ได้ศึกษา เรื่อง การศึกษาสมรรถนะการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ทางด้านการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาภาษาอังกฤษตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน พบว่า นักศึกษามีระดับสมรรถนะในการสร้างนวัตกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  4.60, S.D. = 0.06)

ศัพัญญู สุขพิระวัฒนกุล (2561) ได้ศึกษา เรื่อง ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (CBL) เป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษากรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

3.3.1 ร้อยละ 80 นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning: CBL) มีผลสัมฤทธิ์จากคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์การเขียนเรียงความไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ทุกคน

3.3.2 นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า มีเจตคติที่ดีต่อการเขียนเรียงความในรายวิชาภาษาไทยอยู่ในระดับมากขึ้นไป

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้แบบแผนการทดลองแบบหนึ่งกลุ่ม โดยมีการทดสอบก่อนและหลังเรียน (The One-Group Pretest-Posttest Design)

### 4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า จำนวน 157 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาช่างไฟฟ้ากำลัง ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า จำนวน 20 คน โดยใช้การสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Samplings)

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

4.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนเรียงความ จำนวน 4 แผน เรื่อง การเขียนเรียงความ ตามแผนที่ 1 หลักการเขียนเรียงความ แผนที่ 2 การเขียนเชิงสร้างสรรค์ แผนที่ 3 การเขียนเรียงความ และแผนที่ 4 การทบทวนการเขียนเรียงความ รวมทั้งหมด 8 ชั่วโมง ซึ่งได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.26$ )

4.3.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนเรียงความ จำนวน 4 แผน แผนที่ 1 หลักการเขียนเรียงความ แผนที่ 2 การเขียนเชิงสร้างสรรค์ แผนที่ 3 การเขียนเรียงความ และแผนที่ 4 การทบทวนการเขียนเรียงความ รวมทั้งหมด 8 ชั่วโมง จำนวน 21 ข้อ แบ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัยจำนวน 20 ข้อ (20 คะแนน) มีความยากระหว่าง 0.40 – 0.70 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20 – 0.70 ค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ 0.980 ข้อสอบแบบอัตนัยจำนวน 1 ข้อ (20 คะแนน) รวมทั้งหมด 40 คะแนน

4.3.3 แบบวัดเจตคติต่อการเขียนเรียงความรายวิชาภาษาไทย มีลักษณะทัศนคติทางบวก และทัศนคติทางลบ รวมทั้งหมดจำนวน 25 ข้อ ซึ่งมีความตรงเชิงเนื้อหาระหว่าง 0.67-1.00

### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเขียนเรียงความในรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์ (CBL) โดยวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนเรียงความก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยมีขั้นตอนดังนี้

4.4.1 การเลือกกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาช่างไฟฟ้ากำลัง ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า อ.ตะกั่วป่า จ.พังงา จำนวน 20 คน

4.4.2 ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเขียนเรียงความ โดยมีข้อสอบปรนัยจำนวน 20 ข้อ (20 คะแนน) และข้อสอบอัตนัยจำนวน 1 ข้อ (20 คะแนน) รวมทั้งหมด 40 คะแนน

4.4.3 เก็บรวบรวมข้อมูลการทำแบบทดสอบก่อนเรียนของนักเรียน

4.4.4 ดำเนินการสอนตามแผนการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์ CBL เรื่องการเขียนเรียงความ ตามแผนที่ 1 หลักการเขียนเรียงความ แผนที่ 2 การเขียนเชิงสร้างสรรค์ แผนที่ 3 การเขียนเรียงความ และแผนที่ 4 การทบทวนการเขียนเรียงความ รวมทั้งหมด 8 ชั่วโมง

4.4.5 หลังจากดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน และนำค่าคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์และแปลผลข้อมูลเพื่อหาค่าสถิติต่าง ๆ เพื่อเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ และศึกษาเจตคติต่อการเขียนเรียงความในรายวิชาภาษาไทย

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.5.1 สมการค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์

$$S = 100 \times \frac{Y-X}{F-X} \quad \text{เมื่อ } S \text{ แทน คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์}$$

F แทน คะแนนเต็มของการวัดทั้งครั้งแรกและครั้งหลัง

X แทน คะแนนการวัดครั้งแรก

Y แทน คะแนนการวัดครั้งหลัง

4.5.2 การวิเคราะห์หาค่าการวัดเจตคติ

$$\frac{\bar{X}}{n}$$

เมื่อ  $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ย

X แทน คะแนนที่ได้

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

เกณฑ์ในการแปลความหมายค่าน้ำหนักคะแนนเฉลี่ย มีดังนี้

4.50 - 5.00 คะแนน หมายถึง มีเจตคติอยู่ในระดับ มากที่สุด

3.50 - 4.49 คะแนน หมายถึง มีเจตคติอยู่ในระดับ มาก

2.50 - 3.49 คะแนน หมายถึง มีเจตคติอยู่ในระดับ ปานกลาง

1.50 - 2.49 คะแนน หมายถึง มีเจตคติอยู่ในระดับ น้อย

0.00 - 1.49 คะแนน หมายถึง มีเจตคติอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

## 5. ผลการวิจัย

นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า จำนวน 20 คน มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์มากกว่าร้อยละ 50 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning: CBL) และมีเจตคติที่ดีต่อการเขียนเรียงความในรายวิชาภาษาไทย

ตาราง 5.1 ผลการคำนวณคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์จากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning: CBL)

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (X)	คะแนนหลังเรียน (Y)	คะแนนเต็ม (F)	คะแนนพัฒนาการ (Y-X)	คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ $100(Y-X)/(F-X)$
01	18	36	40	18	81.82
02	19	38	40	19	90.48
03	25	34	40	9	60.00
04	17	34	40	17	73.91
05	20	33	40	13	65.00
06	19	36	40	17	80.95
07	17	36	40	19	82.61
08	19	35	40	16	76.19
09	17	35	40	18	78.26
10	17	32	40	15	65.22
11	22	32	40	10	55.56
12	23	34	40	11	64.71
13	19	33	40	14	66.67
14	27	36	40	9	69.23
15	21	36	40	15	78.95
16	20	35	40	15	75.00
17	21	34	40	13	68.42
18	20	36	40	16	80.00
19	19	34	40	15	71.43
20	16	32	40	16	66.67
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>19.8</b>	<b>34.55</b>	<b>40</b>	<b>14.75</b>	<b>72.55</b>
<b>คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์</b>			<b>N</b>	<b><math>\bar{X}</math></b>	<b>S.D.</b>
	<b>หลังเรียน</b>		20	34.55	1.638

จากตารางที่ 5.1 พบว่านักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning: CBL) มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยข้อที่ 1

ตาราง 5.2 ผลการวิเคราะห์เจตคติต่อการเขียนเรียงความในรายวิชาภาษาไทยโดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning : CBL)

ตัวแปร	Mean	S.D.	Min	Max
เจตคติต่อการเขียนเรียงความในรายวิชาภาษาไทย	4.40	0.52	3.75	4.65

จากตารางที่ 5.2 พบว่าเจตคติของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning: CBL) มีค่าเฉลี่ย  $\bar{X}$  เท่ากับ 4.40 อยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยข้อที่ 2

## 6. อภิปรายผล

6.1 นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า มีเจตคติที่ดีต่อการเขียนเรียงความในรายวิชาภาษาไทย มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากขึ้นไป ( $\bar{X}=4.40$  S.D. = 0.52) เนื่องจากการจัดการสอนแบบสร้างสรรค์ (CBL) มุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถด้วยตนเอง โดยให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า กระตุ้นความสนใจ ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ ค้นหาคำความรู้ด้วยตนเอง ฝึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหา รายบุคคล ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม ฝึกการนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม โดยผู้สอนสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอผลงาน และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ส่งผลให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (นิสรัตน์ โพธิกมล และคณะ (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และเจตคติทางวิทยาศาสตร์ เรื่องหน่วยของสิ่งมีชีวิต โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนมีเจตคติอยู่ในระดับ 4.58 เห็นด้วยอย่างยิ่ง และงานวิจัยของ ชีราภรณ์ พลายน้อย (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาสมรรถนะการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ทางด้านการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาภาษาอังกฤษตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน พบว่านักศึกษามีระดับสมรรถนะในการสร้างนวัตกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  4.60, S.D. = 0.06)

6.2 นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า ทุกคนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning : CBL) มีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น และมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 34.55 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.638 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย จากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ทำให้นักเรียนมีทักษะด้านวิชาการ และทักษะกระบวนการเรื่องความคิดสร้างสรรค์ เน้นการฝึกฝนทักษะในการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม อีกทั้งยังสามารถพัฒนาทักษะด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สัพพัญญู สุขพิระวัฒนกุล (2561) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (CBL) เป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษากรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

7.1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning: CBL) ครูผู้สอนควรเพิ่มชั่วโมงการสอนให้มากขึ้นอย่างน้อยแผนการสอนละ 3-4 ชั่วโมง เพื่อให้นักเรียนได้ใช้เวลาในศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมและพัฒนาทักษะกระบวนการคิด การเขียนอย่างสร้างสรรค์ให้มากยิ่งขึ้น

7.1.2 ครูผู้สอนควรเพิ่มกิจกรรมในส่วนของแผนการสอนให้นักเรียนมีส่วนร่วมที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น การให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายผลงานของกลุ่มต่าง ๆ เพื่อนำมาปรับใช้ในการเขียนเรียงความ

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

7.2.1 ครูผู้สอนควรจัดทำวิจัยเรื่องความสามารถทางการอ่านในครั้งต่อไป เพราะการอ่านสามารถเสริมสร้างปัญญาทางด้านความคิด ส่งผลให้การเขียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

7.2.2 ครูผู้สอนควรศึกษางานวิจัย และการจัดกิจกรรมการสอนแบบสร้างสรรค์ (Creativity-Based Learning: CBL) ร่วมกับการสอนแบบอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการมากยิ่งขึ้น

## 8. กิตติกรรมประกาศ

วิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเขียนเรียงความในรายวิชาภาษาไทย โดยใช้การสอนแบบสร้างสรรค์ (CBL) ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีจากความกรุณาอย่างยิ่งของ ดร.เลิศพร อุคมพงษ์ อาจารย์ประจำหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยตาปี จังหวัดสุราษฎร์ธานี ที่ให้คำแนะนำ ปรีกษา ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง ขอกราบขอบพระคุณ ดร.กิจจา บานชื่น ผศ.ดร.วรวงศ์ ไชยฤกษ์ นายกิตติภักดิ์ ช่วยปลอด ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย และขอขอบคุณผู้อำนวยการ คณะครู และนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยการอาชีพตะกั่วป่า ที่ให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนงานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

## 9. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสาระภูมิศาสตร์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. กรุงเทพฯ : ชุมชนุสทรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ธีระพร อูวรรณโณ. (2558). *Attitude: เจตคติ*. ในสารานุกรมจิตวิทยา เล่ม 1 อักษร A-B ฉบับราชบัณฑิตยสภา (หน้า 165-170). กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสภา.
- ธีราภรณ์ พลาลัย และคณะ. (2564). *การศึกษาสมรรถนะการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ทางการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูสาขาวิชาภาษาอังกฤษตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบ โครงงานเป็นฐาน*. วารสาร Journal of Roi Kaensarn Academi, 6(11), 197-209.
- นรรชต์ สันเชียร. (2562). *การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PROBLEM-BASED LEARNING)*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 2 กันยายน 2566, จาก: <https://www.trueplookpanya.com/education/content/77414>.

- นิสารัตน์ โปธิกมล และคณะ. (2561). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และเจตคติทางวิทยาศาสตร์เรื่องหน่วยของสิ่งมีชีวิตโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด. 12(ฉบับพิเศษ), 59-64.
- ไพโรจน์ คะเชนทร์. (2556). การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 13 ตุลาคม 2566, จาก [www.wattoongpel.com](http://www.wattoongpel.com) Sarawichakarn/wichakarn/1-10 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 10.pdf.
- วัลยา อ่อนองโพธิ์. (2557). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำเรื่องมาตราตัวสะกดโดยใช้แผนผังความคิดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการนิเทศ). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์. (2558). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน *Creativity-based Learning (CBL)*. วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 1(2), 23-38.
- ศัพัญญู สุขพิระวัฒนกุล. (2561). ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษากรุงเทพมหานคร. สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.



**การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น ด้วยการจัดการเรียนรู้  
ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตร  
วิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีระนอง**

**The Learning Achievement Development in the Basic Agro-Industry Subject by  
Using Flipped Classroom with Online Lessons of the First-Year Vocational  
Education Certificate Students of Ranong College of Agricultural and  
Technology**

**เพียงพร จิตคำภู**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: Piangporn.ch@gmail.com**

**วัลย์ลักษณ์ ขวลิขวงษ์**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: Walailakchao@kasetranong.ac.th**

**จุกา แจวทอง**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: 6542020048@student.tapee.ac.th**

**ดวงตา อินทรนาค**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: duangta@Tapee.ac.th**

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ วิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีระนอง จำนวน 23 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แผนการจัดการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (T-Test One Sample Group) ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ค่าเฉลี่ยหลังเรียน ( $\bar{X} = 15.65$ ) สูงกว่าค่าเฉลี่ยก่อนเรียน ( $\bar{X} = 13.00$ ) และ 2) ความพึงพอใจ

ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ วิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.57$ , S.D. = 0.49)

**คำสำคัญ:** ห้องเรียนกลับด้าน, บทเรียนออนไลน์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

## ABSTRACT

The objectives of this research were: 1) to compare learning achievement in the subject of basic agro-industry in first-year students of the vocational education certificate in Ranong College of Agricultural and Technology before and after the flipped classroom learning arrangement combined with online lessons and 2) to study the satisfaction of first-year vocational certificate students with the flipped classroom learning arrangement combined with online lessons, basic agro-industry subject. The population and sample used in this research were 23 first-year vocational certificate students at Ranong College of Agriculture and Technology, obtained from purposive random sampling. The tools used in the experiment include the learning management plan, the test to measure academic achievement, and the satisfaction assessment. Statistics used in data analysis include mean, standard deviation, and T-test one sample group. The research results were: 1) Learning Achievement in basic agro-industry subjects of first-year vocational certificate students, Ranong College of Agriculture and Technology after the learning management was significantly higher than before the learning management at the .01 level, the mean after learning ( $\bar{X}$  15.65) was higher than the mean before learning ( $\bar{X} = 13.00$ ). And 2) Satisfaction of first-year vocational certificate students with the flipped classroom learning arrangement combined with online lessons basic to agro-industry overall, satisfaction was at the most satisfactory level ( $\bar{X} = 4.57$ , S.D. = 0.49).

**Keywords:** Flipped Classroom, Online Lesson, Learning Achievement

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

สมรรถนะสำคัญของผู้สอนในศตวรรษที่ 21 ที่สภาพสังคมมีความผันผวน ไม่แน่นอน ซับซ้อน และคลุมเครือหรือที่เรียกกันว่า VUCA ประกอบกับโลกในยุคปัจจุบันมีเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องมากมายโดยนวัตกรรมและความก้าวหน้าของ “เทคโนโลยีดิจิทัล” การเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลัน (Disruptive Technology) ให้ผู้สอนจะต้องมีความรู้ในการจัดการเรียนการสอนโดยบูรณาการเทคโนโลยีร่วมด้วยอย่างเหมาะสมและเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) เพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียนให้เท่าทันกับการใช้ชีวิตในโลกยุคปัจจุบันและอนาคต (พรชัย อินทร์ฉาย, 2565) จากสภาพการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ทำให้การจัดการเรียนการสอนมีรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิมโดยมีการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและทรัพยากรต่าง ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น โดยเฉพาะภายหลังจากการเกิดการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ส่งผลให้ผู้สอนส่วนมากจำเป็นต้องมีการปรับตัวในการเรียนรู้วิธีการใช้เครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่างเปลี่ยนรูปแบบการสอนที่ต่างไปจากเดิม (เจริญ ภูวจิตร, 2560) ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการสอนออนไลน์ การสอนแบบไฮบริดและการสอนในห้องเรียนปกติ การปรับตัวต่อสภาพบริบทสภาพสังคมด้านการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงไปสอดคล้องกับพันธ

กิจของแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579 ที่ต้องพัฒนาระบบ และกระบวนการจัดการศึกษาที่ให้นักเรียนทุกคนเข้าถึงโอกาสในการศึกษา และเรียนรู้ตลอดชีวิตสร้างความเสมอภาคด้านการศึกษายกระดับคุณภาพและประสิทธิภาพของการจัดการศึกษาทุกระดับ และจัดการศึกษาที่ให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ สอดคล้องกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

ดังนั้นเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนจึงควรเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอนวิธีการสอนแบบเดิมที่ผู้สอนบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนแล้วให้ผู้เรียนกลับไปทำการบ้านส่งผู้สอน เปลี่ยนเป็นผู้เรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองผ่านระบบเทคโนโลยีวิดีโอหรือบทเรียนออนไลน์ที่ผู้สอนจัดหาให้ก่อนเข้าชั้นเรียนและมาทำกิจกรรมในห้องเรียนโดยผู้สอนมีหน้าที่คอยแนะนำ หัวใจสำคัญของการสอนแบบ Flipped Classroom คือการใช้เทคโนโลยีการเรียนการสอนที่ทันสมัยและให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้ผ่านกิจกรรมซึ่งทั้งสองส่วนนี้จะกระตุ้นให้เกิดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้อย่างเต็มที่ ตรงตามความคิดของนักวิชาการที่กล่าวถึงแนวคิดหลักของห้องเรียนกลับด้านคือ "เรียนที่บ้านทำการบ้านที่โรงเรียน" โดยยึดหลักการที่ว่าเวลาที่นักเรียนต้องการพบ ผู้สอนจริงๆ คือเวลาที่เขาต้องการความช่วยเหลือ เขาไม่ได้ต้องการให้ผู้สอนอยู่ในชั้นเรียนเพื่อสอนเนื้อหาต่าง เพราะเขาสามารถศึกษาเนื้อหานั้นๆด้วยตนเอง จูริรัตน์ ถมทอง (2557) และชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน (2560) กล่าวว่าห้องเรียนกลับด้านเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ถูกพูดถึงมากในปัจจุบันเพราะเป็นวิธีการสอนหนึ่งที่ทำให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ร่วมกับการเรียนการสอนออนไลน์ซึ่งมหาวิทยาลัย อุบลราชธานี (2563) กล่าวถึงลักษณะที่สำคัญของการเรียนรู้แบบออนไลน์คือผู้เรียนจะเป็นใครก็ได้มาจากที่ใดก็ได้และเรียนเวลาใดก็ได้ตามความต้องการของผู้เรียนเพราะ โรงเรียนได้เปิดเว็บไซต์ให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง และสอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของ ณัฐรดา ธรรมเวช (2564) และสุมาลี ลิกเสน (2562) ต่างพบว่าการสอนแบบกลับด้านและออนไลน์ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่พัฒนาเพิ่มขึ้นและมีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูง

จากการจัดเรียนรู้ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขางานการเกษตร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 พบว่า การจัดการเรียนการสอนในภาคทฤษฎีพบปัญหาที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนกล่าวคือมีนักเรียนเพียงบางส่วนที่สามารถเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาได้เนื่องจากความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันและระยะเวลาในการเรียนรู้เพียงในห้องเรียนทำให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปด้วยความล่าช้าและส่งผลกระทบต่อจัดการเรียนรู้ของนักเรียน

จากปัญหารวมทั้งเหตุผลดังกล่าวและการศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องของการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการสอนดิจิทัลออนไลน์ต่างๆ ซึ่งจะเป็นการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติและการเรียนแบบออนไลน์ คณะผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะได้นำเอาแนวคิดการจัดการเรียนการสอนมาประยุกต์ใช้ในวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น รหัสวิชา 20501-2004 ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 เพื่อเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์
- (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ วิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น

### 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

##### 3.1.1 ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

แนวคิดที่มีนักการศึกษาหลายๆ ท่านได้ให้ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน ไว้ดังนี้

วิจารณ์ พานิช (2556) กล่าวถึง ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ว่าคือการเรียนตัว วิชาที่เรียกว่า Acquire Knowledge ที่บ้านแล้วมาทำการบ้าน หรือ ประยุกต์ความรู้ที่เรียกว่า Apply Knowledge ที่โรงเรียนเป็นการเรียนที่ครูจะเน้นช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการไม่ใช่ท่องจำหัวใจ คือ ครูเน้นทำหน้าที่ช่วยแนะนำการเรียนของเด็ก ไม่ใช่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ครูเปลี่ยนจากบทบาทปฏิบัติสัมพันธ์กับนักเรียนทั้งชั้น

ฐานิตา ลีม่วงส์ และยุพารักษ์ แสงฤทธิ์ (2562) กล่าวว่า ห้องเรียนกลับด้าน หมายถึง รูปแบบการสอนที่ผู้สอนให้ผู้เรียน ศึกษาเนื้อหาสาระจากที่บ้านผ่านระบบอินเทอร์เน็ต วิดีโอวีดิทัศน์หรือระบบออนไลน์อื่น ๆ ที่ ผู้สอนจัดทำให้ก่อนเข้าชั้นเรียน โดยผู้สอนมีหน้าที่ช่วยแนะนำ (Coaching) ตอบข้อซักถาม ผ่านการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

คณะผู้วิจัยสรุปความหมายได้ว่าห้องเรียนกลับด้านหมายถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อต่างๆ โดยมอบหมายให้ผู้เรียนศึกษามaterialล่วงหน้าก่อนเข้าห้องเรียนจากนั้นมาร่วมอภิปรายในห้องเรียนโดยผู้สอนเพิ่มเติมเนื้อหาให้สมบูรณ์ ส่วนกิจกรรมห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมร่วมอภิปราย ประยุกต์ใช้ความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยมีผู้สอนคอยสนับสนุนในชั้นเรียน

##### 3.1.2 บทเรียนออนไลน์

อาฉัตติ รัตนศิริกุล (2553) ได้ให้ความหมายว่าบทเรียนออนไลน์ (E-Learning) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีประสิทธิภาพเช่น เครื่องข่ายอินเทอร์เน็ต, ดาวเทียม, โทรศัพท์มือถือ, เครื่องพีดีเอ หรืออุปกรณ์ไร้สายต่างๆ โดยที่ผู้เรียนสามารถเข้าเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองได้ตามอรรถาศัย ได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านทางหน้าเว็บไซต์ในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย ไม่ว่าจะเป็นข้อความเสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและวิดีโอ อีกทั้งผู้ใช้งานสามารถทำการโต้ตอบได้เสมือนการนั่งเรียนในห้องเรียนปกตินับเป็นการลดช่องว่างทางการศึกษาอย่างแท้จริงทำให้ทุกคนสามารถเข้าเรียนรู้ได้เท่าเทียมกันตลอด 24 ชั่วโมงในการพัฒนาการศึกษา เรียนรู้และฝึกอบรมบุคลากรเนื่องจากการเรียนแบบออนไลน์มีความยืดหยุ่นสูง

สรุปบทเรียนออนไลน์หมายถึงรูปแบบการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆเช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ วิดีโอ ซีดีรอม สัญญาณดาวเทียม เป็นต้น ทั้งนี้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามอรรถาศัยทุกที่ทุกเวลาสามารถตอบโต้ได้เสมือนการนั่งเรียนในห้องเรียนปกติ

##### 3.1.3 งานวิจัย

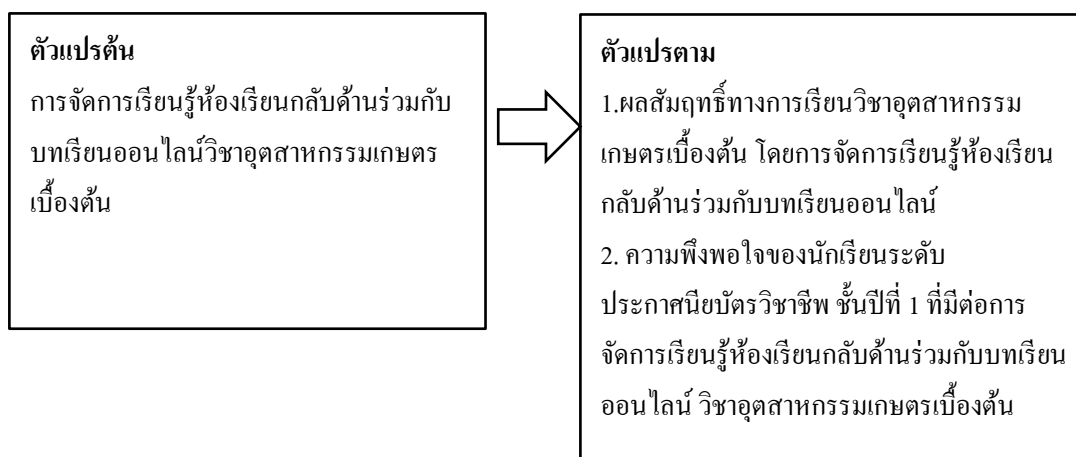
ฉวีรดา ธรรมเวช (2564) ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องพอลิเมอร์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดย 1) ได้ทำการหาประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์เรื่องพอลิเมอร์ 2) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พอลิเมอร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ และ 3) ได้ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่องพอลิเมอร์ใช้เครื่องมือในการวิจัยได้แก่แผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนออนไลน์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เรื่องพอลิเมอร์ ผล

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังพบว่าการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

สุมาลี สิกเสน (2562), วิเศษฐ์ นันทะศรี และกฤษ ลิขณะกุล (2562) ต่างได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียนออนไลน์ ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ .01 ตามลำดับ รวมถึงผู้เรียนต่างมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนและบทเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

จากงานวิจัยแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

(1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์สูงกว่าก่อนการจัดการศึกษา

(2) ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์วิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้นอยู่ในระดับมาก

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองโดยการใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest - Posttest Design โดยใช้การทดสอบก่อนและหลังเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้นของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีระนองโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์

### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีระนอง จำนวน 1 ห้อง 23 คน

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีระนอง จำนวน 1 ห้อง 23 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

#### 4.3 เครื่องมือวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีระนอง โดยการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ จำนวน 6 แผน ใช้เวลา 12 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีระนอง โดยการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ จำนวน 30 ข้อ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก

3. แบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ วิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีระนอง

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ทำหนังสือขอความร่วมมือจากสถานศึกษา ในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง  
2. เตรียมความพร้อมของกลุ่มตัวอย่าง โดยชี้แจงให้ทราบถึงความสำคัญในการทดลองครั้งนี้  
3. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตร โดยการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ ในการสอนชั่วโมงแรก แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เพื่อศึกษาความเดิมของนักเรียนแล้วทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้อมาเป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียนเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลขั้นต่อไป

4. ดำเนินการจัดการเรียนการสอนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ วิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ตามกิจกรรมที่ออกแบบในแต่ละแผน โดยให้นักเรียนศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ จนครบทุกแผน

6. ทดสอบหลังเรียน (Post-Test) เมื่อสิ้นสุดการสอนครบ 6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่สอน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีระนอง โดยการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ ซึ่งเป็นฉบับเดียวกับที่ใช้ในการทดสอบก่อนเรียน แล้วทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้นำมาเป็นคะแนนทดสอบหลังเรียน สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลขั้นต่อไป

7. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ วิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น

8. นำคะแนนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น ก่อนเรียนและหลังเรียนมาหาค่า T-Test แบบ Dependent

9. นำคะแนนผลการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ วิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีระนอง มาหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

#### 4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ อัตราส่วนความเที่ยงตรงตามเนื้อหา ความยาก-ง่าย ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่น
2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อบรรยายข้อมูลการวิจัย โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบนัยสำคัญของผลการเรียนหลังการทดลองระหว่างการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest - Posttest Design) ใช้การทดสอบค่าคะแนนเฉลี่ยเพื่อเปรียบเทียบผลจากการทำแบบทดสอบระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ ใช้การหาค่า T-Test แบบ Dependent
4. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ ใช้การหาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

#### 5. ผลการวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอน ดังนี้

**ตอนที่ 1** เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์

ตารางที่ 1 ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้นก่อนเรียนและหลังเรียน

กลุ่มทดลอง	(n)	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	T	Sig.
ก่อนการจัดการเรียนรู้	23	30	13.00	3.712	8.682	0.00
หลังการจัดการเรียนรู้	23	30	15.65	3.705		

\*\* มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีระนอง หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ค่าเฉลี่ยหลังเรียน ( $\bar{X} = 15.65$ ) สูงกว่าค่าเฉลี่ยก่อนเรียน ( $\bar{X} = 13.00$ )

**ตอนที่ 2** ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ วิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น

ตารางที่ 2 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ วิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น

กลุ่มทดลอง	n	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
กลุ่มทดลอง	23	4.57	0.49	ความพึงพอใจมากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ วิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.57$ , S.D. = 0.49)

## 6. อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น ด้วยการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีระนองสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้นของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีระนอง หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ค่าเฉลี่ยหลังเรียน ( $\bar{X} = 15.65$ ) สูงกว่าค่าเฉลี่ยก่อนเรียน ( $\bar{X} = 13.00$ ) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์สูงกว่าก่อนการจัดการศึกษาอาจเป็นเพราะว่าคณะผู้วิจัยมีการศึกษาและจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบมีการนำการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้านซึ่งเป็นการสอนที่ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาสาระจากที่บ้านผ่านระบบอินเทอร์เน็ต วิดีโอ วิดีทัศน์ หรือระบบออนไลน์ อื่นๆรวมทั้งเอกสารต่างๆที่คณะผู้วิจัยจัดหาให้ก่อนเข้าชั้นเรียนทำให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้ตามสภาพความเป็นจริงและระยะเวลาในการเรียนของแต่ละคนซึ่งทำให้เรียนรู้ได้อย่างดี ตรงกับการกล่าวของฐานิตา ลิมวงส์และยุภาภรณ์ แสงฤทธิ์ (2562) ว่าเป็นรูปแบบการสอนที่ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาสาระจากที่บ้านผ่านระบบอินเทอร์เน็ต วิดีโอ วิดีทัศน์หรือระบบออนไลน์อื่นๆที่ผู้สอนจัดหาให้ก่อนเข้าชั้นเรียนสอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของชลยา เมาะราสี (2556), ทิฆานนท์ ชุมแวงวาปี และลัดดา คิลาน้อย (2557), ฉัตรดา ธรรมเวช (2564), และสุมาลี สิกเสน (2562) ที่ต่างก็ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ต่างพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ ระดับ .01 แสดงว่าวิธีการสอนแบบย้อนกลับร่วมกับห้องเรียนกลับด้านส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่พัฒนาเพิ่มขึ้น

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ วิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ วิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.57$ , S.D. = 0.49) ซึ่งเกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ล่วงหน้าตามความเหมาะสมด้านเวลาและสถานการณ์ของแต่ละคนทำให้ไม่เครียดและมีความพึงพอใจซึ่งเป็นความรู้สึกนึกคิดพึงพอใจหรือทัศนคติที่ดีเมื่อความต้องการของผู้เรียนได้รับการตอบสนองตรงกับคำกล่าวของปริญญา จเรรัชต์ และคณะ (2546) กล่าวไว้ว่าความพึงพอใจ ทำให้ความรู้สึกหรือทัศนคติในทางที่ดีของบุคคลที่มีต่อสิ่งที่ปฏิบัติร่วมปฏิบัติหรือได้รับมอบหมาย



ให้ปฏิบัติโดยผลตอบแทนที่ได้รับรวมทั้งสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเป็นปัจจัยให้เกิดความพึงพอใจหรือไม่ พึงพอใจ สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของสุมาลี สิกเสน (2562), วิเศษฐ์ นันทะศรี และกฤษ สิ้นธนะกุล (2562) ที่ต่างพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ อยู่ในระดับมากที่สุด

ดังนั้นสรุปได้ว่าการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้นด้วยการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน เตรียมความพร้อมผู้เรียนให้เรียนรู้ด้วยตนเอง เท่าทันกับการใช้ชีวิตในโลกยุคปัจจุบันและอนาคต เพิ่มพูนทักษะในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ นำไปใช้ และสามารถปฏิบัติจนสามารถสร้างชิ้นงานได้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องการให้ผู้เรียน ได้ลงมือปฏิบัติได้จริง เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและสามารถประกอบอาชีพงานเกษตรในอนาคตต่อไป

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) การพัฒนากิจกรรมการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น ด้วยการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ ควรพิจารณาบริบทของนักเรียนรวมถึงการส่งเสริมด้านเทคโนโลยีจากทุกภาคส่วนในสถานศึกษา เนื่องจากกิจกรรมที่พัฒนานั้นมีการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ ถ้าขาดความพร้อมในด้านเทคโนโลยีจะส่งให้การจัดการกิจกรรมการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้นได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ

(2) การพัฒนากิจกรรมการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น ด้วยการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และความสนใจใฝ่รู้จำเป็นต้องมีการกำหนดจุดประสงค์ของการจัดการกิจกรรมการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น กำหนดบทบาทของครูและบทบาทของนักเรียน การดำเนินการจัดการกิจกรรม และการวัดและประเมินผลการจัดการกิจกรรมการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้นเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้นตามเกณฑ์ที่กำหนด

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรมีการนำกิจกรรมการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น ด้วยการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ มาใช้พัฒนาทักษะหรือสมรรถนะในด้านอื่นๆ ซึ่งจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างทำกิจกรรมนักเรียนได้แสดงสมรรถนะด้านนั้นๆ ขึ้นมาด้วย เช่น ภาวะความเป็นผู้นำ การทำงานเป็นทีม การใช้เทคโนโลยี เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาผู้เรียนและการจัดการกิจกรรมการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้นในตัวแปรตามอื่นๆ

(2) ควรมีการนำกิจกรรมการเรียนวิชาอุตสาหกรรมเกษตรเบื้องต้น ด้วยการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ใช้ในรายวิชาอื่นๆ ในสาขาเกษตรศาสตร์ เช่น วิชาการจัดการผลผลิตเพื่อการแปรรูป วิชาพืชกรรมเบื้องต้น วิชาผลิตภัณฑ์พืช เป็นต้น

## 8. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ 2560-2579*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2566, จาก: <https://backoffice.onec.go.th/uploaded/Outstand/2017-EdPlan60-79.pdf>.
- จूरี่รัตน์ ถมทอง. (2557). *ห้องเรียนกลับด้าน (The Flipped Classroom)*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2566, จาก: [https://prezi.com/ss0en8qt\\_bsy/the-flipped-classroom/](https://prezi.com/ss0en8qt_bsy/the-flipped-classroom/).
- เจริญ ภูวจิตร. (2560). *การจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2566, จาก: <http://www.nidtep.go.th/2017/publish/doc/20210827.pdf>.
- ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน. (2560). ห้องเรียนกลับด้าน : ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสาร มจร. สังคมศาสตร์ปริทรรศน์*, 6(2), 171-182.
- ชลดยา เมะราตี. (2556). *ผลการเรียนที่ใช้วิธีการสอนแบบย้อนกลับร่วมกับห้องเรียนกลับด้านบนเครือข่ายสังคมในรายวิชาการวิเคราะห์และแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย คณะศึกษาศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ฐานิตา ลีม่วงส์ และยุพาภรณ์ แสงฤทธิ์. (2562). “ห้องเรียนกลับด้าน: การเรียนรู้แนวใหม่สำหรับศตวรรษที่ 21” (21st Century Skills). *Mahidol R2R e-Journal*, 6, 9-17.
- ณัฐรดา ธรรมเวช. (2564). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพอลิเมอร์. *วารสารราชภัฏเพชรบูรณ์*, 23(2), 61-74.
- ทิตานนท์ ชุมแวงวาปี และลัดดา ศิลาน้อย. (2557). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการแก้ปัญหาด้วยวิธีการการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับด้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ส 21103. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 38(4), 7-14.
- ปริญญา เจริญดี และคณะ. (2546). *ความพึงพอใจของเกษตรกรผู้ผลิตและผู้ใช้เสียบึงสัตว์จังหวัดสุพรรณบุรี กิจกรรมนาหญ้าและพัฒนาอาชีพผลิตเสียบึงสัตว์เพื่อการจำหน่าย*. กรุงเทพฯ: กองอาหารสัตว์ กรมปศุสัตว์.
- พรชัย อินทร์ฉาย. (2565). “สมรรถนะสำคัญของครูในยุค VUCA”. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2566, จาก: <https://www.ipst.ac.th/news/32885/20220914-vuca-smt.html>.
- มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี. (2563). *คู่มือการจัดการเรียนการสอนออนไลน์*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2566, จาก: [https://www.ubu.ac.th/web/files\\_up/00114f2020033113083125.pdf](https://www.ubu.ac.th/web/files_up/00114f2020033113083125.pdf).
- วิจารณ์ พานิช. (2556). *ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง*. กรุงเทพฯ: เอสอาร์พรีนติ้งแมสโปรดักส์จำกัด.
- วิเชษฐ์ นันทะศรี และกฤษ สินชนะกุล. (2562). การพัฒนารูปแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์แบบผสมผสานตามฐานสมรรถนะด้วยกระบวนการเรียน MIAP สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีสาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 18(3), 71-79.
- สุมาลี ลิกเสน. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหวร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักศึกษาาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 17(2), 239-252.
- อานัติ รัตนศิริกุล. (2553). *สร้างระบบ e-learning ด้วย model ฉบับสมบูรณ์*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

## การพัฒนาระบบการรายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์ สำหรับผู้บริหาร ด้วยโปรแกรม Looker Studio

### The Development System of Teaching Evaluation Report for Administrators by Using Looker Studio Program

สิรินธร สินจินดาวงศ์<sup>1</sup>

ภาณุเดช ประทุมมา<sup>2</sup>

กรกฏ ผกาแก้ว<sup>3</sup>

ศูนย์สนับสนุนและพัฒนาระบบการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Sirinthorn.si@spu.ac.th, Panudach.ph@spu.ac.th, Korakot.pa@spu.ac.th

#### บทคัดย่อ

การพัฒนาระบบประเมินประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์ สำหรับผู้บริหาร เป็นการสร้างเครื่องมือรูปแบบการรายงานผล ด้วยโปรแกรม Looker studio มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและออกแบบระบบรายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์ ที่สามารถพัฒนารูปแบบการรายงานแสดงผลบน Dashboard แบบ Real time มีกระบวนการพัฒนาและออกแบบ เป็น 3 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 การศึกษาความรู้เกี่ยวกับฐานข้อมูลและโปรแกรม Looker studio ช่วงที่ 2 การสร้างและออกแบบรูปแบบการรายงานผลการประเมินฯ ด้วย Looker studio ช่วงที่ 3 การนำรายงานไปใช้ จากการออกแบบและพัฒนาที่มีรูปแบบการรายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์ ที่แบ่งออกเป็น 4 ส่วน คือ 1) การรายงานผลคำร้องเรียนนักศึกษาที่เข้าทำการประเมินการสอนของอาจารย์ 2) การรายงานผลค่าเฉลี่ยของประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์ 3) การรายงานผลผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน 4) การรายงานผลจุดเด่นและข้อเสนอแนะของนักศึกษา ผลการปรับปรุงทำให้การปฏิบัติงานประจำมีความรวดเร็วในการส่งข้อมูล ลดขั้นตอนการทำงาน ลดการจัดเก็บไฟล์เอกสารและลดปัญหาความผิดพลาดในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้บริหารสามารถสืบค้นหรือเลือกดูข้อมูลได้หลากหลายวิธี และสามารถดูได้ตลอดเวลา ผ่าน Link สามารถ Download ข้อมูลในกราฟ หรือตาราง หรือรายงานทั้งหมดเป็น PDF ได้อย่างง่ายดาย

คำสำคัญ: การพัฒนาระบบ, การสร้างรายงาน, การประเมินการสอน

#### ABSTRACT

The development of an effective teaching evaluation system for administrators was creating a report tool with “Looker Studio” program. The objective was to create and design a teaching evaluation system for teachers. This report was shown on dashboard in real time. The processes to develop and design are in 3 phases: The first phase is a study knowledge about data-based and Looker Studio program, Second phase is the creation and design of the results of evaluation report with Looker Studio. For the final phase, reports were designed and developed to apply in a result of teaching evaluation report. There were divided into 4 parts as following:

1) a reporting percentage of students which evaluate in teaching of teachers, 2) a reporting mean of an effective teaching and learning evaluation, 3) a reporting of learning outcome of students, and 4) a reporting in strength and suggestion from students. The results from improvement to perform routine data tasks quickly, reduce work steps, reduce storage, and reduce errors in data analysis. Administrators could be inquiring or select many views of reports all the time with the link that can download the data in graphs, tables, or reports in PDF files easily.

**Keywords:** System Development, Report Creation, Teaching Evaluation

## 1. บทนำ

การรายงานผลการประเมินประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม มีความสำคัญและมีความจำเป็นสำหรับผู้บริหารมหาวิทยาลัย หรือผู้บริหารหน่วยงาน ที่ต้องอาศัยข้อมูลจากรายงานผลการประเมินฯ ที่เก็บข้อมูลจากผู้เรียน ด้วยแบบประเมินการเรียนการสอน เพื่อการพิจารณาข้อมูล ติดตาม ตรวจสอบ ผลการดำเนินงานด้านการเรียนการสอน ในแต่ละภาคการศึกษา แล้วนำข้อมูลไปใช้ในการกำหนดนโยบาย หรือประกอบการตัดสินใจ ในการพัฒนาการเรียนการสอนของอาจารย์ ในภาคการศึกษาต่อไปให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งเดิมการรายงานผลการประเมินฯ ผู้ปฏิบัติงานต้องดึงข้อมูลจากระบบการประเมินฯ ที่ละหน่วยงาน แล้ววิเคราะห์ทางสถิติ จัดทำเป็นรูปแบบไฟล์ word หรือ PDF ทั้งหมด 16 ไฟล์ สำหรับผู้บริหาร 16 หน่วยงาน และ 1 ไฟล์ สรุปผลการประเมินภาพรวม สำหรับผู้บริหารมหาวิทยาลัย ทำให้การปฏิบัติงานมีความล่าช้า ต้องมีการจัดเก็บไฟล์จำนวนมาก

การพัฒนากระบวนการรายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์ ให้เป็นแบบออนไลน์ จะช่วยให้ผู้บริหารเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย สะดวก และเลือกดูข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน หรือย้อนหลังได้ ซึ่งจากการศึกษา Google Data Studio (GDS) ปัจจุบันเรียกว่า Looker studio นั้น เป็นเครื่องมือฟรี ไม่มีค่าใช้จ่าย มีคุณสมบัติที่สามารถแสดงผลข้อมูลรายงานในรูปแบบรูปภาพ (Data Visualization) ทั้งแบบ Real-Time และแบบ Personalization อีกทั้งยังสามารถเลือกช่องทางในการนำเสนอได้หลากหลาย ที่พัฒนามาจาก Google Analytics โดยผู้ใช้งานสามารถตั้งค่าแสดงผลข้อมูลที่จำเป็นต่อการใช้งานบน Dashboard ได้ตามต้องการ และเลือกรูปแบบในการประมวลผลรายงานได้เอง ไม่ว่าจะเป็น ธีมสีของ Dashboard รูปแบบการนำเสนอ เช่น กราฟแท่ง Pie Chart 2 มิติ หรือ 3 มิติ และอื่น ๆ การตั้งค่า Customized เพื่อเลือกแสดงผลลัพธ์แบบเฉพาะเจาะจงได้ สามารถเชื่อมต่อกับ Data Source มากกว่า 200 แหล่ง มี Live Data Source ที่ไม่ได้จำกัดการดูข้อมูลย้อนหลัง หากเราต้องการจะกลับไปย้อนดูข้อมูลในอดีต (STEPS Academy, 2022) ซึ่งจะมีความเหมาะสมกับแหล่งฐานข้อมูลดิบ ของระบบการประเมินการสอนของอาจารย์ที่หน่วยงานเทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) เป็นฐานข้อมูล BIGDATA อยู่ในระบบ IP โสสต์ ชื่อ reportsms.spu.ac.th ของมหาวิทยาลัย ที่สามารถเชื่อมกับ Looker studio ประเภทข้อมูล Google Connectors เชื่อมข้อมูลผ่าน Microsoft SQL Server เพื่อนำข้อมูลไปใช้งานในออกแบบรายงานผลการประเมินการสอน สำหรับผู้บริหาร บน Dashboard ได้

จากการศึกษารูปแบบรายงานต่างๆ มีการพัฒนากระดาษทำการอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Working Paper :EWP) เรื่องการตรวจสอบครุภัณฑ์ในโรงพยาบาล เพื่อลดระยะเวลาในกระบวนการตรวจสอบและรายงานผลการตรวจสอบ ออกแบบโดยใช้ Google Data Studio ที่เชื่อมโยงข้อมูลด้วย Google sheets พบว่า คุณภาพการปฏิบัติงาน มีประสิทธิภาพ ลดขั้นตอนการทำงาน ลดระยะเวลาการทำงาน และลดการใช้กระดาษ มีเสถียรภาพ

ใช้ในการอ้างอิงได้สะดวก รวดเร็ว ทันเหตุการณ์ (ศรุต สุขสมโสตร์, 2565) สอดคล้องกับ ผลงานวิจัย ของ ศศิธร ดิณะมาศ (2565) เรื่องการวิเคราะห์ข้อมูลด้วย Google Data Studio สำหรับบริการสนับสนุนวิจัย ด้วยการออกแบบ และนำข้อมูลเข้าสู่โปรแกรมทำให้ได้แนวทางการประยุกต์ใช้สำหรับการทำรายงานวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอ ข้อมูลสำหรับให้บริการแก่นักวิจัย และสามารถนำผลที่ได้มาประกอบการวิเคราะห์และออกแบบบริการที่ เหมาะสมสำหรับการให้บริการสนับสนุนวิจัย และ Apriani, Aan, and Saputra (2022) ทำการศึกษา Data Visualization Using Google Data Studio โดยใช้ข้อมูลสารสนเทศกับบริษัท โดยเฉพาะข้อมูลการขายที่ต้องเสนอ ความสำเร็จแก่ผู้บริหาร โดย Google Data Studio ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ง่ายต่อการนำเสนอให้เห็นข้อมูล และเข้าใจ ง่าย ข้อมูลดังกล่าวนำเสนอโดยใช้ cloud-based ที่สามารถใช้ได้ทุกที่ ฟรี และทุกคนสามารถเข้าถึง ได้ง่าย นอกจากนี้ ชาคริต จงใจ (2566) ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาระบบข้อมูลสารสนเทศการสอนออนไลน์ของอาจารย์ วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมศรีสงคราม มหาวิทยาลัยนครพนม โดยใช้ Google Application เป็นเครื่องมือใน การพัฒนา การบันทึกข้อมูล โดยใช้ google form เมื่อบันทึกแล้ว จะเก็บไว้ใน google sheet และแสดงผลด้วย google data studio เครื่องมือเป็นแบบสอบถามความพึงพอใจต่อระบบสารสนเทศที่พัฒนาขึ้น เก็บข้อมูลจาก ผู้สอนและผู้บริหาร จำนวน 42 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า ระบบ สารสนเทศที่พัฒนาขึ้น ได้รับการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานในระดับดีมาก และเป็นประโยชน์แก่ ผู้บริหารให้การกำกับติดตามผลการสอนออนไลน์ของอาจารย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้วยคุณลักษณะและคุณสมบัติของโปรแกรม Looker studio ผู้พัฒนาจึงคิดว่าจะสามารถออกแบบ รายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์มาทดแทนรูปแบบการรายงานเก่าได้ เพราะตามแนวคิดที่ว่า “การเป็น ผู้พัฒนาระบบไม่จำเป็นต้องมีความรู้คอมพิวเตอร์ลึกถึงการสร้างโค้ด แต่แค่ทำความเข้าใจเครื่องมือและ เทคนิคลักษณะเฉพาะของเทคโนโลยี ก็สามารถพัฒนาและสร้างผลลัพธ์แบบมีอาชีพได้” (Kemp & White, 2021) ดังนั้น จึงได้ริเริ่มการพัฒนาความรู้ของตนเอง และออกแบบพัฒนาระบบรายงานผลการประเมินการสอนของ อาจารย์ สำหรับผู้บริหาร มหาวิทยาลัยศรีปทุม

## 2. วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาระบบการรายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์ สำหรับผู้บริหาร ในรูปแบบ ออนไลน์ ด้วยโปรแกรม Looker studio

## 3. กระบวนการในการพัฒนาระบบการประเมินการสอนของอาจารย์ด้วย โปรแกรม Looker studio

ในการพัฒนาระบบการรายงานผลการประเมินประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์ ในรูปแบบออนไลน์ ด้วยโปรแกรม Looker studio โดยมีแนวทางการศึกษาพัฒนาการออกแบบรายงานผลการประเมินฯ เป็น 3 ช่วง ดังต่อไปนี้

**ช่วงที่ 1** การศึกษาความรู้เกี่ยวกับฐานข้อมูลและโปรแกรม Looker studio มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอน 1 การศึกษาฐานข้อมูล เดิมศูนย์สนับสนุนและพัฒนาการเรียนการสอนได้ดำเนินการประสาน กับหน่วยงาน ICT (ภายในมหาวิทยาลัย) ที่เป็นผู้ควบคุมดูแลระบบฐานข้อมูล เกี่ยวกับผลการประเมิน ประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์ ของนักศึกษา ทั้งมหาวิทยาลัย ด้วยการสอบถามข้อมูลกับเจ้าหน้าที่ที่ดูแล ระบบประมวลผลข้อมูล ศึกษาลักษณะไฟล์ข้อมูลและการถ่ายโอนข้อมูล รวมถึงวิธีการนำข้อมูลเข้าสู่โปรแกรม Looker studio เพื่อนำข้อมูลไปจัดทำรายงานผลการประเมินการสอน ในรูปแบบออนไลน์

ขั้นตอน 2 การวิเคราะห์และออกแบบ ในขั้นตอนนี้ ต้องทำความเข้าใจกับข้อมูล วิเคราะห์แยกแยะในแต่ละหัวข้อของข้อมูล และศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับ โปรแกรม Looker studio เพื่อพัฒนาออกแบบรูปแบบการรายงานผลการประเมินการสอน มีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

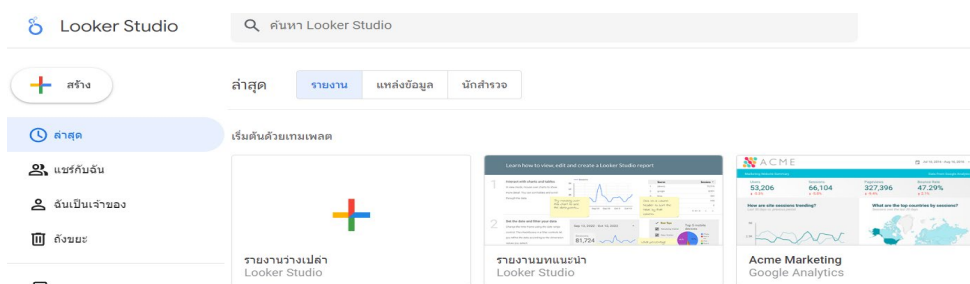
2.1 ศึกษารูปแบบข้อมูลการรายงานผลการประเมินเก่า มีการรายงานข้อมูลในประเด็นใดบ้าง ถ้าจะมีรูปแบบรายงานใหม่ ต้องวิเคราะห์ถึงความต้องการข้อมูลของผู้บริหารหน่วยงาน และผู้บริหารสูงสุดขององค์กร ที่ต้องนำข้อมูลไปใช้งาน ด้านการบริหารพัฒนาการเรียนการสอน ในแต่ละภาคหรือปีการศึกษา

2.2 ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ใหม่ ในขั้นตอนนี้เป็นการพัฒนาตนเองด้วยการศึกษาความรู้ ซึ่งมีการศึกษาจากบทความวิจัย หนังสือออนไลน์ แหล่งเรียนรู้อื่นๆเช่น Thailand Massive Open Online Course Platform (Thai MOOC), YouTube เข้าอบรมความรู้ กับศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT CENTER) เป็นหน่วยงานภายใน เป็นต้น ที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรม Looker studio ศึกษาเกี่ยวกับ คุณสมบัติของโปรแกรม วิธีการใช้เครื่องมือที่สำคัญต่างๆของ โปรแกรมสำหรับการออกแบบ วิธีการเชื่อมต่อข้อมูลเข้าสู่โปรแกรม การสร้างการออกแบบปรับตกแต่ง การแก้ปัญหา การแชร์และการทำงานร่วมกัน เป็นต้น

2.3 ลงมือทดลองออกแบบโดยใช้ข้อมูลการประเมินการสอนจริงแค่ 30 % เพื่อเป็นการฝึกการใช้เครื่องมือต่างๆของโปรแกรม ในการสร้างการออกแบบรูปแบบรายงานผลการประเมินการสอนใน Looker studio ให้สอดคล้องและตรงกับความต้องการข้อมูลของผู้บริหาร ก่อนส่งต่อเพื่อนร่วมงาน หัวหน้าหน่วยงานให้ความเห็น และนำเสนอต่อผู้บริหารพิจารณาให้ข้อเสนอแนะ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

**ช่วงที่ 2** การสร้างและออกแบบรูปแบบการรายงานผลการประเมินประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์ สำหรับผู้บริหาร ได้พัฒนาออกแบบการรายงานผลการประเมินประสิทธิภาพการสอน ในรูปแบบออนไลน์ด้วยโปรแกรม Looker studio โดยมีแนวทางการศึกษาออกแบบตามขั้นตอนและเทคนิคต่างๆของ Kemp & White (2021) เกี่ยวกับ Google Data Studio for Beginners Start Making Your Data Actionable (Kemp & White, 2021) โดยนำความรู้ที่ศึกษามาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาออกแบบรายงานผลการประเมินฯ มีขั้นตอนการพัฒนาดังนี้

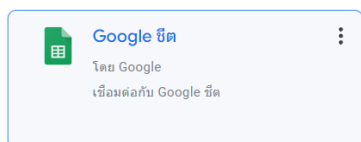
2.1 สร้าง Reports โดยเลือก รายงานเปล่า (Blank Report) หรือเลือกรูปแบบ Dashboard ตามที่ Template ที่โปรแกรมให้มา ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับข้อมูลหรือความต้องการในการวิเคราะห์และแสดงผลข้อมูล ซึ่งการรายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์เลือกใช้ “รายงานเปล่า” ดังภาพที่ 1



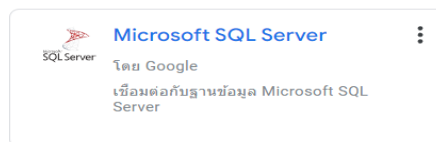
ภาพที่ 1 หน้าแรกโปรแกรม Looker studio

2.2 การเชื่อมต่อข้อมูลหรือการนำเข้าข้อมูล (Data Sources) สู่อุปกรณ์ Looker studio ซึ่งสามารถดึงข้อมูลได้หลากหลาย Data Sources จะแบ่งเป็น 3 ประเภทหลัก ๆ คือ 1) Google Connectors เช่น Microsoft SQL Server, MySQL, AppSheet, BigQuery, Google Sheets, Google Analytics, Google Ads, 2) Partner Connectors กว่า 800 connectors เช่น Facebook Ads, Tiktok Ads และ Hubspot 3) Open Source Connectors เช่น Github และ

Stackoverflow เป็นต้น ในขั้นตอนนี้เป็นการเพิ่มข้อมูลเข้าสู่โปรแกรม Looker studio ซึ่งแหล่งข้อมูลผลการประเมินการสอนเป็นข้อมูลประเภท Google connectors มีข้อมูล 2 ชนิด คือ Microsoft SQL Server เป็นข้อมูลดิบมีขนาดใหญ่ที่อยู่ระบบฐานข้อมูล ของหน่วยงาน ICT และข้อมูลขนาดเล็กที่สร้างขึ้น ใน Google Sheets เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ ที่ต้องอาศัยบุคคลเป็นผู้วิเคราะห์ข้อมูลแล้วค่อยป้อนข้อมูลลงใน Sheets ในแต่ละภาคการศึกษา ดังภาพที่ 2 และ 3

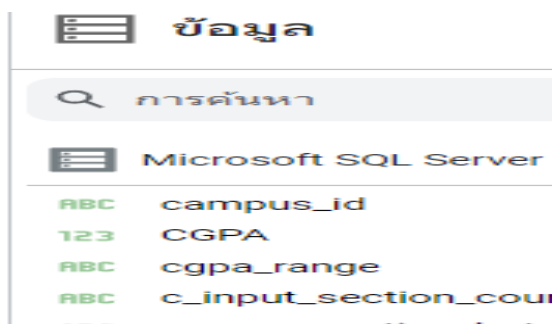


ภาพที่ 2 โปรแกรม Google Sheets



ภาพที่ 3 โปรแกรม Microsoft SQL Server

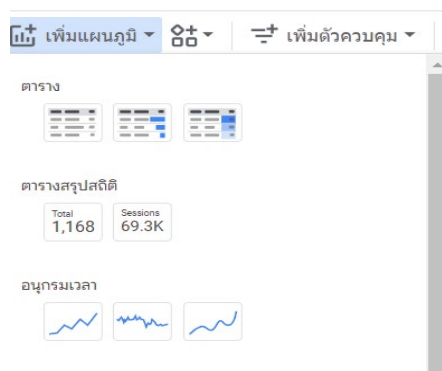
2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล ในขั้นตอนนี้ผู้ออกแบบต้องมีความเข้าใจหัวข้อหลักๆ หรือ Column Table ของข้อมูลที่เพิ่มเข้ามาว่าแต่ละรายการเป็นข้อมูลในลักษณะใด (ปรากฏด้านซ้ายมือของโปรแกรม) เพื่อนำข้อมูลมาแสดงผลเป็นรายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์ให้ถูกต้องตามที่ต้องการ ซึ่งในกลุ่มข้อมูลรายงานผลการประเมินการสอนสามารถแบ่งแยกเป็นกลุ่มได้ดังนี้ 1) ค่าร้อยละนักศึกษาที่เข้าทำการประเมินการสอนของอาจารย์ 2) ค่าเฉลี่ยหรือผลลัพธ์ประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ 3. ผลลัพธ์การเรียน ของผู้เรียน 4. จุดเด่นและข้อเสนอแนะของนักศึกษา ดังภาพที่ 4



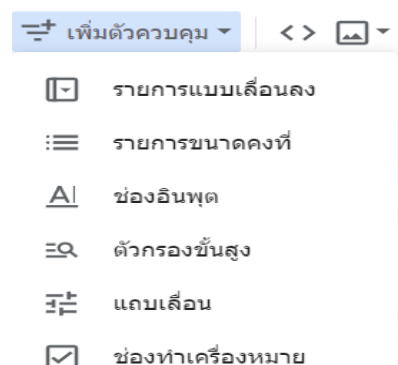
ภาพที่ 4 รายการข้อมูลหัวข้อหรือ Column Table สำหรับนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.4 สร้างและออกแบบรายงาน เลือกเครื่องมือจากเมนู “เพิ่มตัวควบคุม” ในส่วนหน้าแรกเป็นข้อมูลที่สามารถเลือกควบคุมการแสดงผลได้ เช่น ปีการศึกษา ภาค หน่วยงาน ชื่อบุคคล เป็นต้น ส่วนข้อมูลที่ต้องการให้แสดงผลเป็นกราฟรูปแบบต่างๆที่แบ่งกลุ่มไว้ จะเลือกใช้เครื่องมือในเมนู “เพิ่มแผนภูมิ” ตามความเหมาะสมกับข้อมูล ซึ่งรายงานนี้ประกอบด้วย 1) ค่าร้อยละนักศึกษาที่เข้าทำการประเมินการสอนของอาจารย์ 2) ค่าเฉลี่ยหรือผลลัพธ์ประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ 3) ผลลัพธ์การเรียนของผู้เรียน 4) จุดเด่นและข้อเสนอแนะของนักศึกษา การออกแบบสามารถเลือกปรับแต่ง Theme และ Layout พร้อมกับจัดปรับแต่งข้อมูลทางสถิติและความสวยงามของแบบรายงาน ปรับแต่งสถิติข้อมูล สี พื้นหลัง ขนาดตัวอักษร และวางรูปแบบตามความเหมาะสม รวมถึงการใช้โปรแกรม Photoshop เสริมในการออกแบบภาพแบนเนอร์ต่างๆ หรือหัวข้อของรายงาน เพื่อความสวยงาม เมื่อสร้างรายงานสำเร็จ ข้อมูลจะแสดงเป็นแบบ Real time หากมีการปรับปรุงหรือแก้ไขข้อมูลในฐานข้อมูลระบบอับเขตข้อมูลอัตโนมัติ ตามที่ตั้งค่าไว้ ในส่วนนี้จะเป็นการใช้เทคนิค

ความสามารถส่วนตัวของผู้ออกแบบที่ต้องใช้ความรู้และประสบการณ์จากการเรียนรู้เพิ่มเติมในแหล่งเรียนรู้ต่างๆ หรือสอบถามผู้ที่มีประสบการณ์และเชี่ยวชาญ หรือให้เพื่อนร่วมหน่วยงานช่วยแนะนำ ดังตัวอย่างภาพที่ 5-6



ภาพที่ 5 เมนู เพิ่มแผนภูมิ

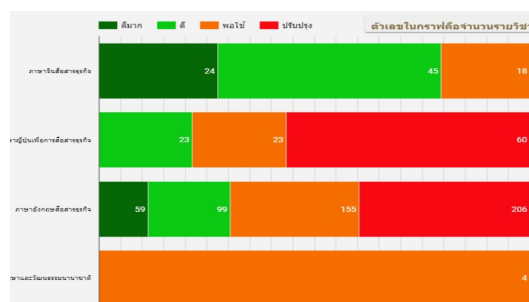


ภาพที่ 6 เมนู ตัวควบคุม

2.5 ตรวจสอบและปรับแก้ไขข้อมูล ในขั้นตอนนี้สำคัญ ผู้ออกแบบต้องมีการตรวจสอบข้อมูลการรายงานผล ที่แสดงในรูปแบบของแผนภูมิ เช่น กราฟ ตาราง หรือค่าสถิติต่างๆเป็นต้น หรือ ตัวควบคุม ต้องมีข้อมูลตรงตามหัวข้อที่ให้เลือกได้ถูกต้อง และข้อมูลใน Reports ตรงกับความต้องการของผู้บริหาร โดยนำเสนอผู้บริหาร หรือหัวหน้าหน่วยงาน ที่เกี่ยวข้องพิจารณา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ ข้อมูลดังตัวอย่างภาพ 7-8



ภาพที่ 7 ตัวอย่างเครื่องมือ เมนู ตัวควบคุม



ภาพที่ 8 ตัวอย่างเครื่องมือ เมนู แผนภูมิกราฟแท่ง

**ช่วงที่ 3** การนำ Reports ไปใช้งาน เมื่อสร้างหรือออกแบบระบบสำเร็จเป็นรูปแบบรายงานผลการประเมินที่สมบูรณ์ ต้องสร้างคู่มือใช้งาน เพื่อให้คนที่ทำงานร่วมกัน หรือคนใช้งานสามารถเข้าใจและใช้งานระบบได้ถูกต้อง ซึ่งการส่งข้อมูลจะเป็นรูปแบบ Copy link และผู้ใช้งานสามารถเข้าดูผ่านมือถือได้ทุกระบบ คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต บนออนไลน์ ได้ทุกชนิดที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต และสามารถดาวน์โหลดข้อมูลรายงาน เป็น PDF หรือเลือกดาวน์โหลดข้อมูลในแผนภูมิ หรือตารางได้อย่างง่ายดาย และสามารถ share email โดยเลือกกระบอกกลุ่มบุคคลหรือคนที่เข้าถึงข้อมูล ที่สามารถจะดูรายงานหรือใช้งานระบบรายงานผลการประเมิน การสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

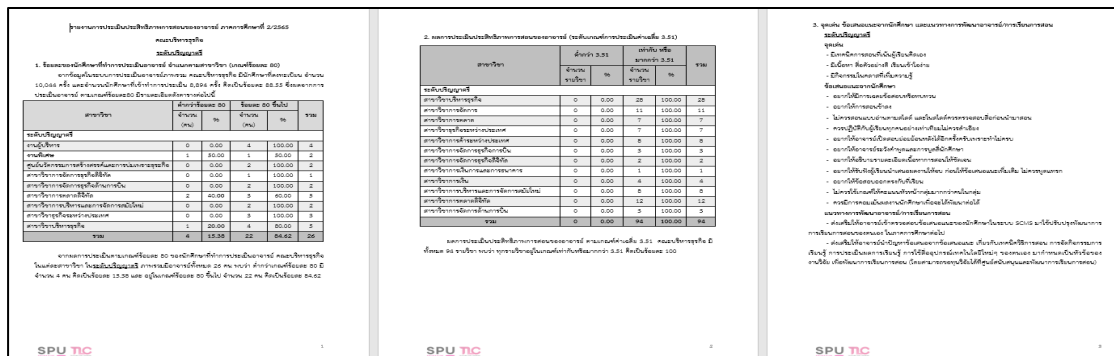
#### 4. สรุปผลลัพธ์การพัฒนากระบวนการรายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์ สำหรับผู้บริหาร

การพัฒนาออกแบบระบบการรายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์ สำหรับผู้บริหาร แบบออนไลน์ ด้วยโปรแกรม Looker studio มีข้อมูลที่สำคัญในการรายงานผลการประเมินการสอน คือ 1) คำร้อยละ



นักศึกษาที่เข้าทำการประเมินการสอนของอาจารย์ 2) ค่าเฉลี่ยหรือผลลัพธ์ประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ 3) ผลลัพธ์การเรียนของผู้เรียน 4) จุดเด่นและข้อเสนอแนะของนักศึกษา สามารถเปรียบเทียบสรุปได้เป็นภาพ ดังนี้

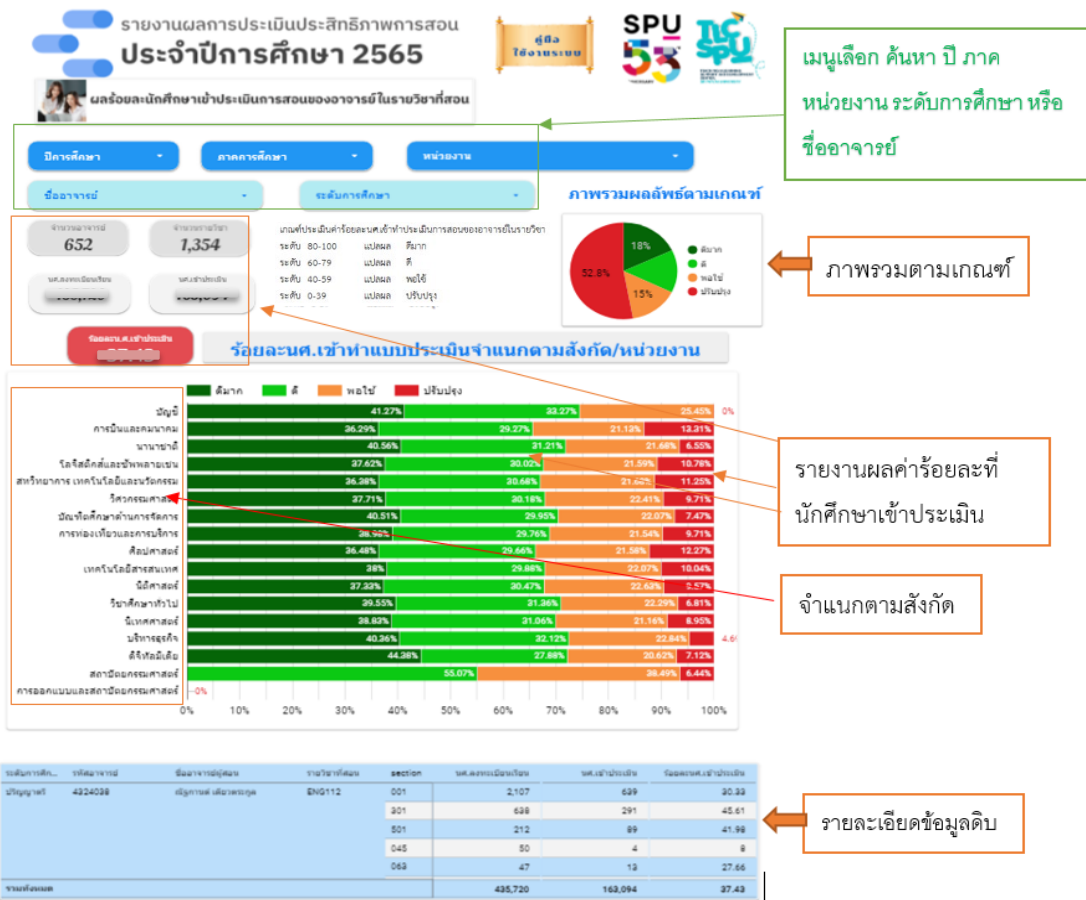
1. การรายงานผลการประเมินแบบเก่า ต้องดึงข้อมูลในระบบการประเมินมาวิเคราะห์ หากำร้อยละค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ทีละหน่วยงาน รวม 16 หน่วยงาน แล้วจัดทำเป็นไฟล์ Word แปลงเป็น PDF สรุปข้อมูล 16 ไฟล์ ก่อนนำส่งพิจารณา และนำส่งต่อผู้บริหารผ่านระบบ E-document ด้วยกระบวนการดำเนินการดังกล่าว ส่งผลให้การปฏิบัติงานเกิดความล่าช้า ใช้เวลาในการวิเคราะห์ สรุปผล และอาจเกิดความผิดพลาดในการปฏิบัติงาน ทางด้านสถิติได้ รายงานเก่าดังภาพที่ 9



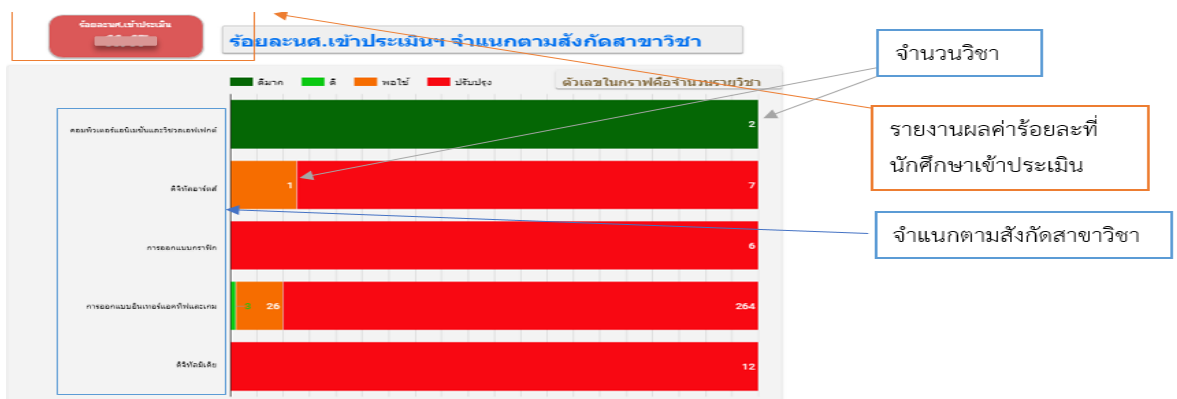
ภาพที่ 9 ไฟล์การรายงานผลการประเมินแบบเก่า

2. การรายงานผลการประเมินแบบใหม่ ด้วยการเชื่อมต่อฐานข้อมูลระบบประเมินเข้ากับโปรแกรม Looker studio สร้างและออกแบบระบบรายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์ ที่สามารถดูข้อมูลได้ทุกที่ ทุกเวลา เป็นแบบ Real time เพียงแค่คลิก link โดยหน้ารายงานจะสามารถเลือกดูข้อมูลได้ตามต้องการ ปี การศึกษา ภาค หน่วยงาน หรือบุคคล และยังสามารถดาวน์โหลดข้อมูลเป็นรายงาน ในรูปแบบไฟล์ PDF หรือ ดึงข้อมูลเฉพาะกราฟ หรือตาราง ได้อย่างเป็นอิสระ มีข้อมูลที่สามารถเลือกดูได้หลากหลาย เพื่อการนำไปใช้ ประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนการสอน สำหรับผู้บริหาร มีระบบที่เป็นรูปแบบการรายงานผล แบ่งออกเป็น 4 ส่วนได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 หน้าระบบรายงานค่าร้อยละนักศึกษาเข้าประเมินการสอน



ภาพที่ 10 หน้ารายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์สำหรับผู้บริหารมหาวิทยาลัย

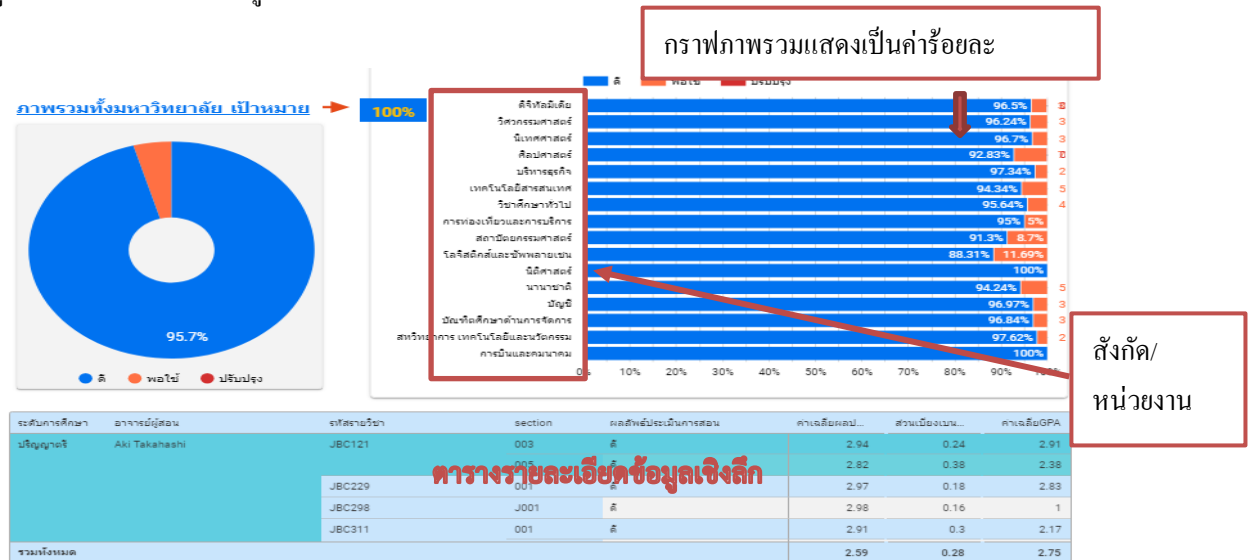


ภาพที่ 11 กราฟแท่ง หน้ารายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์สำหรับผู้บริหารหน่วยงาน

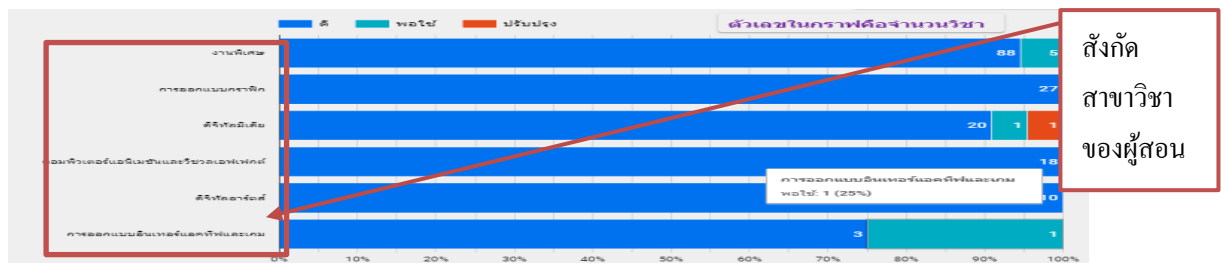
สรุป จากภาพที่ 10-11 รูปแบบการรายงานผลร้อยละนักศึกษาเข้าประเมินการสอนของอาจารย์ สำหรับผู้บริหารมหาวิทยาลัย สามารถเลือกดูหรือค้นหาข้อมูลได้ว่า ต้องการดูข้อมูล ปีการศึกษา ภาคการศึกษา หน่วยงาน หรือระดับการศึกษาใด เมื่อเลือกข้อมูลแล้วจะปรากฏข้อมูล จำนวนอาจารย์ รายวิชาทั้งหมด จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียน และจำนวนที่เข้าทำแบบประเมิน (เป็นตัวเลขและเปอร์เซ็นต์) ซึ่งในแผนภูมิก็จะแสดงเป็นภาพรวมผลลัพธ์ ขององค์กร (ดังกราฟวงกลม) จะปรากฏเป็นระดับการแปลผล ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง ตามที่ ตั้งค่าไว้

และกราฟแท่ง แสดงเป็นชื่อหน่วยงาน ทั้งหมด 16 หน่วยงาน เช่นเดียวกับระบบรูปแบบการรายงานผลการประเมินการสอนฯ สำหรับผู้บริหารหน่วยงาน ในส่วนกราฟแท่งจะปรากฏเป็นสังกัดสาขาวิชาต่างๆ ที่หน่วยงานนั้นๆ ดูแล และสถิติแสดงเป็นจำนวนรายวิชา เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับนำไปประกอบการตัดสินใจพัฒนาปรับปรุงหลักสูตรหรือการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ในหน่วยงานนั้นๆ

ส่วนที่ 2 หน้ารายงานผลค่าเฉลี่ยการประเมินประสิทธิภาพการเรียนการสอนของอาจารย์ สำหรับผู้บริหารมหาวิทยาลัย และผู้บริหารหน่วยงาน ดังภาพที่ 11-12



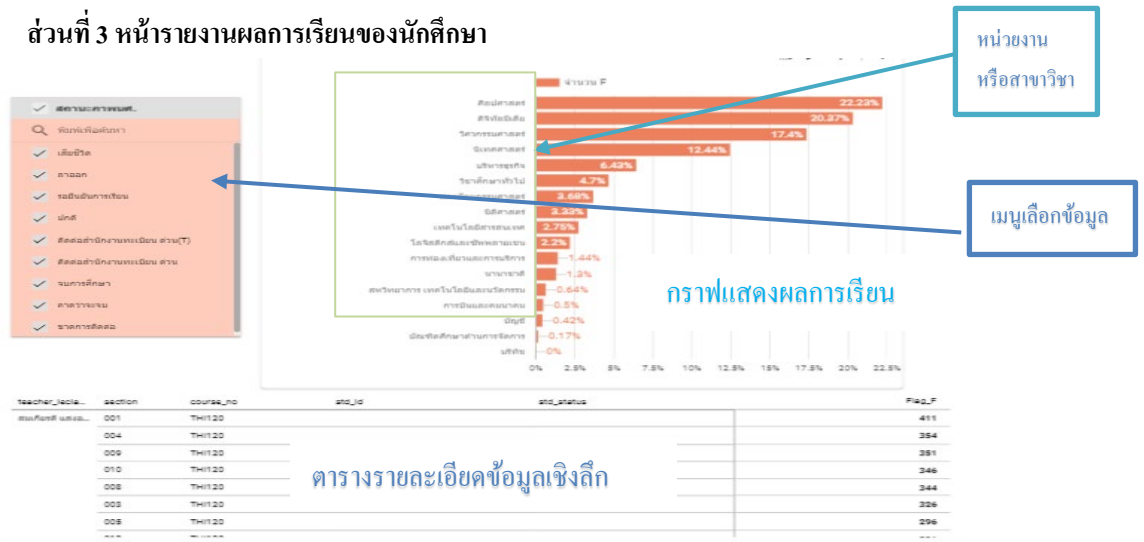
ภาพที่ 11 หน้ารายงานผลค่าเฉลี่ยการประเมินประสิทธิภาพการเรียนการสอนของอาจารย์ สำหรับผู้บริหารมหาวิทยาลัย



ภาพที่ 12 กราฟแท่ง แสดงข้อมูล รายงานผลการประเมินประสิทธิภาพการสอน สำหรับผู้บริหารหน่วยงาน

สรุป หน้ารายงานผลค่าเฉลี่ยการประเมินประสิทธิภาพการเรียนการสอนของอาจารย์ ในกราฟแท่งจะแสดงผลลัพธ์ข้อมูลชื่อหน่วยงาน แผนภูมิวงกลมเป็นผลลัพธ์ภาพรวม เหมือนกันกับหน้ารายงานผลการประเมินฯ สำหรับผู้บริหารหน่วยงาน จะแตกต่างกราฟแท่ง แสดงเป็นชื่อ สังกัดสาขาวิชาของผู้สอน และมีตารางข้อมูลดิบที่มีรายละเอียดคลิกได้ถึงตัวอาจารย์หรือรายวิชา และชื่อนักศึกษา เพื่อให้ผู้บริหารหน่วยงานเห็นข้อมูลได้รอบด้านของแต่ละหลักสูตรหรือรายวิชาที่สังกัดหน่วยงาน

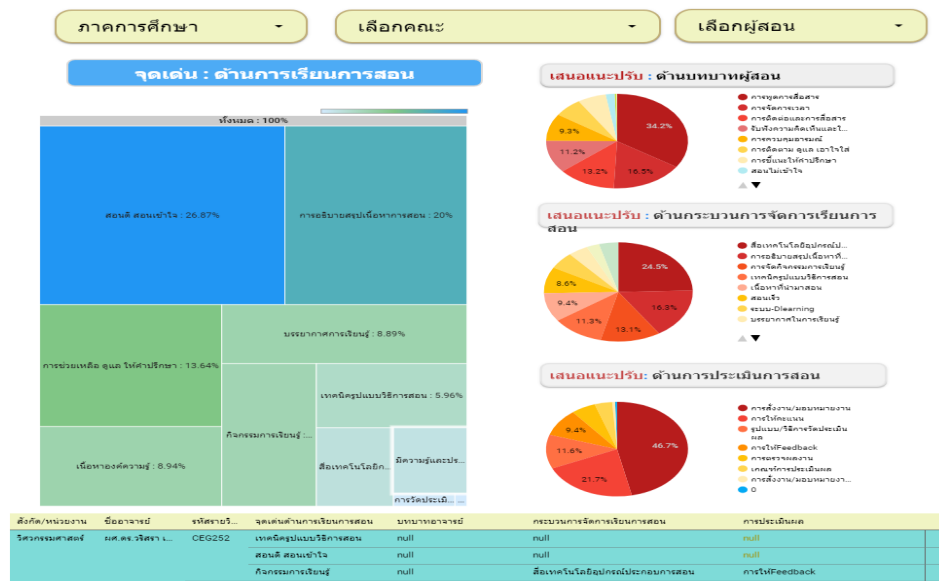
ส่วนที่ 3 หน้ารายงานผลการเรียนของนักศึกษา



ภาพที่ 13 หน้าแสดงรายงานผลการเรียนของนักศึกษา

สรุป ในหน้ารายงานผลประเมินฯสำหรับผู้บริหารกับผู้บริหารหน่วยงาน จะแตกต่างกันที่กราฟแท่ง เช่นเดียวกับหน้ารายงานผล ค่าร้อยละและค่าเฉลี่ย ซึ่งในกราฟจะแสดงข้อมูลเป็นเปอร์เซ็นต์ผู้เรียนที่มีผลการเรียนไม่พึงประสงค์ จะสามารถเลือกดูสถานภาพของนักศึกษาได้ตามต้องการ ส่วนในตารางก็เป็นข้อมูลรายละเอียดที่ลงลึกถึง section รายวิชา ผู้สอน ชื่อผู้เรียน และผลการเรียน

ส่วนที่ 4 หน้ารายงานผลการวิเคราะห์จุดเด่นและข้อเสนอแนะของนักศึกษา



ภาพที่ 14 หน้ารายงานผลการวิเคราะห์จุดเด่นและข้อเสนอแนะของนักศึกษา

สรุป ในส่วนนี้เป็นการนำเข้าสู่ข้อมูลจาก Sheet เพื่อนำมาออกแบบแสดงรายงานผล ซึ่งผู้ออกแบบต้องสร้างและป้อนข้อมูลที่วิเคราะห์แล้วลงใน Google Sheet เป็น Keyword จัดเป็นกลุ่มคำที่มีความหมายเหมือนกัน หรือใกล้เคียงกัน ในด้านที่เป็นจุดเด่น และข้อเสนอแนะ เกี่ยวกับบทบาท กระบวนการสอน และการประเมิน ที่เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ รายงานจะแสดงผลเป็นสถิติเปอร์เซ็นต์ความถี่ของแต่ละ Keyword ที่เป็นภาพรวมของอาจารย์, คณะ, เป็นภาพรวมในแต่ละภาคการศึกษา

## 5. สรุปบทเรียนที่ได้จากการพัฒนา

การพัฒนาระบบประเมินประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์ สำหรับผู้บริหาร เป็นเครื่องมือรูปแบบการรายงานผลแบบใหม่ ที่เป็นแบบออนไลน์ มีหน้าตาแบบการรายงานที่แบ่งเป็น 4 ส่วน คือ 1) คำร้อยละนักศึกษาที่เข้าทำการประเมินฯ 2) ค่าเฉลี่ยหรือผลลัพธ์ประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอน 3) ผลลัพธ์การเรียนของผู้เรียน 4) จุดเด่นและข้อเสนอแนะของนักศึกษา ได้ถูกนำไปใช้ในภาคการศึกษา 1-3 ปีการศึกษา 2565 ช่วยให้การปฏิบัติงานมีความรวดเร็ว ลดขั้นตอนการทำงาน ลดการจัดเก็บไฟล์เอกสารและลดปัญหาความผิดพลาดในการวิเคราะห์ข้อมูลได้ และเป็นรายงานแบบ Real Time ข้อมูลรายงานจะถูกอัปเดตอัตโนมัติ ผู้บริหารสามารถสืบค้นหรือเลือกดูข้อมูลหรือดึงข้อมูลไปใช้ได้หลากหลายวิธี และตลอดเวลา ด้วย Link สามารถดาวน์โหลดข้อมูลในกราฟหรือตาราง หรือทั้งหมดเป็น PDF ได้อย่างง่ายดาย ดังนั้น Looker studio ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการรายงานได้จริง ทำให้ผู้ออกแบบได้เพิ่มพูนทักษะความรู้ใหม่ ทางด้านการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการดำเนินงานที่รับผิดชอบ ได้เทคนิคประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยีที่หลากหลายทันสมัย

## 6. ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนารูปแบบการรายงานเพิ่มเติมในมิติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ร้อยละของการเข้าเรียนเทียบกับผลการเรียน และผลการเปรียบเทียบผลการสอนในแต่ละรายวิชา เพื่อหาความเชี่ยวชาญของอาจารย์
2. ควรมีการศึกษาค้นคว้าการใช้งานระบบรูปแบบรายงาน เพื่อเก็บข้อมูลเป็นแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงแก้ไขให้เกิดประสิทธิภาพในระบบการรายงานผลการประเมินการสอน และควรศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อรูปแบบการรายงานข้อมูลผ่านระบบ Looker Studio

## 7. เอกสารอ้างอิง

- ชาคริต จองไว. (2566). ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนากระบวนการสอนออนไลน์ของอาจารย์ วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมศรีสงคราม มหาวิทยาลัยนครพนม. *วารสารพุทธปรัชญาวิวัฒน์*, 7(1), 428-435.
- ศรุตฯ สุขสมโสตร์. (2565). การพัฒนากระดาษทำการอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Working Paper :EWP) เรื่อง การตรวจสอบครุภัณฑ์ในโรงพยาบาล. *TUH Journal Online*, 7(3), 105-110.
- ศศิธร ดิณะมาศ. (2565). การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย Google Data Studio สำหรับบริการสนับสนุนวิจัย: กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร. สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร. สืบค้นเมื่อ 10 ก.ย. 2566 จาก <https://pulinet2022.pulinet.org/wp-content/uploads/2022/08/IS-80.pdf>
- Apriani, D., Aan, M., & Saputra, W. (2022). Data Visualization Using Google Data Studio. *International Journal of Cyber and IT Service Management (IJCITSM)*, 2(1), 11-19.
- Kemp, G., & White, G. (2021). *Google Data Studio for Beginners: Start Making Your Data Actionable*. London: A press. Available on Sep 12, 2023, from <https://dokumen.pub/qdownload/google-data-studio-for-beginners-start-making-your-data-actionable-1st-ed-9781484251553-9781484251560.html>
- STEPS Academy. (2022). *Google Data Studio คืออะไร*. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 กันยายน 2566 จาก <https://stepstraining.co/analytics/what-is-google-data-studio>

**ปัญหาและแนวทางการส่งเสริมภาวะผู้นำเชิงพหุวัฒนธรรมสำหรับสถานักเรียน  
ในเทศบาลเมืองสุโขทัย จังหวัดนครราชสีมา : มุมมองจากครูผู้ดูแลสถานักเรียน**  
**Problems and Guidelines for Promoting Multicultural Leadership for the Student  
Council in the Su-ngai Kolok Municipality, Narathiwat Province:**  
**Perceptions from Student Councils' Supervisors**

**พันทิพา ทับทอง**

**นักศึกษาปริญญาโท, สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม  
คณะวิทยาการอิสลาม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี**

**E-mail: teacherp5\_83@bskschool.ac.th**

**ชมชู่ สาอู**

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม  
คณะวิทยาการอิสลาม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี**

**สุไม บิลไบ**

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาการสอนอิสลามศึกษา  
คณะวิทยาการอิสลาม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยเชิงคุณภาพเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัญหาและแนวทางการส่งเสริมภาวะผู้นำเชิงพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียนในสถานศึกษา เขตเทศบาลเมืองสุโขทัย จังหวัดนครราชสีมา ผู้ให้ข้อมูลสำคัญประกอบด้วยครูผู้ดูแลสถานักเรียนในโรงเรียนการศึกษาขั้นพื้นฐานและโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในเขตเทศบาลเมืองสุโขทัย จำนวน 4 โรงเรียน โรงเรียนละ 4 คน รวมจำนวน 16 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ใช้แบบสัมภาษณ์กลุ่มในการเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ผลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา และตรวจสอบด้วยวิธีสามเส้า ผลการวิจัยพบว่า (1) ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับภาวะผู้นำเชิงพหุวัฒนธรรม ประกอบด้วย นักเรียนและครูขาดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความแวดไวทางวัฒนธรรม ขาดแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้นอกหลักสูตรที่ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมพหุวัฒนธรรม และขาดการเชื่อมโยงเครือข่ายเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้ดูแลสถานักเรียน และ (2) แนวทางการส่งเสริมภาวะผู้นำเชิงพหุวัฒนธรรม คือ พัฒนาแหล่งเรียนรู้พหุวัฒนธรรมในพื้นที่ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้แหล่งเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชน ออกแบบตัวชี้วัดและการประเมินภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมของสถานักเรียน จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรร่วมกันในกลุ่มโรงเรียน และการสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อขยายสมาชิก

**คำสำคัญ:** ภาวะผู้นำเชิงพหุวัฒนธรรม, สถานักเรียน, เทศบาลเมืองสุโขทัย

## ABSTRACT

This qualitative research aims to investigate problems and guidelines for promoting multicultural leadership for student councils in the school of Su-ngai Kolok Municipality, Narathiwat Province as perceived by student councils' supervisors. Key informants included 16 teachers in charge of student councils in 4 basic education schools and an Islamic private school which was chosen by purposive selection. A group interview was used to collect data, and then it was analyzed by the content analysis method and verified using a triangular approach. The results showed that (1) teachers perceived problems related to leadership in a multicultural society namely: students and teachers lacking knowledge and understanding of cultural sensitivity, learning resources, and co-curricular learning activities that promote understanding of a multicultural society, and the lack of a network connection to exchange knowledge between teachers who take care of the student council. And (2) the promotion guidelines included organizing learning activities that use community participation learning resources, designing indicators and assessment of leadership in the multicultural society of the student council, organizing extra-curricular activities together in school groups, and building a network to exchange knowledge to expand members

**Keywords:** Multicultural Leadership, Student Council, Su-ngai Kolok Municipality

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ในการจัดการศึกษาในสังคมพหุวัฒนธรรมของประเทศไทยนั้น ชุมศักดิ์ อินทร์รักษ์ (2557) ได้ยกกรณีศึกษาโรงเรียนประถมศึกษาในพื้นที่ชายขอบภาคเหนือว่า แนวทางการจัดการศึกษาสำหรับพื้นที่มีลักษณะเป็นพหุวัฒนธรรมนั้น ประกอบด้วยสามด้าน คือ ด้านความร่วมมือกับชุมชน โดยโรงเรียนต้องร่วมมือกับชุมชนในการดำเนินการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จและเป็นประโยชน์แก่เด็กชนเผ่าในชุมชน ด้านการพัฒนาครู โดยต้องให้ครูมีความรู้ความเข้าใจวัฒนธรรมท้องถิ่นให้สามารถนำไปบูรณาการกับการเรียนการสอนได้ และด้านงบประมาณ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องสนับสนุนงบประมาณให้เพียงพอเพื่อพัฒนาคุณภาพทางการศึกษาสำหรับเด็กชนเผ่าเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

ภาวะผู้นำเชิงพหุวัฒนธรรม (Multicultural Leadership) ได้ถูกให้ความสำคัญในการจัดการบริหารการศึกษาในจังหวัดชายแดนภาคใต้ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความพิเศษ ทำให้การจัดการต้องสอดคล้องกับบริบทสังคมพหุวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างไปจากบริบทสังคมอื่นของประเทศไทย (สิทธิชัย ทองมาก และคณะ, 2561) โดยงานวิจัยส่วนใหญ่ที่ผ่านมาให้ความสำคัญกับการวิจัยและพัฒนาภาวะผู้นำเชิงพหุวัฒนธรรม ในกลุ่มผู้บริหารและบุคลากรทางการศึกษา (ชวลิต เกิดทิพย์ และคณะ, 2562) แต่ไม่ได้ดำเนินการในส่วนของผู้เรียนและสภานักเรียน ซึ่งภาวะผู้นำดังกล่าวมีความสำคัญในการสร้างสถานศึกษาในสังคมพหุวัฒนธรรมอย่างมาก โดยกรณีศึกษาที่สำคัญคือ ปัญหาที่พบในโครงการ The "Vision Schools" ที่นโยบายของรัฐมุ่งพัฒนาสร้างโรงเรียนที่มีกิจกรรมพหุวัฒนธรรมในโรงเรียน แต่ความสำเร็จของโครงการนี้ มีอุปสรรคเนื่องจากผู้บริหารและบุคลากรขาดความเป็นผู้นำ "ที่ตอบสนองต่อวัฒนธรรม" (culturally responsive leadership) ในการเปลี่ยนแปลง ดังนั้นบทเรียนดังกล่าวจึงเป็นที่ยอมรับของข้อสรุปที่ต้องสร้างความรู้ความเข้าใจและกลไกของเรียนที่เอื้อต่อการสร้างความ

หลากหลายทางวัฒนธรรมเพื่อการบูรณาการทางเชื้อชาติ และรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพสนับสนุนการศึกษาพหุวัฒนธรรม

ในจังหวัดชายแดนภาคใต้ ภาวะผู้นำเสริมสร้างประชาธิปไตยและสังคมพหุวัฒนธรรมในสถานศึกษาซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ แม้จะมีการริเริ่มการจัดกิจกรรมที่เสริมสร้างภาวะผู้นำดังกล่าวโดยภาครัฐ เช่น ค่าภาวะผู้นำเสริมสร้างประชาธิปไตยและสังคมพหุวัฒนธรรมในสถานศึกษา (ศูนย์ขับเคลื่อนการศึกษาในจังหวัดชายแดนภาคใต้, 2562) แต่ไม่ปรากฏถึงการทำวิจัยที่มุ่งเน้นการใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่จะพัฒนาในเรื่องดังกล่าว การศึกษาในครั้งนี้มุ่งพัฒนาทักษะความเป็นผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมสำหรับสภานักเรียน ซึ่งไม่ปรากฏว่ามีการทำวิจัยมาก่อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในพื้นที่โรงเรียนที่เป็นเขตแดนระหว่างประเทศอย่างเทศบาลเมืองสุโหงโกลก จังหวัดนราธิวาส ซึ่งเป็นเมืองที่ประชากรมากเป็นอันดับสองในจังหวัดนราธิวาส มีด่านศุลกากรที่เป็นศูนย์กลางการค้าขายแลกเปลี่ยนสินค้าทั้งนำเข้าและส่งออกไปยังประเทศมาเลเซีย ดังนั้น การศึกษาในครั้งนี้ จึงเป็นการศึกษานำร่องในการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงพหุวัฒนธรรมสำหรับสภานักเรียน โดยใช้แหล่งเรียนรู้ที่อยู่ในชุมชน เพื่อพัฒนาศักยภาพการเป็นผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ต่อไป ซึ่งงานวิจัยที่พัฒนาศักยภาพของครูที่ดูแลสภานักเรียนนั้นยังมีจำกัด ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การพัฒนาครูผู้สอนที่ดูแลเรื่องสภานักเรียนนั้นนอกจากจะช่วยพัฒนาศักยภาพของครูแล้ว ครูผู้ดูแลสภานักเรียนจะต้องมีส่วนร่วม มีเครือข่ายร่วมกัน จึงจะพัฒนาครูที่ผ่านกระบวนการเหล่านั้นจะไปพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาปัญหาการส่งเสริมภาวะผู้นำเชิงพหุวัฒนธรรมให้กับสภานักเรียนในเทศบาลเมืองสุโหงโกลก จังหวัดนราธิวาส
- 2.2 เพื่อศึกษาแนวทางการส่งเสริมภาวะผู้นำเชิงพหุวัฒนธรรมให้กับสภานักเรียนในเทศบาลเมืองสุโหงโกลก จังหวัดนราธิวาส

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยต่างประเทศนั้น จะพบว่า สภานักเรียนเป็นวิธีที่สำคัญที่จะพัฒนาผู้เรียนในการรับบทบาทผู้นำ ส่งเสริมเสียงของเพื่อนนักเรียน แก้ปัญหาและส่งผลกระทบต่อชุมชนของตน นอกจากนี้ สภานักเรียนเป็นผู้นำที่ทรงพลังและโอกาสในการเรียนรู้ สภานักเรียนทำหน้าที่เป็นกระบอกเสียงให้กับนักเรียนทั้งหมด และทำงานร่วมกับครูและที่ปรึกษาอย่างแข็งขันเพื่อส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ที่ดีขึ้น (The Gaudium School, 2020) แต่ยังสามารถพัฒนาคุณภาพของโรงเรียนและผู้เรียนในหลายด้าน เช่น ด้านสุขภาพ (Griebler and Nowak, 2012)

จากปัญหาเรื่อง ทักษะความเป็นผู้นำของสภานักเรียนภายในโรงเรียน สภาพปรากฏการณ์ของการเปลี่ยนแปลงถึงความสำคัญของการพัฒนาคน โดยผ่านการจัดการศึกษาและสภาพปัญหาของเด็กและเยาวชนไทย ที่ขาดภาวะผู้นำ โดยกำหนดเป้าหมายที่กลุ่มของคณะกรรมการสภานักเรียน ในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ซึ่งถือเป็นกลุ่มเยาวชนที่ควรได้รับการพัฒนาภาวะผู้นำ ตามแนวคิดของ Montessori (Papeng, P., 2019) ที่เชื่อว่าชีวิตมนุษย์ในช่วง Sensitive periods หรือช่วงเวลาที่เด็กมีความพร้อมสูงสุดที่จะเรียนรู้ทักษะต่างๆ เป็นช่วงเวลาที่ควรจะต้องส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะต่างๆ ในตนเอง ดังนั้นเพื่อให้ตัวเด็กเองได้สะสมและพัฒนา

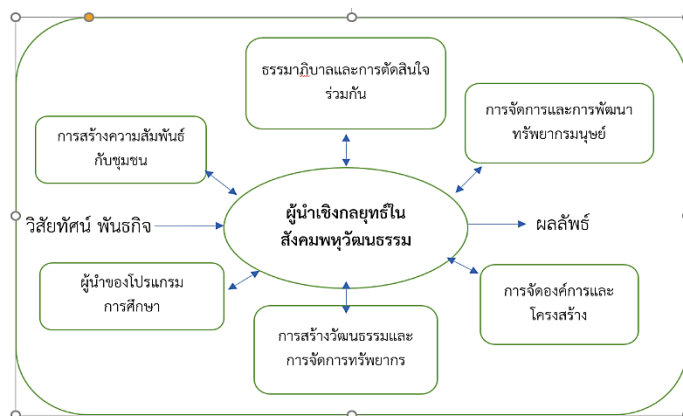


คุณสมบัติความเป็นผู้นำ จึงควรส่งเสริมทักษะเหล่านั้นตามช่วงเวลาที่เหมาะสม เพื่อให้การพัฒนาทักษะนั้นเป็นไปอย่างเต็มประสิทธิภาพ เช่นในช่วงอายุวัยรุ่นตอนปลาย (อายุ 15-19ปี) เด็กในช่วงวัยนี้มีโอกาสที่ต้องทำงานร่วมกับผู้อื่น ทั้งที่โรงเรียนหรือการทำงานพิเศษในช่วงปิดเทอมเพื่อให้การทำงานราบรื่นเป็นไปด้วยดีเด็กจะต้องมีความฉลาดทางอารมณ์ เพื่อให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องกระบวนการประชาธิปไตย การเป็นผู้นำ การทำงานเป็นทีม และ การมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการพัฒนาโรงเรียน เป็นกลไกในการดำเนินงาน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ม.ป.ป.) ซึ่งบทบาทของสถานักเรียนนั้นจะถูกให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างประชาธิปไตยในโรงเรียนเป็นหลัก (เลิศพร อุดมพงษ์, 2561) ดังนั้นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสถานักเรียนส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นการพัฒนากิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับประชาธิปไตยในโรงเรียน เช่นงานของ สุพัตรา ปัดจะยัง และรัชชัช จิตรนันท์ (2566) ที่ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการดำเนินงานสถานักเรียนของโรงเรียน พบว่า สภาพปัจจุบันของการดำเนินงานสถานักเรียนของโรงเรียน สภาพที่พึงประสงค์ และเรียงลำดับค่าความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย ได้แก่ การสร้างเครือข่ายความร่วมมือของสถานักเรียนกับชุมชน/ องค์กรภาครัฐ และเอกชน การมีส่วนร่วมของสถานักเรียนในการส่งเสริมสนับสนุนกิจกรรมของโรงเรียน ผลการปฏิบัติงานของสถานักเรียน แนวทางการดำเนินงานสถานักเรียนของโรงเรียน ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การดำเนินงานส่งเสริมสถานักเรียนและประชาธิปไตยในโรงเรียน 2) การมีส่วนร่วมของสถานักเรียนในการส่งเสริมสนับสนุนกิจกรรมของโรงเรียน 3) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือของสถานักเรียนกับชุมชน/ องค์กรภาครัฐ และเอกชน และ 4) ผลการปฏิบัติงานของสถานักเรียน โดยผลการพัฒนาแนวทางการดำเนินงานสถานักเรียนของโรงเรียน และมีความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด

ในประเทศไทยมีงานวิจัยที่ศึกษาเรื่องภาวะผู้นำของนักเรียน เช่น งานวิจัยของ ชัยศาสตร์ คเชนทร์ และคณะ (2563) ที่ศึกษาองค์ประกอบภาวะผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา จะมีด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ความเป็นพลเมือง ความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกับผู้อื่น การบริหารจัดการ การมีวิจรรณญาณ การควบคุมตนเอง และการรู้จักตนเอง และงานวิจัยของสุภชัย สุกระกิจ และคณะ (2562) ที่พัฒนาแนวทางเสริมสร้างภาวะสำหรับสถานักเรียนใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ความสามารถในการปฏิบัติงาน ด้านความรับผิดชอบในการทำงานและ ด้านความมีมนุษยสัมพันธ์ในการทำงาน ซึ่งตรงปัญหาและแนวทางที่ค้นพบของผู้วิจัยคือ การทำกิจกรรมสถานักเรียนนั้นต้องมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับบุคคลอื่นตลอดเวลา ต้องสร้างเครือข่ายเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการบริหารจัดการองค์การ

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการในลักษณะการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและแนวคิดเกี่ยวกับปัญหาและแนวทางการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรม ซึ่งพบว่าแนวคิดภาวะผู้นำเชิงกลยุทธ์ในมิติของสังคมพหุวัฒนธรรม (ดัดแปลงจาก Dimmock และ Walker, 2005) (ดังแผนภาพที่ 1) ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเหมาะสมที่จะเป็นแนวคิดในการพัฒนาผู้เชิงพหุวัฒนธรรมสำหรับสถานักเรียนในครั้งนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดคิดแปลงจาก Dimmock และ Walker, 2005

#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

##### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้การศึกษาเชิงพรรณนา (Descriptive) เพื่อศึกษาถึงปัญหาและแนวทางการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียนในเขตเทศบาลเมืองสุโขทัย จังหวัดนครราชสีมา โดยใช้วิธีการศึกษาที่เจาะลึกเพื่อให้ได้ข้อมูลตรงตามประเด็นที่ต้องการศึกษาครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ ในการวิจัยครั้งนี้ จึงใช้รูปแบบการวิจัยเชิงกรณีศึกษา (Case study research method)

##### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรประกอบด้วยครูผู้ดูแลสถานักเรียนทั้งหมด 24 คนในตำบลสุโขทัย โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญประกอบด้วยครูผู้ดูแลสถานักเรียนที่มีประสบการณ์ในโรงเรียนการศึกษาขั้นพื้นฐานและโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในเขตเทศบาลเมืองสุโขทัย จำนวน 4 โรงเรียน โรงเรียนละ 4 คน รวมจำนวน 16 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง

##### 4.3 เครื่องมือวิจัย

ใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างที่พัฒนาขึ้น โดยผู้วิจัยศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียน แนวคิดและปัจจัยที่ส่งผลต่อภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียน โดยกำหนดแนวทางการสัมภาษณ์ คือ สภาพและปัญหาของภาวะผู้นำของสถานักเรียนที่ครูผู้สอนที่ทำหน้าที่ดูแลสถานักเรียนเป็นอย่างไร สาเหตุใดที่ทำให้มีปัญหาเกี่ยวกับภาวะผู้นำของสถานักเรียนและแนวทางการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียน โดยร่างแบบสัมภาษณ์ดังกล่าวได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน (มีค่า IOC มากกว่า .8) มีการปรับแก้และนำมาใช้

##### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บข้อมูล โดยการสัมภาษณ์กลุ่ม โดยผู้วิจัยเป็นผู้สัมภาษณ์ด้วยตนเอง

##### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ของตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) เพื่อความถูกต้องของข้อมูล และนำเสนอข้อมูลแก่ผู้ให้ข้อมูลอีกครั้งเพื่อตรวจทาน มีระยะเวลาในการศึกษาวิจัย ตั้งแต่เดือนมกราคม ถึงเดือนเมษายน พ.ศ. 2566 โดยผู้วิจัยได้ทำการพิทักษ์สิทธิ์ผู้ให้ข้อมูลในการเข้าร่วมวิจัยในครั้งนี้

## 5. ผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ส่วนข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลหลัก ส่วนที่ 2 ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียนและส่วนที่ 3 เป็นแนวทางการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียน ซึ่งแต่ละส่วนมีรายละเอียด ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ การวิจัยในครั้งนี้ได้เลือกบุคลากรในสถานศึกษา เขตเทศบาลเมืองสุโขทัย-ลก จังหวัดนครราชสีมา โดยแบ่งเป็นประเภทครูผู้สอนที่ทำหน้าที่ดูแลสถานักเรียน จำนวน 16 คน โดยแบ่งเป็น สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน(สพฐ.) จำนวน 3 โรงเรียน โรงเรียนละ 4 คน รวม 12 คน และสังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชน(สช.) 1 โรงเรียน รวม 4 คน ในส่วนของครูผู้สอนที่ทำหน้าที่ดูแลสถานักเรียน เป็นเพศหญิงและเพศชาย จบการศึกษาระดับปริญญาตรี อายุอยู่ในช่วง 26-48 ปี ประสบการณ์การทำงานมากที่สุด 23 ปี และน้อยที่สุด 4 ปี

### 2. ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มกับครูผู้สอนที่ทำหน้าที่ดูแลสถานักเรียน ได้ข้อสรุปปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียน มีดังนี้

2.1 ปัญหานักเรียนและครูขาดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความแตกต่างทางวัฒนธรรม เช่น นักเรียนขาดทักษะ กระบวนการ และประสบการณ์ในการวิเคราะห์ความแตกต่างทางวัฒนธรรม ขาดที่ปรึกษาที่จะช่วยคอยกระตุ้น ชี้นำ และชี้แนะความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดยครูผู้สอนที่ทำหน้าที่ดูแลสถานักเรียน ท่านหนึ่งได้กล่าวว่า “ปัญหาที่พบในมุมมองทางวัฒนธรรมคือ โรงเรียนของเราเป็นโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม มีแต่เด็กนักเรียนมุสลิม ไม่มีนักเรียนพุทธสักคนเลย เวล่านักเรียนเข้าสังคมเลยทำให้นักเรียนไม่รู้จะวางตัวอย่างไร” (ครูผู้ดูแลสถานักเรียนคนที่ 14)

จะเห็นได้ว่า นักเรียนที่เรียนในโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามไม่ค่อยได้สัมผัสกับนักเรียนที่นับถือศาสนาพุทธ จึงทำให้ไม่ทราบว่าตนเองจะวางตัวและปฏิบัติกับคนอื่นได้อย่างไร และครูบางคนไม่ได้รู้จักกับความแตกต่างทางวัฒนธรรมเท่าที่ควร ดังที่ครูผู้สอนที่ทำหน้าที่ดูแลสถานักเรียน ท่านหนึ่งได้กล่าวว่า “ครูที่ทำงานในโรงเรียนเดียวกัน ผมว่าเขาจะรู้จักและสัมผัสกับครูแก่ภายในโรงเรียนเดียวกันเท่านั้น จึงไม่ได้สนิทสนมและรู้จักมักจี่กับคนอื่นสักเท่าไรครับ” (ครูผู้ดูแลสถานักเรียนคนที่ 4)

จากข้อมูลดังกล่าว จะเห็นได้ว่า ครูผู้สอนที่ทำหน้าที่ดูแลสถานักเรียนและนักเรียน ยังขาดความรู้รอบรู้และเข้าใจถึงวัฒนธรรมอื่นๆ และสังคมสภาพแวดล้อมรอบตัวนักเรียนที่มีมากกว่าเชิงตำหนิมากกว่าเชิงสร้างสรรค์หากไม่ใช้วัฒนธรรมของตน ส่งผลให้นักเรียนขาดความเชื่อมั่น ขาดความมั่นใจ และไม่กล้าแสดงออกถึงการวางตัวและปฏิบัติตนต่อวัฒนธรรมอื่นๆ

2.2 ปัญหาขาดแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้นอกหลักสูตรที่ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมพหุวัฒนธรรม เช่น หลักสูตรในโรงเรียนไม่มีเนื้อหาที่จะเป็นแหล่งเรียนรู้และไม่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกิจกรรมที่ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมพหุวัฒนธรรม ครูผู้ดูแลสถานักเรียนท่านหนึ่งได้สะท้อนว่า “โรงเรียนของเราไม่มีหลักสูตรหรือกิจกรรมที่จะให้สถานักเรียนได้เรียนรู้ถึงวิธีส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมพหุวัฒนธรรมเลย มีแค่อบรมถึงการทำงานของสถานักเรียนเท่านั้นเอง” (ครูผู้ดูแลสถานักเรียนคนที่ 2)

จากข้อมูลดังกล่าว ทำให้นักเรียนขาดแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมที่ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมพหุวัฒนธรรม ทำให้มีความคิดแบบเดิมตามบรรพบุรุษที่สั่งสอนมา

จะเห็นได้ว่ากิจกรรมบางกิจกรรมที่ไม่ได้มีในหลักสูตร ทำให้กิจกรรมจึงถูกจำกัด อย่างเช่น โรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม ทำให้กิจกรรมหรือแหล่งเรียนรู้ที่โรงเรียนได้จัดขึ้นมานั้นไม่มีความหลากหลายของวัฒนธรรมอื่นๆ ดังที่ครูผู้ดูแลสถานักเรียนได้กล่าวว่า “โรงเรียนสอนอิสลาม จะมีวัฒนธรรมแบบอิสลามและเคร่งครัดในศาสนาอิสลามและเป็นวัฒนธรรมแบบเดิม อีกรูปแบบผู้บริหารไม่อนุญาตให้มีกิจกรรมที่มีวัฒนธรรมอื่นๆ ทำให้นักเรียนไม่กล้าทำกิจกรรมที่แปลกไปจากเดิม” (ครูผู้ดูแลสถานักเรียนคนที่ 15)

เป็นความคิดเห็นของครูแ่บางส่วนเท่านั้น แต่ส่วนใหญ่เห็นด้วยกับการไม่ผสมผสานทางวัฒนธรรม จึงนับว่าเป็นปัญหาอย่างหนึ่งของการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียน

### 2.3 ปัญหาขาดการเชื่อมโยงเครือข่ายเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้ดูแลสถานักเรียน

เช่น ครูขาดประสบการณ์ตรงเรื่องการเชื่อมโยงเครือข่ายเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้ดูแลสถานักเรียน ดังที่ครูผู้ดูแลสถานักเรียนท่านหนึ่งได้กล่าวว่า “ครูมีหน้าที่หลัก คือสอนหนังสือเป็นส่วนใหญ่มิได้มีความสามารถนอกเหนือจากนี้ที่จะพัฒนาสถานักเรียนเลย แล้วอีกอย่างไม่มีเวลาในการพูดคุยหารือร่วมกับครูผู้ดูแลสถานักเรียนในโรงเรียนอื่นเลยคะ ” (ครูผู้ดูแลสถานักเรียนคนที่ 10) จึงทำให้สถานักเรียนขาดการพัฒนาทักษะต่างๆ โดยเฉพาะ ภาวะผู้นำ

3. แนวทางการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียน จากข้อมูลให้สัมภาษณ์ของครูผู้สอนที่ทำหน้าที่ดูแลสถานักเรียน สามารถสรุปและนำเสนอประเด็นที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียน ดังนี้

#### 3.1 การพัฒนาแหล่งเรียนรู้พหุวัฒนธรรมในพื้นที่

การส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมในพื้นที่ให้กับสถานักเรียน เป็นวิธีการพัฒนาที่จะทำให้นักเรียนได้ใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในเขตเทศบาลเมืองสุโขทัย ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อพัฒนาภาวะผู้นำ ได้แก่ การตัดสินใจ การทำงานเป็นทีม การสื่อสารที่สร้างสรรค์ ส่งเสริมด้านสามัคคี การแวดไวทางวัฒนธรรม ทำให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีความสามารถด้านผู้นำที่เป็นพหุวัฒนธรรมได้ โดยครูผู้ดูแลสถานักเรียนท่านหนึ่งได้กล่าวว่า “สุโขทัยของเรามีแหล่งเรียนรู้พหุวัฒนธรรมมากมาย เพราะเป็นเมืองได้ชายแดนติดกับประเทศเพื่อนบ้าน เช่นประเทศมาเลเซีย แล้วเมืองเรามีผู้คนหลากหลายเชื้อชาติ เหมาะสมมากที่จะให้นักเรียนไปร่วมมือพัฒนาแหล่งเรียนรู้พหุวัฒนธรรมเหล่านี้” (ครูผู้ดูแลสถานักเรียนคนที่ 1)

ดังนั้นแหล่งเรียนรู้พหุวัฒนธรรมในพื้นที่ที่มีบริบทที่เอื้อต่อการพัฒนาภาวะผู้นำ กระตุ้นเสริมแรงให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาด้านภาวะผู้นำในตัวสถานักเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พหุวัฒนธรรมในพื้นที่ โดยครูผู้ดูแลสถานักเรียนท่านหนึ่งได้เสริมว่า

“แหล่งเรียนรู้พหุวัฒนธรรมในพื้นที่สุโขทัยเอื้อและเหมาะต่อการพัฒนาภาวะผู้นำ สถานักเรียนของเราได้มีโอกาสไปพัฒนาแหล่งเรียนรู้พหุวัฒนธรรมในพื้นที่ ผมอยากให้มีโอกาสแบบนี้มานานแล้วครับ ” (ครูผู้ดูแลสถานักเรียนคนที่ 3)

จากข้อมูลดังกล่าวจะพบว่า การส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมในพื้นที่ให้กับสถานักเรียนนั้นด้วยการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พหุวัฒนธรรมในพื้นที่เป็นแนวทางที่ดีที่สุดในการพัฒนาภาวะผู้นำของสถานักเรียน

#### 3.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้แหล่งเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชน

เช่น การส่งเสริมให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้แหล่งเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชน โดยให้ครูผู้ดูแลสถานักเรียนร่วมมือกับชุมชน ดังที่ครูผู้ดูแลสถานักเรียนท่านหนึ่งได้กล่าวว่า “สุโขทัย

ลกบ้านเราพบว่าเหมาะที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้เพราะมีแหล่งเรียนรู้มากมายและหลากหลาย และเราสามารถพบปะพูดคุยกับชุมชนในพื้นที่ได้ครับ” (ครูผู้ดูแลสถานักเรียนคนที่ 7)

ครูผู้ดูแลสถานักเรียนต้องร่วมมือกับชุมชนกำหนดกิจกรรมเป้าหมายหลัก วางแผนลงพื้นที่ กำหนดกิจกรรมที่จะเรียนรู้ ระยะเวลาที่ไปร่วมพัฒนา ออกแบบวิธีเรียนรู้และพัฒนา และประเมินผลการเรียนรู้ ดังที่ครูผู้ดูแลสถานักเรียนได้เสริมว่า

“ครูและชุมชนสามารถกำหนดกิจกรรม โดยใช้แหล่งเรียนรู้ รวมถึงร่วมวางแผนและกำหนดแหล่งสถานที่การเรียนรู้ รวบรวมข้อมูลว่าจะพัฒนาเรื่องใดแล้วจะศึกษาจากแหล่งไหนได้บ้าง อาจจะเป็นบุคคล เช่น ผู้รู้ ผู้ชำนาญการ ในท้องถิ่น หรืออื่นๆ” (ครูผู้ดูแลสถานักเรียนคนที่ 9)

จากข้อมูลข้างต้นดังกล่าวจะพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้แหล่งเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชน เป็นการส่งเสริมให้สถานักเรียนได้พัฒนาภาวะผู้นำ โดยให้ครูผู้ดูแลสถานักเรียนร่วมมือกับชุมชน อีกทั้งเป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับเพื่อน ผู้สอน หรือบุคลากรที่เกี่ยวข้องใช้ประสบการณ์ของผู้เรียนมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการทำงานของสถานักเรียนในปัจจุบัน จะช่วยให้การทำงานบรรลุความสำเร็จ มีภาวะผู้นำและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป

### 3.3 ออกแบบตัวชี้วัดและการประเมินภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมของสถานักเรียน

การออกแบบตัวชี้วัดและการประเมินภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมของสถานักเรียนเป็นอีกแนวทางหนึ่งของการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียนได้เช่นกัน ดังที่ ครูผู้ดูแลสถานักเรียนได้กล่าวว่า “ถ้าเรามีการออกแบบตัวชี้วัดและออกแบบการประเมินภาวะผู้นำให้กับสถานักเรียน เราสามารถวัดได้ว่าภาวะผู้นำของสถานักเรียนของเรามีแค่ไหน” (ครูผู้ดูแลสถานักเรียนคนที่ 8)

จากข้อมูลข้างต้น การส่งเสริมภาวะผู้นำของสถานักเรียนจำเป็นต้องมีการออกแบบตัวชี้วัดและการประเมินภาวะผู้นำจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้แหล่งเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชน

### 3.4 การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรร่วมกันในกลุ่มโรงเรียน

การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรร่วมกันในกลุ่มโรงเรียน เป็นอีกแนวทางหนึ่งของการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียนได้เช่นกัน ดังที่ ครูผู้ดูแลสถานักเรียนได้กล่าวว่า “กิจกรรมเสริมหลักสูตรในแต่ละโรงเรียนมีอยู่แล้ว แต่ไม่เคยทำกิจกรรมเสริมหลักสูตรร่วมกับ โรงเรียนอื่นๆ โดยเฉพาะกิจกรรมเกี่ยวกับสถานักเรียน” (ครูผู้ดูแลสถานักเรียนคนที่ 6)

จากข้อมูลข้างต้น การส่งเสริมภาวะผู้นำของสถานักเรียนจำเป็นต้องมีกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ต้องทำกิจกรรมร่วมกันภายในกลุ่มโรงเรียนเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำได้

### 3.5 การสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อขยายสมาชิก

การสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อขยายสมาชิกเป็นแนวทางของการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียนได้เช่นกัน เพราะการสร้างเครือข่ายนั้นทำให้สมาชิกมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เรียนรู้จากการทำงานเป็นทีม เมื่อมีปัญหาสามารถปรึกษาได้ ดังที่ ครูผู้ดูแลสถานักเรียนได้ให้ข้อมูลว่า “สถานักเรียนของโรงเรียนเรานั้นอยากให้มีการสร้างเครือข่ายเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และประสิทธิภาพการทำงานของสถานักเรียน อีกอย่างเราเพิ่มสมาชิกได้” (ครูผู้ดูแลสถานักเรียนคนที่ 5)

ดังนั้นการส่งเสริมภาวะผู้นำของสถานักเรียนในสังคมพหุวัฒนธรรมมีแนวทางหลากหลายแนวทาง อีกทั้งสังคมที่เป็นพหุวัฒนธรรมนั้นมีความละเอียดอ่อน จึงต้องการความร่วมมือจากชุมชน

## 6. อภิปรายผล

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียนมาจากปัญหานักเรียนและครูขาดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความแตกต่างทางวัฒนธรรม เพราะสังคมในเมืองสุโขทัย-ลกมีความแตกต่างจากสังคมอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านสิ่งแวดล้อม บริบทพื้นที่ที่ติดชายแดนกับประเทศเพื่อนบ้าน เศรษฐกิจที่ก้าวกระโดดทำให้ผู้คนเข้ามาใช้ชีวิตอย่างหลากหลาย และปัญหาขาดแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้นอกหลักสูตรที่ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมพหุวัฒนธรรม ปัญหาขาดการเชื่อมโยงเครือข่ายเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้ดูแลสถานักเรียน ซึ่งสะท้อนปัญหาที่สอดคล้องกับข้อเสนอแนะของชุมศักดิ์ อินทร์รักษ์ (2557) ที่กล่าวถึงส่วนแนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพหุวัฒนธรรมว่า ต้องประกอบด้วย 3 มิติ คือ ความร่วมมือระหว่างโรงเรียนกับชุมชน ความรู้และความเข้าใจของครูผู้สอนเกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นและแนวทางการบูรณาการกับการเรียนการสอน และเรื่องงบประมาณสนับสนุน ซึ่งหากวิเคราะห์ผลการศึกษาในครั้งนี้ นั้น จะเห็นว่าทั้งโรงเรียนและครูผู้สอนเอง ไม่สามารถที่จะดำเนินการในสองมิติแรกได้ ผู้วิจัยอธิบายว่า เนื่องจากแนวคิดเรื่องการใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นแม้จะเป็นนโยบายของภาครัฐ แต่ในการปฏิบัติแล้ว ทั้งโรงเรียนและครูผู้สอนก็ยังไม่สามารถที่จะดำเนินการได้ ข้อค้นพบในครั้งนี้จึงยังมีความสำคัญที่จะต้องพัฒนาความสามารถของโรงเรียนครูผู้สอนในการดำเนินการดังกล่าว

ในส่วนแนวทางการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียนในเทศบาลเมืองสุโขทัย-ลก จังหวัดนครราชสีมา จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า การส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียนนั้น การใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนนั้นเป็นต้นทุนทางสังคมที่ชุมชนมีอยู่แล้ว และเป็นสิ่งที่ทางโรงเรียนสามารถดำเนินการโดยไม่ต้องใช้งบประมาณจำนวนมาก และที่สำคัญแหล่งเรียนรู้ดังกล่าวนี้มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนในเขตเทศบาลเมืองสุโขทัย-ลก ซึ่งรวมถึงนักเรียนและสถานักเรียนด้วย โดยกิจกรรมที่จัดขึ้นนั้นสอดคล้องกับข้อเสนอแนะของ สุพัตรา ปิตจะยัง และรัชชัช จิตรนันท์ (2566) ที่กล่าวถึงการสร้างเครือข่ายความร่วมมือของสถานักเรียนกับชุมชน/องค์กรภาครัฐ และเอกชน

ผลการศึกษาในครั้งนี้ ยังสะท้อนถึงโอกาสของการ “ออกนอกกรอบ” เกี่ยวกับมุมมองของการพัฒนาสถานักเรียนที่ความสำคัญกับการเสริมสร้างประชาธิปไตยในโรงเรียนเป็นหลักตามที่ เลิศพร อุดมพงษ์ (2561) ได้วิพากษ์ไว้ ซึ่งแตกต่างกับนโยบายของภาครัฐที่พยายามนำสถานักเรียนไปอบรมหรือจัดค่าย (ศูนย์ขับเคลื่อนการศึกษาในจังหวัดชายแดนภาคใต้, 2562) ซึ่งจากการสะท้อนแนวทางแก้ปัญหาใหม่ของครู แต่ข้อเสนอแนะของครูในครั้งนี้ได้สร้าง “จินตนาการใหม่” (Re-Imagine) ของการพัฒนาสถานักเรียนที่สร้างสรรค์ โดยเฉพาะการตั้งคำถามกับนิยามและบทบาทของสถานักเรียนในแนวคิดสากล ที่สถานักเรียนเป็นวิธีที่สำคัญที่จะพัฒนาผู้เรียนในการรับบทบาทผู้นำ ส่งเสริมเสียงของเพื่อนนักเรียน แก้ปัญหา และส่งผลกระทบต่อชุมชนของตน (The Gaudium School, 2020) ซึ่งแนวทางที่นำเสนอในครั้งนี้จะเปิดมิติใหม่ให้กับสถานักเรียนที่แตกต่างกับแนวคิดเดิม

จากการสังเคราะห์ของผู้วิจัยยังเห็น โอกาสถึงการรวมกลุ่มของครูและการสร้างเครือข่ายการทำงานร่วมกันในการพัฒนาสถานักเรียนในเขตเทศบาลเมืองสุโขทัย-ลก ซึ่งเป็นแนวทางการพัฒนาครูแบบชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ซึ่งเป็นแนวทางการพัฒนาครูที่มีประสิทธิภาพและสร้างการมีส่วนร่วมของครูผู้สอนได้เป็นอย่างดี ซึ่งหากเกิดการจัดกลุ่มนี้ได้ ก็จะทำให้เกิดความยั่งยืนในการพัฒนาสถานักเรียนที่เป็นรูปธรรม

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ข้อมูลการวิจัยสามารถเป็นแนวทางให้ผู้บริหารและครูผู้ดูแลสถานักเรียน เข้าใจถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อภาวะผู้นำของสถานักเรียน
2. ผู้บริหารและครูผู้ดูแลสถานักเรียน สามารถนำผลการศึกษาในครั้งนี้ ไปปรับใช้เป็นแนวทางการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียน โดยเฉพาะแนวทางการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้แหล่งเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชน
3. ผู้บริหารและครูผู้ดูแลสถานักเรียนควรประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลเข้าในระบบงานสถานักเรียน จะทำให้พัฒนาระบบการดำเนินงานสถานักเรียนในพื้นที่ต่างบริบทได้

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรสำรวจและศึกษาบริบททางสังคมและแหล่งเรียนรู้ในอำเภอสุโขทัย จังหวัดนครราชสีมา เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการออกแบบการจัดการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำให้กับสถานักเรียน
2. การขยายเครือข่ายให้หน่วยงานอื่นสามารถนำแนวทางการส่งเสริมภาวะผู้นำในสังคมพหุวัฒนธรรมให้กับสถานักเรียนสถานำเอาไปใช้ได้

## 9. เอกสารอ้างอิง

- ชวลิต เกิดทิพย์ และคณะ. (2562). รูปแบบการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงพหุวัฒนธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 15. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 30(2), 23-33.
- ชัยศาสตร์ กเชนทร์ และคณะ. (2563). การพัฒนาภาวะผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา. *วารสารบรรณศาสตร์ มศว*, 13(1), 18-28.
- เลิศพร อุดมพงษ์. (2561). สถานักเรียนกับบทบาทการเสริมสร้างประชาธิปไตยในโรงเรียน. *วารสารสังคมศาสตร์ นิติรัฐศาสตร์*, 2(2), 39-73
- ศุภชัย สุกระกิจ และคณะ. (2562). แนวทางเสริมสร้างภาวะผู้นำในศตวรรษที่ 21 สำหรับคณะกรรมการสถานักเรียน. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด*, 13(1), 89-98.
- ศูนย์ขับเคลื่อนการศึกษาในจังหวัดชายแดนภาคใต้. (2562). *สปป.จชต. หนุนนักเรียนในพื้นที่ จชต. มีภาวะผู้นำเสริมสร้างประชาธิปไตยและสังคมพหุวัฒนธรรมในสถานศึกษา* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 พฤษภาคม 2566, จาก: <https://www.kroobannok.com/86565>.
- ดิทธิชัย ทองมาก และคณะ. (2561). เหลียวหลังแลหน้าคุณภาพการศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏวราชนครินทร์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 5(ฉบับพิเศษ), 186-198.
- สุพัทธา ปิยะยัง และรัชชัช จิตรนันท์. (2566). การพัฒนาแนวทางการดำเนินงานสถานักเรียนของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม. *วารสารพุทธปรัชญาวิวัฒน์*, 7(1), 261-273.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (ม.ป.ป.). *คู่มือสถานักเรียน* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 พฤษภาคม 2566, จาก: [http://www.thaischool.in.th/\\_files\\_school/20103683/data/20103683\\_1\\_20210311-095154.pdf](http://www.thaischool.in.th/_files_school/20103683/data/20103683_1_20210311-095154.pdf)
- Dimmock, C. & Walker, A. (2005). *Educational leadership : Culture and diversity*. Thousand Oaks. CA: Sage.

Griebler,U & Nowak, P. (2012). Student councils: a tool for health promoting schools? Characteristics and effects. *Health Education, 112* (2),105-132.

Malakolunthu, S. (2010). Culturally responsive leadership for multicultural education: The case of “Vision School” in Malaysia. *Procedia Social and Behavioral Sciences, 9* (2010), 1162–1169.

The Gaudium School. (2020). *Role of student council body in student’s life* [Online]. Retrieved 20 January 2023 from <https://www.thegaudium.com/role-of-student-council-body-in-students-life/>



**แนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียน  
สำหรับรายวิชาอิสลามศึกษา : กรณีศึกษาโรงเรียนร่มเกล้า จังหวัดนครราชสีมา**

**Guidelines for Promoting Community Participation in  
the Development Out of School Resources for Islamic Studies Subjects:  
A Case Study of Romklao School Narathiwat Province**

**มุฮัมมัดซอฟวาน มะมิง**

**นักศึกษาปริญญาโท, สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม**

**คณะวิทยาการอิสลาม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี**

**E-mail: muhammadsofwanmaming@gmail.com**

**ซัมซู ฮาอู**

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม**

**คณะวิทยาการอิสลาม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี**

**สุไม บิลไบ**

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาการสอนอิสลามศึกษา**

**คณะวิทยาการอิสลาม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยเชิงคุณภาพในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อสำรวจแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนในชุมชนสำหรับรายวิชาอิสลามศึกษาสำหรับโรงเรียนร่มเกล้า จังหวัดนครราชสีมา และ 2. เพื่อศึกษาแนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ดังกล่าว เก็บข้อมูลด้วยแบบสัมภาษณ์กลุ่มจากครูอิสลามศึกษาจำนวน 6 คน และตัวแทนชุมชนจำนวน 5 คน ซึ่งเลือกแบบเจาะจง วิเคราะห์ผลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาและตรวจสอบด้วยวิธีสามเส้า ผลการวิจัยพบว่า (1) ต้นทุนของพื้นที่ในเขตเทศบาลตำบลยี่งอ มีทรัพยากรธรรมชาติและมรดกทางประวัติศาสตร์ โดยสามารถจัดกลุ่มแหล่งเรียนรู้สำหรับรายวิชาอิสลามศึกษาได้เป็น 5 กลุ่มคือ ทรัพยากรธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ชุมชน ความหลากหลายของผู้คนและอาหาร ศาสนสถานและความหลากหลายทางวัฒนธรรม และทรัพยากรบุคคล และ (2) แนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนนั้น สามารถดำเนินการใน 4 ลักษณะคือ การให้ข้อมูล การเป็นวิทยากร การเข้าร่วมกิจกรรม และการสนับสนุนปัจจัยต่าง ๆ

**คำสำคัญ :** การมีส่วนร่วมของชุมชน, แหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียน, อิสลามศึกษา

## ABSTRACT

The purposes of this qualitative research were 1. to explore outside-of-school learning resources in the community for the Islamic studies subject for Romklao School, Narathiwat Province, and 2. to study ways to promote community participation in developing such learning resources. Data were collected by group interview questions with key informants from 6 Islamic Studies teachers, and 5 community representatives who were purposively selected. Data were analyzed by the content analysis method, and the triangular method was conducted to verify the data. The results revealed that (1) there were several places in the area in Yi Ngo Sub-district municipality that could be considered for being out-of-school learning resources for Islamic studies subjects as natural resources and historical heritages which can be categorized into 5 groups namely: natural resources, community history, the diversity of people and food, religious sites and cultural diversity, and human resources, and (2) the proposed guidelines for promoting community participation can be operated in 4 approaches: providing information, being a guest speaker, participating in activities and offering all supports.

**Keywords :** community participation, learning resources, Islamic studies

### 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชนเป็นหน้าที่สำคัญประการหนึ่งของผู้บริหารสถานศึกษา โดยพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 8 ได้กำหนดการจัดการศึกษาโดยยึดหลักการให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ตามมาตรา 29 โดยกำหนดให้ สถานศึกษาร่วมกับภาคีเครือข่ายต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ เอกชน และประชาสังคม ได้ทำงานร่วมกันเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาในพื้นที่ของตนเอง ซึ่งรวมถึงการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ในชุมชน เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน แม้ว่าการจัดการแหล่งเรียนรู้ตามพระราชบัญญัตินี้ได้กำหนดให้รัฐต้องส่งเสริมและจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ อย่างเพียงพอและมีประสิทธิภาพ แต่ในความเป็นจริงแล้ว ยังพบปัญหาและอุปสรรคของการจัดการเรียนรู้ในประเทศไทย เช่น มีไม่พอเพียง ขาดคุณภาพ ขาดงบประมาณ ขาดแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น จึงส่งผลกระทบต่อคุณภาพการศึกษา (ปริญญางันตะคาม และ รัชชชัย จิตรนันท์, 2563)

การจัดการศึกษาอิสลามของโรงเรียนของรัฐในจังหวัดชายแดนภาคใต้ พบปัญหาหลักของการจัดการศึกษาว่า โรงเรียนขาดสื่อด้วย อบรมมุขและชาวเสพติด สื่อการเรียนการสอนอิสลามศึกษามีจำกัด ครูมีข้อจำกัดในการใช้เทคโนโลยี ไม่สามารถจัดทำ แผนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังคงใช้วิธีการสอนแบบดั้งเดิม ส่วนผู้เรียนยังขาดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ บางคุณลักษณะตามที่หลักสูตรกำหนด และมีแนวทางการจัดการศึกษาที่สำคัญ คือ ควรจัดทำนโยบายเฉพาะและ ขับเคลื่อนอิสลามศึกษาผ่านกิจกรรมทางเศรษฐกิจและการเมืองท้องถิ่นในชุมชน พัฒนานวัตกรรมทางการสอนอิสลามศึกษา จัดสรรงบประมาณระยะสั้นและระยะยาวตามสภาพจริง ส่งเสริมให้ครูจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและมีกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพของผู้เรียนตามวิถีอิสลาม และส่งเสริมให้มีหน่วยงานที่ รับผิดชอบในการรับรองวุฒิทางการศึกษาให้แก่ผู้เรียนที่สำเร็จการศึกษาอิสลามจากโรงเรียนรัฐ เพื่อให้สามารถศึกษา ต่อในระดับที่สูงขึ้นทั้งในและต่างประเทศ (ยุทธนา เกื้อกุล และคณะ, 2564)

โรงเรียนร่มเกล้า จังหวัดนครราชสีมา เป็นโรงเรียนที่ตั้งอยู่ในชุมชนซึ่งล้อมรอบด้วยชุมชนที่มีความหลากหลายทางอาชีพ มีทรัพยากรมนุษย์ และทรัพยากรธรรมชาติที่มีเอกลักษณ์ มีประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน โดยรอบชุมชนจะมีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่าสำหรับครูผู้สอนอิสลามศึกษา ที่จะสามารถนำแหล่งเรียนรู้ในชุมชนมาพัฒนาออกแบบเพื่อจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้อิสลามศึกษา ได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม จากการจัดเวทีประชุมแลกเปลี่ยนเพื่อสะท้อนปัญหาเรื่องการพัฒนาการสอนอิสลามศึกษาของโรงเรียนระหว่างครูอิสลามศึกษาที่ผ่านมา จัดโดย กลุ่มสาระการเรียนรู้อิสลามศึกษา (ประชุมกลุ่ม, 12 มกราคม 2566) พบว่า ครูอิสลามศึกษานั้นยังไม่มีการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเพื่อจัดการเรียนการสอนสาระอิสลามศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม โดยครูผู้สอนได้สะท้อนปัญหาว่าไม่มีความรู้และวิธีการที่เหมาะสม รวมทั้งการเข้าหาชุมชนเพื่อสร้างความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนร่วมกัน ดังนั้น การวิจัยในครั้งนี้จึงมุ่งแก้ปัญหาดังกล่าว โดยสำรวจแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนในชุมชน สำหรับรายวิชาอิสลามศึกษา และศึกษาแนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนเพื่อรายวิชาอิสลามศึกษาสำหรับโรงเรียนร่มเกล้า จังหวัดนครราชสีมา

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสำรวจแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนในชุมชนสำหรับรายวิชาอิสลามศึกษาสำหรับโรงเรียนร่มเกล้า จังหวัดนครราชสีมา
2. เพื่อศึกษาแนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนในรายวิชาอิสลามศึกษา สำหรับโรงเรียนร่มเกล้า จังหวัดนครราชสีมา

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษานอกห้องเรียน เป็นแนวทางหนึ่งที่เชื่อมโยงเนื้อหาและทฤษฎีที่เรียนในห้องให้เป็นรูปธรรม สร้างความหมายและประสบการณ์ตรงแก่ผู้เรียน จากแหล่งเรียนรู้ เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสังเกต การสำรวจ มีวิจารณ์ความคิด สร้างสรรค์ ตั้งคำถามและแสวงหาคำตอบ ตลอดจนเรียนรู้ที่จะสื่อสารและร่วมมือกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (อรนุช ลิมตศิริ, 2560)

อภิเชษฐ ปรางสุวรรณ (2552) ได้กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนและธรรมชาติว่า หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ทักษะกระบวนการต่าง ๆ ในการวางแผนเพื่อแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนและชุมชนร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียนอย่างเป็นระบบ โดยได้แบ่ง แหล่งเรียนรู้ในชุมชน ออกเป็น 1) สถาบันของชุมชนที่มีอยู่แล้วในวิถีชีวิตและการทำมาหากินในชุมชน 2) สถานที่หรือสถาบันที่รัฐและประชาชนจัดตั้งขึ้น 3) สื่อเทคโนโลยีที่มีอยู่ในโรงเรียนและชุมชน 4) สื่อเอกสารสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในโรงเรียนและชุมชน และ 5) บุคลากรผู้ที่มีความรู้ด้านต่าง ๆ ในชุมชน ส่วนแหล่งเรียนรู้ธรรมชาติ หมายถึง สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และมนุษย์และสัตว์ต่าง ๆ

ส่วนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนและธรรมชาตินั้น อภิเชษฐ ปรางสุวรรณ (2552) ได้นำเสนอไว้ว่ามีขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ ขึ้นวางแผน เป็นการดำเนินงานตั้งแต่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันกำหนดวัตถุประสงค์หัวข้อ เรื่องหรือประเด็นที่จะศึกษาเรียนรู้ การสำรวจแหล่งเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ จนถึง การลงพื้นที่เพื่อศึกษาแหล่งเรียนรู้ดังกล่าว ขึ้นเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนนำผู้เรียนไปเรียนที่แหล่งเรียนรู้ และ

ผู้เรียนจะได้นำทักษะกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ขึ้นสรุปผลการเรียนรู้ ได้แก่ การสรุป การเรียนรู้ทันที และการสรุปการเรียนรู้หลังจากกลับถึงสถานศึกษา และขึ้นประเมินผลเป็นขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกัน ประเมินผลเพื่อให้ทราบว่า การไปทัศนศึกษาครั้งนี้มีผลเป็นอย่างไร

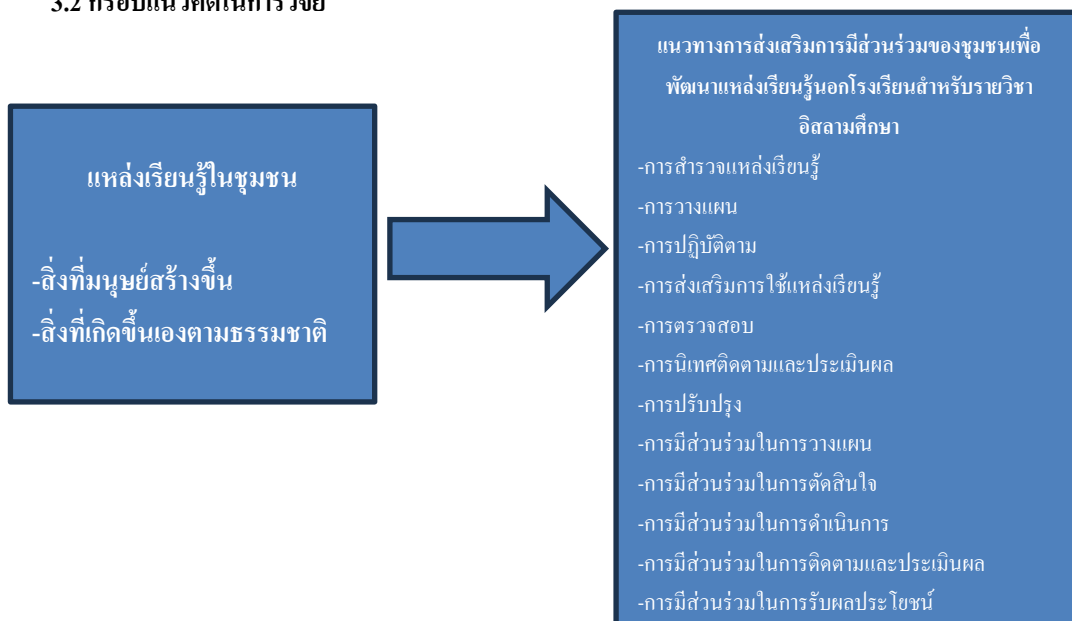
ปริญญา จันทะคาม และ ชัชชัย จิตรนันท์ (2563) ศึกษาแนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 ซึ่งพบองค์ประกอบของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนมี 12 องค์ประกอบ ได้แก่ การสำรวจแหล่งเรียนรู้ การวางแผน การปฏิบัติตาม การส่งเสริมการใช้แหล่งเรียนรู้ การตรวจสอบ การนิเทศติดตามและประเมินผล การปรับปรุง การมีส่วนร่วมในการวางแผน การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ การมีส่วนร่วมในการดำเนินการ การมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผล และการมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ โดยพบสภาพปัจจุบันของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนอยู่ในระดับน้อย สภาพพึงประสงค์ของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และได้นำเสนอแนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน มี 3 แนวทาง ได้แก่ การดำเนินงานร่วมกับชุมชน การดำเนินงานเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ และการดำเนินการแบบมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้อง

ดาเนีย มาแฉ (2564) ได้พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนสำหรับโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในอำเภอสาบური จังหวัดปัตตานี พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นด้วยแนวคิด “การพัฒนาเครือข่าย” มีกระบวนการ 6 ขั้นตอนคือ ขั้นตระหนัก ขั้นประสานหน่วยงาน/องค์กรเครือข่าย ขั้นสร้างพันธมิตรเรียนรู้ร่วมกัน ขั้นบริหารจัดการเครือข่าย ขั้นพัฒนาความสัมพันธ์ และขั้นรักษาความสัมพันธ์ โดยครูผู้สอนสามารถใช้เครือข่ายการเรียนรู้ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียน สามารถออกแบบและทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการแหล่งเรียนรู้เมืองสาบურიด้วยแนวคิด “ชมวัง-ชิมอาหาร-สานสัมพันธ์-สร้างสังคมพุทธวัฒนธรรม” มีการทดลองสอน วิพากษ์ และนิเทศการสอน สะท้อนผลการเรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างเครือข่ายในเชิงบวก และมีความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับมาก

ชนิษฐา กาดัง (2561) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โรงเรียนบ้านแม่แดดน้อย อำเภอภักดีชุมพล จังหวัดชัยภูมิ พบว่า แนวทางการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ดังกล่าว ประกอบด้วย การนำแนวคิดเข้ามาเป็นหลักในการบริหารจัดการสถานศึกษา ด้านบริหารงานทั่วไป ด้านนโยบายและแผนฯ ด้านบริหาร งบประมาณ และด้านบริหารงานบุคคลรวมถึงในเรื่องชุมชนสัมพันธ์ การสอดแทรกแนวคิดในการสอนรายวิชาต่าง ๆ การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่หลากหลาย การพัฒนาบุคลากรของสถานศึกษาให้ได้เรียนรู้และพัฒนาการปฏิบัติตนและปฏิบัติหน้าที่ การจัดสภาพแวดล้อม และการส่งเสริมการมีส่วนร่วมขององค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ

จะเห็นได้ว่า แหล่งเรียนรู้ในชุมชนประกอบด้วยแหล่งเรียนรู้ที่มนุษย์สร้างขึ้นและสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ซึ่งล้วนแต่เกี่ยวข้องหรือส่งผลต่อวิถีชีวิตของผู้คน และสามารถนำมาใช้เป็นการเรียนรู้โดยบูรณาการกับรายวิชาต่าง ๆ ส่วนแนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้นั้น สามารถดำเนินการตั้งแต่ขั้นตอนของการสำรวจแหล่งเรียนรู้ การวางแผน การปฏิบัติตาม การส่งเสริมการใช้แหล่งเรียนรู้ การตรวจสอบ การนิเทศติดตามและประเมินผล การปรับปรุง การมีส่วนร่วมในการวางแผน การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ การมีส่วนร่วมในการดำเนินการ การมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผล และการมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้การศึกษาเชิงพรรณนา (Descriptive) แนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนสำหรับรายวิชาอิสลามศึกษา : กรณีศึกษา โรงเรียนร่วมเกล้า จังหวัดนครราชสีมา โดยใช้วิธีการศึกษาที่เจาะลึกเพื่อให้ได้ข้อมูลตรงตามประเด็นที่ ต้องการศึกษาคอบคลุมตามวัตถุประสงค์ ในการวิจัยครั้งนี้ จึงใช้รูปแบบการวิจัยเชิงกรณีศึกษา (Case study research method)

### 4.2 ประชากรและผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้เป็นครูผู้สอนอิสลามศึกษาในโรงเรียนร่วมเกล้า จำนวน 30 คน และชุมชนที่อยู่ในเขตเทศบาลตำบลยี่งอ อำเภอยี่งอ จังหวัดนครราชสีมา

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญประกอบด้วยครูผู้สอนอิสลามศึกษาในโรงเรียนร่วมเกล้า จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 6 คน และตัวแทนชุมชนจำนวน 5 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยมีเกณฑ์คัดเข้าและคัดออก (อรุณ จิรวัดน์กุล, 2560) คือ สำหรับกลุ่มครูผู้สอนจะต้องมีการจัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 2/2565 และมีความสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมจนจบกระบวนการ ส่วนกลุ่ม ตัวแทนชุมชน เป็นกลุ่มที่อยู่ในพื้นที่แหล่งเรียนรู้ในเขตเทศบาลตำบลยี่งอ มีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ในส่วนของเกณฑ์คัดออกคือ ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมจนจบกระบวนการ

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

ใช้แบบสัมภาษณ์กลุ่มที่พัฒนาขึ้น โดยผู้วิจัยศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนสำหรับรายวิชาอิสลามศึกษา แนวคิดและปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนสำหรับรายวิชาอิสลามศึกษา โดยกำหนดแนวทางการสัมภาษณ์ คือ สภาพและปัญหาของชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนสำหรับรายวิชาอิสลาม

ศึกษาเป็นอย่างไร สาเหตุใดที่ทำให้มีปัญหาเกี่ยวกับชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนสำหรับรายวิชาอิสลามศึกษาและแนวทางการส่งเสริมของชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนสำหรับรายวิชาอิสลามศึกษาให้กับครู โดยร่างแบบสัมภาษณ์ดังกล่าวได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน (มีค่า IOC มากกว่า .8) มีการปรับแก้และนำมาใช้

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บข้อมูล โดยการสัมภาษณ์กลุ่ม โดยผู้วิจัยเป็นผู้สัมภาษณ์ด้วยตนเอง

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) และทำการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) และนำเสนอข้อมูลแก่ผู้ให้ข้อมูลอีกครั้งเพื่อตรวจทานความถูกต้อง มีระยะเวลาในการศึกษาวิจัย ตั้งแต่เดือนมกราคม ถึงเดือนเมษายน พ.ศ. 2566 โดยผู้วิจัยได้ทำการพิทักษ์สิทธิ์ผู้ให้ข้อมูลในการเข้าร่วมวิจัยในครั้งนี้

### 5. ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสามเส้า สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

#### 5.1 แหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนในชุมชนสำหรับรายวิชาอิสลามศึกษาสำหรับโรงเรียนร่มเกล้า นครราชสีมา

จากผลการสำรวจและศึกษา พบว่า ต้นทุนของพื้นที่ในเขตเทศบาลตำบลเชียงอ มีทรัพยากรธรรมชาติ และมรดกทางประวัติศาสตร์ โดยสามารถจัดกลุ่มแหล่งเรียนรู้สำหรับรายวิชาอิสลามศึกษาได้เป็น 5 กลุ่มคือ ทรัพยากรธรรมชาติ (ป่าไม้ ทุ่งนา สวนผลไม้) ประวัติศาสตร์ชุมชน (พิพิธภัณฑสถานประวัติศาสตร์เชียงอ สุสานหลวงกลาง ที่ตั้งของวังเก่าเจ้าเมืองสาขบุรี) ความหลากหลายของผู้คนและอาหาร (ร้านค้าคนจีน บ้านคนไทยพุทธ ตลาดหมู่บ้าน) ศาสนสถานและความหลากหลายทางวัฒนธรรม (มัสยิดจาเมะ วัด สุสานจีน) และทรัพยากรบุคคล (อิหม่าม คาโต๊ะยุดิธรรม กลุ่มอาชีพต่าง ๆ) สามารถสรุปในตาราง 1

ตารางที่ 1 แหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนในเขตเทศบาลตำบลเชียงอ

ประเภทแหล่งเรียนรู้	ตัวอย่างแหล่งเรียนรู้
ทรัพยากรธรรมชาติ	ป่าไม้ ทุ่งนา สวนผลไม้
ประวัติศาสตร์ชุมชน	พิพิธภัณฑสถานประวัติศาสตร์เชียงอ สุสานหลวงกลาง ที่ตั้งของวังเก่าเจ้าเมืองสาขบุรี
ความหลากหลายของผู้คนและอาหาร	ร้านค้าคนจีน บ้านคนไทยพุทธ ตลาด หมู่บ้าน
ศาสนสถานและความหลากหลายทางวัฒนธรรม	มัสยิดจาเมะ วัด สุสานจีน
ทรัพยากรบุคคล	อิหม่าม คาโต๊ะยุดิธรรม กลุ่มอาชีพต่าง ๆ

## 5.2 ผลการวิเคราะห์ แนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียน ในรายวิชาอิสลามศึกษาสำหรับโรงเรียนร่มเกล้า จังหวัดนครราชสีมา

แนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนนั้น สามารถดำเนินการใน 4 ลักษณะคือ การให้ข้อมูล การเป็นวิทยากร การเข้าร่วมกิจกรรม และการสนับสนุนปัจจัยต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

### 5.2.1 การให้ข้อมูล

การให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ ประวัติความเป็นมา หรือข้อมูลต่าง ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงกับการสอนอิสลามศึกษา ซึ่งชุมชนเองก็มีผู้รู้ ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาต่าง ๆ ที่สามารถร่วมเป็นวิทยากรได้ จากการให้สัมภาษณ์ของครูผู้สอน พบว่า ครูผู้สอนต้องการให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการผลักดันและอำนวยความสะดวกในการให้ชุมชนได้นำเสนอแหล่งเรียนรู้ให้กับนักเรียน เพื่อให้ครูผู้สอนจะได้นำแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เหล่านี้ มาบูรณาการกับรายวิชาได้อย่างสะดวก (ครูผู้สอนคนที่ 2) นอกจากนี้ยังเห็นว่าบุคลากรหรือประชาชนในชุมชนเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าซึ่งบุคคลเหล่านี้

“มีความรู้ความเข้าใจในบริบทของชุมชนในการที่จะให้ชุมชนได้เป็นแหล่งเรียนรู้ให้กับนักเรียนของเรา” (ครูผู้สอนคนที่ 3)

### 5.2.2 การเป็นวิทยากร

จากการสัมภาษณ์บุคคลในชุมชนและครูผู้สอน พบความแตกต่างในการให้ข้อมูล กล่าวคือ ครูผู้สอนมีองค์ความรู้ในเรื่องแหล่งเรียนรู้ในชุมชนที่จำกัด เช่น เรื่องประวัติศาสตร์ชุมชนหรือข้อมูลเชิงลึกของพื้นที่ ในขณะที่ตัวแทนชุมชนมีความรู้ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี แต่ไม่มีโอกาสในการถ่ายทอดความรู้ดังกล่าวให้กับนักเรียน ซึ่งมีข้อมูลจากการสัมภาษณ์ดังนี้

“ผมไม่ได้เป็นคนในพื้นที่ เลยไม่มีความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ในชุมชน คิดว่าชุมชนน่าจะมีความรู้มากกว่าครู” (ครูผู้สอนคนที่ 1)

“ผมอยู่ที่นี้มาตั้งแต่เกิดเห็นการเปลี่ยนแปลงหลายอย่างของชุมชน ปู่ย่าตายายก็เคยเล่าเรื่องของชุมชน ผมก็ยังจำได้อยู่บ้าง อยากจะเล่าต่อให้กับลูกหลาน เพราะเคยไปก็ไม่มีใครมาเล่าให้ฟังอีกแล้ว” (ตัวแทนชุมชนคนที่ 3)

“ชุมชนเรามีโต๊ะอิหม่าม มีบาบอ มีโต๊ะครูหลายคนที่มีความรู้เรื่องศาสนา และประวัติศาสตร์ท้องถิ่นก็สามารถนำคนกลุ่มนี้มาช่วยงานโรงเรียนได้” (ตัวแทนชุมชนคนที่ 4)

### 5.2.3 การเข้าร่วมกิจกรรม

จากการสัมภาษณ์บุคคลในชุมชนและครูผู้สอน พบว่าทั้งครูผู้สอนและชุมชนมีความสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมของโรงเรียน โดยเห็นว่ากิจกรรมดังกล่าวสอดคล้องกับหน้าที่การสอนของตนเองและชุมชนก็อยากมีส่วนร่วมในการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งมีข้อมูลจากการสัมภาษณ์ดังนี้

“ชอบกิจกรรมที่ได้ทำนอกโรงเรียนมากกว่าการทำกิจกรรมในโรงเรียน เพราะนักเรียนชอบเวลานำนักเรียนไปทัศนศึกษา นักเรียนรู้สึกตื่นเต้นในการทำกิจกรรมนอกโรงเรียน” (ครูผู้สอนคนที่ 2)

“ปกติชุมชนเรามีกิจกรรมอยู่เยอะ เช่น ช่วงวันรายอ การทำอาซูรอ การทำเมอลิด ชุมชนมีความกระตือรือร้นในการสืบทอดกิจกรรมเหล่านี้ แต่ตอนนี้นับว่าบ้านเริ่มไม่ทำแล้ว ถ้าโรงเรียนใช้ให้ชุมชนช่วยจัดกิจกรรมให้ เราดีใจมาก เพราะจะได้รักษาประเพณีของหมู่บ้าน” (ตัวแทนชุมชนคนที่ 4)

## 5.2.4 การสนับสนุนปัจจัยต่าง ๆ

ปัจจัยสนับสนุนเรื่องเงินทุนและการสนับสนุนอุปกรณ์ต่างๆ ในการเรียนรู้ เป็นเงื่อนไขหนึ่งที่ครูผู้สอนและตัวแทนชุมชน ได้สะท้อนว่า เป็นเงื่อนไขสำคัญที่จะช่วยให้การจัดกิจกรรมต่างๆประสบความสำเร็จที่ผ่านมากิจกรรมนอกหลักสูตรของโรงเรียนต้องใช้งบประมาณแต่ได้รับการสนับสนุนจากโรงเรียนอย่างจำกัด ดังนั้น การสนับสนุนปัจจัยจากชุมชน จึงน่าจะเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมการดำเนินงานได้ดีขึ้น โดยชุมชนเองสามารถสนับสนุนปัจจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในเรื่องงบประมาณและปัจจัยอื่นๆ ซึ่งมีข้อมูลจากการสัมภาษณ์ดังนี้

“เวลาจัดกิจกรรมนอกหลักสูตร บางครั้งก็ต้องใช้เงินของตนเอง โรงเรียนให้งบประมาณบ้างแต่ไม่ได้ทุกโครงการ แต่ผมก็เข้าใจนโยบายของโรงเรียนนะ เขาก็มีนโยบายของเขา แต่ถ้าให้ผมต้องใช้เงินของตนเองก็ไม่ไหวเหมือนกัน ถ้าไปของบประมาณจากหน่วยงานอื่น ก็สามารช่วยแก้ปัญหาตรงนี้ได้เยอะ” (ครูผู้สอนคนที่ 8)

“เราเองก็ไม่ได้รวยนะ แต่เราก็ช่วยโรงเรียนได้ ถ้าไม่ใช่ตัวเงิน ก็ใช้ชุมชนนี้แหละเป็นวิทยากร หรือพวกก็ตามที่พวกเรามีอยู่ให้มาช่วยสอนได้” (ตัวแทนชุมชนคนที่ 5)

“กิจกรรมของชุมชนก็เอามาช่วยโรงเรียนได้นะ เวลาทำอาหาร ก็เอานักเรียนลงไปช่วย ลงไปเรียนได้ เงินเราอาจจะหาให้ไม่ได้ แต่กิจกรรมของชุมชนนักเรียนมาร่วมเรียนรู้ได้” (ตัวแทนชุมชนคนที่ 6)

“เราก็เห็นความสำคัญของการจัดกิจกรรมนอกหลักสูตร นอกโรงเรียนเพราะนักเรียนสามารถได้เรียนรู้สถานที่จริง แต่เราก็ไม่เคยเห็น โรงเรียนมาจัดกิจกรรมนอกโรงเรียน” (ตัวแทนชุมชนคนที่ 7)

## 6. อภิปรายผล

จากผลการศึกษาที่พบว่า แหล่งเรียนรู้ที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้ร่วมนำเสนอ สามารถจำแนกได้ 5 กลุ่ม คือ กลุ่มคือทรัพยากรธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ชุมชน ความหลากหลายของผู้คนและอาหาร ศาสนสถานและความหลากหลายทางวัฒนธรรม และทรัพยากรบุคคล นั้น เป็นการนำเสนอต้นทุนของพื้นที่ที่สามารถใช้แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ในชุมชนในหลายลักษณะ ตั้งแต่เกิดจนถึงตาย (from womb to tomb) ซึ่งสะท้อนประวัติศาสตร์และความเป็นมาของชุมชน ซึ่งเป็นคุณลักษณะของเมืองประวัติศาสตร์ในจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยมีลักษณะคล้ายกับเมืองสายบุรี ที่ดาเนียล มาแฉ (2566) ได้ทำการศึกษาไว้

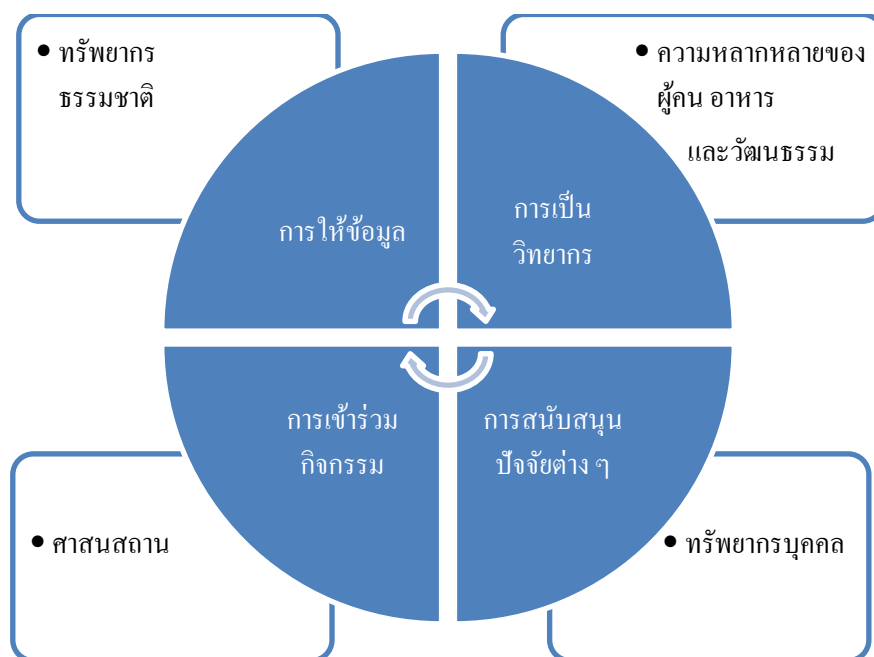
ในส่วนของแหล่งเรียนรู้ เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ของ อภิเชษฐ ปรากฏสุวรรณ (2552) ที่ได้จัดกลุ่มแหล่งเรียนรู้ในชุมชนและธรรมชาติเพื่อใช้ในการเรียนการสอน พบว่า เทศบาลเมืองยี่งอ มีแหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าวอยู่ 3 กลุ่ม คือ สถาบันของชุมชนที่มีอยู่แล้วในวิถีชีวิตและการทำมาหากินในชุมชน สถานที่หรือสถาบันที่รัฐและประชาชนจัดตั้งขึ้น สื่อเอกสารสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในโรงเรียนและชุมชน บุคลากรผู้ที่มีความรู้ด้านต่าง ๆ ในชุมชน โดยสิ่งให้ผู้ให้ข้อมูลไม่ได้นำเสนอคือ สื่อเทคโนโลยีที่มีอยู่ในโรงเรียนและชุมชน

ประเด็นแนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนในรายวิชาอิสลามศึกษา สำหรับโรงเรียนร่มเกล้า จังหวัดนราธิวาส นั้น ผลการวิจัยพบแนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนที่สามารถดำเนินการใน 4 ลักษณะคือ การให้ข้อมูล การเป็นวิทยากร การเข้าร่วมกิจกรรม และการสนับสนุนปัจจัยต่าง ๆ ซึ่งเป็นขั้นตอนการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการแหล่งเรียนรู้ โดยจะเห็นขั้นตอนของการปฏิบัติตาม การช่วยเหลือการส่งเสริมการใช้แหล่งเรียนรู้เป็นหลัก แต่ในกระบวนการอื่น ๆ เช่น การนิเทศติดตามและประเมินผล การปรับปรุง การมีส่วนร่วมในการวางแผน การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ การมีส่วนร่วมในการ



ดำเนินการ การมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผล และและการมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ นั้นยังไม่ปรากฏในการศึกษาครั้งนี้ ซึ่งอาจเนื่องจากการเก็บข้อมูลครั้งแรก และยังไม่ได้ลงมือปฏิบัติให้เห็นเป็นตัวอย่าง ทำให้ทั้งครูผู้สอนและชุมชนยังไม่เห็นภาพของการมีส่วนร่วมในรูปแบบเต็มกระบวนการ (ปริญญญา จันทะคาม และ ธัชชัย จิตรนันท์, 2563) ซึ่งหากได้มีการลงมือปฏิบัติจริงแล้ว ผู้วิจัยคิดว่าแนวทางความร่วมมือในระดับต่อไปจะสามารถดำเนินการได้

จากข้อค้นพบในข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการศึกษาดังแผนภาพ 2



แผนภาพ 2 แนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้นอกรัโรงเรียนในรายวิชาอิสลามศึกษา สำหรับโรงเรียนร่วมเกล้า จังหวัดนครราชสีมา

## 7. ข้อเสนอแนะ

- 7.1 ควรเพิ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ ในการวิเคราะห์แหล่งเรียนรู้
- 7.2 การจัดทำแผนที่และระบุพิกัดแหล่งเรียนรู้โดยใช้ GPS
- 7.3 ควรมีกระบวนการเสวนาหรือเวทีนำเสนอข้อมูล เพื่อสร้างเครือข่ายและเป็นข้อเสนอเทศสำหรับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้โดยชุมชนมีส่วนร่วม
- 7.4 ควรมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเก็บและรวบรวมข้อมูลของแหล่งเรียนรู้เพื่อการใช้งานและการเก็บรักษาในรูปแบบของสื่อดิจิทัล

## 8. เอกสารอ้างอิง

ขนิษฐา กาทั้ง. (2561). การบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โรงเรียนบ้านแม่แคคน้อย อำเภอกัลยาณิวัฒนา จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ ค.ม . เชียงใหม่ :มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

- คานียามาเจ. (2564). *การพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนสำหรับโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในอำเภอสายบุรี จังหวัดปัตตานี*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม . ปัตตานี : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- ปริญญา จันทะคาม และ ชัชชัย จิตรนันท์. (2563). *แนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนสำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1*. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด*, 14(1), 91-108.
- ยุทธนา เกื้อกุล และคณะ. (2564). *การจัดการศึกษาอิสลามในโรงเรียนของรัฐ : สภาพ ปัญหา และแนวทางการพัฒนา*. *วารสารอิสลามศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 12(1), 14-26.
- อภิเชษฐ ปรางสุวรรณ. (2552). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนและธรรมชาติ* [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 22 มีนาคม 2566 จาก [https://www.gotoknow.org/posts/310070#google\\_vignette](https://www.gotoknow.org/posts/310070#google_vignette)
- อรนุช ลิมตศิริ. (2560). *การศึกษานอกห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. *Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 10(3), 1643-1658.
- อรุณ จิรวัดน์กุล. (2560). *เกณฑ์คัดเข้าและคัดออกคืออะไร*. *วารสารวิชาการสาธารณสุข*, 26(6), 974-975.

**การศึกษาผลการใช้วิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**

**A Study of results Using the teaching method of cross-multiplication together  
with Indian multiplication for students in grade 3**

**กิริติกานต์ โพธิ์ทองศิริกุล**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: 6542020056@student.tapee.ac.th**

**มนฤทัย ผลาเลิศ**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: 6542020021@student.tapee.ac.th**

**เลิศพร อุดมพงษ์**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: Udompong@live.com**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ เรื่อง การคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยแบบฝึกทักษะ เรื่องการคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย 3. เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยแบบฝึกทักษะ เรื่องการคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเซนต์โยเซฟเกาะสมุย ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้อง โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1.แบบฝึกทักษะ 2.แผนจัดการเรียนรู้ 3.แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามเจตคติที่มีต่อการเรียนรู้ ซึ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์แบบปรนัย มีค่าความยากอยู่ในช่วง 0.25 – 0.78 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.25 – 0.75 และความเที่ยงทั้งฉบับ 0.85 ตามลำดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ค่า t-test

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.16/83.65 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3. นักเรียนมีเจตคติต่อรายวิชาคณิตศาสตร์เฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; คณิตศาสตร์; การคูณ

## ABSTRACT

This research the objectives are 1. to study the effectiveness of the skill training on 2-digit multiplication using the teaching method in the form of cross multiplication along with Indian multiplication for Grade 3 students according to the 80/80 criterion. 2. to compare Academic achievement of Grade 3 students before and after studying with skill training on 2-digit multiplication using teaching methods in the form of cross multiplication along with Indian multiplication. 3. to study the attitude of 3rd grade students before and after school. With skill training on 2-digit multiplication using teaching methods in the form of cross multiplication along with Indian multiplication. sample group Grade 3 students at St. Joseph Koh Samui School In the first semester of academic year 2023, 1 room using random sampling method. The tools used in the research include: 1. Skills training 2. Learning management plan 3. Academic achievement test and questionnaire on attitudes towards learning which is a multiple-choice achievement test the difficulty values were in the range of 0.25 - 0.78, the discriminatory power values were in the range of 0.25 - 0.75, and the overall reliability was 0.85, respectively. Statistics used in data analysis were mean, standard deviation, and t-test values.

The results of the research conclude that: 1. The efficiency of learning achievement development is 85.16/83.65, which meets the criterion of 80/80. 2. The learning achievement results before studying and after studying. It was found that after studying it was higher than before studying. Statistically significant at the 0.05 level. 3. Students' average attitude towards mathematics is at a high level.

**Keywords:** Academic achievement; mathematics; Multiplication

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ปัจจุบันในการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์มีความสำคัญตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และเป็นการพัฒนาความคิดของทำให้มีความคิดสร้างสรรค์อย่างมีเหตุผล สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วน คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาทางด้านคณิตศาสตร์และเทคโนโลยี รวมทั้งศาสตร์อื่น ๆ และมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตและช่วยพัฒนาชีวิตให้ดีขึ้น (ชัชวาล จิตรขุนทด และ วิทยา ทองโสม,2563) นอกจากนี้การเรียนรู้คณิตศาสตร์ ยังก่อให้เกิดทักษะ และกระบวนการการพัฒนาความคิด ฝึกให้รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วนรอบคอบ และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม (วิระชัย สีทาน้อย และ ชนิศวรา เลิศอมรพงษ์, 2561) จากการจัดการเรียนการสอน พบว่าผลจากประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ต่ำ เนื่องจากสาเหตุและปัจจัยหลายประการ และอาจสืบเนื่องมาจากครูที่สอนในระดับประถมศึกษาไม่ได้จบมาโดยตรงในด้านการสอนคณิตศาสตร์ (สิริภพ พลสุวรรณ,2558) ทั้งนี้เป็นสาเหตุทำให้นักเรียนขาดความเข้าใจ ขาดทักษะในเรื่องของการคูณ ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถวิเคราะห์โจทย์ ตลอดจนจนถึงขั้นตอนการตรวจคำตอบ รวมทั้งปัญหาด้านคุณภาพการสอนของครูผู้สอน ดังนั้นแบบฝึกหัดจะช่วยในการทบทวนให้นักเรียนความเข้าใจยิ่งขึ้น และยังเป็นการทบทวนความรู้ในการเรียนรู้ขั้นสูงต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์น ไคค์ กล่าวว่าการฝึกหัดซ้ำ ๆ ทำบ่อย ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้นานและคงทน ดังนั้น แบบฝึกหัดมีความสำคัญและมีประโยชน์ที่จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองได้อย่างสมบูรณ์ (พรณิจิตต์ เขียนศรีอ่อน,2561)

การคิดเกี่ยวกับการคูณ (Multiplicative Thinking) เป็นกระบวนการทำงานที่เกิดขึ้นเมื่อเผชิญกับปัญหาที่เกี่ยวกับการคูณหรือความคิดเกี่ยวกับจำนวนต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การปัญหาเกี่ยวกับการคูณทั้งทางตรงและทางอ้อมเป็นการดำเนินการทางคณิตศาสตร์อย่างหนึ่ง ทำให้เกิดการเพิ่มจำนวนจำนวนหนึ่ง ซึ่งไม่ได้เป็นการดำเนินการของการบวกซ้ำ ๆ เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการดำเนินการหลายมิติ (สุวรรณรักษ์ หงษ์สุด,2562) การคิดเลขเร็วแบบอินเดีย (เวทคณิต) เป็นการพัฒนาทักษะการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์ทำให้ผู้เรียน คิดเลขได้รวดเร็ว ถูกต้อง และแม่นยำ สามารถแก้ปัญหาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ,2562) การคูณแนวตั้งและแนวไขว้ มีแบบรูปทั่วไป ของจำนวนสองจำนวน เป็นวิธีที่สั้นสามารถคูณกันได้รวดเร็ว โดยมีขั้นตอน 3 ขั้นตอน 1 หาผลคูณตามแนวตั้งของหลักหน่วยกับหลักหน่วย ขั้นที่ 2 หาผลบวกของผลคูณไขว้ของหลักสิบกับหลักหน่วย และขั้นที่ 3 หาผลคูณตามแนวตั้งของหลักสิบกับหลักสิบ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน,2562) ดังนั้นการสอนทั้ง 2 วิธีเป็นการสอนโดยให้ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการคูณเลขสองหลักได้ดีขึ้น รวมทั้งลดเวลาในการหาคำตอบที่ถูกต้อง

จากที่ได้กล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาความคิดอย่างมีเหตุผล สามารถวิเคราะห์ปัญหาได้ การจัดการเรียนการสอนพบว่าผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ต่ำ มาสาเหตุและปัจจัยหลายประการ ดังนั้นแบบฝึกหัดจะช่วยทบทวนความเข้าใจในเรื่องที่เรียนมาแล้ว การคูณเป็นการดำเนินการทางคณิตศาสตร์อย่างหนึ่ง ทำให้เกิดการเพิ่มจำนวนเป็นอีกจำนวนหนึ่ง ซึ่งไม่ได้เป็นการดำเนินการของการบวกซ้ำ ๆ เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการดำเนินการหลาย โดยผู้วิจัยได้เลือกการคูณแบบอินเดีย (เวทคณิต) มาเป็นแนวทางการพัฒนาทักษะการคิดคำนวณของผู้เรียน ให้ผู้เรียน คิดเลขได้รวดเร็ว ถูกต้อง และแม่นยำ สามารถแก้ปัญหาได้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ เรื่อง การคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะ เรื่องการคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย
3. เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยแบบฝึกทักษะ เรื่องการคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 ความหมายของการคูณ

ดวงเดือน อ่อนน่วม และคณะ (2564) ได้กล่าวถึง การคูณ หมายถึง การบวกที่เท่ากันหลาย ๆ จำนวน เขียนแสดงได้ด้วยการคูณจำนวนสองจำนวน โดย จำนวนแรก หมายถึง จำนวนกลุ่ม และจำนวนหลัง หมายถึง จำนวนของสิ่งของในแต่ละกลุ่ม จำนวนที่ได้จากการคูณจำนวนสองจำนวนเข้าด้วยกัน เรียกว่า ผลคูณ

อัจฉราพรรณ พลเยี่ยมแสน (2565) ได้กล่าวถึง การคูณ หมายถึง การบวกจำนวนที่เท่ากันหลาย ๆ จำนวน สามารถแสดงได้ด้วยการคูณจำนวนสองจำนวน คือ จำนวนกลุ่มกับจำนวนสิ่งของในกลุ่ม และจำนวนที่ได้จากการคูณสอง จำนวนเข้าด้วยกัน เรียกว่า “ผลคูณ” ซึ่ง  $\times$  คือ เครื่องหมายการคูณ ลักษณะคล้ายกากบาท

### 3.2 แนวคิดเกี่ยวกับการคูณแบบไขว้

กระทรวงศึกษาธิการ (2562) ได้กล่าวถึง การคูณแนวตั้งและแนวไขว้ มีแบบรูปทั่วไป (General Multiplication) ของจำนวนสองจำนวน โดยการดำเนินการคูณแนวตั้งและแนวไขว้เป็นวิธีที่สั้นสามารถคูณกันได้รวดเร็ว ขั้นตอนการคูณแนวตั้งและแนวไขว้ของจำนวนสองหลักกับจำนวนสองหลักได้ดังนี้

ขั้นที่1: หาผลคูณตามแนวตั้งของหลักหน่วยกับหลักหน่วย ขั้นที่2: หาผลบวกของผลคูณไขว้ของหลักสิบกับหลักหน่วย และขั้นที่3: หาผลคูณตามแนวตั้งของหลักสิบกับหลักสิบ

### 3.3 แนวคิดเกี่ยวกับการคูณแบบอินเดีย

กระทรวงศึกษาธิการ (2562) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนในการคูณเลขแบบอินเดียมีทั้งหมด 5 ขั้นตอน (สร้าง ใส่ คูณ บวก ตอบ) ดังนี้

3.3.1 สร้างตารางโดยให้มีจำนวนคอลัมน์ = จำนวนหลักของตัวตั้ง และมีจำนวนแถว = จำนวนหลักของตัวคูณ เช่น  $789 \times 28$  ดังนั้น ตารางต้องมีจำนวนคอลัมน์ เท่ากับ 3 คอลัมน์ จำนวนแถว เท่ากับ 2 แถว นั่นคือ สร้างตาราง  $3 \times 2$  แล้วขีดเส้นแบ่งช่องตาราง

3.3.2 ใส่ตัวเลขของตัวตั้ง (789) เหนือตารางที่สร้างไว้ และใส่ตัวเลขของตัวคูณ (28) ข้างขวาของตารางที่สร้างไว้

3.3.3 คูณตัวเลขลงในตารางแต่ละช่อง หากจะเติมตัวเลขลงในคอลัมน์ที่ 1 แถวที่ 1 ให้นำตัวเลขที่อยู่เหนือคอลัมน์ที่ 1 คูณกับตัวเลขที่อยู่ตรงแถวที่ 1 จากตัวอย่างคือ  $7 \times 2 = 14$  ดังนั้น เราจะเติม 14 ลงในคอลัมน์ที่ 1 แถวที่ 1 เนื่องจากมี 2 ช่อง จึงต้องใช้ตัวเลขสองหลักในการเติมตัวเลขลงในตาราง ทำเช่นนี้จนใส่ตัวเลขครบทุกช่อง

3.3.4 บวกเลขในแต่ละแนวเฉียง ในขั้นตอนนี้เหมือนเป็นการบวกเลขไปทีละหลัก โดยเริ่มบวกจากขวามือ (เสมือนเป็นหลักหน่วย) ไปซ้ายมือ หากผลบวกแนวเฉียงนั้น ๆ เท่ากับ 10 ขึ้นไป การทดตัวเลขให้ทดตัวเลขในช่องถัดไป

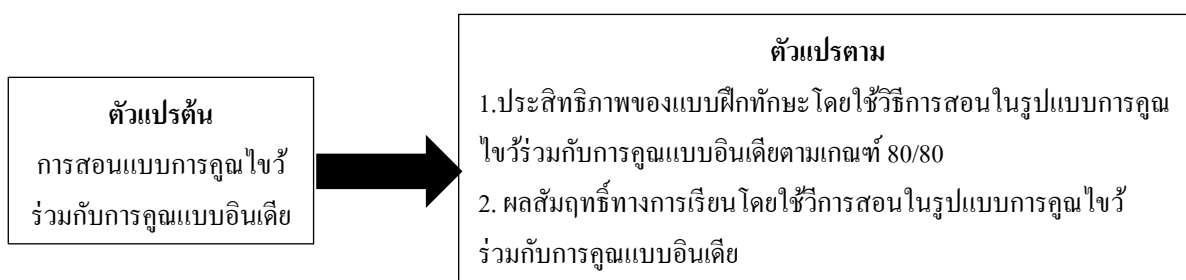
3.3.5 คำตอบก็คือตัวเลขที่เราบวกไปในขั้นตอนที่ 4 เริ่มเขียนตัวเลขจากซ้ายมือ ไปขวามือจากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การคูณแบบอินเดียเป็นวิธีการคูณโดยใช้ตาราง เป็นการคูณเลขโดดกับเลขโดด ได้ผลลัพธ์เท่าไรให้นำผลลัพธ์นั้นใส่ลงในช่องตารางโดยไม่ต้องมีการทดแล้วนำมาบวกกันในแนวทแยงจะได้ ผลคูณ

### 3.4 ความหมายเจตคติ

ปวีรีสา โคติวงศ์ (2564) ได้กล่าวว่า เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกที่บุคคลมีต่อสิ่งนั้น ซึ่งเป็นพฤติกรรมหรือแนวโน้มของการตอบสนองไปในทิศทางหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นบุคคล สิ่งของและสถานการณ์ต่าง ๆ อันเกิดจากการเรียนรู้ แล้วนำมาแสดงออกทางพฤติกรรม

อนุพันธ์ เขียวฤทธิ์ (2563) ได้กล่าวว่า เจตคติเป็นลักษณะทางจิตของบุคคลที่เป็นแรงจูงใจของบุคคล แสดงพฤติกรรมที่จะแสดงออกไปในทางต่อต้านหรือสนับสนุน ต่อสิ่งนั้นหรือสถานการณ์นั้น

### 3.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.6 สมมติฐานการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ เรื่องการคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบการคูณไขว้ ร่วมกับการคูณแบบอินเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะ เรื่องการคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบการคูณไขว้ ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ เรื่องการคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบการคูณไขว้ ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย มีเจตคติต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ในระดับมากขึ้นไป

### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

#### 4.1 แบบแผนการวิจัย

แบบแผนการวิจัยนี้เป็นการวิจัย โดยใช้รูปแบบการวิจัยขั้นต้น Pre-Experimental Designs แบบ One-Group Pretest-Posttest Design โดยใช้การเลือกแบบสุ่มอย่างง่าย โดยการจับฉลาก (กิตติยา วงษ์จันทร์, 2561) โดยมีลักษณะการทดลองดังนี้

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงการดำเนินการทดลองกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ (One-group pretest-posttest design)

กลุ่ม	ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
E	T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

เมื่อ E แทน กลุ่มทดลอง

T<sub>1</sub> แทน การทดสอบก่อนเรียน

X แทน การเรียนเรื่องการคูณ โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบการคูณไขว้ ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย

T<sub>2</sub> แทน การทดสอบหลังเรียน

#### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

##### ประชากร

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเซนต์โยเซฟเกาะสมุยที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 3 ห้อง นักเรียนทั้งหมด 95 คน

##### กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเซนต์โยเซฟเกาะสมุยที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้อง เลือกนักเรียนแบบสุ่มอย่างง่าย โดยการจับฉลาก (Simple random sampling) คือ ประถมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 32 คน

#### 4.3 เครื่องมือวิจัย

4.3.1. แบบฝึกทักษะ เรื่อง การคูณ โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบการคูณไขว้ ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 ชุด

4.3.2. แผนจัดการเรียนรู้ เรื่องการคูณ โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบการคูณไขว้ ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 แผน

4.3.3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคูณ คูณ โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นแบบปรนัยชนิดตัวเลือก 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4.3.4. แบบสอบถามเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบฝึกทักษะ เรื่อง การคูณ โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย โดยใช้รูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ การวิเคราะห์เจตคติต่อการเรียนการคูณเรื่องการคูณ โดยกำหนดคะแนนแบ่งเป็น 5 ระดับเท่า ๆ กัน ดังนี้

คะแนนตั้งแต่	4.21 – 5.00	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
คะแนนตั้งแต่	3.41 – 4.20	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
คะแนนตั้งแต่	2.61 – 3.40	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
คะแนนตั้งแต่	1.81 – 2.60	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
คะแนนตั้งแต่	1.00 – 1.80	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.4.1. ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 32 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และข้อสอบที่ใช้ในการทดสอบจำนวน 30 ข้อ ระยะเวลาในการทดสอบ 1 ชั่วโมง แล้วตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้พร้อมเก็บรวบรวมข้อมูล

4.4.2. ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบฝึกทักษะตามแผนการเรียนรู้ ทั้ง 4 แผน

4.4.3. ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) หลังจากการเรียนเนื้อหาเสร็จ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดิม

4.4.4. ผู้วิจัยสอบถามเจตคติต่อการเรียนการคูณเรื่องการคูณ โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบสอบถามถึงเจตคติจำนวน 15 ข้อ

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.5.1. การหาประสิทธิภาพของวิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร  $E_1/E_2$

4.5.2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่องการคูณ โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สถิติ t-test (Dependent sample t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

4.5.3 การวิเคราะห์เจตคติของนักเรียนที่มีต่อรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ค่าเฉลี่ยและค่า ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน



## 5. ผลการวิจัย

ตารางที่ 5.1 การหาประสิทธิภาพของวิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การประเมิน	n	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	$\bar{x}$	ร้อยละ
ระหว่างเรียน	32	40	1,090	34.1	85.16
หลังเรียน		30	794	24.8	83.65

จากตารางผลการวิเคราะห์ พบว่า ค่าประสิทธิภาพการประเมินระหว่างเรียน ( $E_1$ ) เท่ากับ 85.16 และประสิทธิภาพการประเมินหลังเรียน ( $E_2$ ) เท่ากับ 83.65 แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพการประเมินระหว่างเรียนและประสิทธิภาพการประเมินหลังเรียน ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 85.16/83.65 ซึ่งสูงกว่า 80/80 ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 5.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	df	t	p-value
หลังเรียน	32	30	25.09	1.35	31	18.65*	.000
ก่อนเรียน			14.95	2.90			

\* ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางผลการวิเคราะห์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมาค่า t-test = 18.65 ซึ่งสูงกว่าค่า t ที่ได้จาก การเปิดตาราง t (0.05, 32) = 1.6939 แสดงว่าหลังจากนักเรียนได้รับการเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดียแล้วทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ตารางที่ 5.3 เจตคติของนักเรียนที่มีต่อรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตัวแปรตาม	$\bar{x}$	S.D.	Min	Max
เจตคติของนักเรียนที่มีต่อรายวิชาคณิตศาสตร์	3.83	0.89	1.80	5.00

จากตารางผลการวิเคราะห์ พบว่า นักเรียนมีเจตคติต่อรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.83 อยู่ในเกณฑ์มาก

## 6. อภิปรายผล

6.1 การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่องการคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยรวมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.16/83.65 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 และเป็นไปตามสมมติฐาน โดยเป็นค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ/ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน แสดงให้เห็นว่า บทเรียนเรื่องการคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ส่งผลทำให้เกิดความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น จึงส่งผลให้การเรียนการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย เป็นแนวทางการแก้ปัญหาทางการปัญหาเรื่องการคูณ เนื่องจากได้รวบรวมเทคนิคการคำนวณในรูปแบบใหม่ ๆ ซึ่งค่อนข้างแตกต่างจากรูปแบบปัจจุบัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัว และสนุกสนานต่อการเรียนในรายวิชาคณิตศาสตร์ พร้อมได้รับรู้ถึงความรู้และเทคนิคที่นักเรียนได้เรียนรู้ไปปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของพิศุทธิ์ปภาม จินะวงศ์ (2564) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณ โดยใช้แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสุเหร่าลาดพร้าว มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์เรื่อง การคูณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะ ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์เรื่อง การคูณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 82.33/83.67

6.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน เพราะการจัดการเรียนการสอนการคูณ โดยใช้วิธีเทคนิคการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย ซึ่งเป็นการสอนแตกต่างจากการสอนในรูปแบบปัจจุบัน จึงทำให้นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ และมีความเข้าใจมากขึ้น นอกจากนี้เทคนิคการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย ยังตอบโจทย์ของการเรียน เพราะช่วยลดปัญหาเรื่องการทดและการวางตำแหน่งผิดพลาดหรือปัญหาสับสนในตำแหน่งการคูณ และเป็นการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สูตรเฉพาะช่วยให้คิดคำนวณลัดขึ้น ในฐานะครูผู้สอนที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอนและสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน จึงจำเป็นต้องมีการปรับปรุงระบบการเรียนการสอนให้ทันสมัย โดยเลือกวิธีการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหา และความต้องการของนักเรียนที่เหมาะสมกับการความสามารถ และความสนใจของนักเรียน อีกทั้งวิธีการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดียจะทำให้ให้นักเรียนเข้าใจและสนุกกับการเรียนเรื่องการคูณ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนเพิ่มขึ้นด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวันนิสา คลังคนเก่า (2563) ศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้ชุดฝึกทักษะเรื่องการคูณที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้ชุดฝึกทักษะ เรื่องการคูณที่มีต่อผลการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านปากถัก และเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนก่อนและหลังเรียนเรื่อง การคูณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดมณฑลประสิทธิ์ (อาจรัชประชาอนุกุล) ผลการวิจัยพบว่า การใช้ชุดฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณทำให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าผลการเรียนรู้อ่อนเรียน เมื่อนำไปคำนวณหาค่า  $t$  ใน ตารางนั้นคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่ามากกว่าทดสอบก่อนเรียน มีค่าสถิติที่ได้เท่ากับ 1.147

6.3 นักเรียนมีเจตคติต่อรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาราย

ข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจด้านนักเรียนยอมรับการประเมินจากคุณครูผู้สอน อยู่ในระดับมากที่สุด และนักเรียนสามารถหาคำตอบเกี่ยวกับการคูณได้มากที่สุด พบว่านักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อรายวิชาคณิตศาสตร์ นักเรียนมีความกล้าที่จะแสดงออก เปิดโอกาสได้แสดงความคิดเห็น มีความรับผิดชอบ มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ซึ่งส่งผลให้นักเรียนสามารถทำงานได้อย่างมีระบบจึงทำให้นักเรียนมีความรู้สึกลักษณะการเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้นจากการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้นักเรียนเกิดความรู้และเข้าใจคณิตศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพัศศกรณ์ วิวรรณมงคล และ ศิริรัตน์ ชานา (2563) ที่ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก ผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านคุณภาพการเรียนรู้ โดยนักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ได้รับความรู้และเกิดทักษะ เกิดกระบวนการคิด มีความคิดสร้างสรรค์จากการลงมือปฏิบัติ รู้สึกมีความสุข สนุกในการเรียนรู้ กล้าแสดงออกมากขึ้น ด้านครูผู้สอนนักเรียนรู้สึกอยากเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้นจากการสอนของครูที่ทำให้นักเรียนได้รับความรู้และเข้าใจคณิตศาสตร์ ได้เรียนอย่างสนุกสนาน มีความสุขในการเรียน ด้านสื่อการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมจากกิจกรรมการเรียนรู้หลากหลายสอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน รวมถึงการเรียนรู้นอกห้องเรียน เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ทำให้สามารถเรียนรู้และเข้าใจคณิตศาสตร์มากขึ้น และด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจในวิชาคณิตศาสตร์อย่างสนุกสนาน เกิดทักษะความรู้ ได้พัฒนากระบวนการคิด รู้รักความสามัคคี และความกล้าแสดงออกมากขึ้น

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ในการจัดการเรียนการสอนครูควรกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคูณด้วยตนเองก่อน โดยครูทำหน้าที่เป็นเพียงผู้ชี้แนะหรือให้คำปรึกษา เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเต็มที่

(2) ในการจัดการเรียนการสอน เรื่องการคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย ครูผู้สอนจะต้องสอนอย่างละเอียด และดูว่านักเรียนทุกคนเข้าใจตรงกันหรือไม่ เนื่องจากเป็นเรื่องแปลกใหม่สำหรับนักเรียน

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ครูควรมีการวิจัยเปรียบเทียบการเรียน เรื่องการคูณ 2 หลัก โดยใช้วิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดียกับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ

(2) ครูควรมีการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนการคูณแบบปกติกับวิธีการสอนแบบการคูณไขว้ร่วมกับการคูณแบบอินเดีย

## 8. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.เลิศพร อุดมพงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษา งานวิจัยและขอบพระคุณ อาจารย์ประจำภาคณิยัตร์บัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ทุกท่าน ที่กรุณาให้คำปรึกษาชี้แนะและปรับปรุงข้อบกพร่อง เพื่อให้วิจัยมีความถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และผู้เชี่ยวชาญที่สละเวลาในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือของงานวิจัย คณะผู้บริหาร บุคลากร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566

โรงเรียนเซนต์โยเซฟเกาะสมุย ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ส่งผลให้การวิจัยในครั้งนี้บรรลุผลตามเป้าหมายอย่างสมบูรณ์

## 9. เอกสารอ้างอิง

- กิตติยา วงษ์ขันธ์. (2561). การออกแบบการวิจัยรูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณการกำหนดตัวอย่างและการวิเคราะห์ข้อมูล. โครงการฝึกอบรม“สร้างนักวิจัยรุ่นใหม่ (ลูกไก่)” รุ่นที่ 6 ภาควิชาเคมี คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *คิดเลขเร็วแบบเวทคณิต การคูณ*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- ชัชวาล จิตรขุนทด และคณะ. (2563). การแก้ปัญหาการท่องแม่สูตรคูณ โดยใช้เกมตารางตัวเลขคณิตศาสตร์เข้ามาช่วยในการแก้ปัญหา การเรียนคณิตศาสตร์ โรงเรียนวัดสันติธรรมอำเภอเมืองจังหวัดนครสวรรค์. *EDUCATION JOURNAL, Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University*, ปีที่ 3 ฉบับที่ 3 กันยายน – ธันวาคม, 68-77.
- ดวงเดือน อ่อนน่วม และคณะ. (2564). *คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เล่ม 1 ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560)*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด.
- พรรณจิตต์ เขียนศรีอ่อน. (2561). *ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการคูณ ด้วยการ ใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบางพลีใหญ่กลาง*. โครงการหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พิศุทธิ์ปภาน จินะวงศ์. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณ โดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสุเหร่าลาดพร้าว. *วารสารสาระศรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, ปีที่ 5 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน. 67-78.
- วันนิสา คลังคนเก่า. (2563). *การใช้ชุดฝึกทักษะเรื่องการคูณที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. โรงเรียนวัดมณฑลประสิทธิ์ (อาชวาชประชาชนกุล) อำเภอวังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1.
- สิรภพ พลสุวรรณ. (2558). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิคกลุ่มเพื่อนช่วยเหลือนรายบุคคล ร่วมกับสื่อประสมเรื่องการคูณชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ปวีศา โคดิวังศ์. (2564). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับการใช้ชุดการเรียนรู้แบบอุปนัย*. สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พัสดกรณ์ วิวรรณมงคล และคณะ (2563). การศึกษาเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก. *วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์*, ปีที่ 7 ฉบับที่ 3 กันยายน – ธันวาคม. 85 – 95.

วีระชัย สีทาน้อย (2561). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง เงิน โดยการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนคณิตศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.

อัจฉราพรรณ พลเยี่ยมแสน.(2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ ด้วยเทคนิค การคูณ แบบอินเดีย โดยใช้ตารางร่วมกับเทคนิค *Team Games Tournament (TGT)* ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสังกัดสำนักงาน คณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนต้ง. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัย หาดใหญ่.

อนพันธ์ เขียวฤทธิ์. (2563). การศึกษาเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 โรงเรียน สุรศักดิ์มนตรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563. โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี.สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต2.

**การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านประสมคำ 5 สระ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเซนต์โยเซฟเกาะสมุย  
โดยใช้เกมลูกชิ้นยีนกิน**

**Learning achievement progress of The 5 Vowels Combination from Primary 2  
class, ST. Joseph Koh Samui School by using the game called  
" Lookchin Yuen Gin"**

**ขวัญชนก เพ็ชรมณี**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: 6542020017@student.tapee.ac.th**

**อรสา ดำริน**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: 6542020024@student.tapee.ac.th**

**เลิศพร อุดมพงษ์**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail Udompong@live.com**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านประสมคำ 5 สระ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมลูกชิ้นยีนกิน 2) เพื่อศึกษาเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมลูกชิ้นยีนกิน กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเซนต์โยเซฟเกาะสมุย อำเภอเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 10 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ได้แก่ 1. แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จำนวน 4 แผน 2. แบบทดสอบชนิดเติมคำและกากบาทตัวอักษรพยัญชนะไทย และ 3. แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ค่า IOC ค่าความยาก อำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์อยู่ในช่วง 0.80-1.00, 0.5-0.9, 0.20-0.60 ตามลำดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย อยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การอ่านประสมคำ 5 สระ

## ABSTRACT

The objectives of this research were 1) the academic achievement in reading with 5 vowel words of 2nd grade students before and after teaching using the standing and eating meatball game 2) to study their attitude towards learning Thai language. of Grade 2 students before and after teaching using the standing and eating meatball game Sample groups include: Grade 2 students at St. Joseph Koh Samui School Koh Samui District Surat Thani Province Surat Thani Educational Service Area Office, Area 1, who are studying in the first semester of academic year 2023, totaling 10 people, using the purposive sampling method. The tools used in the research study include: 1. Learning experience plans, number 4. Plan 2. Test of adding words and crossing Thai consonants and 3. Test of attitude towards learning Thai language. IOC value, difficulty value, discriminatory power of the achievement test is in the range of 0.80-1.00, 0.5-0.9, 0.20. -0.60 respectively. Data was analyzed using the average. and relative developmental scores

The research results found that Grade 2 students have relative developmental scores. Not less than 50 percent, accounting for 100 percent of all students. and have a good attitude towards the Thai language subject at a high level

**Keywords:** Achievement, compound reading 5 vowels

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ ใช้ติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคคล (สุทธนะ พามนตรี, 2561) คนไทยส่วนใหญ่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่หนึ่งหรือภาษาแม่ ซึ่งต้องเรียนรู้และหัดพูดเป็นภาษาแรกตามผู้ที่เกี่ยวข้อง ภาษไทยจึงมีความเกี่ยวข้องกับคนไทยมาตั้งแต่เกิด และยังคงใช้ในกิจวัตรประจำวันต่อไป ดังนั้นคนไทยจึงให้ความสำคัญกับภาษาไทยมากในด้านการเรียนที่ริเริ่มปลูกฝังให้เยาวชนรู้จักพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ซึ่งเป็นพื้นฐานภาษาไทยในการสร้างคำหรือประโยค รวมทั้งการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง โดยเฉพาะนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นวัยที่มีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยมีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาเจริญขึ้น อย่างรวดเร็วมากที่สุด ทำให้เด็กมีทักษะการสังเกต การจดจำ การเปรียบเทียบ มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ที่ดี (ขนิษฐา บุคณา, 2561) หากเด็กในวัยนี้ได้รับการพัฒนาและเสริมสร้าง ประสบการณ์เกี่ยวกับทักษะทางภาษาไทยอย่างถูกต้อง เหมาะสม จะทำให้เด็กสามารถเริ่มต้นไปสู่การเรียนรู้และการจดจำที่ดี

เกมลูกขี้ขึ้นกินเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกาและมีความสำคัญต่อการฝึกทักษะ ขณะที่เล่นจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เกิดทักษะการสังเกต ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน นอกจากนี้ยังทำให้สามารถจำแนกความเหมือนและความแตกต่าง คิดหาเหตุผลด้วยตนเอง เกมลูกขี้ขึ้นกินเป็นการฝึกให้รู้จักสังเกตและเปรียบเทียบรูปภาพและวัสดุสิ่งของต่าง ๆ ใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล การตัดสินใจ แก้ปัญหาการใช้กล้ามเนื้อมือและตาประสานกัน เป็นการเตรียมความพร้อมในการอ่านให้ได้ตามพื้นฐาน ทำให้รู้การเรียนวิชาต่าง ๆ สูงขึ้น เกมลูกขี้ขึ้นกินเป็นเกมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความสังเกต มีความสามารถในการมองเห็นและจำแนกด้วยตา ช่วยพัฒนาความคิดทางภาษา แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล ช่วยให้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งยังเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน เป็นการฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติ

ตามกฎระเบียบที่วางไว้ ตลอดจนช่วยพัฒนาทักษะในทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะด้านสติปัญญา คือเด็กได้เรียนรู้จากการเล่น โดยลงมือปฏิบัติจริงจากประสบการณ์โดยตรงด้วยตนเองจากสื่ออุปกรณ์ของเล่นที่เป็นรูปธรรม ซึ่งจะช่วยพัฒนาความพร้อมให้เด็กเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐานทางการเรียนในระดับที่สูงขึ้นต่อไป (ณัฐภา พิวมา, 2563) จากที่กล่าวมาผู้วิจัยมีความเห็นว่าเกมลูกชิ่งยีนกินที่สร้างขึ้นมีคุณภาพและประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่าน การคิดวิเคราะห์ มากกว่าการศึกษาในห้องเรียน เพราะเกมลูกชิ่งยีนกินเป็นเกมที่มีรูปภาพ สี สันที่สวยงามทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนเรื่องประสมคำ 5 สระให้มากยิ่งขึ้น

ในวิชาภาษาไทยเน้นการสอนเพื่อพัฒนาในด้านการอ่านและประสมคำ โดยครูผู้สอนภาษาไทยทุกคนมุ่งฝึกฝนให้นักเรียนอ่านและประสมคำได้อย่างถูกต้องเพราะการอ่านและประสมคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นอย่างหนึ่ง นักเรียนจึงต้องสามารถอ่านและประสมคำได้ ถ้านักเรียนอ่านได้ถูกต้องนักเรียนก็สามารถนำประโยชน์จากการอ่านไปใช้กับวิชาอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 57 คน มีนักเรียนที่มีปัญหาในด้านการอ่านประสมคำ 5 สระ ได้แก่ สระอะ สระเอะ สระเออ สระเออะ สระเอออะ สระเอือะ อยู่ 10 คน ส่งผลให้นักเรียนอ่านหนังสือได้ไม่ถูกต้อง เรียนได้ช้ากว่าเพื่อนในระดับชั้นเดียวกัน เกิดผลกระทบในการเรียนเป็นอย่างมาก ต้องได้รับการแก้ไขปัญหาย่างเร่งด่วน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงหาวิธีการที่จะนำมาใช้แก้ปัญหา และพัฒนาให้นักเรียนเกิดทักษะในด้านการอ่านให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น ครูผู้สอนกลุ่มสาระภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จึงได้พัฒนาเกมการศึกษาการอ่านประสมคำ 5 สระ สระอะ สระเอะ สระเออ สระเออะ สระเอออะ สระเอือะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น ช่วยอำนวยความสะดวกให้ครูผู้สอนสามารถใช้สื่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับการอ่านประสมคำ 5 สระ และช่วยให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น อันจะส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยด้านการอ่านและการประสมคำที่สูงขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านประสมคำ 5 สระ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอน โดยใช้เกมลูกชิ่งยีนกิน
2. เพื่อศึกษาเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอน โดยใช้เกมลูกชิ่งยีนกิน

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1.1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2560) ได้กล่าวถึงความหมายเพื่อพัฒนานิสัยรักการอ่านของเด็กไทยไว้ 4 นโยบาย ดังนี้ 1) สร้างจิตสำนึกและแรงจูงใจให้ ผู้เรียนครู ผู้บริหารสถานศึกษา และบุคลากรทางการศึกษาเห็นความสำคัญของการอ่าน โดยการจัดนิทรรศการเกี่ยวกับการอ่าน ประชาสัมพันธ์เชิญชวนให้เห็นความสำคัญของการอ่าน รณรงค์ให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐ เอกชน และชุมชนเข้ามาส่งเสริมสนับสนุน มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน 2) ส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่านทั้งในระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับโรงเรียนอย่างต่อเนื่องหลากหลายสม่ำเสมอโดยจัดให้มีพื้นที่และบรรยากาศที่เอื้อต่อการอ่าน รวบรวมจัดทำและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารสารสนเทศเกี่ยวกับ



ห้องสมุด มุมหนังสือ และรูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่านที่ดีมีคุณภาพให้แก่ผู้อ่าน 3) ส่งเสริมและสนับสนุนให้พัฒนาห้องสมุดเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพโดยจัดอบรมพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้มีทักษะในการบริหารจัดการห้องสมุดที่มีคุณภาพ จัดสิ่งแวดลอมให้มีบรรยากาศน่าใช้เอื้อต่อการอ่านสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ จัดระบบบริการที่สะดวก รวดเร็ว มีผู้รับผิดชอบให้บริการทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน 4) ส่งเสริมและสนับสนุนให้ใช้การอ่านในกระบวนการเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้และทุกระดับชั้น โดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบบูรณาการการอ่าน การวัดและประเมินผล ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทุกระดับชั้น และจัดสนับสนุนให้มีการวิจัยเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการอ่านเป็นวิธีในการเรียนรู้ ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์สังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ ใช้การอ่านเป็นวิถีแห่งการเรียนรู้เพราะการอ่านเป็นวิธีที่จะช่วยให้มนุษย์ได้รับความรู้ข้อมูลข่าวสารและแนวคิดใหม่ที่เป็นการพัฒนาตนเอง รู้จักปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขซึ่งตอบสนองต่อพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 3 พ.ศ. 2553 ที่กล่าวว่า การศึกษาของไทยในปัจจุบันนี้มุ่งจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม

กาหว่า ตาเสีย และแสงเพชร เจริญราษฎร์ (2563) กล่าวว่า การอ่านและการฟังเป็นทักษะของการรับรู้เรื่องราวและประสบการณ์ การพูดและการเขียนเป็นทักษะของการแสดงออกด้วยการแสดงความคิดเห็น โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดให้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ประกอบด้วยสาระต่าง ๆ คือ การอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด และหลักการใช้ภาษา

กมลวรรณ ชุมทอง (2566) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ สรุปได้ว่าการอ่านเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการแสวงหาความรู้ดังนั้นผู้ที่มีความสามารถในการอ่านคือสามารถอ่านได้มาก อ่านได้เร็ว และอ่านได้ถูกต้องย่อมมีโอกาสในชีวิตหลาย ๆ ด้านมากกว่า เช่น ด้านการศึกษา ด้านสังคม ด้านการประกอบอาชีพ เป็นต้นตลอดจนสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็วและทันสมัยกว่าผู้ที่ขาดทักษะในการอ่าน

สรุปได้ว่าการอ่านหมายถึง การอ่านเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการแสวงหาความรู้ดังนั้นผู้ที่มีความสามารถในการอ่านคือสามารถอ่านได้ เป็นวิถีแห่งการเรียนรู้เพราะการอ่านเป็นวิธีที่จะช่วยให้มนุษย์ได้รับความรู้ข้อมูลข่าวสารและแนวคิดใหม่ที่เป็นการพัฒนาตนเอง รู้จักปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

### 3.1.2 เอกสาร แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับเกมลูกชิ้นยื่นกิน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2560: 78 -79) ได้จัดรูปแบบเกมการศึกษาไว้หลายรูปแบบแต่หนึ่งในนั้น ได้แก่ เกมจับคู่ เป็นเกมที่ให้ความบันเทิงประเภทหนึ่ง เป็นการจำลองสถานการณ์ในชีวิตแบบง่าย ๆ ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจดจำคำศัพท์ภาษาไทย

ศินชชา ทองอาจ (2561) กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการอ่านและการเรียนรู้ได้หากมีเวลาและตั้งใจฝึกอย่างจริงจังตามศักยภาพของแต่ละบุคคล และเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข สามารถนำความรู้ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

ฉัญฉุา ผิวมา (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อให้ผู้เรียนสนใจสิ่งที่กำลังเรียนสามารถนำมาใช้ได้ทั้งวิชาทางการคำนวณ วิชาทางทฤษฎี และวิชาด้านการปฏิบัติ จึงเป็นวิธีที่สามารถดึงดูดผู้เรียนให้สนใจกิจกรรมและเนื้อหาวิชา เป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจและมีความสุขในการเรียน สามารถทำได้ทั้งการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนและการเรียนแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

การเล่นเกมนูกชิ้นขึ้นยืนกิน เป็นส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของนักเรียน ช่วยให้ นักเรียนได้ฝึกการอ่านและการประสมคำได้อย่างถูกต้องแม่นยำ เพิ่มความหลากหลายให้บทเรียนและช่วยสร้าง แรงจูงใจให้แก่ นักเรียน มีการนำเสนอ คำศัพท์และอธิบายความหมายของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อ ฝึกพูดและเขียน ขึ้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวน เช่น ครูนำภาพติดบนกระดานคำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่ง ตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไป โดยมีขั้นตอนในการฝึก ได้แก่

1. เตรียมตัวผู้เรียน
2. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม
3. อธิบายจุดประสงค์ของการเล่น เกม วิธีการเล่น พร้อมกติกาการเล่น และการให้คะแนน
4. ดำเนินการสอน เช่น สอนคำศัพท์
5. สอนคำศัพท์จากภาพ ครูรูปภาพ และออกเสียงคำศัพท์ นักเรียนดูภาพ และออกเสียงตาม
6. สอนการสะกดคำศัพท์โดยใช้เกมตามสถานการณ์แต่ละบทเรียน
7. ใช้เกมการฝึกแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม อธิบายวิธีการเล่น กติกาการเล่น ให้คะแนน

จากการศึกษาประโยชน์ของเกมนูกชิ้นขึ้นยืนกิน เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไป อย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเอง ระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น

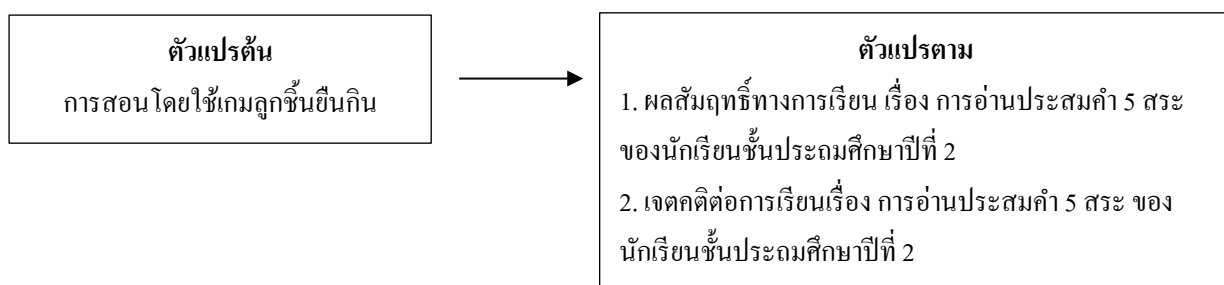
### 3.1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พิรุณรัตน์ ขอนดอก (2563) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการศึกษาพัฒนาการความสามารถการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการอ่านโดยใช้บทเรียนสื่อประสมร่วมกับแนวคิดพหุสัมผัสพบว่าพัฒนาการความสามารถการอ่านสะกดคำภาพรวมทั้ง 5 แผนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่อง ทางการเรียนรู้ด้านการอ่านทั้งหมดที่เรียน โดยใช้บทเรียนสื่อประสมร่วมกับแนวคิดพหุสัมผัสมีระดับ ความสามารถในการอ่านสะกดคำอยู่ในระดับดีมาก

พิกุลทอง นักทำนา (2565) พบว่า นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเฉลี่ยคะแนนความ ถูกต้องของการตอบแบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำสำหรับสิ่งเร้าประเภทคำ (W) แตกต่างจากนักเรียนใน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 มีค่า F-test เท่ากับ 10.233 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อนันต์ ลากุล และเนตรลดา คาน (2566) พบว่านักเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.22 / 81.500 เท่ากับ เกณฑ์มาตรฐานและสูงกว่ามาตรฐาน 80 / 80 ที่ตั้งไว้โดยสืบเนื่องมาจากผู้วิจัยได้สร้างแบบฝึกทักษะการอ่าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ 0.5

### 3.2 กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

3.3.1 ร้อยละ 80 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์หลังการสอนโดยใช้เกมลูกขี้นินจาไม่น้อยกว่าร้อยละ 50

3.3.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยหลังการสอนโดยใช้เกมลูกขี้นินจาในระดั้มากขึ้นไป

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบการทดลองกลุ่มเล็ก (Small-n Experimental Research) ดำเนินแผนการทดลองตามแบบแผนการวิจัยวิธีสลับกลับ (Reversal Designs) แบบ ABAB Design โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (นวลฉวี ประเสริฐสุข, 2558) โดยมีลักษณะการทดลองดังนี้

ตารางที่ 3.1 แบบแผนการทดลอง ABAB Design

A1	B1	A2	B2
เส้นฐาน (Baseline)	เงื่อนไขทดลอง (Treatment condition)	เส้นฐาน (Baseline)	เงื่อนไขทดลอง (Treatment condition)

### 4.2 กลุ่มเป้าหมาย

ประชากรที่ใช้สำหรับการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชายหญิง อายุระหว่าง 7-8 ปี กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเซนต์โยเซฟเกาะสมุย ที่มีทักษะทางการอ่านประสมคำ 5 สระไม่ได้ จำนวน 10 คน

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มี 3 ชนิด ประกอบด้วย

4.3.1 แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เรื่องพยัญชนะไทยมีอะไรบ้าง เรียนรู้สระ การประสมสระ และการประสมคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 4 แผน

4.3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านประสมคำ 5 สระ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นแบบปรนัยชนิดตัวเลือก 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ แบบอัตนัย จำนวน 5 ข้อ

4.3.3 แบบวัดเจตคติของวิชาภาษาไทย จำนวน 19 ข้อ

### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

โดยปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ดำเนินการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับการเรียนรู้พยัญชนะไทย มีอะไรบ้าง โดยไม่ใช้เกมลูกขี้นินจา ตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 1 เป็นเวลา 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง ซึ่งอยู่ในเงื่อนไข A1 ระยะที่ 1 เป็นการวัดพฤติกรรมก่อนให้เงื่อนไขทดลอง โดยมีการบันทึกพฤติกรรมเด็กตามแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้พยัญชนะไทยควบคู่ไปด้วย

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับการเรียนรู้สระโดยใช้เกมลูกขี้นินจา ตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 2 เป็นเวลา 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง ซึ่งอยู่ในเงื่อนไข

B1 ซึ่งเป็นเงื่อนไขทดลอง เพื่อศึกษาผลของตัวแปรอิสระต่อตัวแปรตาม โดยมีการบันทึกพฤติกรรมเด็กตามแบบสังเกต พฤติกรรมการเรียนรู้สระควบคู่ไปด้วย

3. ดำเนินการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับการประสมสระโดยไม่ใช้เกมลูกขี้นินจิน ตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 3 เป็นเวลา 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง ซึ่งอยู่ในเงื่อนไข A2 ระยะเวลาที่ 2 เป็นการถอดถอนเงื่อนไขทดลองกลับมาสู่ระยะเสถียรอีกครั้ง โดยมีการบันทึกพฤติกรรมเด็กตามแบบสังเกตพฤติกรรมการประสมสระควบคู่ไปด้วย

4. ดำเนินการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับการประสมคำมีตัวสะกดโดยใช้เกมลูกขี้นินจิน ตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 4 เป็นเวลา 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง ซึ่งอยู่ในเงื่อนไข B2 ซึ่งเป็นเงื่อนไขทดลอง เพื่อศึกษาผลของตัวแปรอิสระต่อตัวแปรตามอีกครั้ง โดยมีการบันทึกพฤติกรรมเด็กตามแบบสังเกตพฤติกรรมการประสมคำมีตัวสะกดควบคู่ไปด้วย

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

4.5.1 หากค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมลูกขี้นินจินและแปลผลคะแนนตามเกณฑ์

4.5.2 หากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการวัดเจตคติที่มีต่อนักเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้เกมลูกขี้นินจินของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายดังนี้

คะแนนตั้งแต่	4.21 – 5.00	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
คะแนนตั้งแต่	3.41 – 4.20	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
คะแนนตั้งแต่	2.61 – 3.40	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
คะแนนตั้งแต่	1.81 – 2.60	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
คะแนนตั้งแต่	1.00 – 1.80	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

### 5. ผลการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าวิจัยเรื่อง การอ่านประสมคำ 5 สระ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเซนต์โยเซฟเกาะสมุย โดยใช้เกมลูกขี้นินจิน เมื่อนำไปวิเคราะห์หาค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ผลปรากฏดังตารางที่ 5.1 และผลจากการวัดเจตคติของนักเรียน ปรากฏดังตารางที่ 5.2

ตารางที่ 5.1 ผลการคำนวณคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์จากการทำแบบทดสอบทดสอบก่อนและหลังการจัด

ประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมลูกขี้นินจิน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

กำหนดให้ S แทน คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ และคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน คือ 25 คะแนน

เลขที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pre	9	10	8	8	11	10	9	9	8	10
Post	19	22	18	20	21	23	20	19	20	22
S	62.50	80.00	58.82	70.59	71.43	86.67	68.75	62.50	70.59	80.00

จากตารางที่ 5.1 พบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หลังได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมลูกขี้นินจา โดยนักเรียนที่มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์สูงสุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 86.67 จำนวน 1 คน ส่วนนักเรียนที่มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ต่ำสุดมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 58.82 จำนวน 1 คน และไม่พบนักเรียนที่มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์น้อยกว่าร้อยละ 50.00

ตารางที่ 5.2 ผลการวิเคราะห์เจตคติที่มีต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ เกาะสมุย

ประเด็นเจตคติ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านเนื้อหา/ความรู้	4.56	0.48	มากที่สุด
ด้านกิจกรรม	4.78	0.38	มากที่สุด
ด้านสื่อการเรียนการสอน	4.76	0.51	มากที่สุด
ด้านการวัดและการประเมินผล	4.68	0.59	มากที่สุด
รวม	4.70	0.49	มากที่สุด

จากตาราง 5.2 พบว่าเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาภาษาไทยโดยใช้เกมลูกขี้นินจา โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.70$ , S.D. = 0.49) เมื่อพิจารณาความพึงพอใจในแต่ละด้านพบว่า ด้านเนื้อหา/ความรู้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.56$ , S.D. = 0.48) รองลงมา คือ ด้านสื่อการเรียนการสอนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.76$ , S.D. = 0.51) รองลงมา คือ ด้านการวัดและการประเมินผลมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.68$ , S.D. = 0.59) และด้านกิจกรรมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.78$ , S.D. = 0.38)

## 6. อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์และเจตคติที่มีต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเซนต์โยเซฟเกาะสมุย โดยใช้เกมลูกขี้นินจา มีประเด็นในการอภิปรายดังนี้

1. คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ เรื่อง การอ่านประสมคำ 5 สระ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้เกมลูกขี้นินจา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น นักเรียนที่เรียนโดยการเรียนรู้แบบปกติ เป็นเพราะการสอนโดยใช้เกมลูกขี้นินจาเป็นรูปแบบที่จะฝึกให้ผู้เรียนได้ฝึกการอ่านประสมคำ การอ่านออกเสียง ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมลูกขี้นินจาที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นเป็นการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้นำทักษะการอ่านประสมคำ 5 สระมาผสมผสานเข้าไปในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในแต่ละด้านและทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านการอ่านได้ดีขึ้นซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ กาเหว่า ตาเสือ และแสงเพชร เจริญราษฎร์ (2563) ที่ว่าการอ่านและการฟังเป็นทักษะของการรับรู้เรื่องราวและประสบการณ์ การพูดและการเขียนเป็นทักษะของการแสดงออกด้วยการแสดงความคิดเห็น โดยหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดให้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยประกอบด้วยสาระต่าง ๆ คือ การอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด และหลักการใช้นิทาน นอกจากนี้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้เกมลูกขี้นินจา ผู้วิจัยพบว่านักเรียนทุกคนมีความตั้งใจในการอ่าน สอดคล้องกับงานวิจัยของ กมลวรรณ ขุมทอง (2566) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ สรุปได้ว่าการอ่านเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการแสวงหาความรู้ดังนั้นผู้ที่

มีความสามารถในการอ่านคือสามารถอ่านได้มาก อ่านได้เร็ว และอ่านได้ถูกต้องย่อมมีโอกาสในชีวิตหลาย ๆ ด้านมากกว่า เช่น ด้านการศึกษา ด้านสังคม ด้านการประกอบอาชีพ เป็นต้น ตลอดจนสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็วและทันสมัยกว่าผู้ที่ขาดทักษะในการอ่าน ดังนั้นผู้เรียนจึงต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น

2. เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านประสมคำ 5 สระ โดยใช้เกมลูกขี้ขึ้นยีนกิน มีระดับเจตคติเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด ( $\bar{X} = 4.78, S.D. = 0.38$ ) น่าจะเป็นเพราะนักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง และเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย อีกทั้งยังได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนและครูผู้สอน ในขณะที่ทำกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณีจรรยา พิวัฒมา (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า เจตคติต่อการเรียนรู้ผ่านเกมสูงกว่ากับการเรียนการสอนรูปแบบปกติ เช่นเดียวกับ คินัชชา ทองอาจ (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่องการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ โดยใช้เกมการสอน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการสอนโดยใช้เกมการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอน โดยใช้เกมอยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปได้ว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้โดยการใช้เกมลูกขี้ขึ้นยีนกิน มีพัฒนาการทางด้านการจดจำสระ เพิ่มขึ้นทั้ง 10 คน ดังนั้น การจัดการประสบการณ์การเรียนรู้โดยการใช้เกมลูกขี้ขึ้นยีนกิน เพื่อเพิ่มทักษะการอ่านประสมคำ ให้แก่นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นไปตามสมมติฐาน เนื่องจากนักเรียนทุกคนมีคะแนน พัฒนาการสัมพัทธ์ที่เพิ่มขึ้นมากกว่าร้อยละ 50

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

7.1.1 ผู้สอนควรสร้างความเข้าใจให้นักเรียนเห็นถึงประโยชน์ของการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมเพราะนักเรียนจะสามารถได้ความรู้มากกว่าการเรียนรู้แบบเดิม ๆ

7.1.2 ควรมีการสร้างความรู้ความเข้าใจก่อนการเล่นและสรุปผลหลังการเล่นเกมทุกครั้งกับผู้เรียน เพราะ จะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในการเล่นและรู้ถึงความสำคัญในการเล่น

7.1.3 ควรมีการเพิ่มระยะเวลาในการทดลองพฤติกรรมของนักเรียนไม่น้อยกว่า 2 ชั่วโมงเป็นเวลา 12 สัปดาห์ เพื่อให้ทราบว่านักเรียนมีการพัฒนาทักษะการอ่านประสมคำที่ดีขึ้นอย่างแท้จริง

7.1.4 ควรมีการจัดเตรียม สื่อ อุปกรณ์ที่สอดคล้อง เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและความพร้อมตามบริบทของโรงเรียน

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

7.2.1 เพื่อมีการศึกษา ทดสอบสื่อการเรียนการสอนที่มีความน่าสนใจ และมีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมในเรื่องการอ่านประสมคำ 5 สระ

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ ดร.เลิศพร อุดมพงษ์ มหาวิทยาลัยตาปี และ นางสุภา จันทร์สุข หัวหน้าวิชาการ โรงเรียนเซนต์โยเซฟเกาะสมุย ที่กรุณาให้คำแนะนำและเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ที่ได้สละเวลาในการให้คำปรึกษา แนะนำวิธีการแก้ปัญหา จึงกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ในโอกาสนี้

## 9. เอกสารอ้างอิง

- กมลวรรณ ชุมทอง. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเพื่อการส่งเสริมความสามารถอ่านภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. มหาวิทยาลัยนเรศวร. *วารสาร Journal of Roi Kaensarn Academi*, 8 (7), 614-615.
- กาเหว่า ตาเสือ และแสงเพชร เจริญราษฎร์. (2563). การพัฒนาความสามารถอ่านภาษาไทยของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน ด้วยวิธีจัดประสบการณ์ทางการอ่าน. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. *วารสาร NRRU Community Research Journal*, 14 (1), 232-233.
- ขนิษฐา บุญนาค. (2563). เทคนิคการสอนการจดจำพยัญชนะ สำหรับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. [ออนไลน์]. เมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2565, จาก : <https://shorturl.asia/ike8B>.
- ณัฐฐา ผิวมา. (2563). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์*, 1 (1), 1-15.
- นวลฉวี ประเสริฐสุข. (2558). การวิจัยแบบการทดลองกลุ่มเล็ก. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 7 (1), 10-11.
- พิกุลทอง นักรักษา. (2565). การพัฒนาแบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความเสี่ยงบกพร่องด้านการอ่าน. *วารสาร Journal of Roi Kaensarn Academi*, 8 (1), 38.
- พิรุณรัตน์ ขอนดอก. (2563). การพัฒนาความสามารถอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้บทเรียนสื่อประสมร่วมกับแนวคิดพหุสัมผัสสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. มหาวิทยาลัยนเรศวร. *วารสารครูพิบูล*, 7 (2), 222-223.
- สินัชชา ทองอาจ. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ โดยใช้เกมการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน). *วารสารครุศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร*, 1 (2), 188-189.
- สุธนะ พามนตรี. (2561). *ความสำคัญของภาษาไทย*. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 23 กุมภาพันธ์ 2566, จาก : <https://www.classtart.org/classes/4131>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.*
- อนันต์ ลากุล และเนตรลดา คาน. (2566). การพัฒนาทักษะการอ่านและการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 23 (1), 143.

**การศึกษาผลการใช้สื่อการเรียนการสอนแบบ Graphical User Interface : GUI  
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล  
The Comparison of Learning Achievements by using Teaching and Learning  
Media in Graphical User Interface: GUI of High Vocational Certificate 2<sup>nd</sup> Year  
Students in Digital Business Technology**

**อรุณกมล ม่วงภูเขียว**

**มหาวิทยาลัยตาปี**

**arurerng@gmail.com**

**อนุสรฯ มาสุข**

**มหาวิทยาลัยตาปี**

**masukanusara@gmail.com**

**กิจจา บานชื่น**

**มหาวิทยาลัยตาปี**

**kijjabanchuen57@gmail.com**

### **บทคัดย่อ**

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียน และ หลังเรียน ด้วยการสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนแบบ Graphical User Interface : GUI (2) เพื่อศึกษาหาความพึงพอใจ ของนักเรียน ในการสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนแบบ Graphical User Interface : GUI ประชากรหรือกลุ่ม ตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 จำนวน 13 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 4.77 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมี (IOC) สามารถนำไปใช้ได้ทุกข้อ และ แบบวัดความพึงพอใจ ในการสอน มีความพึงพอใจ รวมอยู่ในระดับมากที่สุด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ การวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย  $\bar{X}$  และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ใน เรื่อง การเขียนผังงาน (Flowchart) ในรายวิชา การเขียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์ โดยการการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Graphical User Interface : GUI มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 10.23 ส่วนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.77 เมื่อนำคะแนนมาเปรียบเทียบพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดย การจัดการเรียนรู้โดยใช้ Graphical User Interface : GUI หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่ .01

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนแบบ Graphical User Interface : GUI พบว่า มีความพึงพอใจ รวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.96$ ) โดยครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน อยู่ ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 5.00$ ) , ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 5.00$ ) , กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 5.00$ ) , ครูให้ออกสัณนักเรียนซักถามปัญหาอยู่ใน



ระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 5.00$ ), ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 5.00$ ), ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากอินเทอร์เน็ตและแหล่งอื่น ๆ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 5.00$ ), นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินล่วงหน้าอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 5.00$ ), ครูประเมินผลอย่างยุติธรรมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 5.00$ ), นักเรียนเรียนอย่างมีความสุขอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 5.00$ ), สภาพห้องเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 5.00$ ), มีการกระตุ้นให้นักเรียนในการแสดงความคิดเห็น ตั้งคำถามอยู่ตลอดเวลาอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 5.00$ ), มีการเสริมแรงผู้เรียนอย่างเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 5.00$ ), การจัดบรรยายภาคการเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.92$ ), ครูใช้สื่อที่หลากหลายอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.92$ ), ครูให้ความสนใจกับแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอนอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.92$ ), เนื้อหาที่สอนทันสมัยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.85$ ), เนื้อหาที่สอนสามารถนำไปใช้ได้จริงอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.85$ ), กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.77$ )

**คำสำคัญ :** การสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนแบบ Graphical User Interface : GUI การเขียนผังงาน (Flowchart) รายวิชา การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

## ABSTRACT

The objectives of this research are (1) to compare academic achievement between before learning and after learning by teaching using the Graphical User Interface : GUI teaching media. (2) To study student satisfaction In teaching using the Graphical User Interface : GUI teaching media, the population or sample group was 13 2nd year Higher Vocational Certificate students. The tools used in the research include learning management plans. It has a consistency index value of 4.77 The Academic Achievement Test (IOC) can be used for all questions and the teaching satisfaction measure was satisfied. Included at the highest-level Statistics used in data analysis include: averaging analysis  $\bar{X}$  and standard deviation (SD) The research results found that.

1. Academic achievement in the subject of writing flowcharts in the subject Computer Programming. By organizing learning using the Graphical User Interface: GUI, the pre-study average score was 10.23, and the post-study average score was 17.77. When comparing scores, it was found that the learning achievement by organizing learning using the Graphical User Interface: GUI after studying is higher than before studying at a statistical significance level of .01

2. The results of the analysis of satisfaction with teaching using the Graphical User Interface: GUI teaching media found that there was satisfaction. Included at the highest level ( $\bar{X} = 4.96$ ) Teachers clearly communicate learning objectives. at the highest level ( $\bar{X} = 5.00$ ), Teachers encourage students to work together in groups to the greatest extent possible. ( $\bar{X} = 5.00$ ) Learning activities are fun and interesting at the highest level ( $\bar{X} = 5.00$ ), Teachers give students the opportunity to ask questions at the highest level. ( $\bar{X} = 5.00$ ), Teachers accept students' opinions at the highest level ( $\bar{X} = 5.00$ ), Teachers encourage students to search for knowledge from the internet and other sources to the greatest extent possible ( $\bar{X} = 5.00$ ), Students know the assessment criteria in advance at the highest level ( $\bar{X} = 5.00$ ), Teachers evaluate fairness at the highest level ( $\bar{X} = 5.00$ ), Students study happily at the highest level ( $\bar{X} = 5.00$ ), Classroom conditions are at the highest level ( $\bar{X} = 5.00$ ),

Students are encouraged to express their opinions. Always asking questions at the highest level ( $\bar{X} = 5.00$ ), There is appropriate reinforcement for learners at the highest level ( $\bar{X} = 5.00$ ), The learning atmosphere is conducive to teaching and learning at the highest level ( $\bar{X} = 4.92$ ), Teachers use a variety of media at the highest level ( $\bar{X} = 4.92$ ), Teachers give the highest level of attention to students while teaching ( $\bar{X} = 4.92$ ), The content taught is up-to-date and at the highest level ( $\bar{X} = 4.85$ ), The content taught is at the highest level of practical application ( $\bar{X} = 4.85$ ), Teaching and learning activities are consistent with the objectives at the highest level. ( $\bar{X} = 4.77$ )

**Keywords:** Classroom teaching using Graphical User Interface: GUI, Writing flowcharts (Flowchart), Computer Programming Course

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ในชีวิตประจำวันทุกคนต้องเคยพบกับปัญหาต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาด้านการเรียน การงาน การเงิน เมื่อพบกับปัญหาแต่ละคนมีวิธีที่จะจัดการหรือแก้ปัญหาเหล่านั้นแตกต่างกันไป ซึ่งแต่ละวิธีการอาจให้ผลลัพธ์ที่เหมือนหรือแตกต่างกันเล็กน้อย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ของบุคคลนั้น อย่างไรก็ตามหากเราหาวิธีการแก้ปัญหาต่างวิธีมาวิเคราะห์ให้ดี ซึ่งมีรูปแบบที่แน่นอนได้ แต่พอสรุปได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ หลักการเขียนอัลกอริทึม (Algorithm) หลักการเขียนรหัสเทียม (Pseudo code) และ การใช้สัญลักษณ์ในการเขียนผังงาน (Flowchart) (พิเจตส์ ประยูทธสินธุ์, 2562, น.1)

เนื่องด้วยรายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นรายวิชาที่ให้นักศึกษาได้ศึกษาเกี่ยวกับชนิดและลักษณะของข้อมูล ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ทำการสร้างฐานข้อมูลและตารางข้อมูล (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ, 2556) โดยนักศึกษาต้องมีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาภาคทฤษฎีในเรื่องชนิดและลักษณะของข้อมูล ซึ่งจากที่ผ่านมามีครูผู้สอนทำการจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายและมอบหมายงานให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อออกมาอภิปรายหน้าชั้นเรียน แต่ในการจัดการเรียนการสอนตามวิธีดังกล่าว ยังพบปัญหาที่นักศึกษบางส่วนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำเกี่ยวกับเรื่องชนิดและลักษณะของข้อมูล สาเหตุหนึ่งเกิดจากการขาดการมีส่วนร่วมในการออกมาอภิปรายหน้าชั้นเรียน และนักศึกษบางคนยังขาดความกระตือรือร้น (ปวีณรัตน์ มณีวรรณ, 2548) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนการสอนของครูต้องประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญที่อำนวยความสะดวกให้คุณภาพของการจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูง และเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือการให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนอย่างเหมาะสม การค้นหาข้อมูลย้อนกลับและการแก้ไขข้อบกพร่อง การให้ค้นคว้าเพิ่มเติมจากในชั้นเรียน การศึกษาจึงจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงให้ทันต่อยุคสมัยและ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม นำไปสู่การคิดค้นสิ่งประดิษฐ์หรือสร้างนวัตกรรมต่าง ๆ ที่เอื้อประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต การใช้ทักษะการคิดเชิงคำนวณ ความรู้ทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์และ เทคโนโลยีและการสื่อสาร ในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และปรับใช้ในการดำรงชีวิตและการ ประกอบอาชีพอย่างสร้างสรรค์

จากที่กล่าวมานี้ สิ่งหนึ่งที่สำคัญที่จะช่วยในการต่อยอดทักษะต่าง ๆ คือการคิดวิเคราะห์และวางแผนอย่างเป็นลำดับขั้นตอน หรือที่เรียกกันว่า อัลกอริทึม และการเขียนรหัสเทียม (Pseudo code) และ การใช้สัญลักษณ์ในการเขียนผังงาน (Flowchart) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ของ

นักศึกษาระดับ ปวส.2 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แต่เนื่องจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนในห้องเรียนด้วยการอธิบายของครูทำให้ผู้เรียน ส่วนใหญ่ มีความรู้ ความจำ ความเข้าใจที่สั้นและน้อยมาก ซึ่งจะมีผลถึงการประเมินผลการเรียนจาก แบบทดสอบหรือข้อสอบไม่ผ่านเกณฑ์ ซึ่งอาจจะเป็นไปได้ว่า ผู้เรียนมีความสนใจที่จะฟังครูอธิบายสั้นลง หรือการอธิบายของครูไม่สนใจในการเรียน ดังนั้น ผู้สอนจึงได้ศึกษาค้นคว้า เครื่องมือวิธีการ ในการแก้ปัญหาของผู้เรียนให้มี ทักษะกระบวนการคิดเป็น ลำดับขั้นตอน ด้วยรูปภาพ (Image) หรือ สัญลักษณ์ (Symbol) หรือ Graphical User Interface GUI (อ่านว่า จียูไอ หรือ กูย) คือ การติดต่อกับผู้ใช้โดยใช้ภาพ สัญลักษณ์ เป็นการออกแบบส่วนของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้มีการโต้ตอบกับผู้ใช้ โดยการใช้ Icon, รูปภาพ และสัญลักษณ์อื่นๆ เพื่อแทนลักษณะต่าง ๆ แทนที่ผู้ใช้จะพิมพ์คำสั่งต่าง ๆ ในการทำงาน ช่วยทำให้ผู้ใช้งานสามารถทำงานได้ง่าย และรวดเร็วขึ้น ไม่จำเป็นต้องจดจำคำสั่งต่างๆ มากนัก ถือเป็นวิธีการให้ความสะดวก ให้ติดต่อกับสื่อสารกับระบบโดยผ่านทางภาพ เช่น ใช้เมาส์กดเลือก icon แทนการพิมพ์ ผู้ใช้สามารถใช้เมาส์ (mouse) เลือกคำสั่งที่ต้องการ ใช้งานได้เลย ทำให้เกิดความรวดเร็วในการทำงาน และไม่ต้องเสียเวลาในการเรียนรู้และเพียงดูจาก Icons ที่ปรากฏก็สามารถใช้งานได้ทันที ตัวอย่าง โปรแกรมที่ช่วยออกแบบ โปรแกรมที่ใช้ GUI เช่น Microsoft Visual Basic เป็นต้น

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยการสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนแบบ Graphical User Interface : GUI
2. เพื่อศึกษาหาความพึงพอใจของนักเรียน ในการสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนแบบ Graphical User Interface : GUI

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.1.1 นิยามความหมายของ Graphical User Interface GUI

GUI ย่อมาจาก "Graphical User Interface" Interface คือส่วนที่ผู้ใช้งานต้องใช้ในการสื่อสารกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เมื่อ Graphical User Interface (GUI) ถูกพัฒนาขึ้นมา ด้วยการใช้ภาพ และสัญลักษณ์ในการแสดงข้อมูล การควบคุม และสั่งการจึงง่ายขึ้นกว่าเดิมมาก ผู้ใช้แค่ใช้ เมาส์ (Mouse), แทรคบอล (Trackball), สไตลัส (Stylus) หรือแม้แต่นิ้วมือ ในการเลือกเมนูบนหน้าจอได้เลย ไม่ต้องจดจำคำสั่งอีกต่อไป เช่น หากเราต้องการใช้กล้องถ่ายรูปบนสมาร์ทโฟน เราก็จะต้องแตะไปที่ "ไอคอนกล้อง (Camera Icon)" แล้วถ้าหากเราต้องการสลับกล้องหน้ากล้องหลัง หรือตั้งค่าการถ่าย เราก็จะแตะไปที่แถบเมนูบนหน้าจอ ไอคอน และแถบเมนูนี้ก็คือส่วนที่ผู้ใช้งานใช้สื่อสาร หรือสั่งการอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์นั่นเอง ซึ่งส่วนที่ว่ามันก็คือ GUI นั่นเอง

#### 3.1.2 องค์ประกอบของ Graphical User Interface GUI

องค์ประกอบของสื่อประสานกับผู้ใช้ : User

- องค์ความรู้ (Knowledge) รู้ว่าระบบใช้งานยังไง ความรู้ของผู้ใช้งานระบบ ที่จะสามารถนำมาใช้ในติดต่อกับระบบได้

- ภาษาการกระทำ (Action Language) ภาษาที่ใช้สร้างรูปแบบการส่งผ่านคำสั่งไปประมวลผลในระบบคอมพิวเตอร์ได้รูปแบบของสื่อประสานกับผู้ใช้ (User Interface Mode/Style) เช่น การ Click ปุ่ม, การเลือกเมนูคำสั่ง, การถาม-ตอบ, การป้อนข้อมูล

- ปฏิกริยาโต้ตอบของผู้ใช้ (User's Reaction) เป็นปฏิกริยาซึ่งเกิดขึ้นหลังผู้ใช้ได้รับผลลัพธ์จากระบบ และผู้ใช้จะโต้ตอบกลับไปยังระบบคอมพิวเตอร์อีกครั้งหนึ่ง

### 3.1.3 การสร้างและพัฒนา Graphical User Interface GUI



### 3.1.4 ประโยชน์และความสำคัญของ Graphical User Interface GUI

ประโยชน์ที่เห็นได้อย่างชัดเจนของ GUI คือการที่ผู้ใช้สามารถทำงานกับโปรแกรมได้โดยไม่ต้องผ่านทางกรเขียนคำสั่งที่ละบรรทัด ดังเช่นการเขียนโปรแกรมตามปกติ กล่าวคือผู้ใช้เพียงแต่ปฏิบัติตามคำสั่งสำเร็จรูปที่ทางผู้ออกแบบได้จัดทำมาให้และทำการใช้งานได้ทันที

ประโยชน์ของ GUI

- มีความสวยงาม น่าใช้งาน ใช้งานได้ง่ายและรวดเร็ว
- ไม่ต้องมีความรู้ด้านการเขียนคำสั่งหรือ Code ภาษาที่คอมพิวเตอร์เข้าใจ

### 3.1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวกับ Graphical User Interface GUI

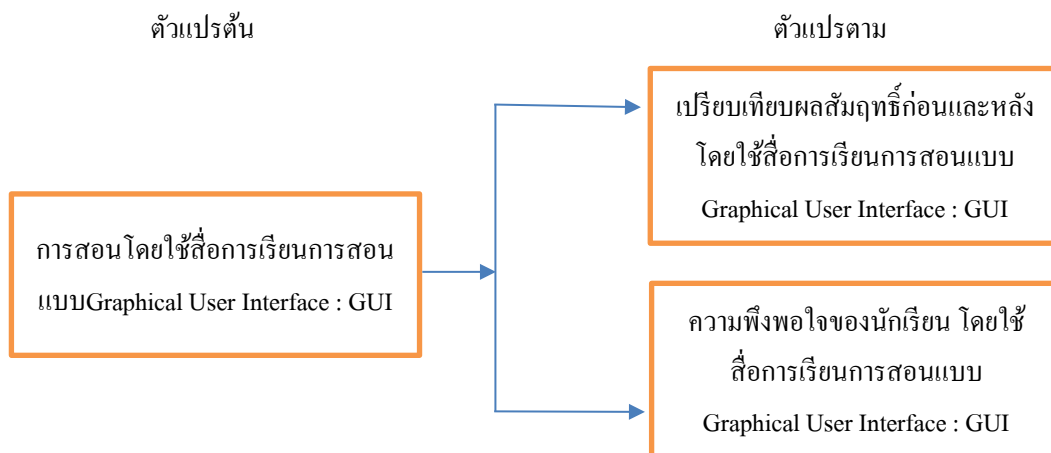
(Mathuros, 2021, pp. 33-42) การพัฒนาส่วนต่อประสานกราฟิกกับผู้ใช้สำหรับการเรียนการสอนแบบออนไลน์ เรื่อง ระบบพิกัดเชิงขั้ว ซึ่งในปัจจุบันการจัดการเรียนรู้อาชีวศึกษาคณิตศาสตร์ส่วนใหญ่ยังเป็นรูปแบบการสอนแบบบรรยายเป็นหลัก การปรับรูปแบบการเรียนการสอนและกิจกรรม จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและกระตือรือร้น มีใจจดจ่อในเนื้อหาที่มีความคิดริเริ่มมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน เกิดการเรียนรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ผู้สอนจึงจำเป็นต้องนำเทคโนโลยีมาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล (Phooddee, 2020, pp. 190-199) โดยเฉพาะสื่อการสอนในลักษณะ โปรแกรมทางคณิตศาสตร์ที่ใช้เป็นเครื่องมือในการคำนวณและการวาดกราฟต่าง ๆ เช่น โปรแกรม The Geometer's Sketchpad (GSP) โปรแกรม MATLAB โปรแกรม SCILAB เป็นต้น

ส่วนต่อประสานกราฟิกกับผู้ใช้ (Graphic User Interface: GUI) เป็นวิธีการที่ช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ในการติดต่อสื่อสารกับเครื่องคอมพิวเตอร์โดยผ่านทางภาพ เช่น การใช้เมาส์กดเลือกสัญลักษณ์รูป (Icon) แทนการพิมพ์คำสั่ง หรือการเลือกคำสั่งตามรายการเลือก ที่เรียกว่า เมนู ผู้ใช้สามารถทำงานกับโปรแกรมได้โดยไม่ต้องผ่านการเขียนคำสั่งทีละบรรทัดเพียงทำตามคำสั่งสำเร็จรูปที่ผู้ออกแบบได้ทำขึ้นและสามารถใช้งานได้ทันที (Charoensuk, 2013, p. 12) ส่วนต่อประสานกราฟิกกับผู้ใช้จึงเป็นเครื่องมือที่นำมาช่วยในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ เพื่อใช้ในการคำนวณ การแปลงค่า และการวาดกราฟต่าง ๆ

จากข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษารายวิชาคณิตศาสตร์วิศวกรรม เรื่องระบบพิกัดเชิงขั้วในภาคเรียนที่ผ่านมาพบว่า นักศึกษายังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างต่ำ ด้วยค่าเฉลี่ย 8.84 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ผู้วิจัยจึงสร้างส่วนต่อประสานกราฟิกกับผู้ใช้หรือ GUI ของโปรแกรม SCILAB สำหรับ

การเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์วิศวกรรม เรื่องระบบพิกัดเชิงขั้วนี้ขึ้น เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาระดับคุณภาพการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัลนี้

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

3.3.1 ผลสัมฤทธิ์หลังเรียน โดยใช้สื่อการเรียนการสอนแบบ Graphical User Interface : GUI สูงกว่าก่อนเรียน

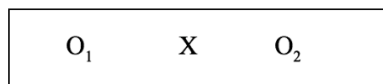
3.3.2 ความพึงพอใจของนักเรียน โดยใช้สื่อการเรียนการสอนแบบ Graphical User Interface : GUI อยู่ในระดับมาก

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน โดยใช้รูปแบบ One-Group Pretest - Posttest Design เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน และ หลังเรียน ในรายวิชา การเขียน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน Pretest ก่อนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอน Graphical User Interface : GUI และ หลังจากการสอนทำแบบทดสอบ Posttest เพื่อเปรียบเทียบก่อนเรียน-หลังเรียน

มีรูปแบบดังนี้



สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

- O<sub>1</sub> หมายถึง การทดสอบก่อนการทดลอง
- O<sub>2</sub> หมายถึง การทดสอบหลังการทดลอง
- X หมายถึง การสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอน Graphical User Interface: GUI

### 4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### ประชากร

- เป็นนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยเทคโนโลยีสุราษฎร์ธานี จำนวนทั้งหมด 13 คน ซึ่งอยู่ห้องเดียวกัน

### กำหนดกลุ่มตัวอย่าง

- ที่ใช้ในการทดลองเป็นกลุ่มประชากรทั้งหมด เปรียบเทียบ โดยใช้สถิติ Pair Sample T-test

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

- แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอน Graphical User Interface : GUI มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 และ

- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบมีค่าความยากง่าย (p) รายข้อรวมทั้งฉบับ มีค่าระหว่าง 0.35 ถึง 0.78 ค่าอำนาจจำแนก (r) รายข้อรวมทั้งฉบับ มีค่าระหว่าง 0.35 ถึง 0.78 ค่าความเชื่อมั่น รวมทั้งฉบับ มีค่าเท่ากับ 0.813 และ

- แบบวัดความพึงพอใจ ในการสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนแบบ Graphical User Interface : GUI พบว่า คุณภาพความตรงของแบบประเมินความพึงพอใจ อยู่ในเกณฑ์ดีทุกข้อ ได้ค่าความตรงโดยรวมเท่ากับ 1.00 และ ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความพึงพอใจ ที่ระดับ 0.05 เท่ากับ 0.8270

### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

- ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 20 นาที เพื่อวัดความรู้เกี่ยวกับสัญลักษณ์ของการเขียนผังงาน (Flowchart) ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้วและบันทึกผลการทดสอบไว้เป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

- จัดเก็บและบันทึกข้อมูลทั้งหมด เพื่อการวิเคราะห์ต่อไป

- ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 20 นาที เพื่อวัดความรู้เกี่ยวกับสัญลักษณ์ของการเขียนผังงาน (Flowchart) ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมหลังเรียน ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียนอีกครั้งและนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนไปวิเคราะห์ข้อมูล

- จัดเก็บและบันทึกข้อมูลทั้งหมด เพื่อการวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนของแบบทดสอบทั้งแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

- วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยการทำแบบทดสอบก่อนเรียน Pretest ก่อนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอน Graphical User Interface : GUI และหลังจากการสอนทำแบบทดสอบ Posttest เพื่อเปรียบเทียบก่อนเรียน – หลังเรียน

### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

- วิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้สื่อการเรียนการสอน Graphical User Interface : GUI เรื่อง การเขียนผังงาน (Flowchart) ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

## 5. ผลการวิจัย

- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ใน เรื่อง การเขียนผังงาน (Flowchart) ในรายวิชา การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยการการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Graphical User Interface: GUI มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 10.23

ส่วนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.77 เมื่อนำคะแนนมาเปรียบเทียบพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Graphical User Interface: GUI หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่ .01

คะแนนแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์	N	Mean	S.D.	t	sig
ก่อนเรียน	13	10.23	3.19	14.66	0.00**
หลังเรียน	13	17.77	1.83		

- ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการสอน โดยใช้สื่อการเรียนการสอนแบบ Graphical User Interface : GUI พบว่า มีความพึงพอใจ รวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.96$ ) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.12 โดยสรุปเป็นประเด็นความพึงพอใจในแต่ละข้อได้ดังนี้

รายการประเมินความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ ( $\bar{X}$ )
1.การจัดบรรยายกาศการเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอน	4.92
2.เนื้อหาที่สอนทันสมัย	4.85
3.เนื้อหาที่สอนสามารถนำไปใช้ได้จริง	4.85
4.ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน	5.00
5.กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.77
6.ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม	5.00
7.กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ	5.00
8.ครูให้ออกาสนักเรียนซักถามปัญหา	5.00
9.ครูใช้สื่อที่หลากหลาย	4.92
10.ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน	5.00
11.ครูให้ความสนใจกับแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน	4.92
12.ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากอินเทอร์เน็ตและแหล่งอื่นๆ	5.00
13.ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียน	5.00
14.ครูมีบุคลิกภาพ การแต่งกายพุดจาเหมาะสม	4.92
15.นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินล่วงหน้า	5.00
16.ครูประเมินผลอย่างยุติธรรม	5.00
17.นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข	5.00
18.สภาพห้องเรียน	5.00
19.มีการกระตุ้นให้นักเรียนในการแสดงความคิดเห็น ตั้งคำถามอยู่ตลอดเวลา	5.00
20.มีการเสริมแรงผู้เรียนอย่างเหมาะสม	5.00
ค่าเฉลี่ยรวม	( $\bar{X} = 4.96$ )

## 6. อภิปรายผล

การที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน มีการพัฒนาการดีขึ้น เนื่องจาก ผู้วิจัย ได้ออกแบบสื่อการเรียนการสอน แบบ Graphical User Interface : GUI ตามจิตวิทยาการเรียนรู้ ให้นักเรียน ได้เรียนรู้จากสื่อที่เป็นขั้นเป็นตอน และจากการจัดระบบการเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงทำให้นักเรียน ไม่เกิดความเบื่อหน่ายที่ต้อง เรียนรู้ ในเนื้อหาบทเรียน อีกทั้งมีความกระตือรือร้น ที่อยากจะเรียนด้วยสื่อการเรียนการสอนแบบ Graphical User Interface : GUI จึงทำให้นักเรียนมีความรู้และเข้าใจในเนื้อหา ได้ดียิ่งขึ้น จึงเป็นผลทำให้นักเรียนทำแบบทดสอบ หลังเรียนและปฏิบัติกิจกรรม ได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เกื้อกุล โคตะหา (2553 : 126-129) ที่ได้สร้างสื่อ การเรียนการสอนแบบ Graphical User Interface : GUI พบว่า นักศึกษามีผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เช่นเดียวกัน อีกทั้งเมื่อประเมินความพึงพอใจ พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจ ในระดับมาก

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

- การนำสื่อการเรียนการสอนแบบ Graphical User Interface : GUI ที่พัฒนาไปใช้จริง จะช่วยในการเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน ได้เป็นอย่างดี เนื่องจาก อาจไม่จำเป็นต้องใช้ครูผู้สอน ครูผู้สอนอีกต่อไป เพราะสามารถนำสื่อการเรียนการสอนแบบ Graphical User Interface : GUI ลงไว้ในช่องทาง ต่างๆ เช่น YouTube หรือ Google Classroom เพื่อให้นักศึกษาเข้าไปศึกษาด้วยตนเองได้ เนื่องจากเป็นสื่อการเรียน การสอนแบบที่เข้าใจได้ง่าย

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมระหว่างการเรียนรู้ในชั้นเรียน และการ เรียนแบบใช้สื่อการเรียนการสอนที่ส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นต่อการเรียน ในรายวิชาการเขียน โปรแกรม คอมพิวเตอร์

- ควรมีการศึกษารายวิชาเรียนการสอน โดยใช้สื่อด้านอื่นๆ ที่เหมาะสมกับเทคโนโลยีปัจจุบัน เช่น การใช้ canva ช่วยสอน หรือ แชนท GPT ต่างๆ เป็นต้น

- ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอน โดยใช้สื่อการสอนเพื่อแก้ปัญหาในรายวิชาอื่นๆ

## 8. กิตติกรรมประกาศ

การวิจัย การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สื่อการเรียนการสอน แบบ Graphical User Interface : GUI ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล สำเร็จลุล่วง ไปด้วยดีจากความอนุเคราะห์ของ ดร.กิจจา บานชื่น อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย ซึ่งได้ให้ความรู้ คำแนะนำ สอน กระบวนการทำงาน ให้โอกาสที่ดีในการทำวิจัยคอยให้คำชี้แนะ กำลังใจ รวมทั้งตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการทำวิจัยด้วยดีตลอดมา ขอขอบพระคุณ ผศ.นิธิพร วรรณโสภณ อาจารย์ประจำคณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช พื้นที่ไสใหญ่ อาจารย์ประสงค์ พรหมจรรย์ ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยเทคโนโลยีสุราษฎร์ธานี พานิชชการ อาจารย์ทะนง ศิลป์ ตรีมาลา อาจารย์ประจำงานเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยเทคโนโลยีสุราษฎร์ธานี พานิชชการ ที่กรุณาเป็น ผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งคอยแนะนำวิธีแก้ปัญหา ให้คำแนะนำตรวจแก้ไข



ข้อบกพร่อง และให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ งานวิจัย มีคุณภาพเหมาะสม สำหรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนขอขอบคุณนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่มีส่วนร่วมในการจัดทำงานวิจัยฉบับนี้ ขอขอบคุณพี่ๆ เพื่อนๆ น้องๆ ร่วมรุ่นที่เป็นที่ปรึกษา คอยให้กำลังใจกัน ฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ ช่วยเหลือ ห่วงใยกันและเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้วิจัยมีกำลังใจที่จะก้าวข้ามอุปสรรคต่างๆ ให้ผ่านพ้นไปได้ และสุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบระลึกถึงพระคุณของคุณพ่อ คุณแม่ ที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จของผู้วิจัย คอยให้ความรัก ความห่วงใย กำลังใจ และดูแลช่วยเหลือทุกเรื่อง รวมทั้งพระคุณของครูบาอาจารย์ที่เคยได้อบรมสั่งสอน ประสิทธิ์ประสาทความรู้ให้แก่ผู้วิจัยตั้งแต่จำความได้จนถึงปัจจุบัน

## 9. เอกสารอ้างอิง

กาญจนา นินนุณม. (2559). การเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ. สืบค้นจาก

<https://www.gotoknow.org/posts/602149>

กาญจนา นินนุณม. (2559). การจัดการเรียนการสอนแบบเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ

สืบค้นจาก <http://childcenter-edu.blogspot.com/>

จันทร์ชัย อธิเกียรติ และธนารักษ์ สารเดือนแก้ว. (2560). การสอนแบบทันสมัยและเทคโนโลยีการสอนแนวใหม่

สืบค้นจาก <http://regis.skru.ac.th/RegisWeb/webpage/>

[addnews/data/2017-07-24\\_078.pdf](addnews/data/2017-07-24_078.pdf)

แววดาว บุญตา. (2558). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนและความพึงพอใจของนักศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 คณะช่างอุตสาหกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ ที่จัดกิจกรรมเรียนแบบร่วมมือ. สืบค้นจาก

<http://www.payaptechno.ac.th/app/images/payap/research/research5/mt019.pdf>

## ตัวชี้วัดแนวทางการบริหารโรงเรียนกวดวิชาที่สอดคล้องกับวิถีอิสลามในจังหวัดปัตตานี

### Indicators of Guidelines for Administration of Tutoring Schools based on Islamic Ways in Pattani Province

ฮาซานะห์ หยงสตาร์

นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม

คณะวิทยาการอิสลาม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

E-mail: hasanah9104@gmail.com

รองศาสตราจารย์ ดร.นิเลาะ แวอุเซ็ง

สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม

คณะวิทยาการอิสลาม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชัมซุ สาอุ

สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม

คณะวิทยาการอิสลาม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

#### บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงคุณภาพนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาตัวชี้วัดแนวทางการบริหารโรงเรียนกวดวิชาที่สอดคล้องกับวิถีอิสลามในจังหวัดปัตตานี โดยมีผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้แก่ ผู้บริหาร นักวิชาการ ผู้ปกครอง รวมทั้งหมด 6 คน ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์ที่กำหนด เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง วิเคราะห์ผลด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า ตัวชี้วัดแนวทางการบริหารโรงเรียนกวดวิชาที่สอดคล้องกับวิถีอิสลามมี 28 ตัวชี้วัด จำแนกออกเป็น ด้านผู้เรียน 9 ตัวชี้วัด ด้านการบริหารจัดการ 11 ตัวชี้วัด และด้านการจัดการเรียนการสอน 9 ตัวชี้วัด

คำสำคัญ: ตัวชี้วัด, แนวทางการบริหารโรงเรียนกวดวิชา, โรงเรียนกวดวิชา, วิถีอิสลาม

#### ABSTRACT

This qualitative research aimed to examine the indicators of administrative guidelines for tutoring schools in line with Islamic ways in Pattani province. Six key informants consisting of an administrator, scholarly experts and parents were purposively selected based on prescribed criteria. The instrument used was semi-structured interview. The data was analyzed by content analysis. The result reveals 28 indicators of administrative guidelines for tutoring schools, which can be classified into 9 indicators of learner, 11 indicators of administration, and 8 indicators of instructional management.

**Keywords:** indicators, guidelines for administration of tutoring schools, tutoring schools, Islamic ways

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

โรงเรียนกวดวิชา เป็นสถานศึกษาทางเลือกสำคัญ และเป็นแหล่งลงทุนทางการศึกษายอดนิยม แม้มองในแง่ลบและถูกเปรียบเป็น “เงาของระบบการศึกษา (Shadow Education)” สะท้อนความเหลื่อมล้ำ แต่กลับกันโรงเรียนกวดวิชาเปรียบเสมือน “ผ้าขาว” เป็นหน้าต่างแห่งโอกาส (window of opportunities) ช่วยเหลือผู้เรียนให้ไปถึงเป้าหมาย เป็นภาคีสำคัญในระบบการศึกษา มีรูปแบบการสอนหลากหลาย ทันสมัย ผู้เรียนมีอิสระเลือกเรียนได้ตามความต้องการ เทคนิคการสอนน่าสนใจผ่านผู้สอนที่เรียกตัวเองว่า “ติวเตอร์” ค่านิยมที่เกิดขึ้นส่งผลให้กลุ่มธุรกิจโรงเรียนกวดวิชามีอัตราการขยายตัวเติบโตอย่างต่อเนื่องทั่วโลก ซึ่งในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาพบว่ามีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียนกวดวิชามากมายและมีวิจัยรองรับความสำเร็จทางการเรียนที่ดีขึ้นทั้งในประเทศและต่างประเทศ เช่น ประเทศเกาหลี (Ha & Park, 2017) ยิ่งโรงเรียนกวดวิชาได้รับการพัฒนาและยกระดับคุณภาพมากขึ้นเท่าไร ก็จะเป็นการช่วยส่งเสริมการศึกษาและความฝันของนักเรียนมากยิ่งขึ้นเท่านั้น (คมสัน พรหมรินทร์, 2560; สถาบันวิจัยเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2564; สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน, 2565; Bray, M., 2021)

โรงเรียนกวดวิชาขยายตัวและเข้ามามีบทบาทสำคัญในจังหวัดปัตตานี เนื่องจากการแข่งขันทางการศึกษาที่สูงขึ้นเพื่อเข้าศึกษาต่อในสถานศึกษาที่มีคุณภาพและมีชื่อเสียง เช่น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ แต่ผลการศึกษายังคงรั้งท้ายของประเทศ อีกทั้งโรงเรียนในระบบปกติยังประสบปัญหาในหลายด้านที่รบกวนแก้ไข (ยุทธนา เกื้อกุล และคณะ, 2564) ทางเลือกหนึ่งของผู้ปกครองคือการส่งบุตรหลานเรียนโรงเรียนกวดวิชา ซึ่งจากข้อมูลทางสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนพบว่าปัจจุบันในจังหวัดปัตตานีมีโรงเรียนนอกระบบ ประเภทกวดวิชาจำนวน 4 โรงเรียนมากที่สุดเป็นอันดับ 1 ในสามจังหวัดชายแดนใต้ ซึ่งผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นผู้นับถือศาสนาอิสลาม ส่งผลให้โรงเรียนกวดวิชาที่มีเงื่อนไขที่แตกต่างออกไปจากที่อื่น หากผู้บริหารในฐานะที่เป็นผู้จัดและผู้ให้บริการ รับรู้ เข้าใจและเคารพในความหลากหลาย และเลือกแนวทางการบริหารที่สอดคล้องกับวิถีวัฒนธรรม เน้นย้ำถึงความสำคัญกับวิถีอิสลาม จะทำให้ได้รับความร่วมมือจากผู้เรียนและผู้ปกครองเป็นอย่างดี โดยดำเนินการบริหารตามมาตรฐานการศึกษาของโรงเรียนนอกระบบ พ.ศ. 2562 (สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน, 2565) อย่างไรก็ตามจากการศึกษายังไม่พบว่ามีการศึกษาในเรื่องเกี่ยวข้องกับตัวชี้วัด หรือ องค์ความรู้ที่มียังไม่เพียงพอ มีเพียงการศึกษาแนวทางการบริหารโรงเรียนกวดวิชาทั่วไปที่ไม่เกี่ยวข้องโดยตรง อาทิ กมลวรรณ พันธุ์คำหริ และคณะ (2564), กฤติยา แผ่นทอง และคณะ (2563), เมธิรินทร์ รัตนภรณ์ และ นันทรัตน์ เจริญกุล (2560) ที่ได้ศึกษาการบริหารโรงเรียนกวดวิชาตามแนวคิดการยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยในเวทีโลก, กลยุทธ์การบริหารสู่มาตรฐานการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ และแนวทางการบริหารงานโรงเรียนกวดวิชาสู่ตามมาตรฐานสำนักคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน เป็นต้น

ดังนั้นด้วยเหตุผลดังกล่าว งานวิจัยมุ่งศึกษาตัวชี้วัดแนวทางการพัฒนาการบริหารโรงเรียนกวดวิชาในจังหวัดปัตตานีที่สอดคล้องกับวิถีอิสลาม เพื่อต้องการศึกษาแนวทางการบริหารโรงเรียนกวดวิชา และเป็นการช่วยพัฒนาคุณภาพการศึกษา คุณภาพผู้เรียนในพื้นที่ และยกระดับโรงเรียนกวดวิชาให้มีคุณภาพต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาตัวชี้วัดแนวทางการบริหารโรงเรียนกวดวิชาที่สอดคล้องกับวิถีอิสลามในจังหวัดปัตตานี

### 3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริหารโรงเรียนกวดวิชา

เมธีรินทรา รัตนภรณ์ และ นันทรัตน์ เจริญกุล (2560) เสนอแนวทางการบริหารงาน โรงเรียนกวดวิชา อำเภอทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช ตามมาตรฐานสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน คือ 1) ผู้สอนมีความรู้และประพฤติตนเหมาะสมกับวิชาชีพ 2) จัดกระบวนการเรียนรู้ตามหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ 3) มีสัมพันธที่ดีกับชุมชน 4) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้สำเร็จการศึกษาอยู่ในระดับสูง 5) ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ 6) ผู้บริหารเป็นผู้นำระดับมืออาชีพ 7) ระบบการบริหารมีประสิทธิภาพ 8) ห้องเรียนและสภาพแวดล้อมเหมาะสมและเพียงพอ 9) บริการทั่วถึงและเพียงพอ 10) ปรัชญาและเป้าหมายเหมาะสม ในขณะที่กมลวรรณ พันธุ์คำหริ และคณะ (2564) ได้ศึกษากลยุทธ์การบริหาร โรงเรียนกวดวิชาผู้มาตรฐานการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ ได้แก่ 1) พัฒนาคุณภาพผู้เรียน 2) พัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี 3) พัฒนาระบบการบริหารจัดการที่มีมาตรฐาน นอกจากนี้กฤติยา แผ่นทอง และคณะ (2563) ศึกษาการบริหาร วิชาการของโรงเรียนกวดวิชาตามแนวคิดการยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยในเวทีโลก ดังนี้ 1) พัฒนาหลักสูตร 2) จัดกระบวนการเรียนรู้ และ 3) วัดและประเมินผล

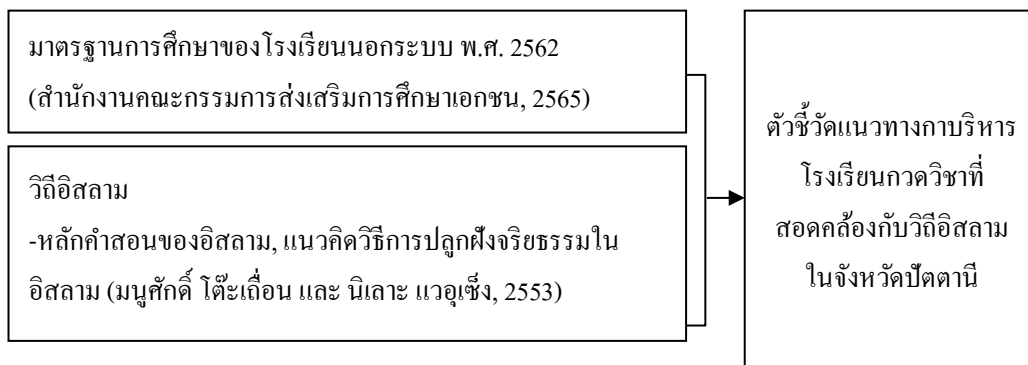
#### 3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริหารสถานศึกษาตามวิถีอิสลาม

ทิฆัมพร สมพงษ์ และคณะ (2559) เสนอองค์ประกอบการบริหารสถานศึกษาในสังคมพหุวัฒนธรรมใน สามจังหวัดชายแดนภาคใต้เพื่อให้เกิดการยอมรับในความหลากหลายของอัตลักษณ์ภาษา ศาสนา วัฒนธรรม คือ ภาวะผู้นำเชิงพหุวัฒนธรรม การพัฒนาบุคลากร หลักสูตรและการเรียนการสอน และการมีส่วนร่วม สอดคล้องกับ ยุทธนา เกื้อกูล และ นิเลาะ แวอุเซ็ง (2561) พัฒนารูปแบบการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนเอกชนสอนศาสนา อิสลาม จังหวัดชายแดนภาคใต้ ได้แก่ 1) พัฒนาหลักสูตรที่ปฏิบัติได้จริงตามวิถีชีวิตของมุสลิม เน้นความรู้คู่ คุณธรรม ตามความถนัดของผู้เรียนและบริบท 2) พัฒนากระบวนการเรียนรู้ สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อ การศึกษาที่เชื่อมโยงทั้งโลกปัจจุบันและโลกหน้า 3) วิจัย วัดและประเมินผลทางการศึกษาหลากหลายครอบคลุม 4) นิเทศและแนะแนวการศึกษา ทักษะชีวิต และอาชีพอย่างต่อเนื่อง และ 5) ส่งเสริมความเข้มแข็งด้านวิชาการ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและเครือข่าย และร่วมมือกับสถานศึกษาและองค์กรอื่น ๆ ในขณะที่มณูศักดิ์ โตะเถื่อน และ นิเลาะ แวอุเซ็ง (2553) เสนอแนวทางการปลูกฝังจริยธรรมในอิสลาม ได้แก่ สร้างแบบอย่างที่ดี สร้างแรงจูงใจ ตักเตือน จัดกิจกรรมปลูกฝังจริยธรรม และจัดสภาพแวดล้อมที่ดี อีกทั้งอับบาส หลับด้วง และคณะ (2560) กล่าวว่า การพัฒนาทุนมนุษย์ตามวิถีอิสลามต้องครอบคลุมในทุกด้านเช่น และด้านคุณธรรมและจริยธรรม เป็นต้น

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า งานวิจัยที่เกี่ยวข้องยังไม่พบว่ามีการศึกษาในเรื่องเกี่ยวข้องกับตัวชี้วัดแนวทางการ บริหารโรงเรียนกวดวิชา หรือ องค์ความรู้ที่มียังไม่เพียงพอ มีเพียงการศึกษาแนวทางการบริหาร โรงเรียนกวดวิชา ทั่วไปที่ไม่เกี่ยวข้องโดยตรงซึ่งมีการนำเสนอแนวทางการบริหารงาน โรงเรียนกวดวิชาตามมาตรฐานสำนักงาน คณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน มาตรฐานการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ แนวคิดการยกระดับขีดความสามารถ ในการแข่งขันของประเทศไทยในเวทีโลก นอกจากนี้พบว่ามีการศึกษาองค์ประกอบ การพัฒนารูปแบบการ บริหารสถานศึกษาในสังคมพหุวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ แนวทางการปลูกฝังจริยธรรมและการ พัฒนาทุนมนุษย์

### 3.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยนี้ ได้ใช้แนวคิดเกี่ยวกับมาตรฐานการศึกษาของโรงเรียนนอกระบบ พ.ศ. 2562 หลักคำสอนและวิธีการปลูกฝังจริยธรรมในอิสลาม รวมถึงทฤษฎีทุนมนุษย์เพื่อกำหนดเป็นตัวชี้วัดแนวทางการบริหารโรงเรียนกวดวิชา ดังปรากฏในแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างเพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาตัวชี้วัดแนวทางการบริหารโรงเรียนกวดวิชา

### 4.2 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย ผู้บริหาร นักวิชาการ และผู้ปกครอง รวมทั้งหมด 6 คน ซึ่งเลือกโดยวิธีการเจาะจงตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ เป็นผู้บริหารโรงเรียนกวดวิชาที่มีประสบการณ์บริหารโรงเรียนไม่ต่ำกว่า 5 ปี นักวิชาการที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาโทและมีความรู้และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารโรงเรียนกวดวิชา และผู้ปกครองที่รับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการเรียนของผู้เรียนในโรงเรียนกวดวิชาในจังหวัดปัตตานีเป็นระยะเวลามากกว่า 2 ปี

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured) โดยดำเนินการสร้างตามกรอบมาตรฐานการศึกษาของโรงเรียนนอกระบบ พ.ศ. 2562 ซึ่งประกอบด้วย 3 มาตรฐาน ได้แก่ 1 คุณภาพผู้เรียน 2 คุณภาพการบริหารจัดการ และ 3 คุณภาพการจัดการเรียนการสอน (สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน, 2565) ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงผิว (Face Validity) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้ให้ข้อมูลที่มีต่อประเด็นข้อคำถามรวมถึงความชัดเจนของภาษาที่ใช้ในการสัมภาษณ์และได้นำผลมาปรับแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ตามประเด็นที่เตรียมไว้ตามกรอบแนวคิดที่กำหนด โดยดำเนินการสัมภาษณ์ผ่านทางโทรศัพท์ โปรแกรม Zoom และการนัดหมายเพื่อสัมภาษณ์ตามความสะดวกของผู้ให้ข้อมูล โดยใช้เวลาในการสัมภาษณ์ประมาณ 45-90 นาที พร้อมกับขอความยินยอมในการบันทึกการให้คำสัมภาษณ์ โดยไม่เปิดเผยชื่อจริง และให้ความสำคัญต่อการเก็บรักษาความลับของข้อมูลและจะทำลายเมื่อเสร็จสิ้นการวิจัย

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสร้างตัวชี้วัดแนวทางการบริหาร โรงเรียนกวดวิชาที่สอดคล้องกับวิถีอิสลามในจังหวัดปัตตานี และให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ตรวจสอบความสอดคล้องของแนวทางกับตัวชี้วัด จากนั้นนำเสนอผลข้อมูลเป็นตัวชี้วัด ประกอบกับแนวทางโดยมีการสนับสนุนด้วยคำให้สัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

### 5. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า ตัวชี้วัดแนวทางการบริหาร โรงเรียนกวดวิชาที่สอดคล้องกับวิถีอิสลามในจังหวัดปัตตานีมี 3 ด้าน 28 ตัวชี้วัด ดังนี้

#### 5.1 ด้านผู้เรียน

การวิเคราะห์ข้อมูลตัวชี้วัดแนวทางการบริหาร โรงเรียนกวดวิชาที่สอดคล้องกับวิถีอิสลาม ด้านผู้เรียน พบว่ามี 9 ตัวชี้วัด และมีแนวทางการดำเนินการดังนี้

##### ตัวชี้วัดที่ 1 : ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับหลักการ ทฤษฎีและการปฏิบัติ เป็นไปตามหลักสูตร

แนวทางการดำเนินการ คือ โรงเรียนควรให้ความรู้แก่ผู้เรียนเกี่ยวกับหลักการ ทฤษฎี และการปฏิบัติตามกรอบมาตรฐานหลักสูตรขั้นพื้นฐาน และจัดให้มีหลักสูตรเฉพาะตามความต้องการของผู้เรียน เช่น ตะลุยกิจห์ เก็งข้อสอบ ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวว่า “เป้าหมายแรกคือเนื้อหาในรายวิชาที่ต้องการเสริม” (นักวิชาการ 3)

##### ตัวชี้วัดที่ 2 : ผู้เรียนได้รับเทคนิคเฉพาะเกี่ยวกับวิธีการในการเรียนรู้และจดจำเนื้อหา

แนวทางการดำเนินการ คือ โรงเรียนกวดวิชาควรสอนหรือชี้แนะเทคนิคเฉพาะเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นและช่วยให้จดจำเนื้อหายาก ๆ ให้กลายเป็นเรื่องง่าย สามารถนำความรู้ไปต่อยอดในชั้นเรียนและนอกห้องเรียนได้ ซึ่งจะแตกต่างจากการเรียนในห้องเรียนปกติ เป็นการดึงกลุ่มผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสะท้อนว่า “โรงเรียนต้องจัดให้มีเนื้อหา หรือเทคนิค หรือกระบวนการที่สามารถตอบ โจทย์ความต้องการของผู้เรียน” (ผู้ปกครอง 1)

##### ตัวชี้วัดที่ 3 : ผู้เรียนมีทักษะอาชีพ หรือ ทักษะชีวิตที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้

แนวทางการดำเนินการ คือ โรงเรียนกวดวิชาควรเสริมความรู้และให้คำแนะนำเกี่ยวกับทักษะอาชีพ หรือ ทักษะชีวิตแก่ผู้เรียน ผ่านการลงมือปฏิบัติ จัดกิจกรรมค่ายต่าง ๆ เรียนรู้การอยู่ในสังคมร่วมกัน ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญระบุว่า “ห้องเรียนเป็นโลกเสมือนจริงที่เขาต้องมีทักษะชีวิตสามารถนำไปใช้ได้” (นักวิชาการ 1)

##### ตัวชี้วัดที่ 4 : ผู้เรียนร่วมกิจกรรมส่งเสริมคุณลักษณะที่ดีที่โรงเรียนจัดให้อย่างต่อเนื่อง

แนวทางการดำเนินการ คือ โรงเรียนกวดวิชาควรส่งเสริมคุณลักษณะที่ดีและนำหลักการอิสลามมาช่วยปลูกฝังค่านิยมและแนวปฏิบัติแก่ผู้เรียนผ่านกิจกรรมและค่ายเชิงบูรณาการอย่างสม่ำเสมอ ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวว่า “ทุกครั้งก่อนที่จะเริ่มเรียนควรสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงความสำคัญของคำสอนอิสลามที่มุ่งเน้นเรื่องการเป็นคนดี มีคุณธรรม และปฏิบัติอยู่ในหลักธรรม” (ผู้ปกครองคนที่ 1)

##### ตัวชี้วัดที่ 5 : ผู้เรียนได้รับบรรยากาศที่ดี เช่น มีความสุข ปลอดภัย และเคารพความหลากหลาย

แนวทางการดำเนินการ คือ โรงเรียนควรให้ความสำคัญต่อสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็น สุขอนามัย ความสะอาด ความปลอดภัย และควรต้องสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในการอยู่ร่วมกันได้ท่ามกลางความ



#### ตัวชี้วัดที่ 4 : โรงเรียนมีระบบบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพโดยบูรณาการกับวิถีอิสลาม

แนวทางการดำเนินการ คือ ผู้บริหารควรนำหลักการบริหารทั่วไปมาปรับใช้หรือบูรณาการกับหลักอิสลาม เพื่อให้โรงเรียนมีระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับวิถีอิสลาม ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้กล่าวไว้ว่า “ผู้บริหารควรเรียนรู้และพยายามนำเอาหลักการบริหารที่สอดคล้องกับวิถีอิสลามไปประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการ โรงเรียนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ โดยเฉพาะหลักซุรอ (การหารือ)” (นักวิชาการ 2)

#### ตัวชี้วัดที่ 5 : โรงเรียนมีการประกันคุณภาพภายในอย่างเหมาะสม

แนวทางการดำเนินการ คือ ผู้บริหารควรให้ความสำคัญกับการประกันคุณภาพภายในและเพิ่มการควบคุมคุณภาพ ตรวจสอบคุณภาพ และประเมินคุณภาพอย่างเหมาะสมและต่อเนื่อง ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวว่า “แม้โรงเรียนได้รับการประเมินจากต้นสังกัดโดยตลอดแต่จริง ๆ แต่ต้องวางระบบให้ดีกว่านี้” (ผู้บริหาร)

#### ตัวชี้วัดที่ 6 : โรงเรียนมีสิ่งอำนวยความสะดวก และระบบสารสนเทศเพื่อการบริการที่ดี

แนวทางการดำเนินการ คือ โรงเรียนควรจัดเตรียมสิ่งอำนวยความสะดวก และระบบสารสนเทศให้แก่ผู้ปกครองและนักเรียน ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้สะท้อนไว้ว่า “การดูแลลูกค้าคือภารกิจที่สำคัญยิ่ง” (ผู้ปกครอง 1)

#### ตัวชี้วัดที่ 7 : โรงเรียนมอบประสบการณ์ที่ดีต่อผู้เรียน ผู้ปกครองและบริการอื่น ๆ

แนวทางการดำเนินการ คือ ผู้บริหารควรประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนและผู้ปกครอง และให้ประสบการณ์ที่ดีกลับไปเสมอ ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวว่า “ผู้ปกครองคาดหวังและประสงค์ที่จะได้สัมผัสกับประสบการณ์ที่ดีที่โรงเรียนมอบให้ด้วย” (ผู้ปกครอง 1)

#### ตัวชี้วัดที่ 8 : โรงเรียนสร้างความเชื่อมั่นจากผลความสำเร็จของผู้เรียนเป็นจำนวนมาก

แนวทางการดำเนินการ คือ โรงเรียนควรนำเสนอข้อมูลสถิติความสำเร็จของผู้เรียนที่ผ่านมา เพื่อสร้างความมั่นใจผ่านการประชาสัมพันธ์และแนะแนว ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวว่า “ผู้ปกครองยอมจ่ายเพื่อการศึกษาของลูก ๆ ถ้ามีความเชื่อมั่นว่า สิ่งลงทุนจะให้ผลลัพธ์ที่คุ้มค่า และเห็นถึงความสำเร็จของลูกๆ” (ผู้ปกครอง 1)

#### ตัวชี้วัดที่ 9 : โรงเรียนกำหนดค่าเรียนที่เป็นธรรมและมีโปรโมชั่นต่าง ๆ

แนวทางการดำเนินการ คือ โรงเรียนควรพิจารณาเรื่องค่าเรียนที่เป็นธรรม และสอดคล้องกับค่าครองชีพ และตามกลไกตลาด และควรมีโปรโมชั่นต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียนและผู้ปกครอง ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวว่า “ข้อเสียที่เป็นด้านลบคือค่าใช้จ่ายแพง” (ผู้ปกครอง 2)

#### ตัวชี้วัดที่ 10 : โรงเรียนจ่ายค่าตอบแทนที่เป็นเป็นธรรมตามหลักอิสลาม

แนวทางการดำเนินการ คือ ควรพิจารณาเรื่องค่าตอบแทนของผู้สอนให้มีความเป็นธรรมและเป็นไปตามหลักการอิสลาม ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสะท้อนว่า “ผลกำไรไม่ควรเกิน 40% ตามหลักอิสลาม” (ผู้บริหาร)

#### ตัวชี้วัดที่ 11 : โรงเรียนสร้างเครือข่ายและร่วมงานกับโรงเรียนต่าง ๆ

แนวทางการดำเนินการ คือ โรงเรียนควรร่วมมือกับโรงเรียนในระบบของรัฐ และหน่วยงานอื่น ๆ ในการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวว่า “โรงเรียนควรเปิดโอกาสให้โรงเรียนอื่นเข้ามามีส่วนร่วมด้วย ซึ่งดีเวอร์อาจไปตัวที่โรงเรียนก็ได้ หรือที่สำนักงานเฉพาะของเขาก็ได้” (นักวิชาการ 2)

### 5.3 ด้านการจัดการเรียนการสอน

การวิเคราะห์ข้อมูลตัวชี้วัดแนวทางการบริหาร โรงเรียนกวดวิชาที่สอดคล้องกับวิถีอิสลาม ด้านการจัดการเรียนการสอน พบว่ามี 8 ตัวชี้วัด และมีแนวทางการดำเนินการดังนี้



**ตัวชี้วัดที่ 1 : ผู้สอนมีคุณลักษณะที่ดีสามารถเป็นแบบอย่างให้ผู้เรียน**

แนวทางการดำเนินการ คือ ผู้สอนควรเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่ผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวว่า “ผู้สอนต้องเป็นตัวอย่างทางด้านศานาควบคู่กับการพัฒนา” (ผู้ปกครอง 2)

**ตัวชี้วัดที่ 2 : ผู้สอนมีทักษะ วิธีการสอนที่หลากหลาย สามารถบูรณาการได้ดี**

แนวทางการดำเนินการ คือ ผู้สอนต้องมีทักษะ วิธีการสอนที่หลากหลาย และมีความสามารถในการบูรณาการกับอิสลามได้ดี ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสะท้อนว่า “ผู้สอนที่ไม่ใช่มุสลิมควรสอนได้ แต่ต้องรักษามาตรฐาน มีความรู้ถ่ายทอดให้ลูกศิษย์ รักษากฎเกณฑ์ ความเป็นอยู่มารยาท ให้เข้ากับเป้าหมายของโรงเรียน” (ผู้ปกครอง 2)

**ตัวชี้วัดที่ 3 : ผู้สอนพัฒนาตนเองอยู่เสมอ**

แนวทางการดำเนินการ คือ ผู้สอนควรพัฒนาความรู้ความสามารถ ทักษะต่าง ๆ ให้ทันสมัยอยู่เสมอ ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวว่า “การอบรม Refreshing สำคัญ เพราะระหว่างทางอาจลืมหรือใช้ผิด ๆ” (นักวิชาการ 1)

**ตัวชี้วัดที่ 4 : ผู้สอนสามารถเลือกใช้สื่อ แหล่งการเรียนรู้ จัดกิจกรรมหลากหลายและสอดคล้องกับบริบท**

แนวทางการดำเนินการ คือ ผู้สอนควรใช้ประโยชน์จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ และควรจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับบริบท ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสะท้อนว่า “ผู้สอนควรเลือกใช้สื่อให้มีความสอดคล้องกับบริบท (Contextualize) ให้สามารถตอบ โจทย์บริบทของผู้เรียนเป็นสำคัญ” (นักวิชาการ 1)

**ตัวชี้วัดที่ 5 : ผู้สอนจัดการเรียนรู้ตามความต้องการของผู้เรียน ชุมชน สังคม หรือสถานประกอบการ**

แนวทางการดำเนินการ คือ โรงเรียนควรใช้โอกาสในการจัดการเรียนรู้ให้ตรงตามความต้องการของผู้เรียน ชุมชน สังคม ที่เปลี่ยนแปลงไป และออกแบบวิชาที่น่าสนใจเพิ่มเติม เช่น วิชามารยาท วิชาการเงินสากล ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวว่า “ กวดวิชาเรื่องอื่น มองมิติอิสลามตามความต้องการของสังคม” (นักวิชาการ 3)

**ตัวชี้วัดที่ 6 : ผู้สอนได้รับการประเมินอย่างสม่ำเสมอและเป็นระบบ**

แนวทางการดำเนินการ คือ ผู้สอนควรได้รับการประเมินผ่านผู้บริหารอย่างสม่ำเสมอ และเลือกใช้เครื่องมือหรือวิธีการที่เหมาะสม ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวว่า “มีการเข้าไปสู่ถามเด็ก ๆ เป็นส่วนตัวสำหรับการสอนของผู้สอน แต่ตอนนี้ยังไม่มีประเมินที่เป็นระบบ คือประเมินจากการสังเกตเป็นหลัก” (ผู้บริหาร)

**ตัวชี้วัดที่ 7 : ผู้สอนผ่านการคัดเลือกด้วยเกณฑ์ที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน**

แนวทางการดำเนินการ คือ ผู้สอนควรผ่านการคัดเลือกตามเกณฑ์มาตรฐานที่ชัดเจน ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวว่า “ผู้สอนต้องจบในสาขาที่สอน โดยตรง จบปริญญาตรีขึ้นไป ต้องผ่านการสอบ คุณภาพการสอน บุคลิกภาพ ทัศนคติ การแก้ปัญหา ไม่ใช่แค่ความรู้ แต่ต้องใช้ความอดทนในระดับหนึ่งด้วย ” (ผู้บริหาร)

**ตัวชี้วัดที่ 8 : ผู้สอนสามารถตักเตือนแนะนำผู้เรียน สอดแทรกมารยาทตามแนวทางอิสลาม**

แนวทางการดำเนินการ คือ ผู้สอนควรให้ความสนใจแก่ผู้เรียน ให้การตักเตือน แนะนำ และสอดแทรกมารยาทตามแนวทางอิสลาม ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวว่า “ไม่ใช่สอนแค่หนังสือ อะไรที่เห็นไม่ถูกไม่ควร ก็ควรตักเตือนเช่น เรื่องพฤติกรรม คุณธรรมจริยธรรม มารยาท ต้องสอดแทรกไปด้วย ” (ผู้บริหาร)

## 6. อภิปรายผล

### ตัวชี้วัดแนวทางการบริหารโรงเรียนกวดวิชาที่สอดคล้องกับวิถีอิสลามในจังหวัดปัตตานี

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ผู้บริหาร ผู้ปกครอง และนักวิชาการ จนได้ตัวชี้วัดการบริหารแนวทางการบริหารโรงเรียนกวดวิชาที่สอดคล้องกับวิถีอิสลามในจังหวัดปัตตานี 3 ด้าน 28 ตัวชี้วัด ซึ่งมีความสำคัญกับการบริหารโรงเรียนกวดวิชาในจังหวัดปัตตานีที่มีฐานลูกค้าเป็นผู้ปกครองและผู้เรียนชาวมุสลิม ตัวชี้วัดในแต่ละด้านจึงกำหนดให้ตรงตามบริบทมากที่สุด ดังนี้ 1) ด้านผู้เรียนควรพิจารณาคุณภาพของผู้เรียนให้มีความรู้ ได้รับเทคนิค ทักษะชีวิต การส่งเสริมคุณลักษณะที่ดี บรรยากาศสิ่งแวดล้อม การเลือกห้องเรียนตามความต้องการ การอำนวยความสะดวกในการลงทะเบียน การวัดและประเมินผลด้วยเครื่องมือที่เหมาะสม และการส่งเสริมความภูมิใจในอัตลักษณ์ 2) ด้านการบริหารจัดการควรพิจารณาเรื่องการสร้างความเข้าใจของบุคลากรสู่เป้าหมายเดียวกัน การมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ดีของผู้บริหาร โครงสร้างการบริหารที่เหมาะสมและระบบที่มีประสิทธิภาพ การประกันคุณภาพภายใน สิ่งอำนวยความสะดวกและระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารและประสบการณ์ที่ดีของผู้เรียนและผู้ปกครอง การสร้างความเชื่อมั่น การกำหนดค่าเรียน ค่าตอบแทน และการสร้างเครือข่าย 3) ด้านการจัดการเรียนการสอนควรพิจารณาเรื่องคุณลักษณะที่ดีของผู้สอนให้มี ทักษะ ความสามารถในการสอน การบูรณาการ การพัฒนาตนเอง การใช้สื่อ แหล่งการเรียนรู้ กิจกรรมที่หลากหลายและสอดคล้องกับบริบท และการออกแบบวิชาที่น่าสนใจ การประเมินการสอน การคัดเลือก การคัดเลือกผู้เรียน การสอดแทรกมารยาทตามหลักอิสลาม สอดคล้องกับเมธีรินทรา รัตนภรณ์ และ นันทรัตน์ เจริญกุล (2560) และ กมลวรรณ พันธุ์คำหรี และคณะ (2564) พบว่า ควรพัฒนาผู้เรียน สื่อเทคโนโลยี และระบบการบริหารจัดการให้มีมาตรฐาน ในขณะที่ ยุทธนา เกื้อกุล และ นิเลาะ แวอุเซ็ง (2561) พบว่า ต้องรายงานและประเมินผลอย่างเป็นระบบชัดเจน และพัฒนาหลักสูตรตามวิถีชีวิตมุสลิม เช่นเดียวกับ กฤติยา แผ่นทอง และคณะ (2563) พบว่า กรอบแนวคิดคือ การพัฒนาหลักสูตร การจัดกระบวนการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล อย่างไรก็ตามในด้านผู้เรียน ตัวชี้วัดที่ 6 พบว่า ผู้ปกครองและนักวิชาการตั้งข้อสังเกตถึงความจำเป็นในรูปแบบห้องเรียนแบบแยกเพศในโรงเรียนกวดวิชา โดยมีความกังวลเรื่องทักษะการใช้ชีวิตในสังคมและทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างชายหญิง อีกทั้งยังให้ข้อเสนอแนะถึงความสำคัญของความต้องการของผู้เรียนและผู้ปกครองท่ามกลางความหลากหลายของกลุ่มลูกค้า สอดคล้องกับ ทิฆัมพร สมพงษ์ และคณะ (2559) พบว่า จำเป็นต้องคำนึงถึงบริบทความหลากหลาย ความแตกต่างในสังคม ซึ่งผู้บริหารต้องมีความเข้าใจ และจัดการศึกษาในเชิงบูรณาการกับวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ เพื่อให้เกิดการยอมรับในความหลากหลายของอัตลักษณ์ภาษา ศาสนา วัฒนธรรม และพัฒนาคุณภาพการศึกษา ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า ผลการวิจัยนี้มีประโยชน์ต่อการนำไปใช้ได้จริงในบริบทของโรงเรียนกวดวิชาในจังหวัดปัตตานี ทั้งนี้เพราะตัวชี้วัดเหล่านี้นอกจากสามารถนำไปขยายต่อเป็นโครงการหรือกิจกรรมแล้ว ยังสามารถสร้างความมั่นใจให้กับผู้ปกครองที่ต้องการให้ลูก ๆ ของพวกเขาได้เพิ่มพูนความรู้และพัฒนาบุคลิกภาพในสภาพแวดล้อมที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์และวิถีชีวิตของมุสลิมในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาตัวชี้วัดแนวทางการบริหารโรงเรียนกวดวิชา ยังไม่มีการศึกษาผลของการนำไปใช้หรือประสิทธิผลของการนำไปใช้ จึงควรศึกษาถึงผลจากการนำตัวชี้วัดนี้ไปใช้ในโรงเรียนกวดวิชาด้วย

(2) ควรสำรวจและศึกษาบริบททางสังคมและสภาพโรงเรียนกวดวิชาในจังหวัดปัตตานีเพื่อเป็นข้อมูลในการออกแบบการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนและส่งเสริมแนวทางการบริหารโรงเรียนกวดวิชาให้กับผู้บริหาร

## 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเฉพาะในจังหวัดปัตตานีเท่านั้น จึงควรมีการศึกษาเพิ่มจากกลุ่มตัวอย่างของโรงเรียนกวดวิชาพร้อมทั้งสามจังหวัดชายแดนใต้ เพื่อให้ได้ตัวชี้วัดแนวทางการบริหารโรงเรียนกวดวิชาที่สอดคล้องกับวิถีอิสลามในภาพรวม

(2) ควรทำวิจัยเพื่อให้ทราบผลการบริหารของโรงเรียนกวดวิชาตามแนวทางได้หรือไม่ มากน้อยเพียงใด และควรศึกษาแนวทางการบริหารเพื่อเพิ่มคุณภาพตามมาตรฐานโรงเรียนนอกระบบ พ.ศ. 2562

## 8. เอกสารอ้างอิง

- กฤติยา แผ่นทอง, และคณะ. (2563). การบริหารวิชาการของโรงเรียนกวดวิชาตามแนวความคิดการยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยในเวทีโลก. *วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 48(2), 18-33.
- กมลวรรณ พันธุ์คำหรี, และคณะ. (2564). กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนเอกชนนอกระบบประเภทกวดวิชาสู่มาตรฐานการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่. *วารสารครุศาสตร์วิชาการ*, 6(1), 25-44.
- คมสัน พรหมรินทร์. (2560). “เงา” โลกเด่น: เมื่อระบบบิดเบือนในโรงเรียน “อู๋ม” ระบบการศึกษาไทย. *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.*
- ทิพย์พร สมพงษ์ และคณะ. (2559). การบริหารสถานศึกษาในสังคมพหุวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. *วารสารหาดใหญ่วิชาการ*, 14(1), 97-107.
- เมธิรินทรา รัตนภรณ์ และ นันทรัตน์ เจริญกุล. (2060). แนวทางการบริหารงานตามมาตรฐานคุณภาพโรงเรียนเอกชนนอกระบบของโรงเรียนกวดวิชาในอำเภอทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา*, 5(2), 611-623.
- ยุทธนา เกื้อกุล, และคณะ. (2564). การจัดการศึกษาอิสลามในโรงเรียนของรัฐ :สภาพปัญหา และแนวทางการพัฒนา. *วารสารอิสลามศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 12(1), 14-26.
- ยุทธนา เกื้อกุล และ นิเลาะ แวอุเซ็ง. (2561). การพัฒนารูปแบบการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามจังหวัดชายแดนภาคใต้เพื่อสร้างผู้เรียนสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์. *วารสาร อัล-ฮิกมะฮ์ มหาวิทยาลัยฟาฏอนี*, 8(15), 15-28.
- สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน. (2565). *คู่มือการดำเนินงานประกันคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนนอกระบบ ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2565*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนสามัญนิติบุคคลเจ็ชส์.
- อับบาส หลับด้วง และคณะ. (2560). รูปแบบและแนวทางการปฏิบัติในการพัฒนาทุนมนุษย์ตามวิถีอิสลาม. *วารสารอิสลามศึกษา*, 8(2), 29-40.
- Bray, M. (2021). Shadow Education in Europe: Growing Prevalence, Underlying Forces, and Policy Implications. *ECNU Review of Education*, 4(3), 442–475.
- Ha, Y., Park, HJ. (2017). Can after-school programs and private tutoring help improve students' achievement? Revisiting the effects in Korean secondary schools. *Asia Pacific Education Review*, 18, 65–79.

**ความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษมาตรฐานสากล  
ของยุโรป ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**The Ability to Answer the Common European Framework of Reference for  
Languages (CEFR) of Students Majoring in English Business Communication,  
School of Liberal Arts, Sripatum University**

**สุพักตรา ศรีเจริญ**

**สาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: supuktra.sr@spu.ac.th**

**ถาวร ทิศทองคำ**

**สาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**E-mail: thavorn.th@spu.ac.th**

**บทคัดย่อ**

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษมาตรฐานสากลของยุโรปของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม 2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม และ 3) เพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษตาม มาตรฐานสากลของยุโรป ให้กับนักศึกษาลัทธิศิลปศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ กลุ่มตัวอย่างเป็น นักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ จำนวน 150 คน ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบอาศัยความน่าจะเป็น (Probability Random Sampling) อาจารย์ผู้สอนจำนวน 5 ตัวอย่าง ได้มาแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ (1) แบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป สำหรับการฝึก 6 ระดับ ๆ ละ 1 ชุด แบบทดสอบดังกล่าวเป็นแบบทดสอบมาตรฐานบน เว็บไซต์ <https://www.cambridgeenglish.org> (2) แบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของ ยุโรป เพื่อวัดระดับความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป 1 ชุด (3) แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างสำหรับสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เรียน 1 ชุด (4) แบบสัมภาษณ์กึ่ง โครงสร้างสำหรับสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่เป็นอาจารย์ผู้สอน 1 ชุด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ (1) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) (2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ (3) การทดสอบสมมติฐาน โดยใช้ t-test (dependent) ผลการวิจัย พบว่า (1) นักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม มีระดับ ความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป (CEFR) อยู่ในระดับ ปานกลาง ( $\bar{x}=57, s.d.=0.61$ ) (2) ปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับความสามารถในการตอบแบบทดสอบของนักศึกษาสาขาวิชา

ภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ประกอบด้วย พื้นฐานความรู้ของผู้เรียน ทักษะคิด ความตั้งใจ แรงจูงใจ สภาพแวดล้อมทางกายภาพ และทางสังคม องค์ความรู้ด้านเนื้อหาสาระของภาษาอังกฤษ องค์ความรู้ด้านเทคนิคในการทำแบบทดสอบ และระยะเวลาในการฝึกฝน (3) มีการกำหนดแนวทางการเกี่ยวกับการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป ให้กับนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คือ (1) กำหนดให้บันทึกผลคะแนนจากการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป ลงในใบรายงานผลการศึกษา (Transcript) และ (2) สร้างแรงจูงใจในการเรียนโดยการจัดโครงการต่าง ๆ ที่สนับสนุน และส่งเสริมความสามารถด้านการทำแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป เพื่อช่วยเหลือ สร้างแรงจูงใจ และกระตุ้นให้นักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ ได้มีพัฒนาการของระดับคะแนนที่สูงขึ้น ไม่ใช่เพียงแต่กำหนดให้มีการสอบเท่านั้น

**คำสำคัญ:** ความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษมาตรฐานสากลของยุโรป (CEFR); แบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษมาตรฐานสากลของยุโรป (CEFR); เทคนิคการทำ CEFR; การเตรียมตัวสอบ CEFR; การประเมินคะแนน CEFR

## ABSTRACT

This research article's objectives were: 1) to study the ability in answering the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) of students majoring in English Business Communication, School of Liberal Arts, Sripatum University, 2) to study the factors that affect the ability in answering the CEFR of students majoring in English Business Communication, School of Liberal Arts, Sripatum University, and 3) to determine guidelines for developing English language abilities according to European international standards for students of Bachelor of Liberal Arts Program, Department of English Business Communication. The sample group consisted of 150 students in the English Business Communication Department, who were the 3<sup>rd</sup> year bachelor's degree. Probability Random Sampling Technique was used. Five samples of instructors were obtained purposively using Purposive Sampling. The data collection were (1) six-level-practice tests of the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR), and the test was an upper standardized test on the website <https://www.cambridgeenglish.org>. There was a set of the test for each level, (2) A set of a Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) to measure the ability to answer the CEFR, (3) A set of a semi-structured interview form for interviewing a sample of students, and (4) A set of a semi-structured interview form for interviewing a sample of instructors. The statistics used for data analysis were (1) mean ( $\bar{x}$ ), (2) standard deviation (S.D.), and (3) hypothesis testing using a t-test (dependent). The findings indicated: (1) the ability level in answering the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) of the sample was at a moderate level ( $\bar{x}=57$ , S.D.=0.61), (2) factors affecting the student's ability to answer the test included basic knowledge of students, attitude, intention, motivation, physical environment, social environment, knowledge of the content of the English language, technical knowledge of testing, and the duration of practice, (3) a recommendation for enhancing students' abilities to answer CEFR questions: (1) specifying the score on their transcripts, and (2) encouraging learning by organizing projects that support and enhance test-taking abilities

for the CEFR to assist and motivate students in English Business Communication to achieve a development of higher scores, not just a requirement for CEFR scores.

**Keywords:** The Ability to Answer CEFR; Answering CEFR Techniques; Preparation for the CEFR; CEFR Score Evaluation

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากล (Rao, 2019: 65; Christou *et al.*, 2022: 1; Roshid *et al.*, 2022: 83) ที่ใช้สื่อข้อความที่มีความชัดเจน ความสามารถทางภาษาอังกฤษมีความสำคัญอย่างมากต่อการเรียนในระดับสูงขึ้นไป และมีความสำคัญต่อความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน แบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป (The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR)) เป็นการสอบที่ได้มาตรฐาน ซึ่งออกแบบมาเพื่อเข้าถึงความสามารถของบุคคลในการทำความเข้าใจ สามารถวัดความเข้าใจในการเขียน การอ่าน การฟัง การพูด และสร้างความคิดที่ครอบคลุมและเข้าใจได้ผ่านภาษาอังกฤษ และเป็นที่ยอมรับอย่างมากในประเทศแถบยุโรป สำหรับในประเทศไทยนั้น แบบทดสอบดังกล่าวใช้ประเมินผลระดับความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษตามมาตรฐานสากลของยุโรป ของนักเรียนในโรงเรียนเอกชนหลายแห่ง จากงานวิจัย (คงศักดิ์ สังฆมานนท์ และคนอื่นๆ: 2562; Brown & Abeywickrama, 2019) พบว่า แบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาความรู้ ความสามารถด้านภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น และความสามารถในการตอบแบบทดสอบดังกล่าวเป็นผลมาจากปัจจัยหลายอย่าง เช่น อายุ องค์ความรู้ด้านเนื้อหาสาระของภาษาอังกฤษ เป็นต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป (CEFR) ซึ่งนับเป็นส่วนหนึ่งที่ต้องส่งเสริมสนับสนุน และพัฒนาให้กับนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ นอกจากนี้ การทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ แบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป (CEFR) เป็นสิ่งจำเป็นด้วยเหตุผลหลายประการ เช่น เพื่อความสอดคล้องกับการสอนภาษา การประกันคุณภาพ การตัดสินใจเชิงนโยบายอย่างมีข้อมูลครบถ้วน การเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ภาษา ความสามารถในการเปรียบเทียบได้ทั่วโลก และการเสริมสร้างความคล่องตัวในระดับนานาชาติ ในบทความวิจัยนี้ ผู้เขียนนำเสนอวัตถุประสงค์ของการวิจัย แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง วิธีดำเนินการวิจัย ผลการวิจัย อภิปรายผล และ ข้อเสนอแนะ

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษมาตรฐานสากลของยุโรปของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

2.2 เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

2.3 เพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษตาม มาตรฐานสากลของยุโรป ให้กับนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ

### 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

**3.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง** (1) ประวัติและความเป็นมาของแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษมาตรฐานสากลของยุโรป ได้รับการตั้งขึ้นโดยสภายุโรปในปี 1990 ให้เป็นส่วนหนึ่งเพื่อสนับสนุนการทำงานร่วมกันระหว่างผู้สอนภาษาทุกประเทศในยุโรป สภายุโรปต้องการปรับปรุงแนวทางสำหรับลูกจ้างและสถาบันการศึกษาที่ต้องการประเมินความเชี่ยวชาญทางภาษาของผู้สมัคร เกณฑ์ที่กำหนดนี้มีจุดประสงค์เพื่อใช้ในการสอนและการประเมิน (2) องค์ประกอบของแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษมาตรฐานสากลของยุโรป ขึ้นอยู่กับระดับของแบบทดสอบ ดังแสดงในตารางด้านล่าง

#### องค์ประกอบของแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป (CEFR)

ระดับ	องค์ประกอบของแบบทดสอบ
CEFR Level C2	(1) Reading and Use of English/ 7 Parts/ 50 Questions/ 1 hour 30 minutes, (2) Writing/ 2 Parts/ 1 hour 30 minutes, (3) Listening/ 4 Parts/ 30 Questions/ about 40 minutes, (4) Speaking/ 3 Parts/ 16 minutes per pair of candidates; 24 minutes per group of three
CEFR Level C1	(1) Reading/ 6 Parts/ 1 hour/ 52 Questions, (2) Writing/ 2 Parts/ 1 hour and 10 minutes/ Part 1: one compulsory question/ Part 2: one question from a choice of three, (3) Listening/ 3 Parts/ about 40 minutes, including transfer time/ 30 Questions, (4) Speaking/ 3 Parts/ 16 minutes per pair of candidates
CEFR Level B2	(1) Reading/ 5 parts/ 45 Questions/ 150–550 words per text., texts may be from newspaper and magazine articles, reports, advertisements, letters, messages, brochures, guides, manuals, etc., (2) Writing/ 2 Parts/ 2 compulsory questions/ 45 minutes, (3) Listening/ 3 Parts/ 30 Questions/ About 40 minutes, including 10 minutes to transfer your answers onto the answer sheet, (4) Speaking/ 3 Parts/ 14 minutes per pair of candidates
CEFR Level B1	(1) Reading: 7 parts; Writing: 2 parts/ 1 hours 30 minutes/ Reading: 45 questions; Writing: 2 tasks/ Reading/Writing, (2) Listening/ 4 Parts/ 30 Question/About 40 minutes, including 10 minutes to transfer your answers onto the answer sheet., (3) Speaking/ 3 Parts/ 12 minutes per pair of candidates
CEFR Level A2	(1) Listening (about 25 minutes)/ 5 parts/ 25 questions, (2) Reading and Writing (40 minutes)/ 7 parts/ 44 questions, (3) Speaking (7–9 minutes)/ 4 Parts/ 7-9 Minutes
CEFR Level A1	(1) Listening/ about 25 minutes/ 5 parts/ 20 Questions, (2) Reading and Writing (30 minutes)/ 6 parts/ 35 Questions, (3) Speaking (4–7 minutes) 4 parts

สำหรับงานวิจัยนี้ ใช้แบบทดสอบแบบผสมระดับ (Mixed Level) เพื่อวัดระดับความสามารถ

(3) เว็บไซต์สำคัญสำหรับการเตรียมตัวสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษมาตรฐานสากลของยุโรป (CEFR) ผู้สอบสามารถฝึกทำแบบทดสอบได้ฟรีก่อนการสอบจริง ทั้งด้านการอ่าน การเขียน การฟัง และการพูด ที่เว็บไซต์ คือ (1) English level test • CEFR A1-C2 <https://www.englishradar.com/english-test/> (2) CEF Levels <https://www.examenglish.com/CEFR/cefr.php> (3) Test your level of English <https://www.europa-school.co.uk/language-level-test/> และ (4) Exams by CEFR level <https://www.cambridgeenglish.org>

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดให้นักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างฝึกทำแบบทดสอบ CEFR โดยใช้แบบทดสอบจากเว็บไซต์ <https://www.cambridgeenglish.org> เพื่อฝึกและเพื่อสอบดูระดับคะแนนในการตอบแบบทดสอบ CEFR

(4) เทคนิคการทำแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป (CEFR)

ในการทำแบบทดสอบ CEFR มีเทคนิคสำหรับผู้สอบ ในเชิง เพื่อเนื้อหาสาระ และ เทคนิคเพื่อพัฒนาระดับคะแนน กล่าวคือ หนึ่งในเนื้อหาสาระ (1) ผู้สอบควรทดสอบความสามารถของตัวเอง เตรียมตัวทำแบบทดสอบ CEFR ก่อน เพื่อประเมินระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษ ตรวจสอบว่าต้องพัฒนาในประเด็นใดบ้าง ฝึกทำแบบทดสอบที่มีคำอธิบายว่าผิดตรงไหน เมื่อพบจุดอ่อนแล้วก็จัดการแก้ไขจุดอ่อนนั้น ๆ เพื่อเข้าใจเนื้อหาสาระในการใช้ภาษาอังกฤษ ที่จะส่งผลต่อการได้ระดับคะแนนที่สูงขึ้น (2) ผู้สอบควรต้องฝึกฝนเพื่อเตรียมตัวสำหรับการสอบ โดยศึกษาว่าแบบทดสอบแต่ละระดับมีรูปแบบของข้อสอบอย่างไร แนวข้อสอบเป็นอย่างไร และฝึกทำข้อสอบระดับนั้น ๆ ซึ่งจะส่งผลต่อการได้ระดับคะแนนที่สูงขึ้น สอง เทคนิคเพื่อพัฒนาระดับคะแนน มีรายละเอียดเทคนิคในแต่ละระดับที่ต้องฝึกฝนที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ในระดับ A1 ฝึกการฟังชื่อและคำอธิบาย การสะกด การฟังข้อมูลโดยละเอียด การฟังข้อมูลเฉพาะ การฟังคำ สี การอ่านคำจำกัดความสั้น ๆ การจับคู่คำศัพท์

การเขียนคำ การอ่านบทสนทนา การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง การอ่านข้อมูลและสาระสำคัญเฉพาะตามแนวคิดหลักของข้อความ การคัดลอกคำ ฝึกการอ่านและทำความเข้าใจข้อความที่เป็นข้อเท็จจริง ไวยากรณ์ง่าย ๆ การอ่านเรื่องราว การเติมประโยคให้สมบูรณ์ การตอบคำถาม และการเขียนประโยคเกี่ยวกับรูปภาพ ฝึกการอธิบายความแตกต่างระหว่างภาพ พูดถึงสี ขนาด จำนวน ตำแหน่ง รูปร่างหน้าตาของผู้คน สิ่งที่คุณกำลังทำ เป็นต้น ฝึกทำความเข้าใจจุดเริ่มต้นของเรื่องแล้วจึงดำเนินการต่อ บรรยายภาพ แนะนำภาพที่แตกต่างและอธิบายเหตุผล ฝึกทำความเข้าใจและตอบคำถามส่วนตัว **ในระดับ A2** ผู้สอบต้องฝึก การฟังชื่อและคำอธิบาย การฟังชื่อ การสะกด และข้อมูลอื่น ๆ ฝึกการฟังข้อมูลโดยละเอียด การฟังข้อมูลเฉพาะ การฟังคำ สี ฝึกการอ่านคำจำกัดความและการจับคู่คำศัพท์ การคัดลอกคำ การอ่าน การเขียนจดหมาย การอ่านข้อมูลและสาระสำคัญเฉพาะ การคัดลอกคำ การอ่านและทำความเข้าใจข้อความที่เป็นข้อเท็จจริง ไวยากรณ์ง่าย ๆ การอ่านเรื่องราว การเติมประโยคให้สมบูรณ์ การอ่านและทำความเข้าใจข้อความสั้น ๆ การเขียนเรื่องสั้น ทำความเข้าใจและพูดคุยเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างรูปภาพ พูดถึงสี ขนาด จำนวน ตำแหน่ง รูปร่างหน้าตาของผู้คน สิ่งที่คุณกำลังทำ เป็นต้น ตอบคำถามด้วยคำตอบสั้น ๆ การตั้งคำถามเพื่อรับข้อมูล เข้าใจจุดเริ่มต้นของเรื่องแล้วจึงดำเนินการต่อ บรรยายภาพ ทำความเข้าใจและตอบคำถามส่วนตัว **ในระดับ B1** ผู้สอบต้องฝึกอ่านประกาศและข้อความสั้น ๆ อื่น ๆ เพื่อทำความเข้าใจข้อความหลัก ฝึกการอ่านเพื่อค้นหาข้อมูลเฉพาะ การอ่านและทำความเข้าใจข้อมูลภาพ การอ่านและค้นหาข้อมูลข้อเท็จจริงโดยละเอียด การอ่านเพื่อสรุปสาระสำคัญ (แนวคิดหลัก) และข้อมูลเฉพาะ การอ่านทำความเข้าใจ การใช้ไวยากรณ์ที่ถูกต้อง โครงสร้างของข้อความ การอ่านและการถ่ายโอนข้อมูล การเขียนข้อความสั้นถึงเพื่อนร่วมงาน การเขียนจดหมายธุรกิจถึงบุคคลภายนอกบริษัท ฝึกการพูดถึงตัวเอง เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย แสดงออกถึงความชอบ การบรรยายสั้น ๆ ในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ การให้ข้อมูลและการแสดงความคิดเห็น การเห็นด้วยและไม่เห็นด้วย เป็นต้น **ในระดับ B2** ผู้สอบต้องฝึกการอ่าน การสแกนหาส่วนสำคัญและข้อมูลเฉพาะ การอ่านทำความเข้าใจโครงสร้างข้อความ การอ่านเพื่อสรุปสาระสำคัญและข้อมูลเฉพาะ การอ่าน คำศัพท์และโครงสร้างประโยคและการค้นหาข้อผิดพลาด การเขียนข้อความ บันทึก หรืออีเมล การให้คำแนะนำ อธิบายการพัฒนา ฝึกการขอความคิดเห็น ขอข้อมูล ขอมรับคำขอ เป็นต้น การเขียนจดหมายโต้ตอบทางธุรกิจ รายงาน หรือข้อเสนอ การฟังและจดบันทึกข้อมูลเฉพาะ การฟังเพื่อระบุหัวข้อ บริบท หน้าที่ เป็นต้น การรับฟังรายละเอียดและแนวคิดหลัก การให้ข้อมูลส่วนบุคคล พูดคุยเกี่ยวกับสถานการณ์ปัจจุบัน ประสบการณ์ในอดีต และแผนการในอนาคต การแสดงความคิดเห็น การคาดเดา เป็นต้น พูดคุย ๆ ด้วยตัวเอง การให้ข้อมูลและการแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล การแสดงและให้เหตุผลความคิดเห็น การคาดเดา การเปรียบเทียบและความแตกต่าง การเห็นด้วยและไม่เห็นด้วย **ในระดับ C1** ผู้สอบต้องฝึกการอ่านเพื่อสรุปสาระสำคัญและความหมายสากล ทำความเข้าใจโครงสร้างและอ่านรายละเอียด ทำความเข้าใจประเด็นทั่วไปและรายละเอียดเฉพาะ การอ่านเน้น คำศัพท์ โครงสร้าง ข้อความทำความเข้าใจโครงสร้างประโยค การระบุข้อผิดพลาด การวิเคราะห์ข้อมูลกราฟิกและการแสดงออกด้วยคำพูด อธิบายหรือเปรียบเทียบตัวเลข การอนุมาน การเขียนรายงาน โต้ตอบหรือข้อเสนอ การฟังและจดบันทึกข้อมูลเฉพาะ ฝึกการฟังเพื่อระบุหัวข้อ บริบท หน้าที่ ความคิดเห็นของผู้พูด ฝึกการฟังประเด็นสำคัญ ข้อมูลเฉพาะ ทักษะการให้ข้อมูลส่วนบุคคลและการแสดงความคิดเห็น พูดคุยด้วยตนเองเกี่ยวกับบางสิ่งบางอย่าง เช่น การให้ข้อมูล การแสดงและการให้เหตุผลในความคิดเห็น การคาดเดา การเปรียบเทียบและความแตกต่าง การเห็นด้วยและ/หรือไม่เห็นด้วย และ **ในระดับ C2** ผู้สอบต้องฝึกสำนวน การจัดระเบียบ วลีความแม่นยำของคำ การรับรู้และการควบคุมไวยากรณ์โดยเน้นคำศัพท์ การเปลี่ยนแปลงคำ และการประสมคำ ไวยากรณ์ คำศัพท์ และการจัด



ตำแหน่ง ระบุรายละเอียด ความคิดเห็น ทักษะคิด น้ำเสียง จุดประสงค์ แนวคิดหลัก ความหมาย และวิธีการเรียบเรียงเนื้อหา ความเข้าใจเรื่องความเชื่อมโยง การเชื่อมโยงกัน โครงสร้างข้อความ ความหมายสากล ความเข้าใจในรายละเอียด ความคิดเห็น ทักษะคิด และข้อมูลเฉพาะ การเขียนเรียงความวาทกรรม โดยจะต้องสรุปและประเมินประเด็นสำคัญในบทความ 2 ฉบับ ฉบับละประมาณ 100 คำ ผู้สมัครจะต้องรวมบทสรุปของประเด็นสำคัญเหล่านี้ การประเมินข้อโต้แย้งเชิงนามธรรมที่เกี่ยวข้อง และแนวคิดของตนเองในหัวข้อดังกล่าวในเรียงความที่สอดคล้องกัน การเขียนข้อความประเภทต่าง ๆ ตามที่ระบุไว้ข้างต้น ตามบริบทที่กำหนด การฟังเพื่อสรุปสาระสำคัญของรายละเอียด หน้าที่ จุดประสงค์ หัวข้อ ผู้พูด ผู้รับ ความรู้สึก ทักษะคิด ความคิดเห็น การรับฟังข้อมูลเฉพาะความเห็นที่ระบุ การรับฟังความคิดเห็น สาระสำคัญ รายละเอียด การอนุมาน สาระสำคัญ ทักษะคิด ประเด็นหลัก การตีความบริบท ให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเองและแสดงความคิดเห็นหรือคาดเดาหัวข้อต่าง ๆ การรักษาปฏิสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยนความคิด การแสดงและให้เหตุผลความคิดเห็น การเห็นด้วยและ/หรือไม่เห็นด้วย การเสนอแนะ การคาดเดา การประเมิน การตัดสินใจผ่านการเจรจา ฝึกการพูดด้วยตนเองและ การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

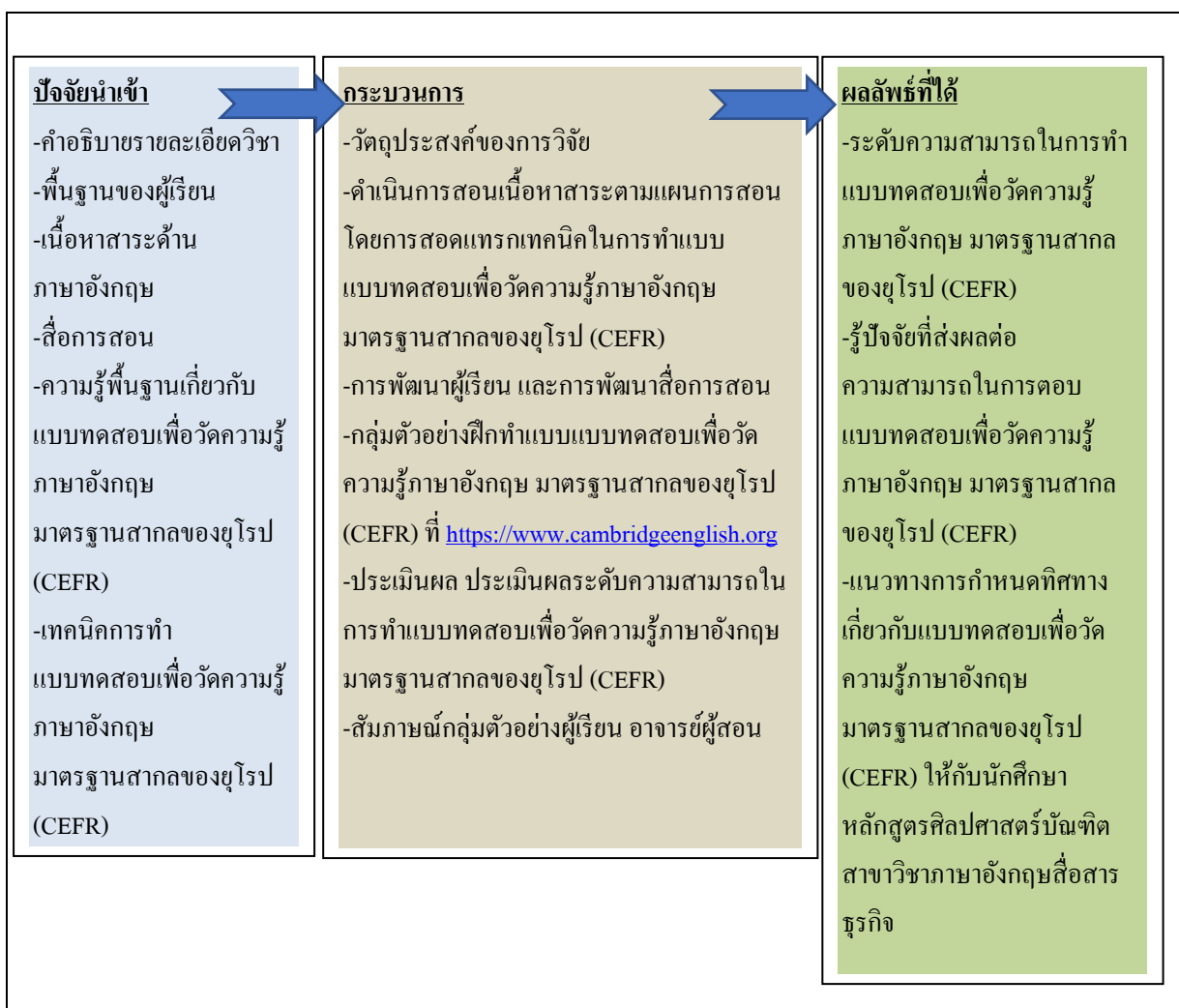
(5) การประเมินผลระดับคะแนนจากการทำแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป

ผลคะแนนเพื่อการประเมินผลระดับคะแนนจากการทำแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป (CEFR) เป็นตัวเลขตั้งแต่ 10-100 (Muñoz, 2014: 43; Cambridge University Press, 2023) ซึ่งใช้แปรผลเป็นระดับทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษของเจ้าของคะแนนได้ โดยได้มีการแบ่งช่วงคะแนนออกเป็นระดับ 6 ระดับ ดังนี้

Score Range	Percentage Score	Level	Language Levels Description	แปรผล (ระดับความสามารถ)
90-100	90%-100%	C2	Upper advanced	มากที่สุด
75 – 89	75% – 89%	C1	Advanced	มาก
60 – 74	60% – 74%	B2	Upper mediate	ปานกลางค่อนข้างไปทางมาก
40 – 59	40% – 59%	B1	Intermediate	ปานกลาง
20 – 39	20% – 39%	A2	Elementary	น้อย
10 – 19	10% – 19%	A1	Beginner	น้อยสุด

สำหรับการวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์จากตารางนี้ เป็นเกณฑ์ในการประเมินระดับความสามารถ

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย กรอบแนวคิดการวิจัยครั้งนี้แสดงดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการศึกษาระดับความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมว่าอยู่ในระดับใด ศึกษาว่ามีปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลต่อความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป (CEFR) ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม และ ศึกษาแนวทางการกำหนดทิศทางเกี่ยวกับแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป ให้กับนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ และผลคะแนนความสามารถจากการทำแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป ของนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างใช้เป็นส่วนหนึ่งของการประเมินผลการเรียนการสอนด้วย

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ (1) ผู้เรียนสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา ENG213 (คำศัพท์ภาษาอังกฤษและทักษะการอ่าน) ภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2565 จำนวนทั้งสิ้น 150 คน อาจารย์ผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 5 คน กล่าวคือ จำนวนตัวอย่างที่เป็นผู้เรียน 150 ตัวอย่าง ได้มาแบบสุ่มที่อาศัยความน่าจะเป็น (Probability Random Sampling Technique) (2) อาจารย์ผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ในภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 5 ตัวอย่าง ได้มาแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

### 4.2 เครื่องมือวิจัย

(1) แบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป สำหรับการฝึก 6 ชุด แบบทดสอบดังกล่าวเป็นทดสอบมาตรฐานบนเว็บไซต์ <https://www.cambridgeenglish.org>

(2) แบบทดสอบ เพื่อวัดระดับความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป 1 ชุด แบบผสมระดับ (Mixed Level) สำหรับก่อนการเรียนและหลังการเรียน แบบทดสอบดังกล่าวเป็นทดสอบมาตรฐานบนเว็บไซต์ <https://www.cambridgeenglish.org>

(3) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการตอบแบบทดสอบ และการกำหนดแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับแบบทดสอบ ให้กับนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ ซึ่งผ่านการทดลองใช้และตรวจสอบความเที่ยงตรง (reliability) รวมทั้ง ผ่านการพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตามแนวคิดการหาค่า Index of Item Objective Congruence (IOC) ของผู้คิดตั้งต้น คือ โรวีเนลลี และ แฮมเบิลตัน (Rovinelli, & Hambleton, 1976) มีค่า IOC เท่ากับ 0.80 ผ่านการตรวจหาคุณภาพรายรวม มี Content Validity Index (CVI) (Denise, Polit, & Beck, 2006) เท่ากับ 1 มี Content Validity Ratio (CVR) (Ayre, & Scally, 2014) เท่ากับ 1

ตัวอย่างของคำถามสัมภาษณ์ผู้เรียน: นักศึกษาคิดว่าการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป (CEFR) มีความสำคัญอย่างไร และนักศึกษามีการเตรียมตัวอย่างใดในการสอบ

(4) แบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการตอบแบบทดสอบ เพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป และการกำหนดแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับแบบทดสอบ ให้กับนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ ซึ่งผ่านการทดลองใช้และตรวจสอบความเที่ยงตรง (reliability) รวมทั้ง ผ่านการพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตามแนวคิดการหาค่า IOC ของผู้คิดตั้งต้น คือ โรวีเนลลี และ แฮมเบิลตัน (Rovinelli, & Hambleton, 1976) มีค่า IOC เท่ากับ 0.80 และผ่านการหาคุณภาพรายรวมซึ่งตรวจสอบโดยใช้ค่า CVI กับ CVR ได้ค่า เท่ากันคือ 1

ตัวอย่างของคำถามสัมภาษณ์ผู้สอน: อาจารย์คิดว่าการสอบ CEFR มีความสำคัญอย่างไร และมีแนวทางในการพัฒนาความรู้ด้านภาษาอังกฤษเพื่อการสอบอย่างไร

### 4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยมีขั้นตอน ดังนี้

(1) ผู้วิจัยให้นักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบ ก่อนการเรียน (Pre-Test) ในวันแรกของการเรียน

(2) ผู้วิจัยดำเนินการสอนเนื้อหาสาระของรายวิชาตามสไลด์นำเสนอบทเรียน 14 ครั้งที่สุดอดแทรกเทคนิคการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป และกำหนดให้แก่นักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างฝึกการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป สำหรับการฝึก 6 ระดับ ๆ ละ 1 ชุด บนเว็บไซต์ <https://www.cambridgeenglish.org>

(3) ผู้วิจัยให้นักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป หลังการเรียน (Post-Test) ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) ใช้กับผู้เรียนในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 150 คน หลังจากผ่านการสอนตามเนื้อหาสาระของรายวิชาตามสไลด์นำเสนอบทเรียน 14 ครั้งที่สุดอดแทรกเทคนิคการตอบแบบทดสอบ และนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างผ่านการฝึกทำแบบฝึกหัดสำหรับการสอบส่วนต่าง ๆ และแบบทดสอบ สำหรับการฝึก 6 ชุด

(4) ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structure Interview Form) เกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป และการกำหนดแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับแบบทดสอบ ให้กับนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ ไปสัมภาษณ์นักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน หลังจากผ่านการเรียนตามสไลด์นำเสนอบทเรียน

(5) ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structure Interview Form) เกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป และการกำหนดแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับการทดสอบ ให้กับนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ ไปสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 คน หลังจากผ่านการเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

(1) ผู้วิจัยนำผลข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป ก่อนเรียน (Pre-Test) หลังเรียน (Post-Test) มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และนำข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ผู้เรียน ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอน มาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ และในรูปของการพรรณนา

(2) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ (1) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) (2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ (3) การทดสอบสมมุติฐาน โดยใช้ t-test (dependent)

### 5. ผลการวิจัย

(1) นักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม มีระดับความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป อยู่ในระดับปานกลาง

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากล ของยุโรป ของนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างก่อนการเรียน และหลังการเรียน

Description	N	Pre-		แปรผลระดับ		Post-		แปรผลระดับ	t-test	df	P-value
		$\bar{x}$	S.D.	ความสามารถ (ก่อนการ เรียน)	$\bar{x}$	S.D.	ความสามารถ (หลังการ เรียน)				
ความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากล ของยุโรป	150	40	0.83	น้อย	57	0.61	ปานกลาง	- 2.684	150	<.001	

(2) ปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป ของนักศึกษสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ ประกอบด้วย พื้นฐานของผู้เรียน ทักษะคิด ความตั้งใจ แรงจูงใจ สภาพแวดล้อมทางกายภาพและสังคม องค์ความรู้ด้านเนื้อหาสาระของภาษาอังกฤษ องค์ความรู้ด้านเทคนิคในการทำแบบทดสอบ และระยะเวลาในการฝึกฝน

(3) การกำหนดแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับการทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป ให้กับนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คือ (1) กำหนดให้ บันทึกผลคะแนนการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป ลงในใบรายงานผลการศึกษา (Transcript) (2) สร้างแรงจูงใจในการเรียน โดยการจัดโครงการต่าง ๆ ที่สนับสนุน และส่งเสริมความสามารถด้านการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป เพื่อช่วยเหลือและกระตุ้นให้นักศึกษา ได้มีพัฒนาการของระดับคะแนนที่สูงขึ้น ไม่ใช่เพียงแต่กำหนดให้มีการสอบเท่านั้น

## 6. อภิปรายผล

จากผลการวิจัยพบว่า (1) นักศึกษสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ มีระดับความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป อยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากการเรียนรู้เนื้อหาสาระของรายวิชา เทคนิคในการทำแบบทดสอบ (2) ปัจจัยที่จะส่งผลต่อการสอบของนักศึกษสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ ประกอบด้วย พื้นฐานความรู้ของผู้เรียน ทักษะคิด ความตั้งใจ แรงจูงใจ สภาพแวดล้อมทางกายภาพและสังคม องค์ความรู้ด้านเนื้อหาสาระของภาษาอังกฤษ องค์ความรู้ด้านเทคนิคในการทำแบบทดสอบ และระยะเวลาในการฝึกฝน ซึ่งผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ คงศักดิ์ สังฆมานนท์ และคนอื่น ๆ (2562) ในแง่มุมปัจจัยด้านองค์ความรู้ด้านเนื้อหาสาระของภาษาอังกฤษ และองค์ความรู้ด้านเทคนิคในการทำแบบทดสอบ สำหรับ (3) การกำหนดแนวทางเกี่ยวกับการสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป ให้กับนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คือ (1) กำหนดให้บันทึกผลคะแนนจากการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป

ลงในใบรายการศึกษา (Transcript) ทั้งนี้เนื่องจากผลการสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป คือการสอบที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล การแสดงผลสอบ คือหลักฐานบ่งชี้ระดับความสามารถ ภาษาอังกฤษที่มีมาตรฐานและเป็นการแสดงถึงความพร้อมของบัณฑิตในการสมัครงานในระดับที่เหมาะสมกับ ตำแหน่งงานอาชีพในสถานประกอบการต่าง ๆ และเพื่อขึ้นขอศึกษาต่อทั้งในและต่างประเทศ (2) สร้างแรงจูงใจ ในการเรียนโดยการจัดโครงการต่าง ๆ ที่สนับสนุน และส่งเสริมความสามารถด้านการทำแบบทดสอบเพื่อวัด ความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป เพื่อช่วยเหลือและกระตุ้นให้นักศึกษาได้มีพัฒนาการของระดับ คะแนนที่สูงขึ้น จากผลการศึกษาดังกล่าว ชี้ให้เห็นว่า การกำหนดแนวทางเกี่ยวกับการสอบเพื่อวัดความรู้ ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป ให้กับนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสาร ธุรกิจ ต้องดำเนินการด้วยความรอบคอบ และต้องตระหนักถึงผลกระทบจากคะแนนที่ระบุลงไป ใบรายงาน ผลการศึกษาด้วย นอกจากนี้การดำเนินการในเรื่องดังกล่าวจะเกี่ยวข้องกับค่าใช้จ่ายในการสอบ จึงอาจต้องมีการ พิจารณาในส่วนนี้อย่างรอบคอบให้สอดคล้องกับบริบททางเศรษฐกิจและสังคมในปัจจุบัน ทั้งนี้เพื่อให้การสอบนี้ ดำเนินได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป็นประโยชน์สูงสุดแก่นักศึกษา

## 7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ มีดังนี้ (1) เว็บไซต์การทำแบบทดสอบ CEFR คือ <https://www.cambridgeenglish.org> ที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่างเหมาะสำหรับการฝึกทำแบบทดสอบในระดับต่าง ๆ และ (2) การนำผลคะแนนสอบไปใช้เพื่อการประเมินความรู้ด้านภาษาอังกฤษหรือเพื่อกำหนดนโยบายด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป มีดังนี้ (1) ศึกษาความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัด ความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป (CEFR) ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษในระดับชาติเพื่อให้ได้ ข้อมูลในภาพรวมซึ่งกระทรวงที่รับผิดชอบทางการศึกษาสามารถใช้เป็นข้อมูลในการกำหนดนโยบายเพื่อการ พัฒนาบุคลากรของชาติได้ (2) ศึกษาความสามารถในการตอบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป (CEFR) ของนักศึกษาสาขาวิชาอื่น ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลในการพัฒนาทักษะด้าน ภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษาทุกสาขาวิชา ของมหาวิทยาลัยศรีปทุม เนื่องจากผลการตอบแบบทดสอบเพื่อวัด ความรู้ภาษาอังกฤษ มาตรฐานสากลของยุโรป (CEFR) ถูกนำมาใช้เป็นเกณฑ์พิจารณาในการรับเข้าทำงาน การรับเข้าศึกษาต่อ เช่นกัน

## 8. เอกสารอ้างอิง

คงศักดิ์ ตั้งฆมานนท์ และคนอื่น ๆ. (2562). รูปแบบการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามกรอบ CEFR: จาก แนวคิดสู่การปฏิบัติ. *การประชุมวิชาการระดับชาติ วิทยาลัยนครราชสีมา ครั้งที่ 6 ประจำปี พ.ศ.2562* “สังคมผู้สูงวัย: โอกาสและความท้าทายของอุดมศึกษา”. หน้า 1106-1122.

Ayre, C.& Scally, A.J. (2014). ‘Critical Values for Lawshe’s Content Validity Ratio: Revisiting the Original Methods of Calculation,’ *Measurement and Evaluation in Counseling and Development*. 47(1): 79-86.

Brown, H. Douglas, & Abeywickrama, P. (2019). *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. San Francisco: Pearson.

- Christou, E., Thomas, N., & McKinley, J. (2022). Chinese Pre-service English Teachers' Beliefs about English as an International Language (EIL). *J. of Multilingual and Multicultural Development*, 1(1): 1-16.
- Cambridge University Press. (2023). English Language Assessment. [Online]. Retrieved 21 August 2023, from: <https://www.cambridgeforlife.org/about/cefr>
- Denise F. Polit, D. F., & Beck, C. T. (2006). 'The Content Validity Index: Are You Sure You Know What's Being Reported? Critique and Recommendations,' *Research in Nursing & Health*. 29: 489–497.
- Muñoz, A.J.J. (2014). Measuring the Impact of CLIL on Language Skills: a CEFR-based Approach for Higher Education. *Language Value*, 6(1): 28-50.
- Rao, P.S. (2019). The Role of English as Communication. *Research J. of English (RJOE)*, 4 (1): 65-79.
- Roshid, M.M., Webb, S. & Chowdhury. (2022). English as a Business Lingua Franca: A Discursive Analysis of Business E-Mails. *International J. of Business Communication*, 59(1): 83-103.

**ทัศนคติทางด้านดนตรีและการเลือกอาชีพของนักศึกษาในระดับปริญญาโท  
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง**

**An attitude to Music and Career Selection of the Master's Degree Students  
of Faculty of Liberal Arts in Private Universities**

**เอกราช เจริญนิตย์**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเมธาร์ธย์**

**E-mail: ekkarach.c@mru.ac.th**

**ภนิดา วามนตรี**

**สาขาวิชาการแพทย์แผนไทยประยุกต์ สำนักวิชาการแพทย์บูรณาการ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง**

**E-mail: Phanida.wam@mfu.ac.th**

**กัญญาณัฐ รัตนมั่นคงจิตร**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเมธาร์ธย์**

**E-mail: kanyanat.r@mru.ac.th**

**วริยากร อัสววงศานนท์**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเมธาร์ธย์**

**E-mail: dr.variyakon@gmail.com**

**Anitamongkol Somkittikanon**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเมธาร์ธย์**

**E-mail: anitamogkol.s@mru.ac.th**

**ชูดารัตน์ วัชรินทร์รัตน์**

**สาขาวิชาการบริหารการศึกษา ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์**

**E-mail: chudarat.wa@ku.th**

**สุวรรณกาญจน์ สุพมาตรา**

**สาขาวิชาเทคโนโลยีระบบเกษตร ภาควิชาเกษตรกลวิธาน คณะเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์**

**E-mail: suwonnakan.s@ku.th**

**ดาวรุ่ง วัชรินทร์รัตน์\***

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเมธาร์ธย์**

**\*E-mail: dowroong.w@mru.ac.th (Corresponding author)**



## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาทัศนคติทางด้านดนตรีและการเลือกอาชีพของของนักศึกษา ระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง 2) เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติทางด้านดนตรีและทัศนคติทางการเลือกอาชีพ โดยทำการสุ่มแจกแบบสอบถามให้นักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปี 2564 เป็นต้นไป จำนวนทั้งสิ้น 80 คน และได้รับใบสอบถามกลับคืนมา 73 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation, S.D.) และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปร (Correlation Coefficient (r))

ผลการวิจัยพบว่า 1) ทัศนคติทางด้านดนตรีของนักศึกษา สูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ดนตรีมีความสำคัญต่อสังคมและมีส่วนช่วยทำให้สังคมน่าอยู่มากขึ้น มีความชื่นชอบและมีทัศนคติที่ดีต่อดนตรี อาชีพที่เกี่ยวข้องกับดนตรี เช่นนักดนตรี ครูดนตรี เป็นอาชีพที่มีความสำคัญต่อสังคม ส่วนทัศนคติด้านการเลือกอาชีพของนักศึกษา สูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่การเลือกองค์กรที่จะทำงานมีบรรยากาศเป็นมิตรยอมรับความแตกต่างของผู้ร่วมงาน การได้เลือกเรียนสาขาและวิชาที่ตัวเองถนัดที่คาดหวังว่าจะทำเป็นอาชีพในอนาคต การได้ประกอบอาชีพในบริษัทหรือองค์กรชั้นนำที่มีความมั่นคง 2) ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติทางด้านดนตรีกับทัศนคติการเลือกอาชีพของนักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง พบว่าทัศนคติทางด้านดนตรี และทัศนคติทางการเลือกอาชีพไม่มีความสัมพันธ์กัน

**คำสำคัญ:** ทัศนคติ, การเลือกอาชีพ, ระดับปริญญาโท, ดนตรี

## ABSTRACT

The objectives of this study were 1) To study master's degree student's attitudes to music and career selection in the faculty of liberal arts at private universities. 2) To find the relationship between a musical attitude and a career selection. By giving master's degree students random surveys. Faculty of Liberal Arts a private university There were 80 participants who began the study after 2021, and 73 of them received response letters. Statistics such as frequency, percentage, mean, standard deviation (S.D.), and correlation coefficient (r) were used in the research.

The results showed that 1) The top three students' attitudes toward music were as follows: music is an important role for society and helps to make society a better place to live, have a passion and have a good attitude towards music, and music-related occupations, such as musicians and music teachers are so important for society. Following are the top three student attitudes on selecting a career: selecting a company to work for that provides a welcoming environment and accepts the differences of coworkers, choose to study the topics and fields that you excel in and that you want to pursue as a job in the future, and pursuing a career in a prestigious organization or firm that is stable. 2) Students pursuing master's degrees in the liberal arts faculty at a private university's study of the association between music views and selections for careers attitudes discovered no connection.

**Keywords:** Attitude, Career Selection, Master's Degree, Music

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ดนตรีเป็นกิจกรรมที่สร้างความสุขให้กับทุกคนรอบตัวและช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การใช้ประโยชน์จากดนตรีของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันไป บางคนชอบฟังดนตรีในขณะที่ออกกำลังกาย เห็นกิจกรรมเข้าจังหวะ บางคนฟังดนตรีเพื่อผ่อนคลาย ฟังสบายๆ ไม่มีความซับซ้อน ทั้งในเนื้อร้องและทำนอง บางเพลงเป็นภาษาต่างประเทศ บางเพลงไม่สามารถเข้าใจหรือแปลเนื้อหาของเพลงได้ ทั้งหมดแต่เน้นไปที่การฟังทำนองของดนตรี บางคนฟังเพลงเพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการดำเนินชีวิต เช่น เพลงเพื่อชีวิต ขณะเดียวกันการฟังดนตรียังช่วยบำบัดฟื้นฟูจิตใจด้วยท่วงทำนองระดับเสียงที่ต่างกันไป การได้ฟังหรือได้เล่นดนตรีเป็นประจำมีส่วนช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน ก่อให้เกิดอาชีพที่เกี่ยวข้องกับดนตรีมากมาย เช่น นักดนตรี ครูดนตรี นอกจากนี้ดนตรียังเป็นภาษาสำคัญอีกภาษาหนึ่งที่ใช้สื่อสารกับคนทั่วโลกได้ ดังนั้นดนตรีจึงมีความสำคัญต่อสังคมและมีส่วนช่วยทำให้โลกน่าอยู่มากยิ่งขึ้น (ไพบุลย์ บุญเกียรติ, 2564)

นอกจากนี้ดนตรียังได้รับการยอมรับผ่านการศึกษาและการวิจัยว่ามีผลต่อพัฒนาการของมนุษย์ตั้งแต่อยู่ในครรภ์มารดาจนถึงเยาวชนที่ศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา การวางแผนการเรียนดนตรีให้เหมาะสมกับช่วงวัยจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทั้งในด้านสังคม ด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย การคิดวิเคราะห์ และด้านภาษา (Parlakian and Lerner, 2010) การเรียนดนตรีช่วยสร้างความมีเหตุผลและทักษะทางอารมณ์ ทั้งยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และเสริมสร้างทักษะทางด้านวิชาการ เช่น ด้านการอ่าน และคณิตศาสตร์ ให้แข็งแรงขึ้น และยังช่วยปลดปล่อยอารมณ์โกรธ ช่วยสร้างอารมณ์ที่สะอาดและสงบ ซึ่งนำไปสู่การมีสุขภาพที่ดีทั้งทางกายและทางจิตใจ (Ciares and Borgese, 2017; Lingerman, 1983)

ปัจจุบันมีสถานศึกษาของรัฐและเอกชนที่เปิดสอนในระดับอุดมศึกษาทางด้านดนตรีมากขึ้น เช่น มหาวิทยาลัยรังสิต ในระดับปริญญาตรี มี 2 หลักสูตร คือหลักสูตรดุริยางคศาสตรบัณฑิต มี 4 แขนงวิชา คือ การแสดงดนตรี การแสดงขับร้อง ดนตรีแจ๊สศึกษา และการประพันธ์เพลง หลักสูตรการผลิตดนตรี มี 3 กลุ่ม คือ การผลิตดนตรี เทคโนโลยีวิศวกรรมดนตรี และอุตสาหกรรมดนตรี ส่วนหลักสูตรในระดับปริญญาโท มี 1 หลักสูตร คือหลักสูตรดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต มี 4 แขนงวิชา คือ การประพันธ์เพลง ทฤษฎีดนตรี การแสดงดนตรี และดนตรีแจ๊สศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากรมีการจัดตั้งคณะดุริยางคศาสตร์ มี 2 หลักสูตร ได้แก่หลักสูตรดุริยางคศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการแสดงดนตรี สาขาดนตรีแจ๊ส สาขาวิชาดนตรีเชิงพาณิชย์ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีและธุรกิจบันเทิง (ฉัตรชัย สุขนิยม และ นิภาพร เกลิมนิรันดร, 2561)

การตัดสินใจเลือกอาชีพเป็นการตัดสินใจที่สำคัญที่สุด ควรพิจารณาให้รอบคอบทั้งตัวเองและทั้งงาน อาชีพที่เหมาะสมกันเพียงใด เพราะถ้าเลือกอาชีพที่ชอบ จะทำให้มีความสุขในการทำงาน แต่ถ้าเลือกอาชีพที่ตนเองไม่ชอบก็จะก่อให้เกิดความเสียหายต่อตนเองและสังคม เกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนุกกับงานที่ทำ มีโอกาสเปลี่ยนงานได้ง่ายและเป็นการทรมานชีวิตอีกอย่างหนึ่งด้วย อาจกล่าวได้ว่า “งานคือชีวิต” ดังนั้นการเลือกอาชีพนับว่าเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตมนุษย์ที่ช่วยให้มนุษย์มีชีวิตที่มั่นคง มีประสิทธิภาพในการดำเนินชีวิต ตอบสนองความต้องการต่างๆ ได้ (ณัฐวุฒิ คูดำรงสวัสดิ์, 2564) และองค์ประกอบสำคัญในการเลือกอาชีพคือทัศนคติของตนเอง เช่น เลือกองค์กรที่มีบรรยากาศเป็นมิตร ยอมรับความแตกต่างของผู้ร่วมงาน เลือกตามสาขาและวิชาที่ตนเองถนัดจะได้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพในอาชีพที่เรียนมา เลือกองค์กรที่มีความมั่นคง มีวิสัยทัศน์ดี มีความยืดหยุ่นด้านเวลา เงินเดือน ค่าจ้าง ค่าตอบแทนเหมาะสม

ทัศนคติทางด้านดนตรีและการเลือกอาชีพนับ เป็นการสะท้อนถึงบุคลิกภาพที่เกิดจากความสนใจ ความต้องการและอิทธิพลที่ได้รับการเลี้ยงดูของผู้ปกครองตั้งแต่วัยเด็ก เพราะแต่ละอาชีพจะมีลักษณะและแบบแผน

ความเหมาะสมที่ต่างกัน การที่จะตัดสินใจเลือกอาชีพใดอาชีพหนึ่งหรือว่าจะค้นพบตัวเองได้นั้นอาจใช้เวลานานนับปี Schiffman and Kanuk (1994) กล่าวว่าอิทธิพลที่สำคัญต่อการตัดสินใจของนักศึกษา ได้แก่ การสนับสนุนของผู้ปกครอง ครู สถานภาพตนเอง และทัศนคติ ดังนั้น สถานศึกษาและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรและการสอนทางด้านดนตรี มีความจำเป็นต้องศึกษาถึงผลสัมฤทธิ์ของหลักสูตร ต้องร่วมมือกันแนะนำหลักสูตรในระดับปริญญาตรีและปริญญาโท ให้เป็นต้นแบบที่จะผลิตบัณฑิตให้ตรงกับความต้องการของผู้ประกอบการยุคใหม่ทั้งภาครัฐและเอกชน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจในเรื่องทัศนคติทางด้านดนตรีและการเลือกอาชีพของนักศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ซึ่งทัศนคติทางด้านดนตรีและการเลือกอาชีพมีผลกระทบอย่างมากต่อการทำงานในอนาคตของนักศึกษาและจะเป็นประโยชน์ต่อองค์กรโดยตรงที่สถานศึกษาได้ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพและตรงตามต้องการของตลาดแรงงานด้วย

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อศึกษาทัศนคติทางด้านดนตรีและการเลือกอาชีพของของนักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง
- (2) เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติทางด้านดนตรีและทัศนคติทางการเลือกอาชีพ

## 3. สมมติฐานการวิจัย

ทัศนคติทางด้านดนตรีของนักศึกษาระดับปริญญาโทมีความสัมพันธ์ต่อการเลือกอาชีพ

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) ทั้งเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีขั้นตอนการศึกษาดังนี้

สร้างแบบสอบถาม เครื่องมือการวิจัยเป็นแบบสอบถาม มี 3 ส่วน ส่วนที่ 1 เป็นข้อมูลส่วนบุคคล เช่น เพศ อายุ สถาบันที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี สาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี สาขาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาโท และประสบการณ์การทำงาน ส่วนที่ 2 เป็นทัศนคติทางด้านดนตรี (6 ข้อ) และการเลือกอาชีพ (7 ข้อ) ของนักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ส่วนที่ 3 เป็นข้อเสนอแนะต่างๆ เกี่ยวกับทัศนคติและการเลือกอาชีพของนักศึกษา โดยทำการสุ่มแจกแบบสอบถามให้นักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปี 2564 เป็นต้นไป จำนวนทั้งสิ้น 80 คน และได้รับใบสอบถามกลับคืนมา 73 คน ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ได้แก่ ความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation, S.D.) และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปร (Correlation Coefficient (r)) โดยเกณฑ์การแปลความหมายผลการประเมินมีดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 แปลว่า ระดับมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 แปลว่า ระดับมาก
- ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 แปลว่า ระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 แปลว่า ระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 แปลว่า ระดับน้อยที่สุด

## 5. ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามของนักศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง (N = 73)

	ข้อมูลสถานภาพ	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
1. เพศ	ชาย	25	34.20
	หญิง	48	65.80
2. อายุ	ต่ำกว่า 30 ปี	42	57.50
	30 ปีขึ้นไป	31	42.50
3. สถาบันที่สำเร็จการศึกษา ในระดับปริญญาตรี	สถาบันอุดมศึกษาของรัฐ	51	69.90
	สถาบันอุดมศึกษาของเอกชน	22	30.10
4. สาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษา ในระดับปริญญาตรี	ดนตรี	12	16.40
	สาขาอื่นๆ	61	83.60
5. สาขาที่กำลังศึกษา ในระดับปริญญาโท	Music	6	8.20
	Fine Arts	5	6.80
	Art Performance	6	8.20
	Education	52	71.20
	สาขาอื่นๆ	4	5.50
6. ประสบการณ์การทำงาน	ต่ำกว่า 5 ปี	36	49.30
	5-10 ปี	19	26.00
	สูงกว่า 10 ปี	18	24.70

จากตารางที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 65.80 อายุ ต่ำกว่า 30 ปี มีจำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 57.50 สถาบันที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีส่วนใหญ่เป็นสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 69.90 สาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีส่วนมากเป็นสาขาอื่นที่ไม่ใช่ด้านดนตรี จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 83.60 สาขาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาโท มากที่สุดคือด้านการศึกษา จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 71.20 นักศึกษามีประสบการณ์ในการทำงานที่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 49.30

ตารางที่ 2 แสดงทัศนคติทางด้านดนตรีของนักศึกษาปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง (N = 73)

	ทัศนคติทางด้านดนตรี	$\bar{X}$	S.D	ระดับ
1	มีความชื่นชอบและมีทัศนคติที่ดีต่อดนตรี	4.40	0.76	มาก
2	ได้ฟังดนตรีหรือเล่นดนตรีเป็นประจำ	4.37	0.83	มาก
3	ดนตรีมีส่วนช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของท่าน	4.36	0.67	มาก
4	อาชีพที่เกี่ยวข้องกับดนตรี เช่น นักดนตรี ครูดนตรี เป็นอาชีพที่มีความสำคัญต่อสังคม	4.37	0.86	มาก
5	ดนตรีมีความสำคัญต่อสังคม และมีส่วนช่วยทำให้สังคมน่าอยู่มากยิ่งขึ้น	4.44	0.69	มาก
6	ดนตรีเป็นภาษาสำคัญอีกภาษาหนึ่งที่ใช้สื่อสารกับคนทั่วโลกได้	4.34	0.79	มาก
	รวม	4.38	0.76	

จากตารางที่ 2 ทัศนคติทางด้านดนตรีของนักศึกษาปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ทุกด้าน โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ  $\bar{X}=4.38$ , S.D.=0.76 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านที่มีทัศนคติทางด้านดนตรีมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ดนตรีมีความสำคัญต่อสังคมและมีส่วนช่วยทำให้สังคมน่าอยู่มากขึ้น ( $\bar{X}=4.44$ , S.D.=0.69) มีความชื่นชอบและมีทัศนคติที่ดีต่อดนตรี ( $\bar{X}=4.40$ , S.D.=0.76) อาชีพที่เกี่ยวข้องกับดนตรี เช่นนักดนตรี ครูดนตรี เป็นอาชีพที่มีความสำคัญต่อสังคม ( $\bar{X}4.37$ , S.D.=0.86) และดนตรีเป็นภาษาสำคัญอีกภาษาหนึ่งที่ใช้สื่อสารกับคนทั่วโลกได้ มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ( $\bar{X}=4.34$ , S.D.=0.79)

ตารางที่ 3 แสดงทัศนคติด้านการเลือกอาชีพของนักศึกษาปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง (N = 73)

	ทัศนคติด้านการเลือกอาชีพ	$\bar{X}$	S.D	ระดับ
1	ได้เลือกเรียนสาขาและวิชาที่ตัวเองถนัดที่คาดหวังว่าจะทำเป็นอาชีพในอนาคต	4.45	0.67	มาก
2	ถ้าจบการศึกษาจะเลือกอาชีพที่คาดหวังไว้ ถึงแม้ว่าตำแหน่งหรือรายได้จะมีน้อยก็ตาม	4.12	0.90	มาก
3	ควรได้เงินเดือน/ค่าจ้าง/ค่าตอบแทน เหมาะสมกับรู้ความสามารถ	4.34	0.75	มาก
4	ได้ประกอบอาชีพในบริษัทหรือองค์กรชั้นนำที่มีความมั่นคง	4.36	0.77	มาก
5	เลือกที่จะทำงานอิสระ หรือทำงานกับองค์กรที่มีวิสัยทัศน์/มีความยืดหยุ่นด้านเวลา/สถานที่ แม้ว่าความมั่นคงและรายได้จะมีน้อยก็ตาม	4.21	0.87	มาก
6	เชื่อว่าจะทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพหากได้ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับวิชาที่ตนเรียนมา	4.34	0.73	มาก
7	เลือกองค์กรที่จะทำงานมีบรรยากาศเป็นมิตรยอมรับความแตกต่างของผู้ร่วมงาน	4.49	0.63	มาก
	รวม	4.33	0.76	

จากตารางที่ 3 ทักษะคิดด้านการเลือกอาชีพของนักศึกษาปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชน แห่งหนึ่ง ทุกด้านโดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ  $\bar{X} = 4.33$ , S.D.=0.76 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านที่มี ทักษะคิดทางด้านการเลือกอาชีพมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ การเลือกองค์กรที่จะทำงานมีบรรยากาศเป็นมิตร ขอมรับความแตกต่างของผู้ร่วมงาน ( $\bar{X} = 4.49$ , S.D.=0.63) การได้เลือกเรียนสาขาและวิชาที่ตัวเองถนัดที่คาดหวังว่าจะทำเป็นอาชีพในอนาคต ( $\bar{X} = 4.45$ , S.D.=0.67) การได้ประกอบอาชีพในบริษัทหรือองค์กรชั้นนำที่มีความมั่นคง ( $\bar{X} = 4.45$ , S.D.=0.67) และถ้าจบการศึกษาจะเลือกอาชีพที่คาดหวังไว้ ถึงแม้ว่าตำแหน่งหรือรายได้จะมีน้อย ก็ตาม มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ( $\bar{X} = 4.12$ , S.D.=0.90)

ตารางที่ 4 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติทางด้านคนตรีกับทัศนคติการเลือกอาชีพของนักศึกษาปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง (N = 73)

	N	Minimum	Maximum	$\bar{X}$	S.D.	r
ทัศนคติทางด้านคนตรี	73	1.67	5.00	4.38	.65	0.00
ทัศนคติทางด้านการเลือกอาชีพ	73	3.00	5.00	4.33	.60	

จากตารางที่ 4 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติทางด้านคนตรีกับทัศนคติการเลือกอาชีพของ นักศึกษาปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง พบว่าทัศนคติทางด้านคนตรีและทัศนคติ ทางด้านการเลือกอาชีพไม่มีความสัมพันธ์กัน โดยทัศนคติทางด้านคนตรี มี  $\bar{X} = 4.38$ , S.D.=.65 และทัศนคติ ทางด้านการเลือกอาชีพมี  $\bar{X} = 4.33$ , S.D.=.60

## 6. อภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติทางด้านคนตรีและการเลือกอาชีพของนักศึกษาในระดับ ปริญญาโทคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2564 เป็นต้นไป พบว่าผู้ตอบ แบบสอบถามทั้งหมดจำนวน 73 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงที่มีอายุต่ำกว่า 30 ปี อยู่ในช่วงวัยที่สามารถเลือก ตัดสินใจได้ด้วยตนเอง ซึ่งการตัดสินใจย่อมเปลี่ยนแปลงไปตามระยะเวลา เมื่ออายุมากขึ้นการตัดสินใจจะ เปลี่ยนแปลงไปตามวัยที่เปลี่ยนไป (Kotler and Keller, 2012) ด้านการสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีพบว่า นักศึกษาจบการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐมากกว่าของเอกชน ซึ่งอาจเนื่องมาจากสภาพเศรษฐกิจของ ประเทศ สาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีส่วนมากเป็นสาขาอื่นที่ไม่ใช่สาขาคณะคนตรี สาขาที่กำลัง ศึกษาในระดับปริญญาโทมากที่สุดคือด้านการศึกษา นักศึกษามีประสบการณ์ในการทำงานที่น้อยกว่า 5 ปี

การที่จะมีทัศนคติทางเกี่ยวกับด้านใดด้านหนึ่งหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง บุคคลนั้นจะต้องมีความคิด ความรู้ ความเข้าใจ โดยความรู้สึกต้องสอดคล้องกับความคิดว่าสิ่งนั้นดีหรือไม่ดี และพร้อมที่จะปฏิบัติหรือกระทำอันเป็น ผลมาจากความคิดและความรู้สึกนั้นทัศนคติ (ไพบูลย์ บุญเกียรติ, 2564) สำหรับทัศนคติทางด้านคนตรีของ นักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง พบว่านักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อคนตรี มี ความชื่นชอบ เพราะคนตรีมีความสำคัญต่อสังคม มีส่วนช่วยทำให้สังคมน่าอยู่มากขึ้น โดยเฉพาะอาชีพที่เกี่ยวข้อง กับคนตรี เช่นนักคนตรี ครูคนตรี เป็นอาชีพที่มีความสำคัญต่อสังคม ดังที่ ภาณุมาศ ภมรบุตร (2557) กล่าวว่า คนตรีสามารถทำให้อารมณ์ ความคิด สติปัญญา ร่างกาย จิตใจ และการรับรู้สภาพความเป็นจริงของสังคมที่ ก่อให้เกิดความรัก ความอบอุ่น และการดำรงอยู่ที่ดีในการประกอบอาชีพให้กับตนเอง

ทัศนคติทางการเลือกอาชีพของนักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชน แห่งหนึ่ง พบว่านักศึกษามีทัศนคติต่อการเลือกอาชีพตามที่ตัวเองคิดเอาไว้โดยมีการวางแผนการทำงานให้กับตัวเองแล้วโดยเลือกเรียนสาขาและวิชาที่ตัวเองถนัดในระดับปริญญาโทหวังจะทำเป็นอาชีพในอนาคต สอดคล้องกับ Katz and Scotland (1959) ที่กล่าวว่าทัศนคติทางการเลือกอาชีพของมนุษย์นั้นเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องใช้ความคิด ความรู้ที่ตนมีอยู่ในการตัดสินใจ Vroom (1964) ได้พูดถึงการตัดสินใจและการคาดหวังว่าบุคคลมีการตัดสินใจและคาดหวังจะเลือกเรียนวิชาที่ตัวเองถนัดและวางแผนอาชีพเอาไว้แล้วในอนาคต โดยการเลือกองค์กรที่จะทำงานมีบรรยากาศเป็นมิตรยอมรับความแตกต่างของผู้ร่วมงานและประกอบอาชีพในบริษัทหรือองค์กรชั้นนำที่มีความมั่นคง

## 7. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติทางด้านดนตรีและการเลือกอาชีพของนักศึกษาในระดับปริญญาโทคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2564 จากข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดจำนวน 73 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 48 คน อายุต่ำกว่า 30 ปี มีจำนวน 42 คน สถาบันที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีส่วนใหญ่เป็นสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำนวน 51 คน สาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีส่วนมากเป็นสาขาอื่นที่ไม่ใช่สาขาดนตรี จำนวน 61 คน สาขาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาโท มากที่สุดคือด้านการศึกษา จำนวน 52 คน นักศึกษามีประสบการณ์ในการทำงานที่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 36 คน สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1) ศึกษาทัศนคติทางด้านดนตรีของนักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง พบว่านักศึกษามีทัศนคติทางด้านดนตรีสูงสุดเป็นอันดับแรกคือดนตรีมีความสำคัญต่อสังคมและมีส่วนช่วยทำให้สังคมน่าอยู่มากขึ้น อันดับสองคือมีความชื่นชอบและมีทัศนคติที่ดีต่อดนตรี อันดับสามคืออาชีพที่เกี่ยวข้องกับดนตรี เช่นนักดนตรี ครูดนตรี เป็นอาชีพที่มีความสำคัญต่อสังคม

สำหรับทัศนคติทางการเลือกอาชีพของนักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง พบว่านักศึกษามีทัศนคติทางการเลือกอาชีพสูงสุดเป็นอันดับแรกคือการเลือกองค์กรที่จะทำงานมีบรรยากาศเป็นมิตรยอมรับความแตกต่างของผู้ร่วมงาน อันดับสองคือการได้เลือกเรียนสาขาและวิชาที่ตัวเองถนัดที่คาดหวังว่าจะทำเป็นอาชีพในอนาคต อันดับสามคือการได้ประกอบอาชีพในบริษัทหรือองค์กรชั้นนำที่มีความมั่นคง

2) ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติทางด้านดนตรีกับทัศนคติการเลือกอาชีพของนักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง พบว่าทัศนคติทางด้านดนตรี และทัศนคติทางการเลือกอาชีพไม่มีความสัมพันธ์กัน

จากผลการตอบแบบสอบถาม พบข้อเสนอแนะทั่วไปเกี่ยวกับทัศนคติทางด้านดนตรีและการเลือกอาชีพของนักศึกษาของนักศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ดังนี้

- ด้านวัฒนธรรมไทย สังคมไทย ดนตรีไทย และอาหารไทย
- การเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีโอกาสสร้างแพลตฟอร์มในด้านอาชีพ
- การพัฒนาทักษะขั้นตอนและกระบวนการทำงานองค์กร

## 8. เอกสารอ้างอิง

- ฉัตรชัย สุขนิยม และ นิภาพร เฉลิมนิรันดร. (2561). ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกศึกษาในวิทยาลัยดนตรี มหาวิทยาลัยรังสิต. *การประชุมนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 11 ประจำปี 2561*, มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ณัฐวุฒิ กุดำรงสวัสดิ์. (2564). *การเลือกอาชีพของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน*. สาขาการบัญชี คณะบริหารธุรกิจ. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ภาณุมาศ ภมรบุตร. (2557). อิทธิพลของเพลงเพื่อชีวิตที่มีต่อทัศนคติและพฤติกรรมเลียนแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง วิทยาเขตหัวหมาก. *วารสารวิชาการและวิจัย มทร.พระนคร ฉบับพิเศษ ใน การประชุมวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ครั้งที่ 5*
- ไพบุลย์ บุญเกียรติ. (2564). ทัศนคติการรับรู้และประสบการณ์ดนตรีที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกอาชีพของ นักศึกษาหลักสูตรดนตรีบัณฑิต. *การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 12*
- Ciares, J. and Borgese, P. (2017). *The Benefits of Music on Child Development*. [Online]. Retrieved on September 21<sup>st</sup>, 2023, from: <https://www.corkbutterexchangeband.org/benefits-of-music>.
- Katz, D. and Scotland, E. (1959). *A Preliminary Statement to a Theory of Attitude*. New York : McGraw-Hill
- Kotler, P., and Keller, K.L. (2012). *Marketing management*. 14<sup>th</sup> Ed.. New Jersey: Prentice-Hall.
- Lingerman, Hal A. (1983). *The Healing Energies of Music*. Wheaton, IL: Quest Books.
- Parlakian, R., and Lerner, C. (2010). Beyond twinkle, twinkle: Using music with infants and toddlers. *Young Children*, 65(2), 14-19.
- Schiffman, L., and Kanuk, L. (1994). *Consumer Behavior*. NJ: Prentice-Hall, Englewood Cliffs.
- Simon, H. (1960). *The New Science of Management Decision*. New York: Harper and Row Publisher.
- Vroom, V. (1964). *Work and motivation*. New York: Wiley.



**ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาในระดับปริญญาโท  
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง**  
**The 21st Century Skills of the Master's Degree Students  
in The School of Liberal Arts in Private Universities**

**สุจิน บุตรดีสุวรรณ**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเมธาร์ธย์**

**E-mail: [sujin.b@mru.ac.th](mailto:sujin.b@mru.ac.th)**

**คำรณ สิริชนกุล**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเมธาร์ธย์**

**E-mail: [Kumron.s@mru.ac.th](mailto:Kumron.s@mru.ac.th)**

**ภนิดา วามนตรี**

**สาขาวิชาการแพทย์แผนไทยประยุกต์ สำนักวิชาการแพทย์บูรณาการ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง**

**E-mail: [Phanida.wam@mfu.ac.th](mailto:Phanida.wam@mfu.ac.th)**

**วริยากร อัสวงศานนท์**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเมธาร์ธย์**

**E-mail: [dr.variyakon@gmail.com](mailto:dr.variyakon@gmail.com)**

**กัญญาณัฐ รัตนมั่นคงจิตร**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเมธาร์ธย์**

**E-mail: [kanyanat.r@mru.ac.th](mailto:kanyanat.r@mru.ac.th)**

**ชูดารัตน์ วัชรินทร์รัตน์**

**สาขาวิชาการบริหารการศึกษา ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์**

**E-mail: [chudarat.wa@ku.th](mailto:chudarat.wa@ku.th)**

**สุวรรณกาญจน์ สุพมาตรา**

**สาขาวิชาเทคโนโลยีระบบเกษตร ภาควิชาเกษตรกลวิธาน คณะเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์**

**E-mail: [suwonnakan.s@ku.th](mailto:suwonnakan.s@ku.th)**

**ดาวรุ่ง วัชรินทร์รัตน์\***

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเมธาร์ธย์**

**\*E-mail: [dowroong.w@mru.ac.th](mailto:dowroong.w@mru.ac.th) (Corresponding author)**

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาระดับทักษะและความต้องการในการพัฒนาแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาในระดับปริญญาโท 2) เพื่อเปรียบเทียบระดับทักษะและความต้องการในการพัฒนาแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาในระดับปริญญาโท จำแนกตามตัวแปร เพศ อายุ ประสบการณ์การทำงาน และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา และ 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับของทักษะกับความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 นักศึกษาในระดับปริญญาโท โดยทำการสุ่มแจกแบบสอบถามให้นักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปี 2564 เป็นต้นไป จำนวนทั้งสิ้น 80 คน และได้รับใบสอบถามกลับคืนมา 73 คน สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) Independent sample t-test One Way Anova และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปร (Correlation Coefficient (r))

ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา สูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ การรู้เท่าทันสื่อ ทักษะทางสังคม และการรู้เท่าทันสารสนเทศ ส่วนความต้องการในการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 สูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ความร่วมมือ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการสื่อสาร 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา พบว่านักศึกษามีเพศและอายุต่างกัน มีระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่แตกต่างกัน ส่วนสถาบันการศึกษาและสาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี มีระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 แตกต่างกันทางสถิติอย่างมีนัยสำคัญ แต่เพศ อายุ สถาบันและสาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี มีความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่แตกต่างกัน 3) ระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่มีความสัมพันธ์กับความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

**คำสำคัญ:** ทักษะ, ศตวรรษที่ 21, ศิลปศาสตร์, ปริญญาโท

## ABSTRACT

The objective of this study: 1) To study master's level students' skill levels and development needs for the twenty-first century. 2) To compare master's level students' 21st century skill levels and development needs. categorized according to the following criteria: gender, age, working experience, and graduating institution. 3) To study the relationship between skill level and the need for skill development in the twenty-first century of master's degree students. By giving master's degree students random surveys. Faculty of Liberal Arts a private university There were 80 participants who began the study after 2021, and 73 of them received response letters. In the study, statistics such as frequency, percentage, mean, standard deviation (S.D.), independent sample t-test one-way Anova, and correlation coefficient (r) were utilized.

The results showed that 1) Student's top three 21st century skills were media literacy, social skills, and information literacy. The top three needs for skill development within the 21st century are cooperation, creativity, and skills in communication. The results of comparing students in 21st century, skills showed that there is no difference in the level of skill and the need for developing 21st century skills between students of different genders and ages. 2) The comparison of students' 21st century skills showed that students with different genders and ages had similar levels of skill. The level of skills for the 21st century is the same for both groups. There are statistically

significant disparities in 21st century skill levels depending on the type of university and the subject studied at the bachelor's degree level. However, the need to develop skills for the 21st century is the same regardless of gender, age, institution, or the subject of study at the bachelor's level. 3) The level of 21st century skills and the need to develop 21st century skills are unrelated.

**Keywords:** Skills, 21<sup>st</sup> Century, Liberal Arts, Master's Degree

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ท่ามกลางกระแสสังคมแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สถาบันการศึกษามีความจำเป็นต้องตื่นตัวและเตรียมตัวให้พร้อมสำหรับการพัฒนาเยาวชนให้เติบโตเป็นพลเมืองสำคัญของประเทศชาติในอนาคต ซึ่งต้องได้รับการพัฒนาอย่างเร่งด่วนเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของกระแสโลกในยุคแห่งเทคโนโลยีและมีความสามารถในการปรับตัว การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นมิติใหม่ของวงการการศึกษา ทำให้ผู้เรียนจำเป็นต้องสร้างการเรียนรู้เพื่อให้เกิดทักษะในด้านต่างๆ เช่น ทักษะการเรียนรู้และสร้างนวัตกรรมใหม่ (Learning and Innovation Skills) การพัฒนาตนเอง เรียนให้เกิดทักษะ เรียน โดยการปฏิบัติ (Learning By Doing) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) ต้องเรียนรู้ทักษะใหม่เพื่อความอยู่รอดในสังคม (Martin, 2010) ซึ่งเป็นสิ่งที่ท้าทายในการพัฒนานักศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่จำเป็นต้องพัฒนาเพื่อให้นักศึกษาได้ปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา พร้อมทั้งรับการท้าทายจากกระแสโลก การศึกษาในระบบมหาวิทยาลัยในปัจจุบันตอบโจทย์ถึงการเตรียมตัวให้พร้อมสำหรับการทำงานในศตวรรษที่ 21 หรือไม่ (บุญชม ศรีสะอาด, 2559) ดังนั้นในระบบการเรียนการสอนจำเป็นต้องปรับกระบวนการพัฒนาโดยเฉพะอย่างยิ่งการพัฒนานักศึกษาให้สามารถเปลี่ยนวิธีคิด เปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ และเปลี่ยนวิธีการพัฒนา เพื่อเตรียมนักศึกษาให้พร้อมและเหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ให้เป็นบุคคลที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการทำงานและมีทักษะในการเรียนรู้เพื่อปรับตัวให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ตามปฏิญญาว่าด้วยการจัดการศึกษาขององค์การสหประชาชาติ (UNESCO) 4 ด้าน คือ 1) การเรียนรู้เพื่อทุกสิ่งอย่าง (Learning to know) 2) การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติ (Learning to do) 3) การเรียนรู้เพื่อการดำเนินชีวิต (Learning to with the others) 4) การเรียนรู้เพื่อใหู้จักตนเองอย่างถ่องแท้ (Learning to be) (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558) ผู้บริหารและนักการศึกษา ต้องมีวิสัยทัศน์ที่จะนำพาองค์กรด้านการศึกษาไปสู่โลกศตวรรษใหม่ เพราะทุกวันนี้การศึกษาไม่ได้จำกัดอยู่แต่ในห้องเรียน นักศึกษาสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างง่ายผ่านอินเทอร์เน็ต ผ่านสมาร์ตโฟน ผ่านการเรียนรูปแบบใหม่ๆ สถาบันการศึกษาเริ่มปรับปรุงหรือสร้างหลักสูตรใหม่ มีการนำความรู้มาสร้างนวัตกรรมให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชน สังคม และประเทศชาติ เพื่อตอบโจทย์ให้ผู้เรียนยุคใหม่มีความต้องการหลากหลายและผลิตบัณฑิตที่มีสมรรถนะรองรับเทรนด์ของโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลง สถาบันการศึกษาต้องเติมเต็มความรู้และทักษะที่จำเป็นหรือสิ่งที่ขาด ปรับตัวเองเป็นที่เรียนรู้ เป็นที่สร้างให้เด็กได้มีจินตนาการ คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ สร้างการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงทั้งในและนอกห้องเรียนโดยเน้นระบบการจัดการตั้งแต่ปัจจัยนำเข้า (Input) กระบวนการ (Process) และผลกระทบ (Impact) (มุกดาพรรณ ตันทวีบูลย์ และพรณวดี จำจริง, 2563)

มหาวิทยาลัยมีหน้าที่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ให้กับนักศึกษาควบคู่กับการพัฒนานักศึกษา ผู้วิจัยจึงเกิดแนวความคิดในการศึกษาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาให้สอดคล้องและเหมาะสมกับบริบทของนักศึกษามหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้ไปเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของศึกษาศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาระดับทักษะและความต้องการในการพัฒนาแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง

(2) เพื่อเปรียบเทียบระดับทักษะและความต้องการในการพัฒนาแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง จำแนกตามตัวแปร เพศ อายุ ประสบการณ์การทำงาน และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา

(3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับของทักษะและความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 นักศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง

## 3. สมมติฐานการวิจัย

ระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 กับความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มีความสัมพันธ์กัน

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ทำการสุ่มแจกแบบสอบถามให้นักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปี 2564 เป็นต้นไป จำนวนทั้งสิ้น 80 คน และได้รับใบสอบถามกลับคืนมา 73 คน

### 4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

การศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) ผู้ศึกษาใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่สร้างขึ้นเป็นเครื่องมือการวิจัยแบ่งเป็น 3 ส่วน มีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ประกอบด้วย เพศ อายุ สถาบันที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี สาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี สาขาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาโท และประสบการณ์ในการทำงาน

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามระดับของทักษะ จำนวน 12 ข้อ และความต้องการในการพัฒนาทักษะ จำนวน 12 ข้อ ของนักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยกำหนดน้ำหนักคะแนนเป็น 5 ระดับ (5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย และ 1 = น้อยที่สุด)

ส่วนที่ 3 เป็นข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะของนักศึกษา

### 4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการศึกษา

วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) บรรยายสรุปข้อมูลส่วนบุคคลของประชากร ได้แก่ การวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation, SD)

Independent sample t - test One Way Anova และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปร (Correlation Coefficient (r)) โดยเกณฑ์การแปลความหมายผลการประเมิน มีดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 แปลว่า ระดับมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 แปลว่า ระดับมาก
- ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 แปลว่า ระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 แปลว่า ระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 แปลว่า ระดับน้อยที่สุด

การหาความสัมพันธ์ระหว่างเพศ อายุ และประสบการณ์การทำงาน กับระดับของทักษะและความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 นักศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชน แห่งหนึ่ง โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's product moment correlation coefficient) กำหนดเกณฑ์การแปลความหมาย 5 ระดับ ดังนี้

- |   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่า .80 ขึ้นไป           | มีความสัมพันธ์กันในระดับสูง         |
| ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่าอยู่ระหว่าง .61 - .80 | มีความสัมพันธ์กันในระดับค่อนข้างสูง |
| ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่าอยู่ระหว่าง .41 - .60 | มีความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง     |
| ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่าอยู่ระหว่าง .20 - .40 | มีความสัมพันธ์กันในระดับค่อนข้างต่ำ |
| ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่าต่ำกว่า .20           | มีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำ         |

## 5. ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามของนักศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง (N = 73)

	ข้อมูลสถานภาพ	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
1. เพศ	ชาย	16	21.09
	หญิง	57	78.10
2. อายุ	ต่ำกว่า 30 ปี	33	45.20
	30 ปีขึ้นไป	40	54.80
3. สถาบันที่สำเร็จการศึกษา ในระดับปริญญาตรี	สถาบันอุดมศึกษาของรัฐ	57	78.10
	สถาบันอุดมศึกษาของเอกชน	16	21.90
4. สาขาวิชาที่สำเร็จ การศึกษาในระดับ ปริญญาตรี	การศึกษา	19	26.00
	สาขาอื่น	54	74.00
5. สาขาที่กำลังศึกษา ในระดับปริญญาโท	Education	49	67.10
	Fine Arts	12	16.40
	Art Performance	4	5.50
	Music	7	9.60
	Other	1	1.40
6. ประสบการณ์การทำงาน	ต่ำกว่า 5 ปี	32	43.80
	5-10 ปี	31	42.50
	สูงกว่า 10 ปี	10	13.70

จากตารางที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 78.10 อายุ 30 ปีขึ้นไป มีจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 54.80 สถาบันที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีส่วนใหญ่เป็นสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 78.10 สาขาวิชาสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีส่วนมากเป็นสาขาอื่นที่ไม่ใช่ด้านการศึกษา จำนวน 54 คนคิดเป็นร้อยละ 74 สาขาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาโท มากที่สุดคือทางด้านการศึกษา จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 67.10 นักศึกษามีประสบการณ์ในการทำงานที่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 43.80

ตารางที่ 2 แสดงระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง (N = 73)

ทักษะในศตวรรษที่ 21	ระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21			ความต้องการในการพัฒนาแห่งศตวรรษที่ 21		
	$\bar{X}$	S.D	ระดับ	$\bar{X}$	S.D	ระดับ
1. การคิดวิเคราะห์	3.96	0.69	มาก	4.49	0.62	มาก
2. ความคิดสร้างสรรค์	4.07	0.56	มาก	4.51	0.58	มากที่สุด
3. ความร่วมมือ	4.19	0.61	มาก	4.55	0.52	มากที่สุด
4. ทักษะการสื่อสาร	4.22	0.60	มาก	4.53	0.52	มากที่สุด
5. การรู้เท่าทันสารสนเทศ	4.25	0.52	มาก	4.30	0.59	มาก
6. การรู้เท่าทันสื่อ	4.32	0.57	มาก	4.38	0.54	มาก
7. เทคโนโลยีสารสนเทศ	4.08	0.57	มาก	4.41	0.52	มาก
8. ทักษะความยืดหยุ่น	4.08	0.61	มาก	4.23	0.61	มาก
9. ทักษะการเป็นผู้นำ	3.73	0.75	มาก	4.22	0.60	มาก
10. ความคิดริเริ่ม	4.04	0.61	มาก	4.22	0.47	มาก
11. การเพิ่มผลผลิต	3.99	0.63	มาก	4.33	0.50	มาก
12. ทักษะทางสังคม	4.29	0.54	มาก	4.32	0.66	มาก
รวม	4.10	0.41		4.37	0.33	

จากตารางที่ 2 พบว่าระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ทุกด้านโดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับ ( $\bar{X} = 4.10$ , S.D.=0.41) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านที่มีระดับของทักษะในศตวรรษที่ 21 มากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ การรู้เท่าทันสื่อ ( $\bar{X} = 4.32$ , S.D.=0.57) ทักษะทางสังคม ( $\bar{X} = 4.29$ , S.D.=0.54) และการรู้เท่าทันสารสนเทศ ( $\bar{X} = 4.25$ , S.D.=0.52) ส่วนการคิดวิเคราะห์มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ( $\bar{X} = 3.96$ , S.D.=0.69)

เมื่อพิจารณาความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ทุกด้านโดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับ  $\bar{X} = 4.37$ , S.D.=0.33 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านที่มีความต้องการในการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 มากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ความร่วมมือ ( $\bar{X} = 4.10$ , S.D.=0.41) ความคิดสร้างสรรค์ ( $\bar{X} = 4.51$ , S.D.=0.58) และทักษะการสื่อสาร ( $\bar{X} = 4.53$ , S.D.=0.52) ส่วนทักษะความยืดหยุ่นมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ( $\bar{X} = 4.25$ , S.D.=0.52)

ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง

รายละเอียดข้อมูล	ระดับของทักษะ แห่งศตวรรษที่ 21			ความต้องการในการพัฒนา ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21		
	t	df	Sig	t	df	Sig
เพศ	.040	71	.968	.352	71	.726
อายุ	1.043	71	.301	1.678	71	.098
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี	-2.060	71	.043	-.769	71	.444
สาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี	4.893	71	.000	1.669	71	.094

จากตารางที่ 3 เมื่อเปรียบเทียบข้อมูลส่วนบุคคลของนักศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง พบว่านักศึกษาที่มีเพศและอายุต่างกัน มีระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่แตกต่างกัน นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในสถาบันการศึกษาและสาขาวิชาต่างกัน มีระดับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบด้านประสพการณ์การทำงาน ของนักศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง

ระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21						
ด้าน	แบ่งกลุ่ม	Sum of Squares	df	Mean Square	f	Sig
ประสพการณ์การทำงาน	ระหว่างกลุ่ม	.118	2	.059	.332	.719
	ภายในกลุ่ม	12.451	70	.178		
	รวม	12.569	72			
ความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21						
ด้าน	แบ่งกลุ่ม	Sum of Squares	df	Mean Square	f	Sig
ประสพการณ์การทำงาน	ระหว่างกลุ่ม	.934	2	.467	4.431	.015
	ภายในกลุ่ม	7.374	70	.105		
	รวม	8.307	72			

จากตารางที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบด้านประสพการณ์การทำงานของนักศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง พบว่านักศึกษาที่มีประสพการณ์การทำงานต่างกันมีระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่แตกต่างกัน ส่วนความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 5 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างระดับของทักษะและความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 นักศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง

ความสัมพันธ์	ระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21		ความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21	
	df	Asymp.Sig (2-sided)	df	Asymp.Sig (2-sided)
เพศ	15	.157	16	.271
อายุ	15	.673	16	.658
ประสบการณ์การทำงาน	30	.750	32	.184
r	0.0075			

จากตารางที่ 5 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำมาก หรือกล่าวได้ว่าระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่มีความสัมพันธ์กับความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

## 6. อภิปรายผล

ระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง สูงสุด 3 อันดับ คือ ด้านการรู้เท่าทันสื่อ ทักษะทางสังคม ทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศ และมีความต้องการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 สูงสุด 3 อันดับคือด้านทักษะด้านความร่วมมือ ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับสภาเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum, 2558) ที่เสนอทักษะนอกเหนือจากทักษะพื้นฐานแล้วเพิ่มเติมอีกนั่นคือ การทำงานร่วมกัน ความคิดสร้างสรรค์ และความคิดริเริ่ม

เมื่อเปรียบเทียบทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 พบว่า เพศและอายุมีระดับทักษะและความต้องการพัฒนาทักษะไม่แตกต่างกัน สถาบันที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีและสาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีมีผลต่างกันต่อระดับของทักษะในศตวรรษที่ 21 นั้นเป็นเพราะว่าแต่ละสถาบันมีวิสัยทัศน์ บริบทและเป้าหมายที่ต่างกัน สาขาวิชาที่เรียนต่างกัน เช่น นักศึกษาสาขาวิศวกรรมศาสตร์ มีทักษะคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยี และการรู้เท่าทันสื่อมากกว่านักศึกษาสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ นักศึกษาสาขาแพทยศาสตร์ นักศึกษาสาขาพยาบาลศาสตร์ มีทักษะการเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรมมากกว่านักศึกษาสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ นักศึกษาวิชาเทคโนโลยีสังคม มีทักษะคอมพิวเตอร์ ข้อมูลข่าวสาร เทคโนโลยีการรู้เท่าทันสื่อมากกว่านักศึกษาสาขาเทคโนโลยีการเกษตร (ชุตินา ไชยเสน, 2563) จึงส่งผลให้แต่ละสาขาวิชา มีระดับทักษะที่ไม่เหมือนกัน แต่ในขณะที่สถาบันที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีและสาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีไม่มีผลต่อความต้องการพัฒนาทักษะ ในขณะที่ด้านประสบการณ์การทำงาน พบว่าระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 มีค่าไม่แตกต่างกันส่วนความต้องการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 มีค่าแตกต่างกัน

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และความต้องการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง พบว่า ระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่มีความสัมพันธ์กับความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21



## 7. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ดังนี้

1) ระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาโท โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อ ทักษะทางสังคม ทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศ และทักษะด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ และระดับของความต้องการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาระดับปริญญาโท โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ทักษะด้านความร่วมมือ ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร และทักษะด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือทักษะความยืดหยุ่น

2) นักศึกษาที่มีเพศและอายุต่างกัน มีระดับของทักษะและความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่แตกต่างกัน นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในสถาบันการศึกษาและสาขาวิชาต่างกัน มีระดับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 แตกต่างกันทางสถิติอย่างมีนัยสำคัญ

3) ระดับของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่มีความสัมพันธ์กับความต้องการในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

นอกจากนี้พบข้อเสนอแนะทั่วไปเกี่ยวกับความต้องการพัฒนาทักษะของนักศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง มีความต้องการพัฒนาทักษะทางการให้โอกาสและเวทีมากขึ้น สำหรับนักศึกษา ด้านการช่วยเหลือซึ่งกันและกันของการปฏิบัติและทฤษฎี ด้านวัฒนธรรมไทย สังคมไทย และอาหารไทย ด้านไอทีกับเส้นทางอาชีพ ด้านการเสริมทักษะภาษาอังกฤษ และด้านการปลูกฝังทักษะวิชาชีพและการปรับตัวเข้ากับสังคม

## 8. เอกสารอ้างอิง

- ชุตินา ไชยเสน. (2563). การศึกษาทักษะที่พึงประสงค์ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ประจำปีการศึกษา 2562 (รายงานวิจัย). นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2559). ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์, 8(2), 139-144.
- มุกดาวรรณ ตันทวิบูลย์ และ พรณวดี จำจริง. (2563). การศึกษาความรู้ความเข้าใจทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 11 ประจำปี 2563. วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2564 ณ วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้, 127-134.
- สภาเศรษฐกิจโลก. (2558). *New Vision for Education : Unlocking the Potential of Technology*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 6 มิถุนายน 2566, จาก: <https://widgets.weforum.org/nve-2015/index.html>.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). *แนวทางจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills)*. กรุงเทพมหานคร: สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย.
- Martin, J. (2010). *The Meaning of the 21st Century*. Bangkok: L. T. P.

การศึกษาการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษนอกห้องเรียนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาไทย  
ที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

A Study of Out-of-Class English Language Skills Development of  
Thai EFL Tertiary Students

อัสมา ทรรคนะมีลาภ, ยาวลักษณ์ วิสุทธิศิริ, ราชวดี ไสสะอาด

บรรดักชัย วงษ์ชนะ, ขวาลิน เฟ่งบุญ, ก่อพงษ์ เกตุแก้ว, รัชศักดิ์ เหตุทอง

คณะศิลปศาสตร์และวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี

E-mail: [asama.ta@psu.ac.th](mailto:asama.ta@psu.ac.th)

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อสำรวจกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียนของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ผู้เข้าร่วมวิจัยประกอบด้วยนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2-3 สาขาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ ที่ลงทะเบียนในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง มีการเก็บข้อมูลวิจัยด้วยวิธีการผสมผสาน โดยมีการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 160 คนและวิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างจากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 20 คน ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ใช้การวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการฝึกกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับน้อยโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.30 กิจกรรมฝึกทักษะการฟังเป็นกิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างฝึกมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.46 รองลงมาคือกิจกรรมการฝึกทักษะการอ่าน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.38 และกิจกรรมการฝึกทักษะการเขียนเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมน้อยที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.07 ผลการสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่าอุปสรรคในการเรียนรู้นอกชั้นเรียน คืองานที่ได้รับมอบหมายในชั้นเรียนจำนวนมากและมีความเหน็ดเหนื่อยจากการเรียนทำให้ไม่มีเวลาในการฝึกทักษะภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียน นอกจากนี้ ผู้เข้าร่วมวิจัยส่วนใหญ่รู้สึกว่าการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นสิ่งที่มีความประโยชน์และเป็นเทคนิคสำคัญในการพัฒนาภาษาอังกฤษของตนเอง

**คำสำคัญ:** การเรียนรู้ภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียน นักศึกษาระดับอุดมศึกษา ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

**ABSTRACT**

This research was conducted to examine undergraduate students' participation in out-of-class English language learning activities. The purposive sampling method was used to select the samples who were second and third-year undergraduate students majoring in English for Business Communication and enrolled in the second semester in the academic year of 2022. The mixed-method approach was employed to collect data. The questionnaire was administered to 160 undergraduate students; of these, 20 students volunteered to be interviewed to obtain further information. The descriptive statistics were used to analyze the questionnaire and

interview data, including mean, standard deviation, and content analysis. The overall results revealed that most of the samples in this study participated in out-of-class English language learning at a low level 2.30. The most preferred activity was Listening Activities, with a mean score of 2.46 and Reading Activities, with a mean score of 2.38, respectively. Writing Activities was the least participated by the samples, with a mean score of 2.07. The data from the interviews indicated that the main obstacles to participating in out-of-class activities were numerous assignments and tiredness from learning. However, most of the samples perceived the advantages of out-of-class activities and reported that out-of-class activities were essential techniques to improve their English language skills.

**Keywords:** Out-of-class English learning, tertiary students, English as Foreign Language

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ทักษะการสื่อสารภาษาต่างประเทศนับเป็นทักษะการทำงานที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับศตวรรษที่ 21 เนื่องจากปัจจุบันมีการติดต่อสื่อสารข้ามทวีปทั้งในเรื่องการทำงาน ธุรกิจ การเมือง การท่องเที่ยว และสังคม (Tipmontree & Tasanameelarp, 2019) ภาษาจึงมีบทบาทสำคัญในการเป็นเครื่องมือที่ใช้สื่อสารระหว่างกันของคนทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลที่ใช้กันทั่วโลก ด้วยเหตุนี้ทุกประเทศจึงได้จัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในทุกระดับการศึกษา เพื่อผลิตทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพ ความพร้อมด้านวิชาชีพ และด้านการสื่อสาร พร้อมทั้งจะเป็นแรงผลักดันในการพัฒนาประเทศ

ประเทศไทยเป็นอีกหนึ่งประเทศที่มีการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศตั้งแต่การศึกษาในระดับพื้นฐานจนถึงระดับอุดมศึกษา (Waluyo, 2019) โดยในระดับอุดมศึกษานั้นนักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ 12 หน่วยกิตหรือ 4 วิชา (Taladngoen, 2019) ถึงแม้ว่าจะมีการบังคับให้มีการเรียนภาษาอังกฤษในทุกระดับ แต่ยังคงพบปัญหานักศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่ยังไม่สามารถสื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษได้ (Tipmontree & Tasanameelarp, 2019) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษยังคงต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้จริง

ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น Krashen (2019) ได้กล่าวไว้ว่าผู้เรียนจำเป็นจะต้องเรียนรู้จากข้อมูลที่สามารถเข้าใจได้และเรียนรู้จากข้อมูลที่ตนเองสนใจและมีความหลากหลายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ภาษาที่ต้องการเรียน ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงไม่จำเป็นจะต้องมีขอบเขตอยู่แค่ในห้องเรียนเท่านั้น ผู้เรียนยังสามารถฝึกทักษะภาษาอังกฤษได้หลากหลายจากการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่างๆนอกชั้นเรียน ซึ่งในปัจจุบันมีแหล่งเรียนรู้ออนไลน์มากมาย ทั้งเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน โทรศัพท์ สื่อผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียที่หลากหลาย ซึ่งผู้เรียนภาษาอังกฤษสามารถฝึกทักษะภาษาอังกฤษตามเนื้อหาที่ตนเองสนใจเพื่อพัฒนาความสามารถด้านภาษาของตนเองได้ตามที่ตนเองต้องการ (Waluyo, 2019) ดังนั้นการศึกษารับรู้ภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียนของนักศึกษามีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ผู้สอนสามารถนำข้อมูลที่ได้นำไปใช้ในการวางแผนการสอน การเตรียมสื่อการสอน โดยสามารถเลือกในหัวข้อ ประเด็นที่ผู้เรียนมีความสนใจ และสามารถเลือกใช้ช่องทางต่างๆ ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและตรงตามความต้องการของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อศึกษาวิธีการฝึกทักษะภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียนด้วยตนเองของนักศึกษาไทยในระดับอุดมศึกษา
- (2) เพื่อศึกษาอุปสรรคและปัญหาที่ส่งผลต่อการเรียนและฝึกทักษะภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียนของนักศึกษาไทยในระดับอุดมศึกษา

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 การเรียนรู้ด้วยตนเอง

Benson (2007) ได้กล่าวว่า มีนักวิชาการ ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ด้วยตนเองนั้น ไว้อย่างหลากหลาย ทั้งนี้มีมุมมองในการพิจารณาที่แตกต่างกันออกไป ผู้ให้นิยามการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นคนแรกคือ Holc (1981) โดยได้ให้ความหมายการเรียนรู้ด้วยตนเองไว้ว่า ความสามารถในการรับผิดชอบการเรียนด้วยตัวของผู้เรียนเอง ต่อมา Dickinson (1987) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ด้วยตนเองไว้ว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นสถานการณ์ที่ผู้เรียนต้องรับผิดชอบการตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับการเรียนด้วยตนเองและลงมือเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะต้องเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนรับผิดชอบเองทุกขั้นตอน ไม่มีผู้อื่นเข้ามาตัดสินใจไม่ว่าจะเป็นผู้สอน สถาบัน หรือแม้กระทั่งการใช้สื่อในการเรียนรู้ ต้องไม่ใช่สื่อที่มีการจัดเตรียมไว้ให้ และต้องปราศจากผู้ที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียน

Benson (2001) ได้ให้ความหมายการเรียนรู้นอกชั้นเรียนไว้ว่า เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนอกเหนือจากการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน โดยยังได้แบ่งรูปแบบการเรียนรู้นอกชั้นเรียนไว้เป็น 3 ประเภท

1. Self-instruction หมายถึง การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้รับผิดชอบในการเรียนด้วยตนเองในทุกกระบวนการ โดยเริ่มตั้งแต่การวางแผน การหารูปแบบ สื่อที่ต้องการจะฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งในทุกกระบวนการนั้นจะไม่มีผู้อื่นเข้ามาเกี่ยวข้อง

2. Naturalistic หมายถึง การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นมาเองโดยธรรมชาติ เป็นการเรียนรู้ที่นอกชั้นเรียนที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้มีการวางแผนมาก่อน แต่เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นโดยมีการใช้ภาษาเป้าหมาย (Target language) เช่น การได้ใช้ภาษาอังกฤษสนทนากับชาวต่างชาติ การพบเห็นป้ายต่างๆ เป็นต้น ทั้งนี้ยังหมายถึงการที่ผู้เรียนได้ไปใช้ชีวิตอยู่ในประเทศที่ใช้ภาษาเป้าหมายทำให้เกิดการใช้ภาษาซึ่งถือเป็นการเรียนรู้แบบอัตโนมัติ ไม่ได้มีการวางแผนหรือตั้งใจในการฝึก

3. Self-directed naturalistic learning หมายถึง การเรียนรู้ร่วมกัน ระหว่าง Self-instruction และ Naturalistic ผู้เรียนสามารถเลือกวิธีการเรียนได้ด้วยตนเองแต่การเรียนรู้ภาษาไม่ได้เป็นวัตถุประสงค์หลักในการเรียน เป็นเพียงวัตถุประสงค์ที่แฝงอยู่ในกิจกรรมที่ทำ เช่น การชมภาพยนตร์เป็นภาษาอังกฤษซึ่งวัตถุประสงค์หลักเพื่อความบันเทิงแต่ในขณะชมภาพยนตร์ก็สามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ด้วย

จากความหมายข้างต้นจะเห็นได้ว่าการเรียนรู้มีลักษณะสำคัญร่วมกัน คือ เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นโดยผู้เรียนเป็นผู้ตัดสินใจและจัดกระบวนการทุกอย่างด้วยตนเอง โดยส่งผลให้เกิดการฝึกหรือเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป้าหมาย

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาแบบผสมผสาน (Mixed methods study) โดยใช้วิธีการแบบขั้นตอนเชิงอธิบาย (Explanatory Sequential Design) มีการเก็บข้อมูล 2 ระยะ โดยในระยะที่ 1 มีการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ และวิเคราะห์ข้อมูล จากนั้นในระยะที่ 2 จึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์เชิงคุณภาพ (Creswell, 2003) ซึ่งข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จะถูกนำไปใช้ในการเสริมหรืออธิบายข้อมูลเชิงปริมาณ ในขั้นตอนการอภิปรายและการสรุปผล

### 4.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 และ 3 สาขาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารธุรกิจ มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคใต้ มีการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการเจาะจง โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือก คือ เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 มีประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียน และอาสาสมัครเข้าร่วมโครงการวิจัย ซึ่งมีกลุ่มผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น 184 คน และเมื่อแจกแบบสอบถามไปยังกลุ่มตัวอย่างได้รับแบบสอบถามกลับมาทั้งสิ้น 161 ชุด ซึ่งมีแบบสอบถาม 1 ชุดที่มีการตอบเพียงตอนที่ 1 ทางคณะผู้วิจัยจึงคัดแบบสอบถามออกและใช้แบบสอบถามในการวิเคราะห์ทั้งสิ้น 160 ชุด จากนั้นจึงติดต่อไปยังกลุ่มตัวอย่างเพื่อขอสัมภาษณ์เพิ่มเติม โดยกลุ่มตัวอย่างการสัมภาษณ์ได้จากผู้ตอบแบบสอบถามที่ยินดีเข้าร่วมการสัมภาษณ์และตอบรับขึ้นปีละ 10 คน รวมกลุ่มตัวอย่างที่เข้าสัมภาษณ์ทั้งสิ้น 20 คน

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งสิ้น 2 ชนิด คือ

1. แบบสอบถามเกี่ยวกับการฝึกทักษะภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียน โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ตอน ตอนที่ 1 เรื่องข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (Checklist) ตอนที่ 2 การฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (Rating scale) 4 ระดับ และตอนที่ 3 ปัญหา อุปสรรคและข้อคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเรียนรู้นอกชั้นเรียน (Open ended question) จากนั้นจึงนำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยได้ค่าดัชนีสอดคล้อง (IOC) ที่ระดับ 0.67-1.00

2. แบบสัมภาษณ์ปลายเปิด ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมจากแบบสอบถามและถามข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้นอกชั้นเรียน โดยคำถามที่ใช้สัมภาษณ์เป็นคำถามแบบกึ่งมีโครงสร้างที่คณะผู้วิจัยได้เตรียมไว้จำนวน 6 คำถาม และถามข้อมูลเพิ่มเติมเชิงลึกเมื่อได้รับฟังคำตอบจากกลุ่มตัวอย่าง

### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. คณะผู้วิจัยได้อธิบายเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และวิธีการเก็บข้อมูลให้กลุ่มตัวอย่างทราบ และชี้แจงให้ทราบว่าข้อมูลทุกอย่างจะถูกเก็บเป็นความลับไม่มีการเปิดเผยชื่อ

2. แจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่าง โดยให้เวลาทำแบบสอบถาม 1 สัปดาห์และให้ส่งกลับมายังคณะผู้วิจัย

3. วิเคราะห์แบบสอบถามที่ได้ และติดต่อเพื่อขอสัมภาษณ์ โดยคณะผู้วิจัยจะมีการสอบถามและให้เข้าร่วมตามความสมัครใจ จากนั้นจึงมีการนัดหมายเวลาการสัมภาษณ์ โดยใช้เวลาประมาณคนละ 10-15 นาที ซึ่งก่อนสัมภาษณ์ผู้วิจัยมีการชี้แจงเกี่ยวกับวัตถุประสงค์การวิจัยและขออนุญาตในการบันทึกเสียงในการสัมภาษณ์

4. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผลจากการตอบแบบสอบถามถูกนำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) จากนั้นนำค่าที่ได้มาแปลผล ดังนี้ ค่าเฉลี่ย 3.26-4.00 หมายถึง ฝึกในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 2.51-3.25 หมายถึง ฝึกในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 1.76-2.50 หมายถึง ฝึกในระดับน้อย และค่าเฉลี่ย 1.00-1.75 หมายถึง ฝึกในระดับน้อยที่สุด ส่วนผลการตอบแบบสอบถามปลายเปิดและผลการสัมภาษณ์นำมาวิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) จากนั้นจึงนำเสนอในรูปแบบการพรรณนา

#### 5. ผลการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้ศึกษาการฝึกทักษะภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ผลจากแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การฝึกทักษะภาษาอังกฤษโดยการเรียนรู้นอกชั้นเรียน

ทักษะภาษาอังกฤษ	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
การฟัง	293	233	293	301	2.46	0.88	น้อย
การพูด	186	290	327	317	2.31	0.89	น้อย
การอ่าน	248	253	296	323	2.38	0.86	น้อย
การเขียน	112	188	319	341	2.07	0.93	น้อย
การฝึกทักษะภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียนในภาพรวม					<b>2.30</b>	<b>0.89</b>	น้อย

จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่าการฝึกทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะนอกชั้นเรียนในภาพรวมของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับน้อย ( $\bar{X}$ =2.30) โดยทักษะที่กลุ่มตัวอย่างสนใจฝึกมากที่สุดคือทักษะการฟัง ( $\bar{X}$ =2.46) รองลงมาคือ ทักษะการอ่าน ( $\bar{x}$ =2.38) และการพูด ( $\bar{X}$ =2.31) โดยกลุ่มตัวอย่างฝึกทักษะการเขียนนอกชั้นเรียนน้อยที่สุด ( $\bar{X}$ =2.07)

ผลจากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับอุปสรรคและปัญหาที่ส่งผลต่อการฝึกภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียนของกลุ่มตัวอย่าง พบประเด็นปัญหาและอุปสรรคดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 อุปสรรคและปัญหาในการฝึกภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียน (N=20)

ที่	ประเด็นอุปสรรคและปัญหา	จำนวนผู้ตอบ	ร้อยละ
1	การบ้านและกิจกรรมจำนวนมากทำให้ไม่มีเวลาฝึกนอกชั้นเรียน	18	90
2	รู้สึกเหนื่อยล้าจากการเรียนทำให้ไม่มีเวลาฝึกนอกชั้นเรียน	16	80
3	ไม่มีแรงจูงใจในการฝึกนอกชั้นเรียน	10	50
4	ระบบ Internet ที่ไม่เสถียรทำให้ไม่สามารถฝึกนอกชั้นเรียน	6	30
5	ไม่มีเวลาฝึกเนื่องจากต้องทำงานพิเศษ	4	20

จากการสัมภาษณ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 90 รู้สึกว่าอุปสรรคสำคัญในการฝึกทักษะภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียน คือ จำนวนการบ้านและกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายซึ่งมีมากจนทำให้ไม่มีเวลาในการฝึก นอกจากนี้

กลุ่มตัวอย่างยังคงกล่าวถึงอุปสรรคที่เกิดจากความเหนื่อยล้าในการเรียนทำให้ไม่สามารถฝึกนอกชั้นเรียนได้ (80%) ในการสัมภาษณ์ยังพบประเด็นในเรื่องการขาดแรงจูงใจในการฝึกทำให้กลุ่มตัวอย่างไม่สนใจในการฝึกทักษะภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียน (50%) นอกจากนี้ ยังพบประเด็นปัญหาในเรื่องของระบบ Internet และการทำงานพิเศษ ซึ่งทำให้กลุ่มตัวอย่างไม่ได้ฝึกการเรียนรู้นอกชั้นเรียนด้วยตนเอง

## 6. อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษารูปแบบการฝึกทักษะภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียนของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่าทักษะการฟังเป็นทักษะที่กลุ่มตัวอย่างได้ฝึกนอกชั้นเรียนมากที่สุด โดยนักศึกษาฝึกทักษะการฟังเพลงมากที่สุด รองลงมา คือ การดูภาพยนตร์ภาษาอังกฤษจาก Netflix ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมาของอาทิตยา เวียงนิล (2559) และ นัยนา ฉาวรายุศม์ ปิยะพงษ์ พรหมนันทและภรณ์ภา วงศ์ชะอุ่ม (2565) ซึ่งผู้เรียนโดยส่วนใหญ่จะใช้เวลาในการฝึกทักษะการฟังมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเป็นช่องทางที่เข้าถึงได้ง่าย สามารถฝึกได้ตลอดเวลาและเป็นกิจกรรมที่นักศึกษาสามารถเรียนรู้และผ่อนคลายจากความเครียดได้ในเวลาเดียวกัน นอกจากนี้ ผลที่ได้ยังสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ซึ่งนักศึกษาได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมดังนี้

“ส่วนใหญ่หนูฟังเพลงค่ะ มันง่ายดี เพราะเข้าผ่านโทรศัพท์ เวลาว่างๆ หนูก็สามารถฝึกฟังได้ทันที”

นักศึกษาเลขที่ 14

“หนูชอบดูหนัง soundtrack ตั้งแต่ช่วงโควิดแล้วค่ะ เหมือนช่วงนั้นเครียดๆ ไม่ได้ไปไหนก็เลยดูผ่าน Netflix พยายามฝึกฟังเป็นภาษาอังกฤษ รู้สึกว่าได้คำศัพท์เยอะเลยค่ะ บางทีหนูก็ออกเสียงตาม ฟังแล้วก็จำลองไปใช้เวลามีโอกาส”

นักศึกษาเลขที่ 1

นอกจากนี้ ผลจากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ยังสะท้อนให้เห็นว่า นักศึกษาส่วนใหญ่จะสนใจการฝึกทักษะการฟังและการอ่านซึ่งมีลักษณะเป็น one way communication ทั้งนี้เนื่องจากสภาพแวดล้อมที่ทำให้ไม่สามารถฝึกทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้ กล่าวคือ ประเทศไทยไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษจึงทำให้มีโอกาสในการฝึกการพูดหรือการเขียนได้น้อย (Hyland, 2004) ถึงแม้ว่าปัจจุบันจะมีสื่อโซเชียลมีเดียจำนวนมากที่ทำให้ง่ายต่อการฝึกการพูดหรือเขียนเป็นภาษาอังกฤษแต่ยังพบว่านักศึกษากลุ่มตัวอย่างยังรู้สึกไม่มั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษของตนเองและรู้สึกอายหากไม่สามารถสื่อสารได้ ซึ่งนับเป็นอุปสรรคอย่างหนึ่งในการฝึกการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนชาวไทย (Pattapong, 2015) ซึ่งสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ดังนี้

“หนูไม่กล้าคุยกับต่างชาติค่ะ หนูรู้สึกว่าภาษาอังกฤษหนูไม่ดี หนูเลยไม่กล้าคุย ไม่กล้าพูด”

นักศึกษาเลขที่ 17

“กลัวหน้าแตกคุยไม่รู้เรื่องค่ะ ขนาดเรียนในห้องเวลาอาจารย์ต่างชาติถามหนูยังตอบไม่ค่อยถูกเลยคะ หนูเลยไม่ได้หาเพื่อนต่างประเทศเพื่อฝึกการพูด จริงๆก็อยากฝึกนะคะ แต่หนูเงินเวลาเค้าถาม หนูตอบไม่ถูก กลัวเขาจะหัวเราะ”

นักศึกษาเลขที่ 11

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ยังพบว่านักศึกษาฝึกทักษะการอ่านมากเป็นอันดับสองรองจากทักษะการฟัง ซึ่งโดยส่วนใหญ่จะอ่านเกร็ดความรู้ด้านภาษาอังกฤษผ่านช่องทาง Facebook, Instagram และ TikTok ทั้งนี้เนื่องจากเป็นช่องทางที่เข้าถึงได้ง่าย ไม่ต้องเสียเวลาค้นหา สะดวกและรวดเร็ว ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับรายงานผลการสำรวจการใช้ Internet ทั่วโลกของ Global Web Index (2021) ซึ่งพบว่ากลุ่มผู้มียุติตั้งแต่ 16-64 ปี ในประเทศไทยมีการใช้ Internet เฉลี่ยถึงวันละ 9.06 ชั่วโมงต่อวันซึ่งเป็นกลุ่มที่ใช้สูงเป็นอันดับ 7 ของโลก และมีการใช้โซเชียลมีเดียต่างๆเป็นจำนวนหลายชั่วโมงต่อวัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ดังนี้

“ผมใช้เน็ตเยอะครับ อยู่กับโทรศัพท์ทั้งวันเลย ส่วนใหญ่ก็ Facebook TikTok ติดตามที่เขาสอนเกี่ยวกับภาษาอังกฤษ มันก็จะมีโพสต์ใหม่ๆทุกวัน ผมก็อ่านไปเรื่อยๆ ”

นักศึกษาเลขที่ 8

นอกจากนี้ ผลจากการสัมภาษณ์พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีต่อการฝึกทักษะภาษาอังกฤษด้วยตนเองนอกชั้นเรียน และเห็นว่าการฝึกนอกชั้นเรียนจะทำให้เกิดการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้มากขึ้น สอดคล้องกับผลการศึกษาของอาทิทยา เวียงนิล (2559) ซึ่งพบว่านักศึกษาจากมหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวงมีทัศนคติที่ดีต่อการฝึกกิจกรรมทักษะภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียน อย่างไรก็ตาม ในการศึกษาครั้งนี้พบปัญหาเพิ่มเติมที่เป็นอุปสรรคในการฝึกทักษะภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียนของนักศึกษา โดยผลการสัมภาษณ์พบว่า อุปสรรคสำคัญต่อการฝึกคือ จำนวนงานและกิจกรรมที่ค่อนข้างมาก ทำให้ไม่มีเวลาได้ตั้งใจฝึกอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ ยังมีเรื่องของความเหนื่อยล้าที่เกิดจากการเรียนและการทำกิจกรรมจึงส่งผลให้ไม่สามารถฝึกภาษาอังกฤษตามที่ตั้งใจไว้ ซึ่งมีนักศึกษาได้ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ดังนี้

“หนูตั้งใจจะฟัง Podcast แต่หนูไม่มีเวลาเลยคะ งานกลุ่มเยอะมาก หนูต้องมานั่งทำงานได้ศึก ไม่ได้ฝึกทักษะอะไรเลยคะ งานเยอะมากจนไม่ได้ทำอะไรเลย”

นักศึกษาเลขที่ 2

“ปัญหาของหนูคือเรื่องเวลาเลยคะ หนูแทบไม่มีเวลาได้ฝึกเลย เพราะมีงานที่ต้องส่งเยอะมาก ต้องเข้ากิจกรรมด้วย หนูเลยไม่ค่อยมีเวลาในการฝึก บางที่ต้องรอช่วงปิดเทอม”

นักศึกษาเลขที่ 4

“หนูว่าการฝึกนอกชั้นเรียนเป็นเรื่องสำคัญเลยนะคะ เพราะสามารถพัฒนาภาษาอังกฤษเราได้ในสถานการณ์จริงแบบใช้จริงได้เลย แต่ไม่ค่อยได้ฝึกเพราะต้องทำงานส่งหลายวิชา”

นักศึกษาเลขที่ 14

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) จากการศึกษาครั้งนี้พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีต่อการฝึกทักษะภาษาอังกฤษด้วยตนเองนอกชั้นเรียน และเห็นว่าเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของตนเอง แต่ยังมีนักศึกษบางคนที่ยังมีความกังวลและยังไม่เชื่อมั่นในตนเองในการใช้ภาษาอังกฤษ ผู้สอนควรมีบทบาทในการให้ความช่วยเหลือสนับสนุน โดยการให้กำลังใจหรือพยายามให้คำแนะนำในการฝึกภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะการฝึกทักษะการพูด



และการเขียน โดยอาจจะเริ่มจากการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ส่งเสริมให้มีการสื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษ รวมถึงการแนะนำช่องทางที่นักศึกษาสามารถจะฝึกทักษะการพูดและการเขียนได้ เพื่อช่วยสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาและส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียน

(2) จากการศึกษาพบว่านักศึกษามีการใช้ช่องทางผ่าน โซเชียลมีเดีย แอปพลิเคชันทางโทรศัพท์ ในการฝึกทักษะภาษาอังกฤษตามความสนใจของตนเอง ผู้สอนอาจเปิดเวทีให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ถึงช่องทางที่ใช้ในการฝึกทักษะภาษาอังกฤษ รวมทั้งผลที่ได้จากการฝึกทักษะ ทั้งนี้เพื่อเป็นการแนะนำช่องทางต่างๆให้นักศึกษา และสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียน

## 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) การศึกษาครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ใช้กลุ่มตัวอย่างจากมหาวิทยาลัยเพียงแห่งเดียว ในการศึกษาครั้งต่อไปควรมีการเก็บข้อมูลจากกลุ่มนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยหลายๆแห่ง เพื่อให้ได้ข้อมูลในภาพที่กว้างมากขึ้น

(2) ในการศึกษาครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาสาขาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเพียงสาขาเดียว ในการศึกษาครั้งต่อไป ผู้วิจัยอาจศึกษาการฝึกทักษะภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียนของนักศึกษาที่ไม่ได้เรียนวิชาเอกภาษาอังกฤษ และนำผลมาเปรียบเทียบกับการฝึกทักษะภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียนของนักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษเพื่อคู่วิธีการและความสนใจของนักศึกษาทั้งสองกลุ่ม

## 8. กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถามและเข้าร่วมการสัมภาษณ์ในครั้งนี้

## 9. เอกสารอ้างอิง

- นัยนา ถาวรายุศม์ ปิยพงษ์ พรหมนันทและภรณ์ภา วงศ์อุ่ม. (2565). รูปแบบการทำกิจกรรมนอกห้องเรียนตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ที่มีผลต่อการพัฒนาการทางทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย. *วารสารวิจัยทางการศึกษา*, 17(1), 267-281.
- อาทิตยา เวียงนิล. (2559). การศึกษารูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนอกห้องเรียน:กรณีศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง. *วารสารวิเทศศึกษา*, 6(1), 37-53.
- Benson, P. (2001). *Teaching and researching autonomy in language learning*. Longman.
- Benson, P. (2007). Autonomy in language teaching and learning. *Language Teaching*, 40(1), 21-40.
- Cresswell, J. (2003) *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications.
- Dickinson, L. (1987). *Self-instruction in language learning*. Cambridge University Press.
- GWI. (2021). *Consumer Trends Report 2021*. Retrieved September 26, 2023, from <https://www.gwi.com/>.
- Holec, H. (1981). *Autonomy and foreign language learning*. Pergamon Press.
- Hyland, F. (2004). Learning autonomously: Contextualizing out-of-class English language learning. *Language Awareness*, 13, 180-202.
- Krashen, S.D. (2019). *The compelling (not just interesting) input hypothesis*. The English Connection. Retrieved September 16, 2023, from [http://www.S.D.krashen.com/content/articles/the\\_compelling\\_input\\_hypothesis.pdf](http://www.S.D.krashen.com/content/articles/the_compelling_input_hypothesis.pdf)

- Pattapong, K. (2015). Complex Interactions of Factors Underlying Thai EFL learners' Willingness to Communicate in English. *PASAA*. 49(1), 105-136.
- Taladngoen, U. (2019). English language policy and English language teaching practice in Thailand: A perfect match or a mismatch?. *Manusat Paritat : Journal of Humanities*.40(1), 17-26.
- Tipmontree, S.& Tasanameelarp, A. (2019). Using role-playing activities to improve Thai EFL students' oral English communication skills. *International Journal of Business and Society (IJBS)*, 21(3), 1215-1225.
- Waluyo, B. (2019). Examining Thai First-Year University Students' English Proficiency on CEFR Levels. *The New English Teacher*, 13(2), 51-71.

# กลุ่มย่อยที่ 11:

ศึกษาศาสตร์ ศิลปศาสตร์  
มนุษยศาสตร์ (3)

**ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านและการ  
เขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**

**The Effect of Educational Game On Thai Word Spelling Reading And Writing  
Ability Of Grade 2 Students**

**เจนจิรา ชุนิน**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: janchunin315368@gmail.com**

**สุกัญญา บิลยะพันธ์**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: binyapan0998@gmail.com**

**เลิศพร อุดมพงษ์**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: Udompong@live.com**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษากับการสอนแบบปกติ และ 2) ศึกษาเจตคติต่อวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน โรงเรียนเทศบาลตำบลวัดประดู่1 เสี่ยงม พัฒนมาก (วุฒิจันทร์) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ การอ่าน และเขียนสะกดคำภาษาไทย 2) แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย 3) แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย 4) แบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย ซึ่งความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับดีมาก ค่า IOC ค่าความยาก อำนาจจำแนกของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยอยู่ในช่วง 1.00, 0.52-0.76 และ 0.29-0.67 ตามลำดับ มีค่าความเที่ยงทั้งฉบับ 0.87 ค่า IOC ค่าความยาก อำนาจจำแนกของแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยอยู่ในช่วง 1.00, 0.45-0.68 และ 0.27-0.64 ตามลำดับ มีค่าความเที่ยงทั้งฉบับ 0.85 และค่า IOC ของแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยอยู่ในช่วง 3.00 ตามลำดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบสมมุติฐานด้วยสอบค่าที่

ผลการวิจัยพบว่า 1. ความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. นักเรียนมีเจตคติต่อวิชาภาษาไทยอยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** การอ่านสะกดคำภาษาไทย การเขียนสะกดคำภาษาไทย เกมการศึกษา

## ABSTRACT

The objectives of this research were to 1) compare the abilities of Thai language spelling reading and writing of second grade students by educational games and taught by the teacher manual. 2) study the attitude in Thai of second grade students by educational games. The sample group is students of Wat Pradu Subdistrict Municipality School 1, Saengiam Pattanamak (Wutthichan), semester 1, academic year 2022, being primary school students. 2/1 Use simple random sampling. The research instrument consisted 1) Learning management plan, reading and writing Thai spelling 2) Thai spelling reading ability test 3) Thai spelling writing ability test 4) Thai language attitude test. The Mean of suitability of learning management plan is very well level IOC, Difficulty and Discrimination of Thai spelling reading ability test is 1.00, 0.52-0.76 and 0.29-0.67 respectively the reliability is 0.87 Difficulty and Discrimination of Thai spelling reading ability test is 1.00, 0.45-0.68 and 0.27-0.64 respectively the reliability is 0.85 and IOC of Thai language attitude test is 3.00 the equation for average and the relative gain score was used to analyze the data.

The research result showed that 1) The ability to read, write and spell Thai words of students who are taught by educational games, higher than students who received normal learning management Statistically significant at the .05 level. 2) The attitude in Thai of second grade students by educational games were at good level.

**Keywords:** Thai spelling, Thai spelling writing, educational game

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรมประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556: 1) การใช้ภาษาไทยจึงนับว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ยังมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งองค์ประกอบของภาษาคือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

จากรายงานผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (National Test :NT) ด้านภาษา (Literacy) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลตำบลวัดประดู่ 1 เสงี่ยม พัฒนมาก (วุฒิจันทร์) ปีการศึกษา 2563 (โรงเรียนเทศบาลตำบลวัดประดู่ 1 เสงี่ยม พัฒนมาก (วุฒิจันทร์), 2563: 1) พบว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 39.22 ซึ่งต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ ในปีดังกล่าวที่มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 40.47 จากข้อมูลดังกล่าว หากต้องการให้ผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติด้านภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพิ่มสูงขึ้น จำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะต้องแก้ปัญหาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รวมทั้งพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนของนักเรียนให้อ่านคล่อง เขียนคล่อง เพื่อเป็นพื้นฐานการเรียนในระดับสูงต่อไป

ผู้วิจัยเล็งเห็นวิธีการที่สามารถนำมาแก้ปัญหาการอ่านและเขียนสะกดคำทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมกับการเรียนเนื้อหา เป็นลักษณะการเรียนปนเล่น คือ เทคนิคเกม เนื่องจากนักเรียนประถมต้นไม่ชอบอยู่นิ่งเฉย มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา หากนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จะเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือกระทำด้วยการเล่น หรือการแข่งขัน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น เกมการศึกษาเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม (เขาวพา เดชะคุปต์, 2560: 36)

ผู้วิจัยจึงคิดว่าจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนจะต้องหาแนวทางการพัฒนาความสามารถการอ่าน และการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน ที่สำคัญผู้วิจัยมีแนวคิดในการสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหา ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนว่าแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร ตลอดจนศึกษาเจตคติของนักเรียนต่อวิชาภาษาไทย โดยมีความมุ่งหวังว่าเมื่อมีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาจะช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยในการเรียนระดับชั้นที่สูงขึ้น และเพื่อให้นักเรียนได้เกิดความสุขสนุกสนานต่อการเรียนการสอนภาษาไทย ตลอดจนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยมีประสิทธิภาพเพิ่มสูงขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กับการสอนแบบปกติ
2. เพื่อศึกษาเจตคติต่อวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เกมการศึกษา คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนได้เล่นเกมที่มีกฎ กติกา หรือข้อตกลงร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน และช่วยพัฒนาสติปัญญา ฝึกทักษะการสังเกต การคิดหาเหตุผล เข้าใจบทเรียนและจำบทเรียนได้ง่าย

ทิสนา แคมมณี (2558) อธิบายถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาว่า เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหา และข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกม ของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

การอ่านและการเขียนสะกดคำนั้นมีความสำคัญมากในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่เริ่มเรียน เพราะผู้เรียนต้องรู้จักสะกดคำให้ถูกต้องก่อน จึงสามารถเขียนเป็นประโยค และเรื่องราวได้ หากสะกดคำไม่ถูกต้อง ก็จะเป็นปัญหาต่อการเรียนรู้ในลำดับขั้นต่อไป ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาจึงมีผลต่อความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ทำให้สร้างเจตคติที่ดีให้กับนักเรียนต่อวิชาภาษาไทย ที่สำคัญทำให้นักเรียนสนุกสนานต่อการเรียนการสอนภาษาไทย เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยสูงขึ้น โดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการอ่านการเขียนสะกดคำ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

สุพิศ ทองมณี (2556: 118-119) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียน สะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม ผลการวิจัย พบว่าความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียน โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟ ร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เกษร สีหา (2558: 103) ได้ศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษา ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทย การเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบ กิจกรรมการเรียนการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

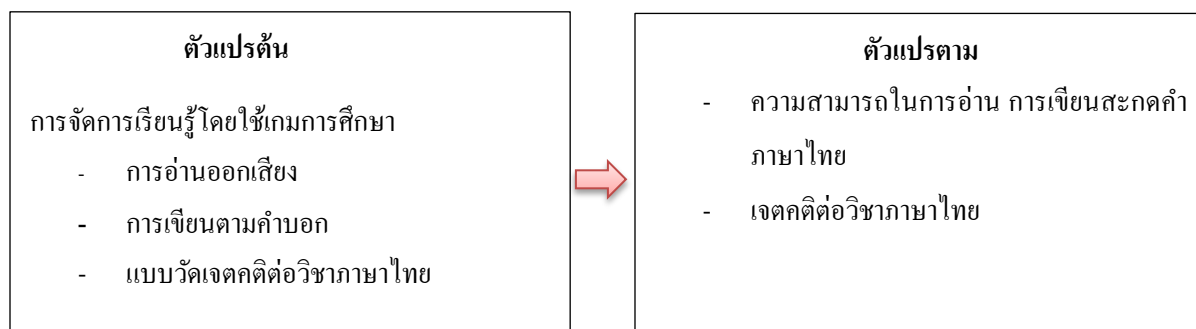
เพ็ญภา บางหลวง (2560: 31) ที่ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน คำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการอ่านและการเขียน คำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนที่เรียน โดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 93.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ร้อยละ 65

สรุปได้ว่า จากงานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาดังกล่าว พบว่า เกมการศึกษาสามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนได้ โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

#### สมมติฐานการวิจัย

1. การจัดกิจกรรมเปรียบเทียบการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของนักเรียนกลุ่มทดลอง สูงกว่า นักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนแบบปกติ
2. การศึกษาเจตคติต่อวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาหลังเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด

#### กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

### 1. ประชากรและตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาลตำบลวัดประดู่1 เสี่ยงม พัฒนมาก (วุฒิจันทร์)ทั้งหมด 2 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 44 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา จำนวน 22 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 เป็นกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติ จำนวน 22 คน โรงเรียนเทศบาลตำบลวัดประดู่1 เสี่ยงม พัฒนมาก (วุฒิจันทร์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้วิธีการโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling)

### 2. เครื่องมือวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่าน และเขียนสะกดคำภาษาไทย หน่วยที่ 10 คำควบกล้ำ และอักษรนำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมการศึกษา

2. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย เป็นแบบทดสอบอ่านออกเสียงเป็นคำ จำนวน 20 ข้อ

3. แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย เป็นแบบทดสอบเขียนตามคำบอก จำนวน 20 ข้อ

4. แบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สร้างตามแบบวัดของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับคือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง และนำข้อความที่วัดเจตคติ คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยรายข้อ โดยมีตัวเลือก 5 ระดับ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. ผู้วิจัยทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยจำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 20 ข้อ อ่านถูก ได้ 1 คะแนน อ่านผิด ได้ 0 คะแนน ใช้เวลาทดสอบ 60 นาที และแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบการเขียนตามคำบอกจำนวน 20 ข้อ เขียนถูก ได้ 1 คะแนน เขียนผิด ได้ 0 คะแนน ใช้เวลาทดสอบ 30 นาที จากนั้นทำแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 30 นาที

2. ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มควบคุมตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

3. หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยครบแล้ว ผู้วิจัยทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยและแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียนวัดเจตคติของนักเรียนหลังเรียนด้วยแบบวัดเจตคติซึ่งเป็นฉบับเดียวกับที่ใช้วัดเจตคติก่อนเรียน นำคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนจากแบบวัดเจตคติของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มควบคุมไปวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลก่อนเรียนและหลังเรียนว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่



#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ดังนี้

1. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ หาความเที่ยงตรงของแบบทดสอบการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง โดยคำนวณจากสูตร

$$\text{ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)} = \text{IOC} = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง  
 $\sum R$  แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ  
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2. สถิติพื้นฐาน

2.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนใช้  $\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$

เมื่อ  $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ย  
 $\sum x$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด  
 N แทน จำนวนรายการแบบสังเกต

3. ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สูตร

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน  
 $\sum x$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด  
 $(\sum x)^2$  แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง  
 N แทน จำนวนรายการแบบสังเกต

4. นำเสนอข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานประกอบคำบรรยาย

#### 5. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้ผลวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตาราง 5.1 ผลเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	n	$\bar{X}$	S.D.	t-test	p-value
กลุ่มทดลอง	22	17.00	1.35	10.61**	.000
กลุ่มควบคุม	22	8.64	3.44		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 5.1 ผลเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม พบว่า ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

ตาราง 5.2 ผลเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยระหว่างกลุ่มทดลอง -ควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	n	$\bar{X}$	S.D.	t-test	p-value
กลุ่มทดลอง	22	17.59	1.50	12.60*	.000
กลุ่มควบคุม	22	8.45	3.05		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 5.2 ผลเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม พบว่า ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 5.3 ผลการวิเคราะห์เจตคติต่อวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

ข้อที่	ข้อความ	ค่าสถิติ		ระดับคุณภาพ
		$\bar{X}$	S.D.	
1	วิชาภาษาไทยช่วยให้อ่านออก เขียนได้	4.24	0.64	มาก
2	วิชาภาษาไทยช่วยให้เรียนวิชาอื่นเข้าใจมากยิ่งขึ้น	4.03	0.73	มาก
3	รู้สึกหงุดหงิดเมื่อได้เรียน	3.55	0.87	มาก
4	เรียนแล้วมีความสุข	4.21	0.73	มาก
5	เรียนแล้วทำให้เป็นคนเชื่องช้า	4.31	0.54	มาก
6	ช่วยให้เขียนภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง	4.21	0.56	มาก
7	วิชาภาษาไทยช่วยฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม	4.24	0.64	มาก
8	วิชาภาษาไทยเรียนรู้เฉพาะการอ่านและการพูดเท่านั้น	4.17	0.60	มาก
9	วิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่น่าเรียน	4.28	0.80	มาก
10	วิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่เรียนยาก	4.10	0.90	มาก
11	การเรียนวิชาภาษาไทยช่วยให้รู้สึกมั่นใจ	3.90	0.82	มาก
12	การเรียนวิชาภาษาไทยขาดความทันสมัย	3.97	0.78	มาก
13	วิชาภาษาไทยเรียนแล้วว่างนอน	4.07	0.70	มาก
14	รู้สึกภูมิใจที่ได้เรียนวิชาภาษาไทย	4.34	0.67	มาก
15	วิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่ไร้สาระ	4.03	0.78	มาก
16	เรียนแล้วรู้สึกล้ามีนงง	4.31	0.54	มาก
17	ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าทำกรบ้านวิชาภาษาไทย	3.79	0.90	มาก
18	นักเรียนรู้สึกเบื่อในการอ่านวิชาภาษาไทย	4.38	0.73	มาก
19	วิชาภาษาไทยช่วยฝึกให้มีนิสัยรักการอ่าน	4.21	0.77	มาก
20	วิชาภาษาไทยทำให้กล้าแสดงออกมากขึ้น	4.41	0.77	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม		4.14	0.71	มาก

จากตาราง 5.3 พบว่า เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )รวม 4.14 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.71 เมื่อเทียบกับคะแนนเกณฑ์พิจารณาเจตคติ พบว่า นักเรียนมีเจตคติต่อวิชาภาษาไทยอยู่ในระดับดี

## 6. อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยขออภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. การปฏิบัติกิจกรรมเกมการศึกษาโดยการทำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำและอักษรนำ พบว่า สามารถช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการอ่าน และการสะกดคำสูงขึ้น จากนั้นทำแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ พบว่าความสามารถในการอ่านออกเสียงด้วยการสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับผลวิจัยของ เพ็ญญา บางหลวง (2560: 31) ที่ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน คำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการอ่านและการเขียน คำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 93.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ร้อยละ 65

2. การปฏิบัติกิจกรรมเกมการศึกษาโดยการทำแบบทดสอบความสามารถในการเขียนตามคำบอกในหน่วย คำควบกล้ำ และอักษรนำ พบว่า สามารถช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการเขียน และการสะกดคำสูงขึ้น จากนั้นทำแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ พบว่าความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับผลวิจัยของ เกษร สีหา (2558: 103) ได้ศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษา ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทย การเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบ กิจกรรมการเรียนการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้อง กับผลวิจัยของ เพ็ญญา บางหลวง (2560: 31) ที่ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน คำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการอ่านและการเขียน คำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนที่เรียน โดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 93.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ร้อยละ 65

3. การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยวิธีการทดสอบความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย ในหน่วย คำควบกล้ำและอักษรนำ พบว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งส่งผลให้เจตคติของนักเรียนต่อวิชาภาษาไทยทั้งการอ่านและการเขียนเมื่อเปรียบเทียบผลก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับผลวิจัยของ สายสุดา หลังแดง (2560: 62) ได้ศึกษาผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปาดานี เขต 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 7. ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. การใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ร่วมกับวิธีการสอนแบบปกติเป็นกิจกรรมการสอนที่ใช้เวลาน้อย จึงควรนำกิจกรรมเกมการศึกษาอื่นไปใช้กับนักเรียนกลุ่มอื่น เพื่อพัฒนาเด็กเรียนในด้านอื่นๆ เช่น การส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ส่งเสริมด้านการใช้ภาษา ส่งเสริมพัฒนาทางด้านอารมณ์-จิตใจ ส่งเสริมพัฒนาทางด้านสติปัญญา เป็นต้น
2. ควรศึกษาทักษะการอ่าน และการเขียนโดยใช้กิจกรรมอื่นๆบูรณาการกับรายวิชาต่างๆ เช่น บัตรคำศัพท์กับภาพ การจัดกิจกรรมแต่งเรื่องจากภาพ การเล่าเรื่องจากภาพ เป็นต้น

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านสะกดคำโดยใช้เกมการสะกดคำกับการสอน โดยวิธีสอนอื่น ๆ
2. ควรมีการสร้างเกมเพื่อประกอบการสอนในวิชาอื่น ๆ เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไร้ความสนใจและทำให้บทเรียนนั้น ๆ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น
3. ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการสอนซ่อมเสริมการสอนเขียนสะกดคำโดยใช้เกมกับวิธีการสอนอื่น ๆ

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ดร.เลิศพร อุดมพงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย ดร.ดวงดา อินทรนาค, นางจิราพร คงเพชร, นายชัยพฤกษ์ พรหมเรือง ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย ขอบพระคุณ ผู้อำนวยการ คณะครูและขอใจนักเรียน โรงเรียนเทศบาลตำบลวัดประดู่ 1 เสงี่ยม พัฒนมาก (วุฒิจันทร์) ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลและเอื้ออำนวยความสะดวกในการดำเนินการจัดทำวิจัยจนสำเร็จ ลุล่วงไปด้วยดี

## 9. เอกสารอ้างอิง

- เกสร สีหา (2558). *การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมศึกษาประกอบการกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการศึกษาและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ขนิษฐา สุขะเพียง (2560). *ผลของการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็ก* วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- ทศนา แคมมณี (2544). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพ็ญญา บางหลวง (2560). *การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน และเทคโนโลยีการเรียนรู้ (ประถมศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เขาวพา เฉชะคุปต์ (2560). *การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพมหานคร: แม็ค.
- สายสุดา หลังแดง (2560). *ผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียน วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การ ศึกษา ประถมศึกษาปัตตานี เขต3*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช.

## การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์เรื่องการหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### Creating The Learning Activity Using Scientific Activity for The Determination

### of Sugar Content in Beverage Sbased on Colorimetric Method

### Using A Mobile Phones for Grade 6 Students

ศิริวรรณ แซ่เต๋<sup>1</sup>, ภาณุพัฒน์ ชัยวร<sup>2</sup>, สราวุฒิ สมนาม<sup>3</sup>

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

E-mail: 63866904@g.cmru.ac.th

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์คือ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่องการหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และแบบทดสอบการหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมระหว่างเรียน  $E_1/E_2$  เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่า t-test ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการวิเคราะห์ผลทักษะการทดลอง

จากผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าประสิทธิภาพของคะแนนระหว่างเรียน ( $E_1$ ) และค่าประสิทธิภาพของคะแนนสอบหลังเรียน ( $E_2$ ) เท่ากับ 70.74/71.11 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 70/70 ที่กำหนดไว้ นอกจากนั้นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือ จำนวน 18 คน พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมุติฐาน

**คำสำคัญ:** ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ปริมาณน้ำตาล, การวัดสี, โทรศัพท์มือถือ

## ABSTRACT

The purposes of this research is as follows: 1) To develop a set of science learning activities on the topic of determining the amount of sugar in beverages based on a colorimetric method using a mobile phone to promote learning achievement for Grade 6 students whose performance meets the criterion 70/70. 2) To compare the learning achievement before and after learning using the activity set on determining the amount of sugar in beverages based on the colorimetric method using mobile phones for Grade 6 students. The research instruments used in this study included science activity set concerning the determination of sugar content in beverages based on a colorimetric method using a mobile phone for Grade 6 students. Then an evaluation test on the efficiency of learning activities ( $E_1/E_2$ ) for comparing pre-test and post-test the learning outcomes using the science activity set on determining the quantity of sugar in beverages based on a colorimetric method with a mobile phone. The data analysis involved the use of t-test, mean, standard deviation, and also applying the mean, and standard deviation for experimental skills assessment.

The research results found that the science activity kit on determining the sugar content in beverages through color measurement using mobile phones to enhance learning outcomes for 6 th-grade students, yielded an effectiveness score between during learning ( $E_1$ ) and after learning ( $E_2$ ) of 70.74/71.11, surpassing the established criterion of 70/70. Additionally, the comparison of learning outcomes before and after using the science activity kit among the 18 6 th-grade students revealed that post-learning scores were significantly higher than pre-learning scores, with statistical significance at the .05 level, as hypothesized.

**Keywords:** Science activity sets, Student's achievement, Sugar content, Color measurement, Mobile phone

## 1. บทนำ

จากมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คุรุมีหน้าที่จัดการเรียนการสอนโดยให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นให้ผู้เรียนทุกคนได้มีโอกาสเรียนรู้และพัฒนาความสามารถของตนอย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งกลับกันโดยส่วนใหญ่แล้วการจัดการเรียนการสอนของครูส่วนใหญ่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบการบรรยายประกอบแบบเรียนไม่เน้นการฝึกทักษะกระบวนการนักเรียนก็เรียนรู้ด้วยการจดบันทึกและท่องจำ ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ และวิธีการแสวงหาความรู้หรือวิธีการเรียนรู้ของนักเรียนไม่ใช่แนวทางในการค้นพบองค์ความรู้ตามแนวคิดตลอดจนไม่มีกิจกรรมที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างความรู้กับการปฏิบัติ นอกจากนี้นักเรียน ยังไม่สามารถสรุปประเด็นสำคัญจากการเรียนทั้งภาคความรู้และภาคปฏิบัติ ครูจึงต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการสร้างความรู้ความสามารถด้วยตนเอง

กระบวนการจัดการการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะต้องส่งเสริมและพัฒนาทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงผ่านการลงมือปฏิบัติทดลองจริง เพื่อให้เกิดทักษะและพัฒนาองค์ความรู้รวมทั้งสามารถบูรณาการความรู้ได้ ครูจึงมีบทบาทหน้าที่ในการหาวิธีการหรือมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยสอดคล้องวิธีต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น เกิดความสนใจเกิดการใฝ่เรียนรู้ในการเรียน เกิดทักษะกระบวนการ

ต่าง ๆ กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีองค์ความรู้มีทักษะเฉพาะทาง มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน มีความสามารถในการแข่งขัน และสามารถนำความรู้และทักษะเหล่านั้น ไปใช้ในการดำเนินชีวิตในยุคสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลง ในศตวรรษที่ 21 นี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สุรศักดิ์ บุญธิมา และศักดิ์นาถรณ์ นันท์, 2562) นอกจากนี้ในปัจจุบัน น้ำตาลได้เป็นส่วนผสมในอาหารเกือบทุกชนิด โดยเฉพาะในขนม อาหารว่าง เครื่องดื่ม เครื่องปรุงรส รวมถึงอาหารปรุงสำเร็จรูป ซึ่งเพิ่มโอกาสให้เด็กบริโภคน้ำตาลเกินข้อแนะนำ โดยกรมอนามัยซึ่งให้บริโภคน้ำตาลไม่เกิน 6 ช้อนชาต่อคนต่อวัน (คณะกรรมการและคณะทำงานปรับปรุงข้อกำหนดสารอาหารที่ควรได้รับประจำวันสำหรับคนไทย, 2563) ซึ่งจากข้อมูลสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติซึ่งสำรวจพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารของประชากร ในปี พ.ศ.2556 และ 2560 พบว่ากลุ่มอายุ 6 - 14 ปีและ 15 - 24 ปี มีการบริโภคเครื่องดื่มที่มีรสหวานเพิ่มมากขึ้น โดยมีแนวโน้มของการบริโภคน้ำหวานน้ำผลไม้ซึ่งมีส่วนประกอบหลักเป็นน้ำตาลเพิ่มมากขึ้นด้วยเช่นกัน (วิลาสินี หงสนันท์ และคณะ, 2562)

ด้วยปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจประยุกต์โทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือวิเคราะห์ปริมาณน้ำตาลประเภทน้ำตาลรีดิวซ์ในเครื่องดื่ม โดยอาศัยการวัดความเข้มสีจากการเกิดปฏิกิริยาเคมีของน้ำตาลกับกรด 3,5-dinitrosalicylic acid. (DNA) ทดแทนการใช้เครื่องวัดสีหรือเครื่องสเปกโตรโฟโตมิเตอร์ตามวิธีมาตรฐาน ซึ่งมีราคาแพง จำเป็นต้องเรียนรู้วิธีและขั้นตอนการใช้เครื่องที่ค่อนข้างซับซ้อน ดังนั้น ด้วยหลักการดังกล่าว จะสามารถนำไปพัฒนาต่อเป็นการปฏิบัติการตรวจวิเคราะห์แบบง่ายสำหรับการเรียนการสอนสำหรับครูผู้สอนวิทยาศาสตร์ในโรงเรียนทั่วไปหรือโรงเรียนขนาดเล็ก ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในหลักการตรวจวิเคราะห์ทางเคมี สมบัติของแสงและสี สามารถประยุกต์อุปกรณ์เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันสำหรับการทดลองทางวิทยาศาสตร์ได้ นอกจากนี้การวิเคราะห์ปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีที่ง่ายจะช่วยให้สถานศึกษาสามารถประเมินผลกระทบเบื้องต้นของเครื่องดื่มที่มีน้ำตาลที่ดีต่อสุขภาพของนักเรียนได้ และยังทำให้นักเรียนสามารถเข้าถึงได้

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้วิจัยโดยการพัฒนาชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสี โดยใช้โทรศัพท์มือถือ มาควบคู่กับการผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนหลังเรียนที่เรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาของหนังสือเรียน ใบความรู้ ใบกิจกรรม ภาพประกอบ วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ซึ่งชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นสื่อการเรียนการสอนอีกประเภทหนึ่งที่สามารถทำให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองตามความสามารถและความสนใจ ชุดกิจกรรมจะช่วยให้เวลาน้อยลงในการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ สามารถประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่าที่จะให้ครูบอก ซึ่งผู้เรียนจะศึกษาจากคำชี้แจงที่ปรากฏอยู่ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนที่อยากรู้ อยากเห็น อยากคิดค้นในสิ่งต่าง ๆ ตรงกับแนวคิดการจัดการเรียนการสอนของบลูม และในการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติตามที่ตนเองต้องการ ย่อมกระทำกิจกรรมนั้นด้วยความกระตือรือร้นทำให้เกิดความมั่นใจ เกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว และประสบผลสำเร็จสูง ทำให้เกิดความพึงพอใจตนเองได้ในที่สุด (ปณิธาน พิมพ์หนู และคณะ, 2563)

## 2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

(2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

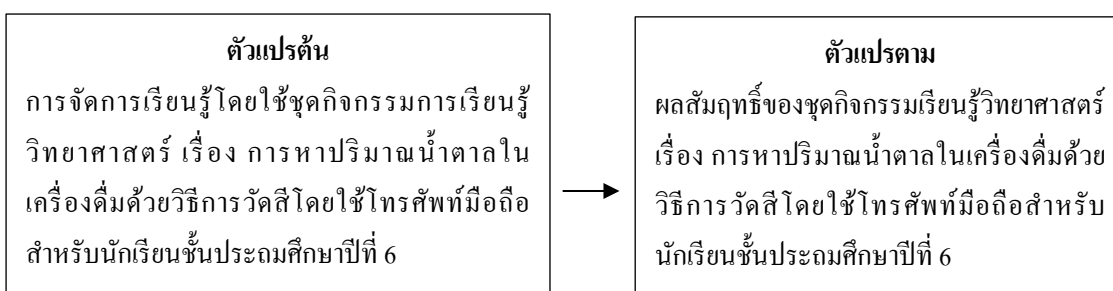
### 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การสร้างชุดกิจกรรม คือ เป็นนวัตกรรมสื่อการสอนในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำภายใต้สถานการณ์จริง ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ไม่เบื่อบ่อยในการเรียน มีส่วนร่วมในการเรียน และสร้างความมั่นใจให้แก่ครูเพราะชุดกิจกรรมมีการจัดระบบการใช้สื่อ ผลิตสื่อและ กิจกรรมการเรียนรู้รวมทั้งมีข้อเสนอแนะ นำ การใช้สำหรับครู ทำให้ครูมีความพร้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนการสอนอย่างแท้จริง

ประสิทธิภาพ หมายถึง คุณภาพสื่อ การเรียนการสอนหรือนวัตกรรม ซึ่งนำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ ) และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ ) ถ้าตัวเลขเข้าใกล้ร้อยมาก เท่าไรยิ่งถือว่ามีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังนั้น ความหมายของประสิทธิภาพของเอกสารประกอบ การเรียน คือ คุณภาพเอกสารประกอบการเรียน ซึ่งนำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ให้กับผู้เรียน

#### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



#### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

(1) ชุดกิจกรรม เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

(2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือ มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

#### 4.1 ประชากรและตัวอย่าง

กลุ่มประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 เครื่องข่ายแม่แตง 4 จำนวน 6 โรงเรียน มีจำนวนนักเรียน 76 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดบ้านเหล่า สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 เครื่องข่ายแม่แตง 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)



#### 4.2 เครื่องมือวิจัย

(1) ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

(2) แบบทดสอบการหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมระหว่างเรียน ซึ่งประกอบด้วยใบกิจกรรมจำนวน 3 ชุด เพื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าและเปรียบเทียบประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

(3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ก่อนเรียนและหลังเรียน ได้แก่ ข้อสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งข้อสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เป็นแบบทดสอบคู่ขนาน

#### 4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

(1) ชี้แจงให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทราบถึงวัตถุประสงค์และประโยชน์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้

(2) นำแบบทดสอบก่อนเรียนที่สร้างขึ้นมาทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง 20 ข้อ

(3) ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามชุดกิจกรรมนักเรียนเรียนตามชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ตามลำดับขั้น จำนวน 3 กิจกรรม รวมทั้งหมด 6 ชั่วโมง เก็บคะแนนระหว่างเรียนในแต่ละกิจกรรมจากแบบทดสอบการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรม ร่วมกันอภิปรายและสรุปเนื้อหา สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมโดยครูผู้สอนคอยให้คำแนะนำ

(4) หลังจากเรียนครบ 3 กิจกรรม ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน 20 ข้อ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ค่าเฉลี่ยร้อยละ และค่า t-test เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

#### 4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

(1) แบบทดสอบการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ ( $E_1/E_2$ ) เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยนำคะแนนจากการทำแบบทดสอบย่อยของแต่ละกิจกรรมและคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มาวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ ) และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ ) เปรียบเทียบ  $E_1/E_2$  กับเกณฑ์ 70/70

(2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือ หาค่าเฉลี่ยของร้อยละของผลต่าง ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบสมมติฐานโดยใช้ Dependent Samples t-test

### 5. ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การหาประสิทธิภาพ	n	ประสิทธิภาพของกระบวนการ (60 คะแนน)		ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (20คะแนน)	
		คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ ( $E_1$ )	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ ( $E_2$ )
กลุ่มทดลอง	18	42.00	70.00	14.06	70.28
กลุ่มตัวอย่าง	18	42.44	70.74	14.22	71.11

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่นำไปทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 18 คน ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 70/70.28 ผู้วิจัยจึงนำชุด มาปรับปรุงก่อนนำไปทดสอบหาประสิทธิภาพกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 18 คน ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 70.74/71.11 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 70/70

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ที่ได้เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คะแนนสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	t	df
ก่อนเรียน	18	11.44	2.175	4.273*	17
หลังเรียน	18	14.06	1.626		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยรวม โดยรวม ( $\bar{X} = 14.06$ , S.D. = 1.626) สูงกว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 11.44$ , S.D. = 2.175) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 6. อภิปรายผล

ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าประสิทธิภาพของคะแนนระหว่างเรียน ( $E_1$ ) และค่าประสิทธิภาพของคะแนนสอบหลังเรียน ( $E_2$ ) เท่ากับ 70.74/71.11 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 70/70 ที่กำหนดไว้ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากรูปแบบของชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง โดยมีใบความรู้ให้นักเรียนได้ศึกษาประกอบการทำกิจกรรม มีการปรึกษาหารือและช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม นักเรียนจึงเกิดความเข้าใจและสามารถปฏิบัติกิจกรรมฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ต่าง ๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ การตอบคำถามท้ายกิจกรรมและการทำแบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังจากปฏิบัติกิจกรรมเสร็จในทันที ทำให้นักเรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้แล้วนำไปประยุกต์ใช้ในการตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง ส่งผลให้ค่าประสิทธิภาพของคะแนนระหว่างเรียน ( $E_1$ ) ที่มาจากคะแนนจากการทำใบกิจกรรมและคำถามท้ายกิจกรรม และค่าประสิทธิภาพของคะแนนสอบหลังเรียน ( $E_2$ ) ที่มาจากแบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานสูงกว่าเกณฑ์ 70/70 ที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (รัชฎาพร งามภูธรประสาท, 2564) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ เรื่อง สารในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่พัฒนาขึ้น พบว่ามีประสิทธิภาพ 82.50/81.48 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือเกณฑ์ 80/80 ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วยกิจกรรมฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานหลายกิจกรรม ซึ่งแต่ละกิจกรรมจะเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานจากการลงมือปฏิบัติ โดยใช้วัสดุ อุปกรณ์และวิธีการทำกิจกรรมที่หลากหลาย รวมทั้งมีกิจกรรมสรุปความรู้ที่จะเป็น

สถานการณ์ให้นักเรียนได้ใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานในการแก้ไขปัญหา โดยทักษะการทดลองจะมีกิจกรรม ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ นักเรียนจึงได้เรียนรู้และฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานแต่ละทักษะหลายครั้ง ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและสามารถนำทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ในการทำใบกิจกรรม ตอบคำถามท้ายกิจกรรม และทำแบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (อโณทัย ใจเบอะ และคณะ, 2564) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา เพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษามีประสิทธิภาพ 75.35/76.77 เป็นไปตามเกณฑ์ 70/70 ที่กำหนดไว้

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 18 คน พบว่าจะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมุติฐาน ซึ่งชุดกิจกรรมเป็นเทคโนโลยีทางการศึกษารูปแบบหนึ่งที่ดีไว้อย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสศึกษาด้วยตัวเองตามความสามารถ ประกอบไปด้วยคำแนะนำในการใช้บทเรียน วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาการเรียน กิจกรรมการเรียนรู้และการทดสอบหลังเรียน และผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ (ปณิธาน พิมพ์หนู และคณะ, 2563) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง อาหารสารอาหาร เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์บูรณาการหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ (รุ่งนภา แก้ววัน, 2559) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง สารและสมบัติของสาร โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7E) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

## 7. ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ควรยืดหยุ่นเวลาให้เหมาะสม เพียงพอต่อการจัดการกิจกรรมของแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ได้ผลตามวัตถุประสงค์

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การหาปริมาณน้ำตาลในเครื่องดื่มด้วยวิธีการวัดสีโดยใช้โทรศัพท์มือถือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ และสามารถพัฒนานักเรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นดังนั้นจึงสามารถนำมาเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน ซึ่งช่วยลดบทบาทการสอนที่ยึดครูเป็นศูนย์กลาง ส่งเสริมให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เป็นการฝึกความรับผิดชอบของนักเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็นและยังทำให้นักเรียนรู้จักการใช้สื่อประกอบการเรียนการสอน

(2) ควรทำการวิจัยเพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ในการวัดและควบคุมคุณภาพสีในผลิตภัณฑ์อาหาร

## 8. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ขอขอบพระคุณ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ โรงเรียนวัดบ้านเหล่า สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 ที่ทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี

## 9. เอกสารอ้างอิง

คณะกรรมการและคณะทำงานปรับปรุงข้อกำหนดสารอาหารที่ควรได้รับประจำวันสำหรับคนไทย. (2563).

*ปริมาณสารอาหารอ้างอิงที่ควรได้รับประจำวันสำหรับคนไทย พ.ศ.2563*. สำนักโภชนาการ กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข.

ปณิธาน พิมพ์หนู และ กานต์วี บุษยานนท์. (2563). การพัฒนาชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่อง อาหารสารอาหาร เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *การประชุมวิชาการระดับชาติ การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ครั้งที่ 4 ประจำปี 2563*, วันที่ 5 มิถุนายน 2563 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. 521-530.

รัชฎาพร งอยภูธรประสาท. (2564). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ เรื่อง สารในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 9(36), 72-78.

รุ่งนภา แก้ววัน. (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง สารและสมบัติของสาร โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7E) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ*. 3(2), วันที่ 17 มิถุนายน 2559 ณ วิทยาลัยนครราชสีมา, 877-884.

วิลาสินี หงสนันท์. (2562). *การพัฒนาแบบสอบถามการบริโภคเครื่องดื่มรสหวานที่มีน้ำตาลของวัยรุ่นไทย*. วิทยานิพนธ์สาธารณสุขศาสตรดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร.

สุรศักดิ์ บุญธิมา และศักดิ์นาถรณ์ นันท์. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ไฟฟ้าเคมี โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัยเลย. *วารสารวิจัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น (ฉบับบัณฑิตศึกษา) สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 7(3), 170-183.

อโณทัย ใจเบอะ และภมรพัรรณย์ ยุระชาติ. (2564). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา เพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 4(11), 114-125.

การพัฒนาทักษะการลำดับความคิดในรายวิชาภาษาไทย  
บูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding  
สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน

The Development of Basic Ordering Ideas Skills in Thai Subject  
Infusion Integration with Unplugged Coding for Students in Prathomsuksa 3  
at Bannonghin School

กฤติมา สุวรรณโร

E-mail: krittimaymay@gmail.com

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ เพื่อศึกษาทักษะการลำดับการคิด และความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding จำนวน 8 ชั่วโมง แบบทดสอบการลำดับความคิด และแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน

ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน มีผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 2.75 ( $\bar{X} = 2.75$ ,  $SD. = 0.5$ ) หลังจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding ผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน 9.25 ( $\bar{X} = 9.25$ ,  $SD. = 0.65$ ) และ 2) ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน หลังการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding มีความพึงพอใจภาพรวมในระดับมาก ( $\bar{X} = 2.70$ ,  $SD. = 0.47$ )

**คำสำคัญ:** ภาษาไทย; บูรณาการ; อันปลัก โค้ดดิ้ง

**ABSTRACT**

The objectives of this research were as follows to study basic ordering ideas skills and study the satisfaction after Thai Subject Infusion Integration with Unplugged Coding for Students in Prathomsuksa 3 at Bannonghin School. The tools used in the research are: learning management plan in Thai subject infusion integration with Unplugged Coding 8 hours, Basic ordering ideas skills test and a satisfaction assessment for Thai subject infusion integration with Unplugged Coding for students in Prathomsuksa 3 at Bannonghin School.

The results showed that 1) students in Prathomsuksa 3 at Bannonghin School were scores after studying are higher than before studying. The average score before studying is had 2.75 ( $\bar{X} = 2.75$ ,  $SD. = 0.5$ ).

The average score before studying is had 9.25 ( $\bar{X} = 9.25$ , SD. = 0.65) 2) the learners were satisfied for Thai subject infusion integration with Unplugged Coding for students in Prathomsuksa 3 at Bannonghin School , at a good level ( $\bar{X} = 2.70$ , SD. = 0.47)

**Keywords:** Thai Subject; Infusion Integration; Unplugged Coding

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

จากสถานการณ์โรคระบาดโควิด – 19 ส่งผลให้สถานศึกษาต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้จากออนไลน์เป็นออนไลน์ และเมื่อการระบาดลดลง สถาบันการศึกษาได้กลับมาเปิดเรียนอีกครั้ง โดยให้ผู้เรียนเข้ามาเรียนรู้ในห้องเรียน จากเหตุการณ์นี้เอง ได้ส่งผลต่อภาวะการเรียนรู้ถดถอย (Learning loss) ทำให้ผู้เรียนสูญเสียโอกาสในการเรียนรู้ที่มีผลทำให้ทักษะต่าง ๆ ที่ควรจะได้รับพัฒนาตามช่วงวัยสูญเสียไป ทั้งยังมีผลต่อพัฒนาการด้านภาษาและการสื่อสาร โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา (ยศวีร์ สายฟ้า, 2565) จึงเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษามีหน้าที่ฟื้นฟูทักษะของผู้เรียนที่ได้รับผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย (Learning loss) หนึ่ง ทักษะการลำดับความคิดเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานที่จะส่งเสริมภาษาและการสื่อสาร การลำดับความคิดทั้งจากเหตุการณ์ เรื่องราว หรือแม้แต่การลำดับความสำคัญในชีวิตประจำวัน เป็นทักษะที่สำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อตัวผู้เรียน เนื่องจากทักษะดังกล่าวเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ทุกศาสตร์ ในสาระที่ 1 การอ่านตัวชีวิต ป.3/4 ลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน โดยระบุเหตุผลประกอบ สำหรับทักษะ การลำดับความคิดสำคัญนั้นมีความเชื่อมโยงกับกระบวนการเชิงความคิด (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งหากผู้เรียนมีทักษะการลำดับความคิดที่ดี “คิดอย่างเป็นระบบ” จะยังผลไปสู่การพัฒนาในทักษะด้านอื่น ๆ ต่อไป ทั้งทักษะการเชื่อมโยง ทักษะการคิดขั้นสูง และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ด้วยบริบทของโรงเรียนบ้านหนองหินเป็นโรงเรียนขนาดเล็กในสังกัดเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1 ประกอบด้วยผู้เรียนตั้งแต่ชั้นก่อนประถมจนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 24 คน (ข้อมูลผู้เรียน โรงเรียนบ้านหนองหิน, 2566) ทำให้ผู้สอนสามารถสังเกตและพูดคุยกับผู้เรียนได้อย่างทั่วถึงจากการสังเกตผู้เรียนพบว่า ส่วนใหญ่มีทักษะการลำดับความคิด ประกอบด้วย การลำดับเหตุการณ์ การลำดับเรื่องราวพร้อมให้เหตุผลประกอบ ยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด ซึ่งผู้เรียนในสังกัด โรงเรียนบ้านหนองหินประสบกับปัญหาดังกล่าว

จากการศึกษาและค้นคว้าผู้วิจัยพบว่า การพัฒนาทักษะของผู้เรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบ Unplugged Coding เป็นการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนทักษะพื้นฐานที่จำเป็น ปราศจากข้อจำกัดของเครื่องมืออุปกรณ์ทางเทคนิคเรียน Coding ได้ โดยไม่ต้องใช้คอมพิวเตอร์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2564) ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบ Unplugged Coding สามารถกระตุ้นกระบวนการคิดของผู้เรียน เช่น การคิดเชิงตรรกะ การคิดอย่างเป็นระบบ เป็นต้น ซึ่งกระบวนการคิดเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนควรได้รับการปลูกฝังตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษา อันเป็นการปฏิรูปการศึกษาสู่ตัวผู้เรียนอย่างแท้จริง เช่นเดียวกับ การศึกษาของนักการศึกษาและนักวิจัยได้ทำการทดลองจัดกิจกรรมแบบ Unplugged Coding พบว่า กิจกรรมแบบ Unplugged Coding เป็นกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสามารถเพิ่มทักษะการคิด ทั้งยังมีกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กผู้เรียนระดับสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านการเล่น การโต้ตอบกับสถานการณ์และเหมาะสมสำหรับโรงเรียนที่ไม่มีทรัพยากรเทคโนโลยีที่เหมาะสม (สุวิมล นิลพันธ์ และ ชิตยา บงกชเพชร, 2562)

ด้วยเห็นว่า การศึกษาที่ดีจะสามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้เรียนตามเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (The Sustainable Development Goals) ในเป้าหมายข้อที่ 4 สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (มหาวิทยาลัยมหิดล, ม.ป.ป.) จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นถึงสภาพปัญหาทางการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนของผู้วิจัย เกี่ยวกับทักษะการลำดับความคิด ซึ่งสามารถพัฒนาทักษะดังกล่าวในผู้เรียนได้ผ่านการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ Unplugged Coding และเหมาะกับบริบทของโรงเรียนบ้านหนองหิน โรงเรียนขนาดเล็กที่มีสื่อคอมพิวเตอร์ค่อนข้างจำกัด ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการลำดับความคิดในรายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน เพื่อศึกษาทักษะการลำดับการคิด และศึกษาความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อศึกษาทักษะการลำดับการคิด หลังการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding
- (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจ หลังการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

(1) Unplugged Coding เป็นการเรียนรู้ Coding ผ่านสื่อการเรียนรู้ที่ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ สามารถพัฒนาทักษะการลำดับความคิด ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะความคิดด้านต่าง ๆ อาทิ การคิดเชิงตรรกะ การคิดเชิงวิพากษ์ จากกิจกรรมและสื่อการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding (กระทรวงศึกษาธิการ, 2564) ทั้งยังเป็นกระบวนการที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดอย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอน เพื่อปูพื้นฐานให้กับผู้เรียน ซึ่งกระบวนการดังกล่าว ยังสามารถบูรณาการกับเนื้อหาวิชาอื่น ๆ ได้ (วทันพร บุญชู และ อธิกมาส มากจ้อย, 2565) ทั้งนี้ ในกิจกรรมหรือสื่อที่ผู้สอนออกแบบผ่านการเรียนป็นเล่น สามารถดึงศักยภาพด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนได้อีกด้วย เช่น ในกิจกรรมผู้สอนมอบหมายโจทย์ที่ผู้เรียนจะต้องแก้ปัญหา ผู้เรียนสามารถอภิปรายโดยใช้เหตุผล เพื่อแก้ไขปัญหาพร้อมกันได้



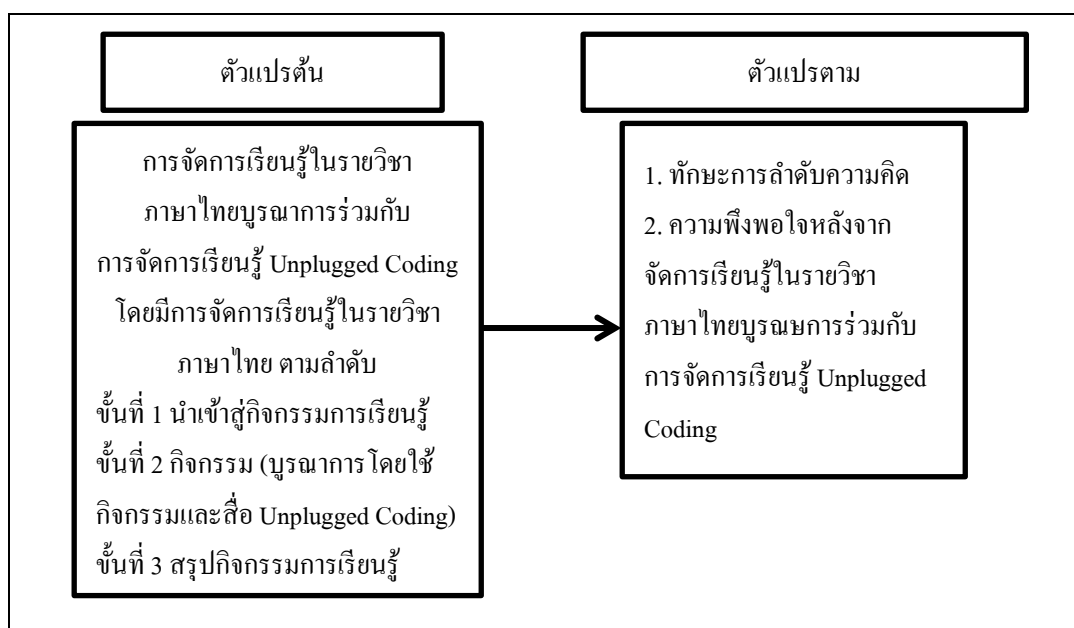
ภาพที่ 1 ตัวอย่างการจัดการกิจกรรมและสื่อการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding

(2) ทักษะการลำดับการคิด เป็นกระบวนการการจัดลำดับของกิจกรรม สร้างการจัดโครงสร้างทางความคิดและข้อมูล (Kane and Trochim, 2007) ทั้งนี้ในงานวิจัยได้กำหนดให้การลำดับเหตุการณ์หรือเรื่องราว

ตามลำดับก่อนหลังเป็นกิจกรรมหลัก เพื่อพัฒนาทักษะการลำดับความคิด ปรากฏในสาระที่ 1 การอ่าน ตัวชี้วัด ป.3/4 ลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน โดยระบุเหตุผลประกอบ ในรายวิชาภาษาไทย

(3) การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่นำความรู้จากศาสตร์ต่าง ๆ ตั้งแต่สอง วิชาขึ้นไป ที่มีความสัมพันธ์มาเชื่อมโยงกันทั้งเนื้อหาวิชาและกิจกรรมการเรียนการสอน (พูนสุข อุดม, 2546) ซึ่งในงานวิจัยได้ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการรูปแบบสอดแทรก (Infusion) โดยผู้สอนจะวางแผนและกำหนดหัวเรื่องโดยสอดแทรกเนื้อหาวิชาอื่น ๆ เข้าไปในวิชาของตนเอง (เพราพรหม โกมลมาลย์, 2541) ในที่นี้ผู้สอนรับผิดชอบรายวิชาภาษาไทย สาระที่ 1 การอ่าน ตัวชี้วัด ป.3/4 ลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน โดยระบุเหตุผลประกอบ และนำองค์ความรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาระที่ 4 เทคโนโลยี ตัวชี้วัด ป.3/1 แสดงอัลกอริทึมในการทำงานหรือการแก้ปัญหาอย่างง่ายโดยใช้ภาพ สัญลักษณ์ หรือข้อความ ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้และสามารถเห็นความสัมพันธ์ระหว่างวิชาอีกด้วย

### 3.2 กรอบแนวคิด



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

- 1) ผู้เรียนมีผลคะแนนหลังจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding
- 2) ผู้เรียนมีความพึงพอใจหลังจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding ภาพรวมในระดับดี



#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

##### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัย ได้ใช้แบบแผนรูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research)

กำหนดให้

E O <sub>1</sub> X O <sub>2</sub>
-----------------------------------

E หมายถึง ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

O<sub>1</sub> หมายถึง ทักษะการลำดับการคิด ก่อนการทดลอง

X หมายถึง การร่วมกับการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้

Unplugged Coding

O<sub>2</sub> หมายถึง ทักษะการลำดับการคิด หลังการทดลอง

ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน

##### 4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

**ประชากร** คือ ผู้เรียน โรงเรียนบ้านหนองหินสังกัดเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 24 คน

**กลุ่มตัวอย่าง** คือ ผู้เรียน โรงเรียนบ้านหนองหิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 คน ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purpose Sampling) เนื่องจาก ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการลำดับความคิดไม่ เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด ได้ข้อมูลจากผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนจากการสังเกตขณะจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนไม่สามารถลำดับเรื่องราวและความสำคัญได้ และโรงเรียนเป็นโรงเรียนขนาดเล็ก ซึ่งต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนทั้งห้อง

##### 4.3 เครื่องมือวิจัย

1) เครื่องมือในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและออกแบบการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 ชั่วโมง จากนั้นนำแผนการสอนไปตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน โดยมีเกณฑ์การประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ 4 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด 3 หมายถึง เหมาะสมมาก 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย และ 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด เมื่อคำนวณคะแนนเฉลี่ยมาเทียบเกณฑ์ช่วงคะแนนเพื่อตัดสินระดับคุณภาพได้ ดังนี้ ช่วงคะแนน 3.28 - 4.00 มีระดับคุณภาพมากที่สุด ช่วงคะแนน 2.52 - 3.27 มีระดับคุณภาพมาก ช่วงคะแนน 1.76 - 2.51 มีระดับคุณภาพน้อย และช่วงคะแนน 1.00 - 1.75 มีระดับคุณภาพน้อยที่สุด (Best, 1997) ปรากฏว่า แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding มีระดับคุณภาพมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.63, SD. = 0.321$ )

2) เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

2.1 แบบทดสอบการลำดับความคิด แบ่งเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบ จำนวน 5 ข้อ (5 คะแนน) และตอนที่ 2 แบบเขียนตอบ จำนวน 1 ข้อ (5 คะแนน) รวมทั้งหมด 10 คะแนน

2.2 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน จำนวน 5 ข้อ

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ (1) ขั้นตอนการทดลอง (2) ขั้นตอนการทดลอง (3) ขั้นตอนหลังทดลอง ดังนี้

##### 1. ขั้นตอนการทดลอง

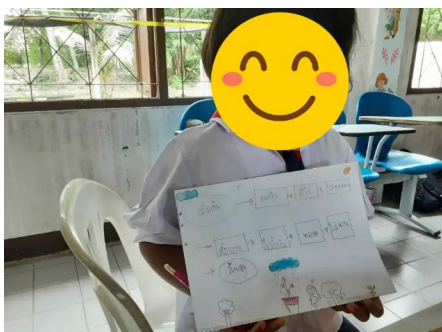
ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน เพื่อเป็นแนวทางในการคิดค้นวิธีการเพื่อแก้ปัญหา

1.2 ผู้วิจัยได้เตรียมเครื่องมือในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและออกแบบการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 ชั่วโมง แบบทดสอบการลำดับความคิด และแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน

##### 2. ขั้นตอนการทดลอง

2.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 ชั่วโมง ดำเนินการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ ประเมินพฤติกรรมกระตือรือร้นเรื่องเวลา ประเมินความสามารถในการอ่านและเขียนบันทึกกิจกรรมที่ระบุเวลา และ สอบถามความพึงพอใจผู้เรียน หลังการจัดการเรียนรู้ และแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน



ภาพที่ 2 ขณะจัดกิจกรรม

### 3. ขั้นหลังการทดลอง

3.1 ผู้วิจัยตรวจให้คะแนนแบบทดสอบและตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของข้อมูล ในกรณีที่มีข้อมูลผลการทดสอบของผู้เรียนไม่ครบถ้วน ผู้วิจัยติดตามให้ผู้เรียนทดสอบเพิ่มเติมหลังจากนั้นได้จัดเตรียมบันทึกข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย

1. การวิเคราะห์คะแนนจากแบบทดสอบการลำดับความคิด ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงบรรยาย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. การวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน ผู้วิจัยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยเทียบกับเกณฑ์ (Best, 1997) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 2.36 - 3.00 มีความพึงพอใจระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 1.68 - 2.35 มีความพึงพอใจระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.67 มีความพึงพอใจระดับน้อย

### 5. ผลการวิจัย

การวิจัยนี้สามารถแสดงผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

1) ผลจากการทำแบบทดสอบการลำดับความคิดผู้เรียนจากแบบทดสอบ หลังการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลคะแนนศึกษาทักษะการลำดับการคิด หลังการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (10 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (10 คะแนน)	ผลคะแนนความก้าวหน้า
1	3	8.5	สูงขึ้น
2	3	9.5	สูงขึ้น
3	2	10	สูงขึ้น
4	3	9	สูงขึ้น
$\bar{X}$	2.75	9.25	
SD.	0.50	0.65	

2) ผลจากการทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged แสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลคะแนนแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน จำนวน 5 ข้อ

ข้อที่	รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
		$\bar{X}$	SD.	แปลผล
1	ฉันเข้าใจเนื้อหาเพิ่มขึ้นเมื่อครูจัดกิจกรรมในรูปแบบนี้	3	0	มาก
2	ฉันรู้สึกว่ารูปแบบการเรียนการสอนแตกต่างจากที่เคยเรียนมา	2.25	0.5	ปานกลาง
3	ฉันคิดว่ากิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ	2.5	0.58	มาก
4	ฉันเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อครูใช้สื่อประกอบการสอน	3	0	มาก
5	ฉันคิดว่าเวลาเหมาะสมกับเนื้อหา	2.75	0.5	มาก
ภาพรวม		2.70	0.47	มาก

สามารถกล่าวได้ว่า คะแนนจากการทำแบบทดสอบการลำดับความคิด มีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 2.75 ( $\bar{X} = 2.75$ ,  $SD. = 0.5$ ) เมื่อจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding ผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน 9.25 ( $\bar{X} = 9.25$ ,  $SD. = 0.65$ ) ดังนั้น ผลคะแนนพฤติกรรมผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน มีผลคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น ดัง

เมื่อผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged ในระดับมาก ( $\bar{X} = 2.70$ ,  $SD. = 0.47$ ) โดยประเด็นที่ผู้เรียนพึงพอใจมากที่สุดคือ ฉันเข้าใจเนื้อหาเพิ่มขึ้นเมื่อครูจัดกิจกรรมในรูปแบบนี้และฉันเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อครูใช้สื่อประกอบการสอน ในประเด็นที่ผู้สอนจะนำมาปรับปรุงต่อไปคือประเด็นจากข้อคำถามที่ว่า ฉันรู้สึกว่ารูปแบบการเรียนการสอนแตกต่างจากที่เคยเรียนมา

## 6. อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการลำดับความคิดในรายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหิน สามารถอภิปรายตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1) จากการพัฒนาทักษะการลำดับความคิดในรายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding สามารถทำให้ผู้เรียนสามารถลำดับความคิดได้ดี คิดได้อย่างมีระบบ ทั้งยังเหมาะกับบริบทของโรงเรียนบ้านหนองหิน โรงเรียนขนาดเล็กที่มีสื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อย่างจำกัด จึงทำให้การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลทางบวกต่อผู้เรียน ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมตลอดชั่วโมงเรียน นอกจากนี้ยังมีประเด็นที่น่าสนใจที่ผู้วิจัยได้สังเกตเพิ่มเติมคือ ในระหว่างทำกิจกรรมผู้เรียนได้ใช้การระดมสมองอย่างแท้จริง เนื่องจากบางกิจกรรมหรือบางหัวข้อผู้เรียนมีวิธีการปฏิบัติที่เป็นแบบเฉพาะของตนเอง อาทิ กิจกรรม “ไขเงียวชั้น ป.3” ผู้เรียนบางคนจะมีวิธีการทำไขเงียวที่แตกต่างกัน ฉะนั้น ผู้เรียนจึงต้องตกลงกันว่ากลุ่มของตนเองจะใช้วิธีใดก่อน หลัง หรือไว้ตัดสินใจบ้าง และผู้สอนยังได้เห็นการร่วมมือกันระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองอีกด้วย เพราะหลังจากผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่ม ผู้สอนจะให้ผู้เรียนส่งตัวแทนออกมา

นำเสนอผลงานแต่ละคาบหน้าชั้นเรียน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยจึงสามารถนำการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding เข้ามาบูรณาการได้ ทั้งนี้ การวิจัยสอดคล้องกับการศึกษาของ วัตนพร บุญชู และ อธิกมาส มากอู๋ (2565) ได้ศึกษา Unplugged Coding: กิจกรรมการสอนยุคใหม่กับวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่าน สอดคล้องสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่า ทักษะทางภาษาไทยเป็นทักษะที่ควรพัฒนาเป็นลำดับแรกควบคู่ไปกับทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ และการจัดการเรียนรู้ด้วย Unplugged Coding สามารถพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบในรายวิชาภาษาไทยได้ อีกทั้งสอดคล้องกับการศึกษาของ ปิยธิดา ณ อุบล (2565) ที่ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Unplugged Coding ที่มีต่อการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมที่ดีขึ้นทั้งด้านการคิดคำนวณ ทักษะการวิเคราะห์ และการจัดระเบียบความคิดดีขึ้นหลังจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีดังกล่าว และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อารีวรรณ ไชยกาญจน์ ปิยะนันท์ หิรัณย์ชโลทร และ อรพรรณ นุตรกตัญญู (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมเกมดนตรี และเคลื่อนไหวผสาน Unplugged Coding เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงคำนวณของเด็กปฐมวัย พบว่าหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีพฤติกรรมด้านต่าง ๆ ดีขึ้น โดยเฉพาะด้านการแบ่งงานใหญ่ออกเป็นงาน/ปัญหาย่อย ซึ่งมีค่าเฉลี่ยที่สูงขึ้น 5.75

2) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ Unplugged ในระดับมาก โดยประเด็นที่ผู้เรียนพึงพอใจมากที่สุดคือ ฉันทักใจเนื้อหาเพิ่มขึ้นเมื่อครูจัดกิจกรรมในรูปแบบนี้และฉันทักใจเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อครูใช้สื่อประกอบการสอน ในประเด็นที่ผู้สอนจะนำมาปรับปรุงต่อไปคือ ประเด็นจากข้อคำถามที่ว่า ฉันทักใจว่ารูปแบบการเรียนการสอนแตกต่างจากที่เคยเรียนมา เนื่องจาก การจัดการเรียนรู้มีความแปลกใหม่ผู้เรียนไม่เคยสัมผัสและสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันได้ ทั้งยังเกิดความสนุกสนาน ระหว่างทำกิจกรรมอีกด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธิดาวัฒน์ ทองคำ (2563) วิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณแบบผสมผสานร่วมกับวิซวลโปรแกรมมิ่ง เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงคำนวณสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบุรี เขต 1 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.41$ , S.D. = 0.60) ทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยในชั้นเรียนของ หนึ่งฤทัย การเกษขาย (2565) ที่ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนผังงานแบบมีเงื่อนไขโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Unplugged Coding พบว่าหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความเห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้แบบ Unplugged Coding มีความน่าสนใจมากที่สุด และงานวิจัยของ พรณภัส ใหญ่วงศ์ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดเกม Unplugged Coding เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น พบว่า แต่ละเกมการแข่งขันผู้เรียนสนุกสนานและท้าทาย เพราะ มีกิจกรรมที่หลากหลายและสอดคล้องกับวัยของผู้เรียน

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้การลำดับความคิดจากสิ่งใกล้ตัวผู้เรียน เช่น กิจวัตรประจำวันของผู้เรียน ผู้สนใจสามารถนำสิ่งใกล้ตัวผู้เรียนอย่างนิทานหรือบทอ่านอื่นมาประกอบการทำกิจกรรมได้

(2) ผู้วิจัยเป็นผู้สอนในรายวิชาภาษาไทยจึงได้นำการจัดการเรียนรู้ Unplugged Coding มาบูรณาการร่วม หากผู้สนใจนำไปศึกษาหรือวิจัยต่อไป จึงควรปรับให้เหมาะสมกับรายวิชาที่ตนสอน

## 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) การวิจัยครั้งต่อไปหากผู้สนใจนำวิธีการการจัดการเรียนรู้หรือเทคนิคการสอนอื่นที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนมาพิจารณาเพื่อบูรณาการการจัดการเรียนรู้จะยิ่งเกิดประโยชน์กับผู้เรียน

(2) การศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไปควรนำปัจจัยอื่น ๆ ที่คาดว่าจะมีผลกับทักษะการลำดับความคิด เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในงานวิจัยมากขึ้น

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณนายไพรัชชาติ ศรีมหันต์ ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านคลองวาฬ รักษาการผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านหนองหิน ที่ให้การสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนเสมอมา

## 9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). *Unplugged Coding ประถมต้น ฉบับ โรงเรียนพื้นที่ห่างไกล* [ออนไลน์]. เมื่อ 16 กันยายน 2566, จาก: <https://shorturl.asia/j356g>

ข้อมูลผู้เรียน โรงเรียนบ้านหนองหิน. (2566). *ข้อมูลผู้เรียน* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 16 กันยายน 2566, จาก: <https://shorturl.asia/JTsEP>.

ชิตวิวัฒน์ ทองคำ. (2563). *การพัฒนากิจกรรมการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาการคำนวณแบบผสมผสานร่วมกับ วิชาล โปรแกรมมิ่ง เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงคำนวณสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใน โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบุรี เขต 1. ปรินญาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีการศึกษา แผน ก แบบ ก 2. มหาวิทยาลัยศิลปากร.*

ปิยธิดา ณ อุบล. (2565). *การศึกษาผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Unplugged Coding ที่มีต่อการคิดเชิงคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.*

พรนภัส ใหญ่วงศ์. (2565). *การพัฒนาชุดเกม Unplugged Coding เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น. การศึกษาค้นคว้าอิสระ หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยนเรศวร.*

พูนสุข อุดม. (2546). *การจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ. วารสารมหาวิทยาลัยทักษิณ, 8(2), 66-75.*

เพราพรรณ โกมลมาลย์. (2541). *หลักสูตรการเรียนการสอนแบบบูรณาการ รัฐฟลอริดา ประเทศสหรัฐอเมริกา. วารสารวิชาการ, 1(11), 65-73.*

มหาวิทยาลัยมหิดล. (ม.ป.ป.). *เป้าหมาย SDGs 17 ประการห่างไกล* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 16 กันยายน 2566, จาก: <https://science.mahidol.ac.th/sdgs/sdgs-17/>.

ยศวีร์ สายฟ้า. (2565). *Learning loss ภาวะการณ์เรียนรู้ถดถอย* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 16 กันยายน 2566, จาก: <https://research.eef.or.th/learning-loss-recession/>

วันพร บุญชู และอริกมาส มากจู้. (2565). *Unplugged Coding: กิจกรรมการสอนยุคใหม่กับวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา. วารสารสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 2(1), 1-17.*

- สุวิมล นิลพันธ์ และชิตยา บงกชเพชร. (2564). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Unplugged เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ เรื่อง รูปสี่เหลี่ยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 15(2), 208-223.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- หนึ่งฤทัย การเกษมชาย. (2565). การพัฒนาทักษะการเขียนผังงานแบบมีเงื่อนไข โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Unplugged สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพิชัย (รายงานการวิจัย). โรงเรียนพิชัย.
- อารีวรรณ ไชยกาญจน์, ปิยะนันท์ หิรัณย์ชโลทร และอรพรรณ บุตรกัตัญญ. (2565). ผลของการจัดกิจกรรมเกมดนตรี และเคลื่อนไหวผสาน Unplugged Coding เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงคำนวณของเด็กปฐมวัย. *วารสารวิชาการ การจัดการภาครัฐ และเอกชน*, 4(2), 123-137.
- Best, John W. (1997). *Research in Education*. 3<sup>rd</sup> ed. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Kane, M., & Trochim, W. (2007). *Concept mapping for planning and evaluation*. Applied social research methods series, 5.

**การพัฒนา รูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา เรื่อง การผลิตถ่านชีวมวลจากใบไม้แห้ง  
เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**  
**The development of the STEM education on the production of biomass charcoal  
from dry leaves to promote the scientific learning process for  
Mathayom Suksa 1 students**

วุฒิชัย ไบตัน<sup>1</sup>, ฉัตรชัย เครืออินทร์<sup>2</sup>, ทศพร คุณประดิษฐ์<sup>3</sup>  
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่  
E-mail: tomgeo50@gmail.com

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยในครั้งนี้ได้ทำการศึกษา รูปแบบการสอน การศึกษาสะเต็มศึกษา เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านห้วยคอกหมู ตำบลแม่नावาง อำเภอแม่เมาะ จังหวัดเชียงใหม่ โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ การศึกษาสะเต็ม เรื่อง การผลิตถ่านชีวมวลจากใบไม้แห้ง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การผลิตถ่านชีวมวลจากใบไม้แห้ง และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสะเต็ม ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที่ ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สิ่งแวดล้อมและพลังงานชีวมวล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการรูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

2. ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา เรื่อง การผลิตถ่านชีวมวลจากใบไม้แห้งพบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** สะเต็มศึกษา, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ถ่านชีวมวล

**ABSTRACT**

The aim of this research is to study the teaching style of STEM education to promote the science learning process and to study the satisfaction of Mathayomsuksa 1 students towards the science learning process using the STEM education model. The sample group included 20 students, semester 1, academic year 2023, Ban Huai Khok Moo School, Mae Na Wang, Mae Ai, Chiang Mai. The research tools were a STEM



education learning management plan on bio char production from dry leaves, a learning achievement test on bio char product from dry leaves, and a satisfaction assessment form with scientific learning process using the STEM teaching model. The data were analyzed using mean, standard deviation, and T-test.

#### The results showed that

1. Achievement in science courses on environment and biomass energy of Mathayomsuksa 1 using learning activities that integrate STEM teaching models After study was significantly higher than before study at the .05 level.

2. The results of a study on the level of satisfaction of Mathayomsuksa 1 students toward the scientific learning process using a STEM teaching model were studied on the production of biochar from dried leaves. Overall, it was at a high level.

**Keywords:** STEM Education, Achievement, Biochar

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ปัจจุบันการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนนำความรู้ทุกแขนงทั้งด้านความรู้ ทักษะ การคิด และทักษะอื่นๆ มาใช้ในการแก้ปัญหา ค้นคว้า สร้าง และพัฒนาความคิดค้นสิ่งต่างๆ ในโลกปัจจุบันการเน้นความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง การมีส่วนร่วมของผู้เรียนกับข้อมูลเครื่องมือทางเทคโนโลยี การสร้างความยืดหยุ่นในเนื้อหาวิชา ความท้าทาย ความสร้างสรรค์ ความแปลกใหม่ และการแก้ปัญหาในโลกอนาคตได้อย่างแท้จริงการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในศตวรรษที่ 21 เป็นแนวทางให้ผู้เรียนและผู้สอนได้เรียนรู้ร่วมกัน ในภาวะแวดล้อมที่แตกต่างกัน ผู้สอนต้องจัดการเรียนรู้โดยวิธีที่หลากหลาย และเน้นการใช้วิธีที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ควรใช้สื่อต่างๆ และการลงมือปฏิบัติให้มากกว่าวิธีบรรยาย นอกจากนี้ผู้สอนควรจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงสามารถค้นคว้าหาความรู้อย่างมีระบบตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยการจัดการเรียนการสอนจำเป็นต้องมีการบูรณาการเข้ากับสาระการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ และเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาและหลักสูตรที่ผสมผสานเข้าด้วยกันเพื่อให้มีกระบวนการและวิธีที่หลากหลายมีความน่าสนใจมากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้อย่างบูรณาการสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะดังกล่าวได้นั้น แนวคิดหนึ่งที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน คือ สะเต็มศึกษา (STEM Education) ที่สามารถตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ได้ (โรสลินา อนันตบุญถาวร, 2562)

สะเต็มศึกษา (STEM Education) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีการบูรณาการเนื้อหาความรู้ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ ที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้เหล่านี้เข้าด้วยกันผ่านกิจกรรมหรือโครงการที่มุ่งแก้ไขปัญหาที่พบเห็นในชีวิตจริง เพื่อฝึกประสบการณ์และให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี อีกทั้งยังสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนนำความรู้ทุกแขนงรวมทั้งทักษะการคิด และทักษะอื่น ๆ มาใช้ในการสร้างนวัตกรรมและพัฒนาความคิดค้นสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างแท้จริง ผู้เรียนที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญทางสะเต็มศึกษาจะสามารถตอบคำถามและสามารถสำรวจตรวจสอบในประเด็นข้อสงสัยต่าง ๆ และพัฒนาไปสู่การแก้ปัญหาที่ท้าทายหรือแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ดียิ่งขึ้น มีคุณสมบัติของการเป็นนักคิด คิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล และขณะเดียวกันสามารถเป็นผู้ที่มีความรอบรู้ทางเทคโนโลยี ทาง

วิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้การจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดแบบสะเต็มศึกษา จึงเหมาะกับการนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ (ฐิติวรา พลเยี่ยม, 2561)

ด้วยสถานการณ์ปัญหามลพิษทางอากาศจากค่าปริมาณฝุ่นละอองที่สูงเกินมาตรฐานอย่างต่อเนื่องในหลายพื้นที่ทั่วประเทศที่มีผลกระทบต่อสุขภาพของประชาชนและสภาพเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศ โดยเฉพาะในช่วงเดือนธันวาคมถึงเมษายนของทุกปี ที่มีห่อหมกความกดอากาศสูง สภาพอากาศปิดและเข้าสู่ช่วงฤดูแล้ง ส่งผลต่อการหมุนเวียนและกระจายตัวของของอากาศทำให้เกิดมลพิษจากฝุ่นละอองเกิดการสะสมในอากาศปกคลุมพื้นที่ต่างๆ โดยหนึ่งในสาเหตุสำคัญของปัญหาฝุ่นละอองดังกล่าวเกิดจากการเผาในที่โล่งและพื้นที่เกษตร ทั้งการเผาขยะเศษใบไม้ วัชพืช และการเผาเพื่อเตรียมพื้นที่สำหรับทำเกษตรกรรมซึ่งเป็นการกระทำผิดกฎหมายตามพระราชบัญญัติการสาธารณสุข พ.ศ.2535 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นการลดภาวะโลกร้อนและแก้ไขปัญหามลพิษทางอากาศของประเทศ (สำนักงานปลัดกระทรวงเกษตรและสหกรณ์, 2563) ซึ่งชุมชนบริเวณโดยรอบโรงเรียนในปัจจุบัน เป็นแหล่งพื้นที่ที่มีใบไม้แห้งเป็นจำนวนมาก ซึ่งโดยทั่วไปจะกำจัดโดยการเผา อันเป็นการก่อให้เกิดมลพิษ หมอกควัน สิ่งแวดล้อม และปัญหาสุขภาพของผู้อยู่อาศัยบริเวณนั้น

จากความเป็นมาแล้วความสำคัญของปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการวิทยาศาสตร์ ที่สามารถบูรณาการความรู้ได้ในหลายๆ ด้าน เข้าด้วยกัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เพื่อนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ ผู้วิจัยได้สนใจศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา (STEM Education) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ที่ใช้ขั้นตอนการสืบเสาะหาความรู้ในการพัฒนานักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนบ้านห้วยคอกหมู ให้มีความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา เรื่อง การผลิตถ่านชีวภาพจากใบไม้แห้ง เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว สามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาในปัจจุบัน เพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนานักเรียนให้สามารถเชื่อมโยงความรู้เพื่อนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้ลงมือปฏิบัติจริง ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้ใช้กระบวนการในการคิดแก้ปัญหา คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์และผลิตชิ้นงานอย่างเป็นอิสระ สามารถแก้ปัญหาจากการเรียนรู้ ผ่านปัญหาที่พบและต้องแก้ไขจนเกิดทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อย่างมีประสิทธิภาพได้

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์กระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา เรื่อง การผลิตถ่านชีวภาพจากใบไม้แห้ง
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา เรื่อง การผลิตถ่านชีวภาพจากใบไม้แห้ง

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

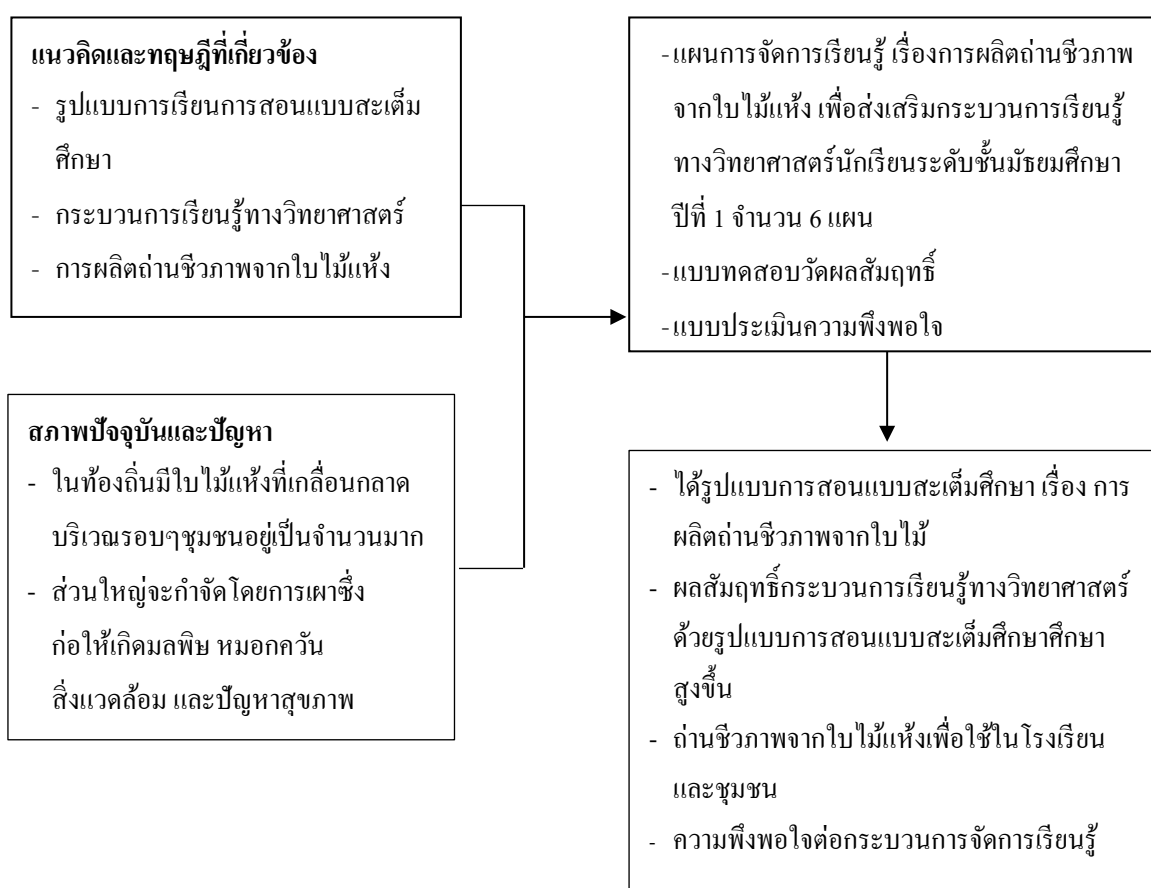
### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สะเต็มศึกษา (STEM EDUCATION) เป็นแนวทางการศึกษาที่บูรณาการวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์และคณิตศาสตร์ ที่มุ่งแก้ไขปัญหามลพิษที่พบเห็นในชีวิตจริง เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ ทักษะชีวิต ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ที่ได้รับและสามารถสร้างผลผลิตที่มีคุณภาพจาก

การปฏิบัติงานดังนั้นวิธีสอนตามแนวทางสะเต็มศึกษาจึงเป็นเทคนิควิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จริงปฏิบัติจริง สามารถคิดแก้ปัญหาอย่างมีระบบเป็นขั้นตอนผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานใหม่ตามศักยภาพของตนเองโดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษาเพื่อสร้างเสริมคุณลักษณะให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์

ถ่านชีวภาพ หรือ ไบโอชาร์ (Biochar) คือวัสดุที่อุดมด้วยคาร์บอน ผลิตจากชีวมวล หรือสารอินทรีย์ที่ย่อยสลายได้จากธรรมชาติ หรือวัสดุเหลือใช้จากการเกษตร เช่น ไม้ กิ่งไม้ หญ้า ฟางข้าว เหง้ามันสำปะหลัง ชัง และต้นข้าวโพด มูลสัตว์ กากตะกอนของเสีย เป็นต้น แม้กระทั่งมูลสัตว์นำมาผ่านกระบวนการเผาไหม้ที่มีการควบคุม อุณหภูมิและอากาศหรือจำกัดอากาศให้เข้าไปเผาไหม้น้อยที่สุดซึ่งกระบวนการเผาไหม้ นี้ เรียกว่า “การแยกสลายด้วยความร้อนหรือกระบวนการไพโรไลซิส” ในสภาวะที่ไม่มีออกซิเจนหรือมีออกซิเจนน้อยมาก

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา เรื่อง การผลิตถ่านชีวภาพจากไบโอแมสแห้งหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

##### 4.1 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนขยายโอกาสในอำเภอแม่เมาะ จำนวน 12 โรงเรียนทั้งหมดในตำบลแม่เมาะ อำเภอแม่เมาะ จังหวัดเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านห้วยคอกหมู ตำบลแม่เมาะ อำเภอแม่เมาะ จังหวัดเชียงใหม่ โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

##### 4.2 เครื่องมือวิจัย

4.2.1 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 แบบคือเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเต็มศึกษา เรื่อง การผลิตถ่านชีวภาพจากใบไม้แห้ง ในรายวิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การผลิตถ่านชีวภาพจากใบไม้แห้ง ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นจำนวน 6 แผน ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 สิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 พลังงานจากชีวมวล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ถ่านชีวมวล (Biochar) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 จากใบไม้เป็นไบโอชาร์ (Biochar) (1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 จากใบไม้เป็นไบโอชาร์ (Biochar) (2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ประโยชน์ของถ่านชีวมวล ใช้เวลาในการสอน 12 ชั่วโมง ซึ่งผ่านการทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเขตพื้นที่การศึกษาอำเภอแม่เมาะ

4.2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การผลิตถ่านชีวภาพจากใบไม้แห้ง ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ข้อสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

##### 4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.3.1 ขออนุญาตจากมหาวิทยาลัยไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านห้วยคอกหมู ตำบลแม่เมาะ อำเภอแม่เมาะ จังหวัดเชียงใหม่เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.3.2 ชี้แจงกิจกรรมการเรียนการสอนกับนักเรียน

4.3.3 จัดกิจกรรมตามแผนที่กำหนดไว้

4.3.4 การทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

##### 4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.4.1 วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา เรื่อง การผลิตถ่านชีวภาพจากใบไม้แห้ง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ดัชนีประสิทธิผล

4.4.1 วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา เรื่อง การผลิตถ่านชีวภาพจากใบไม้แห้ง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น.121)

#### 5. ผลการวิจัย

##### 5.1 ผลการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

จากการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการตามแนวคิดสะเต็มศึกษา โดยใช้วิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยมีผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 คน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการตามแนวคิดสะเต็มศึกษา ความสอดคล้องรูปแบบการสอนแบบสะเต็ม

ศึกษา เท่ากับ 0.83 ซึ่งหมายถึงแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการตามแนวคิดสะเต็มศึกษามีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ได้ โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะการปรับเปลี่ยนควมมีการเพิ่มสถานการณ์ในการดำเนินกิจกรรมการสอนแบบสะเต็มศึกษาให้เหมาะสมกับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

#### 5.2 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

จากการวิเคราะห์ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่รูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา เรื่อง การผลิตถ่านชีวภาพจากใบไม้แห้ง โดยการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการรูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

คะแนนสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	t	df
ก่อนเรียน	20	7.1	1.461	13.85*	19
หลังเรียน	20	14.65	1.683		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา เรื่อง การผลิตถ่านชีวภาพจากใบไม้แห้งพบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.50$ , S.D.= 0.553) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา ในข้อที่ว่า “ครูมีการสอบถามนักเรียนอย่างสม่ำเสมอและทั่วถึง” และ ในข้อ “ครูมีการแจ้งให้นักเรียนทราบเกณฑ์การวัดและประเมินผลล่วงหน้า” ( $\bar{X} = 5.00$ , S.D.= 0.00) มีความพึงพอใจสูงสุด รองลงมาคือในข้อ “ครูมีการวัดผลตามสภาพจริงของนักเรียน” ( $\bar{X} = 4.90$ , S.D.= 0.308) และน้อยที่สุดคือในข้อ “นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง” ( $\bar{X} = 4.15$ , S.D.= 1.182)

## 6. อภิปรายผล

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมรูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา เรื่อง การผลิตถ่านชีวภาพจากใบไม้แห้ง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ส่งผลให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 จะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการสอนแบบสะเต็มศึกษาช่วยพัฒนานักเรียนให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของตนเองทำให้ผู้เรียนมีทักษะสำคัญในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นอันเป็นทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 จากการบูรณาการวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยีและใช้กระบวนการออกแบบทางวิศวกรรมเข้าร่วมด้วย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ จันท์ ดิยะวงศ์ และธิดารัตน์ สมานพันธ์ (2563) ที่ได้ทำการศึกษาผลการใช้กิจกรรมสะเต็มศึกษาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ เปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน และหลังการจัดกิจกรรมสะเต็มศึกษากับเกณฑ์ 75% และผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทำกิจกรรมสะเต็มศึกษาสูงกว่าเกณฑ์ 75% อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับการศึกษาของ ณิชูชา พัฒนา (2561) ที่ได้ทำการศึกษา

ผลการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบสะเต็มศึกษา ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมี เรื่อง เคมีอินทรีย์และความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปากช่องจังหวัดนครราชสีมา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมีหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยรูปแบบสะเต็มศึกษากับของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการ เรียนรู้แบบปกติ ผลการวิจัยปรากฏว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมีของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบ สะเต็มศึกษาและของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติไม่แตกต่างกัน

การจัดการศึกษาในครั้งนี้ได้ใช้กิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษาซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยให้นักเรียน ได้ลงมือทำโดยมีประเด็นคำถามอยากรู้เป็นตัวกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจให้ต้องการเรียน ที่จะนำไปสู่ความกระตือรือร้นที่จะสืบค้น รวบรวมความรู้จากแหล่งต่าง ๆ มาสนับสนุนเนื่องจากวิทยาศาสตร์และการบูรณาการ อีกทั้ง จูดีวรดา พลเยี่ยม (2561) ได้กล่าวว่า สะเต็มศึกษา (STEM Education) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีการบูรณาการเนื้อหาความรู้ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้เหล่านี้เข้าด้วยกันผ่านกิจกรรมหรือโครงการที่มุ่งแก้ปัญหาที่พบเห็นในชีวิตจริง เพื่อฝึกประสบการณ์และให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี

ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนวิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสะเต็ม ศึกษา เรื่อง การผลิตถ่านชีวภาพจากใบไม้แห้ง โดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อับดุลยามีน หะยีซาเดร์ (2560) ที่ได้ทำการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชีววิทยาความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่าความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ จันท์ ดิยะวงศ์ และธิดารัตน์ สมานพันธ์ (2563) ได้ทำการศึกษาผลการใช้กิจกรรมสะเต็มศึกษาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการศึกษาพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมสะเต็มศึกษา เรื่องปริมาตร ในระดับมาก

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา เรื่อง การผลิตถ่านชีวภาพจากใบไม้แห้ง พบว่านักเรียนได้รับความรู้ เกี่ยวกับการผลิตถ่านชีวภาพจากใบไม้แห้ง ซึ่งถ่านชีวภาพ หรือ ไบโอชาร์ (Biochar) คือวัสดุที่อุดมด้วยคาร์บอน ผลิตจากชีวมวล หรือสารอินทรีย์ที่ย่อยสลายได้จากธรรมชาติ หรือวัสดุเหลือใช้จากการเกษตร เช่น ใบไม้ กิ่งไม้ เป็นต้น นำมาผ่านกระบวนการเผาไหม้ที่มีการควบคุม อุณหภูมิและอากาศ โดยนักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ควรยืดหยุ่นเวลาให้เหมาะสม เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ได้ผลตามวัตถุประสงค์

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรมีการศึกษาการใช้กิจกรรมการเรียนรู้อื่นๆในรูปแบบการสอนแบบสะเต็มศึกษา หรือในชั้นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาต่อยอดบทเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางเรียนต่อไป

(2) ควรมีกิจกรรมเสริมเพื่อช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ โรงเรียนบ้านห้วยคอกหมู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 3 ที่ให้ความอนุเคราะห์สนับสนุนการเก็บข้อมูลวิจัย และขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ที่เอื้ออำนวยสถานที่ต่อการทำวิทยานิพนธ์

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัว เพื่อน ๆ ทุกท่านเป็นอย่างสูง ที่ให้ความรัก ให้กำลังใจ ให้การสนับสนุนในทุก ๆ ด้าน ตลอดจนให้คำแนะนำ คำปรึกษาที่ดีตลอดมา จนทำให้ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดี

## 9. เอกสารอ้างอิง

จันทร์ ดิยะวงศ์ และธิดารัตน์ สมนานพันธ์ (2563) ผลการใช้กิจกรรมสะเต็มศึกษาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ วิทยาลัยนครราชสีมา ครั้งที่ 7, (546-556). นครราชสีมา: วิทยาลัยนครราชสีมา.

ณัฐชา พัฒนา. (2561). การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบสะเต็มศึกษา ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมี เรื่อง เคมีอินทรีย์และความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปากช่องจังหวัดนครราชสีมา. วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ. 12(2).

จิตติวรดา พลเยี่ยม. (2561). สะเต็มศึกษา: ความเข้าใจเบื้องต้นสู่ห้องเรียนบูรณาการ. วารสารครูพิบูล. 5(2).

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

โรสลีนา อนันตคุณกุลวงศ์. (2562). การผลิตถ่านอัดแท่งจากวัสดุเหลือใช้ทางการเกษตร. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มรข. 4(1).

สำนักงานปลัดกระทรวงเกษตรและสหกรณ์. (2563). การแก้ไขปัญหาการเผาในที่โล่งและพื้นที่การเกษตร เพื่อลดภาวะโลกร้อนและปัญหามลพิษทางอากาศ. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2566 จาก <https://www.opsmoac.go.th/news-preview-411991791516>

อัปคุลยา มีน ะชิชาเดร์. (2560). การศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชีววิทยาความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี. 30(1).

**การบริหารสถานศึกษาด้านระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน : กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านขาม  
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศงขลา เขต 3**

**Educational institution administration regarding student support systems:  
A case study of Ban Kham School Under the Sakon Nakhon Primary Educational  
Service Area Office, Area 3**

**นายประสพโชค สู้สุข**

**นักศึกษานิเทศศาสตร์ สาขาบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี**

**E-mail: newringworm@gmail.com**

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์พร จารุจิตร**

**อาจารย์ประจำสาขาบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี**

**E-mail: newringworm3@gmail.com**

## **บทคัดย่อ**

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพในการบริหารจัดการตามกระบวนการบริหารจัดการสถานศึกษาที่โดดเด่นด้านระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน : กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านขาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศงขลาเขต 3 เป็นการศึกษาแบบระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods) โดยทำการวิจัยในลักษณะศึกษาเดี่ยว (Single Case Study) กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านขาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศงขลา เขต 3 โดยผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพการดำเนินงานตามกระบวนการบริหารจัดการสถานศึกษาด้านระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียนบ้านขาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศงขลาเขต 3 ใช้วิธีการในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เครื่องมือสำหรับกลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้บริหารสถานศึกษาคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ครู ผู้ปกครอง และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 รวมจำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสัมภาษณ์ แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured interview) โดยสรุปด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาแบบบรรยายและพรรณนา (Descriptive Research) การรวบรวมข้อมูลจากเอกสารใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ด้วยวิธีการสังเคราะห์และใช้การบรรยาย จากนั้นอภิปราย สรุปผล เพื่อหาข้อสอดคล้องกับทฤษฎีและนำเสนอผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า โรงเรียนบ้านขามได้ดำเนินตามขั้นตอนของระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนได้อย่างทั่วถึง ครบถ้วน ครอบคลุมนักเรียนทุกกลุ่ม ทุกชั้นเรียน แต่ยังมีบางประการที่ยังต้องเร่งแก้ไข ได้แก่ ปัญหาขาดแคลนงบประมาณไม่เพียงพอในการจัดกิจกรรมส่งเสริมและพัฒนานักเรียนที่หลากหลาย

**คำสำคัญ:** การบริหารระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน



## ABSTRACT

The objective of this research is to 1. To study problem conditions for management according to the management process of educational institutions that are outstanding in student care and support systems: a case study of Ban Kham School Under the Sakon Nakhon Primary Educational Service Area Office 3, it is a qualitative methodological research (Qualitative Methods) by conducting research in the form of a single study (Single Case Study), a case study of Ban Kham School. Under the jurisdiction of the Sakon Nakhon Primary Educational Service Area Office, Area 3, the researcher has Study the operating conditions according to the educational institution management process regarding the student support system of Ban Kham School. Under the Sakon Nakhon Primary Educational Service Area Office, Area 3, data collection methods were used using tools for the sample group. Being an educational institution administrator Basic Education Commission, teachers, parents, and students in grades 1-6, totaling 40 people. The instrument used was an interview form. semi-structured (Semi-Structured interview) concluded with descriptive and descriptive content analysis (Descriptive Research). Data collection from documents used content analysis (Content Analysis) by means of synthesis and description. Then discuss, summarize the results to find consistency with the theory and present the research results.

The results of the research found that 2) Ban Kham School has followed the steps of the student care system thoroughly and completely, covering every group of students in every class, but there are still some things that still need to be urgently solved, such as the problem of lack of insufficient budget for organizing Various activities to promote and develop students

**Keywords:** Student support system management

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การศึกษานับว่าเป็นเครื่องมือ และกระบวนการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ที่สำคัญที่จะช่วยยกระดับความสามารถของประชากรในประเทศให้มีคุณภาพเพื่อการพัฒนาประเทศในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ปัจจุบันสถานศึกษาต่าง ๆ นอกจากจะจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนแล้ว ยังต้องมุ่งพัฒนา และปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม รวมไปถึงคุณลักษณะที่พึงประสงค์ด้วย ดังแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. 2560 : ง) กำหนดไว้ว่าประเทศไทยต้องปฏิรูปการศึกษา เพื่อให้ระบบการศึกษาเป็นกลไกหลักของการขับเคลื่อนประเทศภายใต้รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยฉบับใหม่กรอบยุทธศาสตร์ชาติในระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 – 2579) และกรอบทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) เพื่อให้สามารถนำพาประเทศไทยไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนในอีก 20 ปีข้างหน้า ซึ่งจะสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 หมวด 1 มาตรา 6 ได้กำหนดความมุ่งหมายและหลักการว่า การศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2553 : 3)

ปัจจุบัน โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานทั่วประเทศประสบปัญหา และมีข้อจำกัดในการดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนอยู่หลายประการ ซึ่งระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเป็นกระบวนการหนึ่งในการบริหารจัดการศึกษาของสถานศึกษาที่จะดำเนินการดูแลช่วยเหลือนักเรียนอย่างมีขั้นตอนวิธีการและเครื่องมือการทำงานที่ชัดเจน มีครูประจำชั้นหรือครูที่ปรึกษาเป็นบุคลากรหลักในการดำเนินงานดังกล่าว โดยการมีส่วนร่วมของบุคลากรและเครือข่ายที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา อาทิ คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครอง ชุมชน ผู้บริหาร ครูทุกคน ฯลฯ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2562 : 1) จึงกำหนดนโยบายสำคัญให้สถานศึกษาในสังกัดทุกแห่งจัดให้มีระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน และดำเนินการอย่างจริงจัง ต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความยั่งยืนซึ่งนักเรียนทุกคนจะต้องได้รับการดูแลช่วยเหลือ ปกป้อง ค้ำครองอย่างรอบด้านด้วยกระบวนการที่ถูกต้อง เหมาะสมและทันเหตุการณ์ ได้รับการพัฒนาในทุกมิติ เพื่อให้เป็นคนดี มีความสุข และปลอดภัยในสภาพสังคมปัจจุบัน ดังนั้นการดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนจึงมีคุณค่าและจำเป็นที่สถานศึกษาต้องนำไปปฏิบัติให้เกิดผลกับนักเรียนอย่างเป็นระบบต่อเนื่องและยั่งยืนเพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนได้รู้จักตนเองและสามารถพึ่งพาตนเองได้ มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีทักษะชีวิต สามารถหลีกเลี่ยง ป้องกันอันตรายและพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เป็นคนดีของครอบครัว ชุมชน และสังคมต่อไป

โรงเรียนบ้านขามเป็นสถานศึกษาประถมศึกษาขนาดกลาง ในปีการศึกษา 2563 และ 2564 ได้รับรางวัลสถานศึกษายอดเยี่ยม ผู้ปฏิบัติดูแลช่วยเหลือนักเรียน ระดับประถมศึกษา ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนระดับภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ติดต่อกัน 2 ปีการศึกษา อีกทั้งเป็นโรงเรียนที่มีผลการสอบโอเน็ต 4 วิชา สูงกว่าระดับประเทศ ในปีการศึกษา 2562 - 2564 ปีการศึกษา 2565 ได้เป็นโรงเรียนต้นแบบสถานศึกษาระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนและการส่งต่อนักเรียนด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 3 จากข้อมูลเบื้องต้นแสดงให้เห็นว่า โรงเรียนบ้านขามได้ดำเนินการจัดการงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนที่ดีส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสามารถพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี จึงเป็นเหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกโรงเรียนบ้านขามเป็นกรณีศึกษาในการบริหารจัดการสถานศึกษาที่โดดเด่นด้านระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน เพื่อทำการวิจัยและศึกษา โดยมีเนื้อหาและรายละเอียด ดังนี้ การรู้จักนักเรียนเป็นรายบุคคล การคัดกรองนักเรียน การส่งเสริมและพัฒนานักเรียน การป้องกันและช่วยเหลือนักเรียนและการส่งต่อนักเรียน โดยนำผลที่ได้จากการวิจัยไปพัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานหรือสังกัดอื่นๆให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาสภาพปัญหา ในการบริหารจัดการตามกระบวนการบริหารจัดการสถานศึกษาที่โดดเด่นด้านระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน : กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านขาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนครเขต 3

### 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการบริหารจัดการสถานศึกษาที่โดดเด่นด้านระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน: กรณีศึกษา โรงเรียนบ้านขาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนครเขต 3 ผู้วิจัย ได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปเป็นฐานความรู้ในการกำหนดกรอบแนวคิด ดังนี้

#### 3.1 แนวคิด ทฤษฎี

##### แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารสถานศึกษา

การบริหารสถานศึกษา เป็นการจัดการกระบวนการต่าง ๆ ภายในสถานศึกษาซึ่งมีการดำเนินงานอย่างมีแบบแผน มีวิธีการและมีการกำหนดขั้นตอนการดำเนินงานไว้อย่างเป็นระบบและบรรลุวัตถุประสงค์สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และกระบวนการบริหารการศึกษาประกอบด้วย การตัดสินใจ การวางแผน การนำแผนสู่การปฏิบัติ การจัดองค์การ การจัดการคนเข้าทำงาน การอำนวยความสะดวก การติดต่อสื่อสาร การประสานงาน การควบคุมงาน การประเมินผลงานและการปรับปรุงรวมทั้งการกระตุ้นหรือการจูงใจกระบวนการบริหารการศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญของผู้บริหารสถานศึกษา สามารถจัดการศึกษาในโรงเรียนให้บรรลุเป้าหมายและมาตรฐานทางการศึกษา

##### แนวคิดเกี่ยวกับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน

ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน เป็นระบบที่มีความสำคัญต่อการพัฒนานักเรียน ให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ความสามารถ มีคุณธรรมจริยธรรมและมีวิถีชีวิตที่มีความสุข โดยอาศัยความร่วมมือจากผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายทุกคน และมีครูที่ปรึกษาเป็นหลักในการดำเนินงาน

ขอบข่ายการดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน มี 5 ด้าน คือ ด้านการรู้จักนักเรียนเป็นรายบุคคล ด้านการคัดกรองนักเรียน ด้านการส่งเสริมและพัฒนานักเรียน ด้านการป้องกันและแก้ไขปัญหา และด้านการส่งต่อ

##### สภาพบริบทโรงเรียนบ้านขาม

โรงเรียนบ้านขาม เป็นโรงเรียนขนาดกลางที่จัดการศึกษาให้กับผู้เรียนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ถึงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีมุ่งจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุวิสัยทัศน์ “โรงเรียนบ้านขามเป็นโรงเรียนคุณภาพประจำตำบล ที่น้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการจัดการศึกษา เพื่อมุ่งมั่นให้ผู้เรียนเป็นคนดี มีคุณธรรม นำความรู้ บนพื้นฐานความเป็นไทย และมีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21” โดยมีเป้าหมายสำคัญ คือ “ผู้เรียนทุกคนได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ มีคุณภาพตามมาตรฐาน เน้นการเป็นคนดีมีความรู้และอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข”

นโยบายโรงเรียนบ้านขามเกี่ยวกับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ได้กำหนดไว้ 4 ข้อ ดังนี้ 1.การจัดทำสารสนเทศเกี่ยวกับระบบดูแลนักเรียนและความปลอดภัยในโรงเรียน 2. การดำเนินงานระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนและความปลอดภัยในโรงเรียน 3. การมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการดูแลช่วยเหลือนักเรียนและส่งเสริมความปลอดภัยของโรงเรียน/ของสถานศึกษา 4. การส่งเสริม สนับสนุน นิเทศติดตาม และประเมินผลการดำเนินงานส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนและความปลอดภัยในโรงเรียน/สถานศึกษา

#### 3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาผลงานการวิจัยหลายท่านเพื่อเป็นข้อมูลและแนวทางในการวิจัย ได้แก่ งานวิจัยพรพิมล เพงภูงา (2557 : 100-101) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาการดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โรงเรียน โนนแท่นพิทยาคม อำเภอท่าตูม จังหวัดสุรินทร์ โดยใช้กลยุทธ์ในการพัฒนา คือ การประชุมเชิงปฏิบัติการและกิจกรรม พัฒนา เมื่อ

ดำเนินการพัฒนาทั้ง 2 วงรอบแล้วพบว่า ทำให้กลุ่มผู้ร่วมศึกษาค้นคว้า มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการดำเนินงานตามระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โดยสามารถคัดแยกนักเรียนกลุ่มปกติกลุ่มเสี่ยงและกลุ่มมีปัญหาได้และร่วมกำหนดกิจกรรมพัฒนาในการแก้ไขปัญหาให้นักเรียน 5 กิจกรรม คือ กิจกรรมการสื่อสารกับผู้ปกครอง กิจกรรมนักเรียนเพื่อนที่ปรึกษา กิจกรรมค่ายพัฒนาจิตกิจกรรมเยี่ยมบ้านและกิจกรรมอบรมคุณธรรม และแก้ไขพฤติกรรมนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนกลุ่มเสี่ยงและกลุ่มมีปัญหา ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์มีพฤติกรรมเสี่ยงลดลง สุริยา ภาภักดี (2557 : 189) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาศักยภาพครูในการดำเนินการส่งเสริมและพัฒนา นักเรียนตามระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน โรงเรียนอาภาคารอนวยศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัชฌมศึกษา เขต 23 พบว่า สภาพการดำเนินการส่งเสริมและพัฒนา นักเรียนตามระบบการดูแลช่วยเหลือ นักเรียนไม่ชัดเจนการนิเทศติดตามไม่สม่ำเสมอ การส่งเสริมและพัฒนา นักเรียน ไม่สอดคล้องตามสภาพความจริงของนักเรียน และปัญหาการดำเนินการส่งเสริม และพัฒนานักเรียนตามระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนพบว่า บุคลากรในโรงเรียนยังขาดความรู้ความเข้าใจในแนวทางปฏิบัติระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน ส่วนแนวทางดำเนินการส่งเสริมและพัฒนา นักเรียนตามระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน เช่น การประชุมเชิงปฏิบัติการ การศึกษาดูงาน การส่งเสริม และการนิเทศภายในการดำเนินการส่งเสริมและพัฒนา นักเรียนตามระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน บัวเครือ โพธิ์ชัย (2549 : 78) ศึกษาปัญหาการดำเนินการระบบการดูแลช่วยเหลือ นักเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระแก้ว เขต 2 ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาการดำเนินการระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนใน โรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระแก้ว เขต 2 โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง และพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีปัญหาการดำเนินงานอันดับแรกคือ การรู้จักนักเรียนเป็นรายบุคคลอยู่ในระดับปานกลาง รองลงมา ได้แก่ การส่งต่อและการป้องกันและแก้ไข ปัญหา ส่วนปัญหาการดำเนินการระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระแก้วเขต 2 จำแนกตามระดับชั้น โดยรวมและรายด้าน มีปัญหาการดำเนินงานแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

#### 4. กรอบแนวคิดในการวิจัย

ศึกษาองค์ประกอบระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โรงเรียนบ้านขาม ได้แก่

1. การรู้จักนักเรียนรายบุคคล 2. การคัดกรองนักเรียน 3. การส่งเสริมและพัฒนา นักเรียน 4. การป้องกันและช่วยเหลือนักเรียน และ 5. การส่งต่อ แล้วศึกษาการดำเนินงานตามกระบวนการบริหารจัดการสถานศึกษาดานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนของ โรงเรียนบ้านขาม เพื่อให้ทราบสภาพปัญหาการบริหารสถานศึกษาด้านระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนโรงเรียนบ้านขาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศกนคร เขต 3 และผลการดำเนินงานที่ส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียน

#### 5. สมมติฐานการวิจัย

โรงเรียนบ้านขามได้ดำเนินการตามขั้นตอนของระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนได้อย่างทั่วถึง ครอบคลุมนักเรียนทุกกลุ่ม ทุกชั้นเรียน และสามารถส่งผลให้นักเรียนมีคุณภาพสูงขึ้นได้

## 6. วิธีดำเนินการวิจัย

### 6.1 แบบแผนการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โดยมีขอบเขตเนื้อหาคือ กระบวนการบริหารจัดการสถานศึกษาด้านระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โดยศึกษาแนวคิดของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน(2559), กรมสุขภาพจิต(2546), ร่วมกับผลวิจัยของนักวิชาการ และได้ผลสรุปจากตารางสังเคราะห์ได้ กระบวนการบริหารสถานศึกษาสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ ดังนี้ คือ กระบวนการในการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1.การรู้จักนักเรียนรายบุคคล 2.การคัดกรองนักเรียน 3.การส่งเสริมและการพัฒนานักเรียน 4.การป้องกันและการแก้ไขปัญหาให้นักเรียน และ 5.การส่งต่อนักเรียน

### 6.2 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

การวิจัยในครั้งนี้มีให้ข้อมูลสำคัญทั้งสิ้น 417 คน มีกลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ได้จากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้งสิ้น 40 คน ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 1 คน คณะกรรมการสถานศึกษาโรงเรียนบ้านขาม จำนวน 7 คน ครูที่ปรึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 จำนวน 6 คน ผู้ปกครองนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 จำนวน 12 คน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 จำนวน 14 คน รวมทั้งสิ้น 40 คน

### 6.3 เครื่องมือวิจัย

แบบสัมภาษณ์ เรื่องการบริหารสถานศึกษาด้านระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน : กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านขาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 3

### 6.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

6.4.1 ผู้วิจัยขอการรับรองจากคณะกรรมการวิจัยในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

6.4.2 ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ถึงผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนบ้านขาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 3

6.4.3 ผู้วิจัยนัดหมายกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ใช้แบบสัมภาษณ์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และครูที่ปรึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 11 คน

6.4.4 สัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเป็นรายบุคคล โดยเป็นการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured interview )

6.4.5 นำข้อมูลที่ได้จากสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ข้อมูล

### 6.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

แบบสัมภาษณ์วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เชิงบรรยายและพรรณนา (Descriptive Research)

## 7. ผลการวิจัย

สภาพและปัญหา อุปสรรค แนวทางแก้ปัญหา และข้อเสนอแนะในการบริหารจัดการระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนโรงเรียนบ้านขามกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ได้ให้ความเห็น ดังนี้

### 1. ด้านการรู้จักนักเรียนรายบุคคล

- ปัญหาและอุปสรรค มีกิจกรรมอื่นๆเพิ่มขึ้นทำให้เวลาในการเยี่ยมบ้านลดลง
- แนวทางแก้ไข ขยายเวลาการออกเยี่ยมบ้านเพื่อให้รู้จักนักเรียนทุกคน

เนื่องจากช่วงต้นภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 มีกิจกรรมต่างๆทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษาที่ครูประจำชั้นบางส่วนต้องร่วมกิจกรรมทำให้การดำเนินการเยี่ยมบ้านอาจคลาดเคลื่อนเวลาที่กำหนด แต่การเยี่ยมบ้านนักเรียนสามารถเยี่ยมได้ครบทุกครอบครัวไม่มีปัญหา เนื่องจากจำนวนนักเรียนมีน้อย ประกอบกับมีเครือข่ายผู้ปกครองครบทุกชั้นเรียน มีกลุ่มไลน์ผู้ปกครองที่สามารถติดต่อสื่อสารได้อย่างรวดเร็วและครบถ้วน จึงทำให้สามารถสำรวจข้อมูลนักเรียนได้ครบถ้วน ไม่มีปัญหาที่จะเป็นอุปสรรคในการที่จะใช้ข้อมูลในการคัดกรองนักเรียนต่อไป ดังข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ดังนี้

“การเยี่ยมบ้านช่วงต้นปีการศึกษาเป็นไปได้ด้วยความยากลำบากเนื่องจากมีกิจกรรมอื่นๆมาแทรกเป็นจำนวนมากอีกทั้งยังเป็นฤดูฝน และผู้ปกครองบางท่านประกอบอาชีพรับจ้างและเกษตรกรรม ทำให้กลับบ้านค่ำก็ต้องใช้เวลาในการเยี่ยมบ้านนานออกไป และได้สร้างกลุ่มไลน์ผู้ปกครองเพื่อแจ้งข่าวสารต่างๆ ทางโรงเรียนจึงขยายเวลาในการเยี่ยมบ้านเพื่อให้การลงเยี่ยมบ้านนักเรียนครบ 100% และได้สร้างกลุ่มไลน์ผู้ปกครองเพื่อแจ้งข้อมูลข่าวสารต่างๆทำให้ได้ข้อมูลเพิ่มเติมจากการเยี่ยมบ้านอีกด้วย” (ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านขาม, สัมภาษณ์วันที่ 7 กรกฎาคม 2566)

## 2. ด้านการคัดกรองนักเรียน

- ปัญหาและอุปสรรค ผู้ปกครองไม่มีความเข้าใจในเครื่องมือคัดกรอง SDQ
- แนวทางแก้ไข ให้ครูประจำชั้นอธิบายให้ผู้ปกครองมีความเข้าใจ

ครูประจำชั้นมีความรู้ความเข้าใจในการคัดกรองนักเรียนจึงไม่ปัญหาสำหรับครูประจำชั้นในการคัดกรองนักเรียนและได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครองเป็นอย่างดี แต่มีผู้ปกครองบางส่วนไม่ค่อยเข้าใจในการใช้เครื่องมือคัดกรอง SDQ ฉบับผู้ปกครองคัดกรอง แต่ก็ไม่นับเป็นปัญหา ครูประจำชั้นได้ให้คำชี้แจงและอธิบายให้เข้าใจแล้วก็สามารถให้ผู้ปกครองใช้เครื่องมือได้อย่างถูกต้อง ดังข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ดังนี้

“ในการคัดกรองนักเรียนนั้นยังมีผู้ปกครองบางท่านไม่เข้าใจในการคัดกรอง คิดว่าครูตีตราเด็กให้เป็นเด็กพิเศษบ้าง ค้อยค่าเด็กบ้าง ครูจึงต้องมีการอธิบายชี้แจงและประชุมผู้ปกครองรายชั้นเรียนเพื่อทำความเข้าใจและให้ผู้ปกครองรับทราบจุดประสงค์ของการคัดกรองที่แท้จริง” (ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านขาม, สัมภาษณ์วันที่ 7 กรกฎาคม 2566)

## 3. ด้านการส่งเสริมและพัฒนานักเรียน

- ปัญหาและอุปสรรค งบประมาณในการจัดการเรียนรู้นักเรียนไม่เพียงพอ
- แนวทางแก้ไข ได้รับการช่วยเหลือจากชุมชนในเรื่องงบประมาณ

มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลาย เพื่อส่งเสริมและพัฒนานักเรียน ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามความถนัดนั้นในบางสัปดาห์ประชาชนชาวบ้านมีการกิจไม่สามารถเข้ามาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ จึงให้นักเรียนในฐานะกิจกรรมนั้นๆ ทบทวนความรู้และให้ครูผู้ดูแลควบคุมชี้แนะและจัดประสบการณ์สอนแทน นอกจากนั้นยังมีกิจกรรมบางกิจกรรมที่ต้องใช้งบประมาณจำนวนมาก เช่น กิจกรรมหุ่นยนต์ตัวแทนประเทศไทยไปแข่งระดับนานาชาติ และมีกิจกรรมที่จัดส่งเสริมและพัฒนานักเรียนที่หลากหลาย แต่งบประมาณของโรงเรียนมีจำกัดไม่เพียงพอ จึงเป็นปัญหาและอุปสรรคในการส่งเสริมและพัฒนานักเรียนเป็นอย่างมาก ดังข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ดังนี้

“โรงเรียนมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมประสบการณ์ให้นักเรียน โดยใช้ประชาชนชาวบ้านมาช่วยสอนก็ได้รับการสนับสนุนจากชุมชนเป็นอย่างดี ทางโรงเรียนก็มีงบประมาณตรงนี้เพื่อจัดหาวัสดุอุปกรณ์มาให้ชุมชนช่วยสอนพอหลังๆมา ผู้ปกครองเห็นนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์และประสบการณ์ที่ดีขึ้นก็มีผู้ปกครองนำวัสดุอุปกรณ์

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมาช่วยสนับสนุนทำให้กิจกรรมต่างๆดำเนินต่อไปได้โดยไม่ขาดแคลนและต่อเนื่อง” (คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนบ้านขาม, สัมภาษณ์วันที่ 7 กรกฎาคม 2566)

#### 4. ด้านการป้องกันและช่วยเหลือนักเรียน

- ปัญหาและอุปสรรค ขาดทุนการศึกษาที่นำมาช่วยเหลือนักเรียน
- แนวทางแก้ไข ได้รับความร่วมมือจากทุกภาคส่วน โดยเฉพาะจากชุมชน

โรงเรียนมีมาตรการดำเนินการการป้องกันและช่วยเหลือนักเรียนเป็นอย่างดี มีเพียงบางกรณีที่ต้องได้รับความร่วมมือจากหลายภาคส่วนและหน่วยงาน เช่น นักเรียนยากจนขาดแคลนโรงเรียนจะต้องจัดทุนการศึกษาและประสานเครือข่ายช่วยเหลือร่วมกัน เป็นต้น และในการป้องกันและช่วยเหลือนักเรียนไม่ได้ผลเท่าที่ควร เช่น กรณีที่นักเรียนไม่ได้อยู่กับพ่อแม่ แต่อาศัยอยู่กับญาติผู้ใหญ่ที่เป็นแก่ชรา เช่น ตา ยาย ปู่ ย่า เป็นต้น จะทำให้การดูแลช่วยเหลือนักเรียนไม่ได้เต็มที่ในระหว่างช่วงเวลาที่เด็กนักเรียนอยู่ที่บ้าน อาจเนื่องจากผู้ปกครองตามเด็กไม่ทันก็นับเป็นปัญหาอุปสรรคในการดูแลช่วยเหลือนักเรียนได้เช่นกัน ดังข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ดังนี้

“การดำเนินงานป้องกันและช่วยเหลือนักเรียนเป็นไปได้อย่างราบรื่นมีเพียงบางส่วนที่การป้องกันช่วยเหลือไม่ได้ผลเท่าที่ควร เช่น กรณีที่นักเรียนไม่ได้อยู่กับพ่อแม่ แต่อาศัยอยู่กับญาติผู้ใหญ่ที่เป็นแก่ชรา เช่น ตา ยาย ปู่ ย่า เป็นต้น จะทำให้การดูแลช่วยเหลือนักเรียนไม่ได้เต็มที่ในระหว่างช่วงเวลาที่เด็กนักเรียนอยู่ที่บ้าน เพราะจะตามเด็กไม่ทัน และยังมีบางกรณีที่ต้องได้รับการช่วยเหลือเป็นพิเศษ เช่น นักเรียนที่ขาดแคลนทั้งด้านสิ่งของอุปโภคบริโภคและทุนการศึกษา ก็ได้ชุมชนให้การช่วยเหลือครั้งนี้โดยมีกองทุนการศึกษาที่ชุมชนได้จัดตั้งขึ้นเพื่อดำเนินการเรื่องนี้โดยเฉพาะ” (ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านขาม, สัมภาษณ์วันที่ 7 กรกฎาคม 2566)

#### 5. ด้านการส่งต่อนักเรียน

- ปัญหาและอุปสรรค สภาพปัญหาทั่วไปของนักเรียนภายในโรงเรียน
- แนวทางแก้ไข ส่งต่อให้ครูที่มีความเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ อย่างทันท่วงที

ในการดำเนินการตามระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียนบ้านขาม มีแต่การส่งต่อภายใน เช่น การช่วยเหลือเรื่องการเรียนรู้ในรายที่นักเรียนมีปัญหาหลายๆในการอ่านออกเขียนได้ ก็มีครูส่งต่อไปให้ครูที่มีความชำนาญหรือเชี่ยวชาญ เก่งในการสอนภาษาไทย การอ่านออกเขียนได้ เป็นต้น ไม่มีการส่งต่อนอก เพราะผลการดูแลช่วยเหลือนักเรียนทำได้ทั่วถึง ดังข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ดังนี้

“ในการส่งต่อนักเรียนเป็นไปตามขั้นตอนเป็นอย่างดีเน้นการส่งต่อภายในเป็นหลักที่ส่งต่อให้ครูที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านได้ทันท่วงที ไม่มีการส่งต่อนอกยกเว้นเรื่องปัญหาสุขภาพ” (ครูประจำชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านขาม, สัมภาษณ์วันที่ 7 กรกฎาคม 2566)

#### 8. อภิปรายผล

1. โรงเรียนบ้านขามมีองค์ประกอบในการบริหารจัดการระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนโดดเด่นทั้ง 5 ด้าน คือ 1.ด้านรู้จักนักเรียนเป็นรายบุคคล 2.ด้านการคัดกรองนักเรียน 3.ด้านการส่งเสริมและพัฒนาการเรียน 4.ด้านการป้องกันและช่วยเหลือนักเรียน และ 5.ด้านการส่งต่อนักเรียน โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานตามกระบวนการ PDCA เป็นการควบคุมคุณภาพการดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียนบ้านขาม ให้มีคุณภาพเพื่อให้ใช้ได้จริงกับบริบทโรงเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของปิยะพร บ่อมเกสตร์ (2559 : 199-204) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การนำเสนอกลยุทธ์การบริหารระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อเสริมสร้างคุณภาพของนักเรียนมัธยมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษากรอบแนวคิดของการบริหารระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อเสริมสร้างคุณภาพของ

นักเรียนมัธยมศึกษา 2) ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน เพื่อเสริมสร้างคุณภาพของนักเรียนมัธยมศึกษา และ 3) พัฒนากลยุทธ์การบริหารระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อเสริมสร้างคุณภาพของนักเรียนมัธยมศึกษา ประเมินกรอบ แนวคิด โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ผลการวิจัย พบว่า 1) กรอบแนวคิดของการบริหารระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อเสริมสร้างคุณภาพของ นักเรียนมัธยมศึกษา ประกอบด้วย 3 กรอบแนวคิด ได้แก่ 1.1) การบริหาร 1.2) ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน 1.3) คุณภาพของนักเรียน 2) สภาพปัจจุบันของการบริหารระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อเสริมสร้าง คุณภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาใน ภาพรวมอยู่ในระดับดี

2. สภาพและปัญหา อุปสรรคในการบริหารจัดการสถานศึกษาด้านระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนของ โรงเรียนบ้านขามโดยภาพรวมแล้วทางโรงเรียนบ้านขามได้ดำเนินตามขั้นตอนของระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน แต่ยังมีบางประการที่ยังต้องปรับปรุง ได้แก่ การช่วยเหลือนักเรียนยากจนขาดแคลนยังมีข้อจำกัดในเรื่องงบประมาณในการดำเนินการจัดกิจกรรมส่งเสริมและพัฒนา นักเรียน และ ไม่สามารถดูแลนักเรียนบางส่วนในเรื่องการเรียนรู้อะหว่างอยู่ที่บ้านซึ่งนักเรียนอาศัยอยู่กับญาติผู้ใหญ่ที่สูงวัย สอดคล้องกับงานวิจัยของชวดี ปันงา (2554) วิจัยเรื่อง พัฒนาการดำเนินงานตามระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพลชนะสงคราม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กาญจนบุรี เขต 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และแนวทางการพัฒนาการ ดำเนินงานตามระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โรงเรียนอนุบาลวัดไชยชุมพล ชนะสงคราม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 1 ที่ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาที่พบจากการดำเนินงานตามระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน คือ การวางแผนการทำงานระบบดูแลช่วยเหลือ นักเรียนร่วมกันระหว่างครูและผู้บริหาร มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและมีข้อจำกัดเรื่องงบประมาณ แนวทางการพัฒนาการดำเนินงานตามระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ควรมีการเตรียมการวางแผนในระยะยาวและจัดสรรงบประมาณในการดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนอย่างเพียงพอ

## 9. ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนต้องได้รับความร่วมมือจากโรงเรียน ผู้ปกครองและต้องร่วมมือกันอย่างจริงจัง โดยผู้บริหารอาจมีการศึกษาสภาพความรู้ความสามารถและความพร้อม ของบุคคลในชุมชน เพื่อขอความร่วมมือเป็นคณะกรรมการดำเนินงาน

2. ครูที่ประจำชั้นควรมีความตระหนักในการเอาใจใส่เป็นพิเศษกับนักเรียนเป็นรายบุคคลอย่างสม่ำเสมอ

3. ทางโรงเรียนควรอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้แก่ชุมชน

4. โรงเรียน ชุมชน และหน่วยงานภายนอกที่เกี่ยวข้องควรรหาโอกาสในการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

5. เมื่อพบสภาพปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขเองได้ครูที่ปรึกษาควรประสานงานกับผู้เชี่ยวชาญอย่างทันทั่วถึง

### ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมอันพึงประสงค์เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โรงเรียนบ้านขาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 3



## 10. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. โรงพิมพ์สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย: กรุงเทพฯ.
- กมล สิงหาราช. (2554). **แนวทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษาตามมาตรฐานตัวบ่งชี้ และเกณฑ์การพิจารณาเพื่อประเมินคุณภาพภายนอกในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชร เขต 2**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
- ครรชิต มาลัยวงศ์. (2557). **เทคโนโลยีการบริหารการศึกษา**. ค้นเมื่อ 21 พฤษภาคม 2559. จาก [drkanchit.com/general\\_articles/articles/general\\_24.html](http://drkanchit.com/general_articles/articles/general_24.html)
- ชัชวาลย์ บุญเหลือยม. (2552). **การนำเสนอรูปแบบการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โรงเรียนนิคมสร้างตนเอง 6 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษอุบลราชธานี เขต 3**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- ชุตินาถ ถาวรแก้ว. (2559). **การดำเนินงานตามระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตนักเรียนของสถานศึกษาในจังหวัดปทุมธานีสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัชฌิมศึกษา เขต 4**. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- แดนไพโร สีมาคม. (2564). **ความต้องการจำเป็นของการดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ**. วิทยานิพนธ์. มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- นพพงษ์ บุญจิตราคุลย์. (2557). **หลักการและทฤษฎีการบริหารการศึกษา**. นนทบุรี. ศิรณสาร
- นฤมล กองทรัพย์. (2556). **การดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3**. สารนิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยมหามงกุฎราชวิทยาลัย.
- นันทรัตน์ เกื้อหนูน. (2553). **การดำเนินงานตามระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ของสถานศึกษาที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของนักเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1**. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- นิพนธ์ กิณาวงศ์. (2543). **หลักการบริหารการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. พิษณุโลก : ตรีคุณไทย.
- ปัญญา สมันจิตร. (2564). **การพัฒนาารูปแบบการบริหารจัดการเพื่อความเป็นเลิศของสำนักงานในมหาวิทยาลัยรัฐ**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ปิยะพร ป้อมเกษมศรี. (2559). **การนำเสนอกลยุทธ์การบริหารระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อเสริมสร้างคุณภาพของนักเรียนมัธยมศึกษา**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรัชญา เวสารัชช์. (2554). **หลักการจัดการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.
- ปราณี เตยอ่อน. (2560). **การดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียนวัดเจ็ดริ้ว (สาครกิจโกศล)**. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปรีชาพร วงศ์อนุตรโรจน์. 2546. **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมกรุงเทพ.
- พรพิมล แพงงูา. (2557). **การพัฒนาการดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนโรงเรียน โนนแท่นพิทยาคม อำเภอท่าตูม จังหวัดสุรินทร์**. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม :มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- มธุริน แผลงจันทิก. (2554). การศึกษาปัญหาการดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียน ในสังกัด  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 5. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ.
- ยุทธนา เกื้อกูล. (2560). การพัฒนารูปแบบการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม จังหวัด  
ชายแดนภาคใต้ เพื่อสร้างผู้เรียน ผู้มีความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์. ปรัชญาดุสิตบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 2560.
- รุจิร ภู่อาระ และจันทรานี สงวนนาม. (2545). การบริหารหลักสูตรในสถานศึกษา. กรุงเทพฯ : มัคพอยท์.
- ระวีวรรณ ชินะตระกูล. (2539). หลักการแนะแนว. กรุงเทพมหานคร. ภาพพิมพ์.
- รอซีดีะ เฮ็ง. (2555). การบริหารสถานศึกษาโดยใช้หลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารตามความคิดเห็นของข้าราชการ  
ครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาในจังหวัดนราธิวาส. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหา  
บัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา. มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- ลัดดาวัลย์ เพชรจันทร์. (2559). ปัญหาและแนวทางพัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนของครูโรงเรียนบ้านปลวก  
แดง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาระยอง เขต 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต.  
มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วันวิสา ยังช่วย. (2556). หลักการบริหารการศึกษา. ค้นเมื่อ 10 พฤษภาคม 2559. จาก  
<http://www.gotoknow.org/posts/349868>.
- ศิริพร ทับทิมงาม. (2556). การบริหารการศึกษาของโรงเรียนเอกชนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา  
ประถมศึกษา สมุทรปราการเขต 1 ให้มีความพร้อมเข้าสู่ประชาคมอาเซียน. มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.

**แนวทางการพัฒนานวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้  
เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา  
Guidelines for development of box art learning innovation from recycled  
materials to enhance art creativity skills for elementary students.**

**ปฏิพล พาด்வัง**

**คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา**

**จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**

**E-mail: patipon2013@gmail.com**

**อินทิรา พรหมพันธุ์**

**คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา**

**จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**

**E-mail: intira.p@chula.ac.th**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนานวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา และ 2) เพื่อเสนอแนวทางการใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา งานวิจัยนี้ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และการเก็บข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน จำนวน 15 ท่าน ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนากล่องการเรียนรู้ 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะระดับชั้นประถมศึกษา และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัย พบว่า แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะกล่องการเรียนรู้ควรออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลาย เป็นกิจกรรมที่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ออกแบบเนื้อหาที่เข้าใจง่าย มีกระบวนการหรือขั้นตอนที่ชัดเจน แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะ ประกอบด้วย กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ อธิบายการใช้กล่องการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างชัดเจน มีการควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด สร้างข้อตกลงร่วมกันในชั้นเรียน และจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างยืดหยุ่น

**คำสำคัญ:** การพัฒนานวัตกรรม กล่องการเรียนรู้ ทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

**ABSTRACT**

The objectives of this research are as follows 1) To study the development of art learning box innovation to promote creative art skills using recycled materials for elementary school students. 2) To propose guidelines for the utilization of art learning box innovation to enhance creative art skills using recycled materials for

elementary school students. This research adopts a qualitative research approach, which involves examining relevant concepts and theories and collecting data through interviews with 15 experts from three different areas: a) Experts in the development of learning boxes. b) Experts in organizing art activities using recycled materials. c) Experts in teaching art at the elementary school level. Analyzed the data using content analysis. Research findings reveal that the development of art learning activities using the art learning box innovation should involve diverse hands-on activities that stimulate creativity, utilize easily understandable content, have clear and structured processes or steps, and foster student interest. The strategies for implementing art learning activities using the art learning box innovation include generating student interest, providing clear explanations of how to use the learning box, close monitoring and supervision, establishing classroom agreements, and organizing flexible and diverse learning activities.

**Keywords:** Innovation Development, Learning Box, Creative Art Skills

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ปัจจุบันเป็นยุคสมัยใหม่เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงที่ท้าทาย อีกทั้งการเปลี่ยนแปลงยังเป็นไปอย่างรวดเร็ว การจัดการศึกษาและการเรียนรู้ควรมีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาคนในฐานะพลเมืองให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ สติปัญญา การเรียนรู้เพื่อบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการรังสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ทั้งนี้ วิธีการจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในปัจจุบันจึงควรจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง สอดคล้องกับ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ที่กล่าวว่า ต้องมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างมีสันติ เชื่อมโยงกับลักษณะของผู้เรียนในช่วงวัยประถมศึกษาที่เป็นช่วงที่มีการเจริญเติบโตของพัฒนาการและการเรียนรู้ในทุก ๆ ด้านอย่างต่อเนื่อง เพราะฉะนั้นการมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับพัฒนาการ และเข้าใจว่าเด็กในวัยนี้ควรมีโอกาสได้ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (สรวงมณท์ สิทธิสมาน และประเสริฐ อินทร์รักษ์, 2562)

จากประเด็นของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการศึกษาในปัจจุบันจึงมีความสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะในระดับชั้นประถมศึกษาเป็นกลุ่มสาระที่มุ่งเน้นพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการสร้างสรรค์ผลงาน ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม การเรียนศิลปะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ ซึ่งมีเนื้อหาสาระที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับรูปร่าง รูปทรง และจำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์ มีทักษะพื้นฐานการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างงานวาดภาพระบายสี โดยใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง สี และพื้นผิว ภาพปะติด และงานปั้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การสร้างสรรค์ที่เป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะคิดแก้ปัญหาและพัฒนาจนสามารถประดิษฐ์ผลิตผลใหม่ ๆ โดยการสร้างสรรค์ในทางศิลปะนั้นสามารถกระทำได้โดยการนำวิธีจัดรูปแบบองค์ประกอบศิลปะที่ใช้ทัศนธาตุ เช่น เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ผ่านกิจกรรมทางศิลปะต่างๆ (เดือนหงษวดี, 2556) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะนั้นมุ่งเน้นและพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาสาระหลากหลายองค์ประกอบ ช่วยฝึกในด้านความคิดและเป็นกิจกรรมที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง (รวีพร ผาด่าน,

2557) ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เป็นผู้คิดกำหนดวางแผน ตัดสินใจและลงมือปฏิบัติผลงานศิลปะสร้างสรรค์ด้วยตนเองผ่านกระบวนการคิดการแก้ปัญหา พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกทักษะด้านการคิด จินตนาการ (กุลชาติ พันธวรกุล, 2563) จากความสำคัญดังกล่าวครูจึงต้องมีนวัตกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียน นวัตกรรมเป็นวิธีการหรือกระบวนการนำไปปฏิบัติเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ที่มีประโยชน์ต่อตนเอง สังคม และประเทศชาติโดยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง (สิน งามประโคน และคณะ, 2561) นวัตกรรมที่เกี่ยวกับชุดกิจกรรมจึงเป็นตัวเลือกหนึ่งที่ผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมและสื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งประกอบเข้าเป็นชุดที่ก่อให้เกิดความสมบูรณ์ในตัวเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษา และปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้ตามขั้นตอน ตามความสนใจและความสามารถ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือให้ปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนจนประสบผลสำเร็จ (วิโรตการณ ฑาบรรเทา, 2557) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จึงเป็นสื่อที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ แก้ปัญหาในด้านความแตกต่างระหว่างบุคคล ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียนรู้ ผู้เรียนได้ศึกษา และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้สามารถพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ ได้ (วันวิสา ประภาศิริ, 2561) ปัจจุบันงานวิจัยได้มีการศึกษาเกี่ยวกับชุดกิจกรรมอย่างมากมาย แต่การศึกษานวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ยังไม่มีการศึกษาเท่าที่ควร เนื่องจากมีค่าใช้จ่ายที่ค่อนข้างสูง ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการนำวัสดุเหลือใช้สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้อย่างดีในการจัดทำนวัตกรรมกล่องการเรียนรู้

จากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงมีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาแนวทางการพัฒนานวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะและแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะ ที่เชื่อมโยงกับสาระการเรียนรู้ ในรายวิชาศิลปะของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ที่จะสามารถสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ อีกทั้งคาดหวังว่านวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะนี้จะเป็นส่วนที่ช่วยให้สามารถดำเนินการจัดการเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน และนักเรียน ตลอดจนสามารถนำไปปรับใช้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ในอนาคต

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนานวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา
- 2) เพื่อเสนอแนวทางการใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้

นวัตกรรมหมายถึง ความคิดและกระบวนการใหม่ ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน หรือการพัฒนาดัดแปลงจากของเดิมให้ดีขึ้นและเมื่อนำมาใช้สามารถทำให้งานมีประสิทธิภาพมากขึ้น (สมบัติ นามบุรี, 2562) ส่วนกล่องการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่ถูกออกแบบโดย ผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา โดยคำนึงถึงบริบทในชุมชนและทรัพยากรที่มีอยู่ เพื่อให้นักเรียนสามารถจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่บ้าน ได้ ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (PBL), Makerspace, และ 3R เพื่อให้ นักเรียนอ่านออกเขียนได้และคิดเลขเป็น ทั้งนี้ ในการออกแบบกล่องการเรียนรู้

โรงเรียนได้คำนึงถึงความยืดหยุ่นในเนื้อหาบทเรียนให้มีความเหมาะสมในแต่ละช่วงชั้น เพื่อให้นักเรียนได้เลือกหัวข้อต่าง ๆ ในการลงมือทำตามความสนใจ (โรงเรียนบ้านปลาตาว, 2565)

#### ทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อโลกภายนอก สิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ ให้ปรากฏเป็นภาพได้โดยมีกระบวนการการสร้างสรรค์ 3 ประการคือ (สุชาติ สุขนา, 2560)

1) การรับรู้ (Perception) การรับรู้เป็นส่วนประกอบประการแรกของมนุษย์ ซึ่งผู้มีความคิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ มักเป็นผู้พบเห็นสิ่งต่าง ๆ มากมาย มีการรับรู้มากและพยายามสังเกตจากการรับรู้

2) จินตนาการ (Imagination) จินตนาการเป็นผลมาจากการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสของมนุษย์ ทำให้เกิดความคิดมากมาย

3) ประสบการณ์ (Experience) ประสบการณ์เป็นผลมาจากการรับรู้ในการเรียนรู้หรือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ออกมาก่อนและเก็บสะสมไว้ในสมอง และพร้อมที่จะแสดงออกมาเมื่อถึงเวลาอันสมควร ประสบการณ์มีความสำคัญต่อชีวิต คือทำให้เกิดการเรียนรู้และการแก้ปัญหาไปพร้อมกัน อีกทั้งยังเป็นปัจจัยที่ผลักดันให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ

#### การพัฒนาการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล (2564) ได้ให้ความเห็นต่อการพัฒนาการสร้างสรรค์ ดังนี้

1) ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ กิจกรรมตามความสนใจของตนเองและเป็นกิจกรรมที่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ เช่น กิจกรรมการออกแบบหุ่นยนต์ กิจกรรมภาพวาดศิลปะ เป็นต้น ซึ่งผู้สอนควรวิเคราะห์ความสนใจที่หลากหลายของผู้เรียน แล้วนำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

2) เสริมแรงและให้กำลังใจผู้เรียนที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ และกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

3) พัฒนาทักษะการคิดและทักษะอื่น ๆ ที่เป็นพื้นฐานของการคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดขั้นสูง ที่จะต้องใช้ทักษะการคิดด้านอื่น ๆ มาประกอบด้วย เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นต้น การที่ผู้สอนได้พัฒนาทักษะอื่น ๆ เหล่านี้ จะช่วยให้การคิดสร้างสรรค์มีพัฒนาการที่เร็วขึ้นมากกว่าการมุ่งพัฒนาการคิดสร้างสรรค์แต่เพียงอย่างเดียว

4) จัดข้อจำกัดต่าง ๆ ที่เป็นอุปสรรคต่อการคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียน เช่น การสร้างเงื่อนไขว่าจะต้องคิดแบบนั้นแบบนี้ เป็นต้น ด้วยการเปิดพื้นที่ให้กับผู้เรียนได้ใช้ความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ ผู้สอนอำนวยความสะดวกและโค้ชให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการใช้กระบวนการคิดสร้างสรรค์

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บัญชา นิยมแก้ว และ ศุภชัย อารีรุ่งเรือง (2560) ศึกษาการพัฒนาชุดการสอนการสร้างงานศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

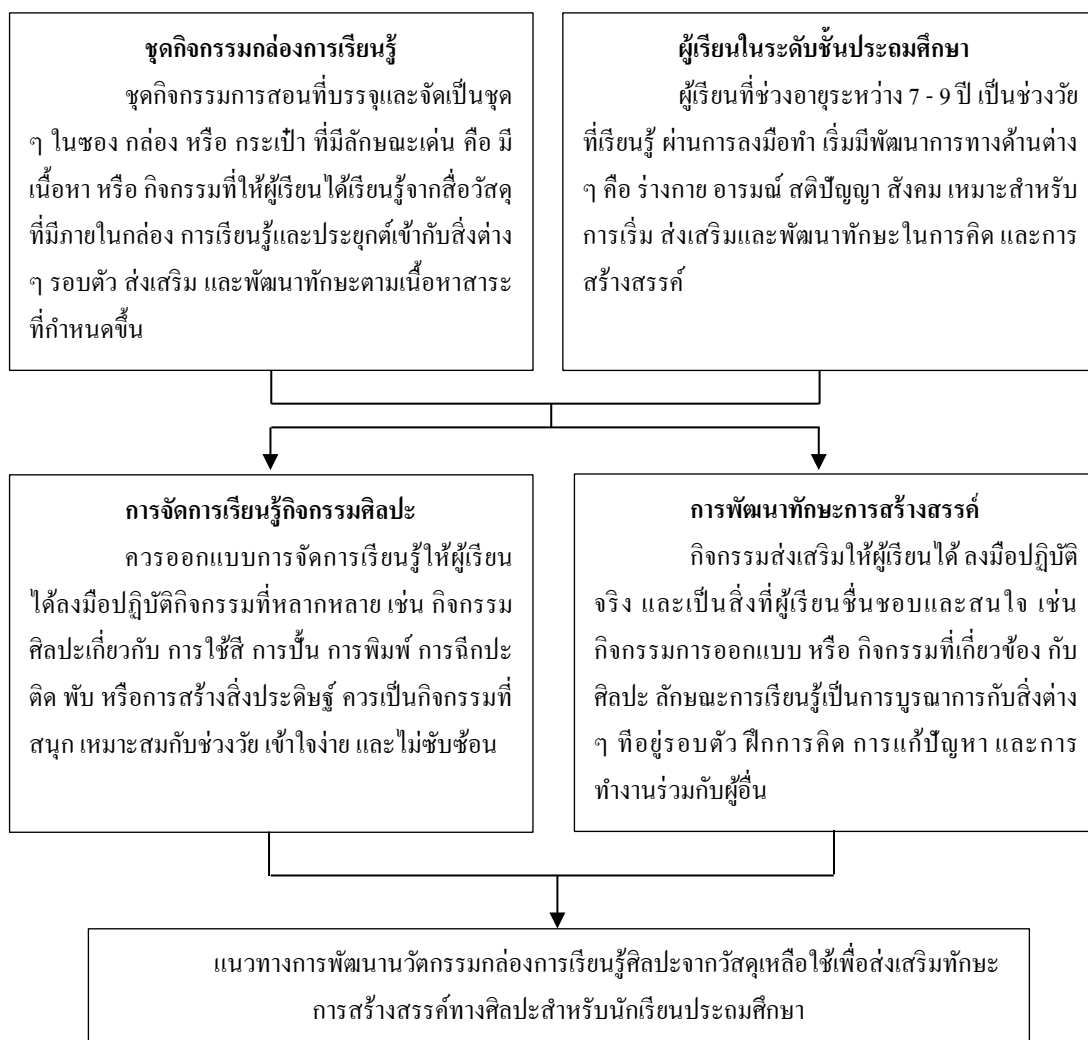
วิชญ์คุณมณี ทองแมน และคณะ (2560) ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยประยุกต์กระบวนการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนสำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา พบว่า หลักการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้มี 7 ประการ ได้แก่ 1) เปิดประเด็นปัญหาที่น่าสนใจ ชวนให้อยากรู้ ค้นคว้าต่อ 2) ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและร่วมคิดแก้ปัญหาในกลุ่ม 3) สร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน 4) เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและใช้สื่อในห้อง 5) บูรณาการเนื้อหาวิชา 6) สัมพันธ์กับการทำงานของสมอง 2 ซีก และ 7) กิจกรรมที่มีลักษณะเชิงรุก

Pecson, R. (2020) ศึกษาชุดการเรียนรู้ด้วยตนเองในการปรับปรุงผลการเรียนของนักเรียนมัธยมปลาย พบว่า การใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพจะเพิ่มพูนความสามารถของผู้เรียนและครูที่กระตุ้นเพื่อจัดหาแหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่า นวัตกรรมเป็นการนำวิธีการใหม่มาปฏิบัติ หลังจากได้ผ่านการทดลองหรือได้รับการพัฒนามาแล้ว ส่วนทักษะการสร้างสรรค์เป็นกระบวนการถ่ายทอดความรู้สึนึกคิดผ่านการถ่ายทอดผลงาน ซึ่งการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะสำหรับนักเรียน ต้องมีการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียน ได้ลงมือปฏิบัติมีกิจกรรมที่หลากหลาย น่าสนใจ และจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า ชุดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียน ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถทางศิลปะที่เพิ่มขึ้น

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาแนวทางการพัฒนานวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

### 4.2 แหล่งข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลจำนวน 15 ท่าน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ประกอบไปด้วย

- 1) ผู้เชี่ยวชาญทางการพัฒนาห้องการเรียนรู้ จำนวน 5 คน
- 2) ผู้เชี่ยวชาญทางการจัดกิจกรรมศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ จำนวน 5 คน
- 3) ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนศิลปะระดับประถมศึกษา จำนวน 5 คน

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญต้องมีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังนี้

- 1) ผู้เชี่ยวชาญทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบห้องเรียนรู้ที่มีประสบการณ์ด้านการพัฒนาสื่อและการเรียนรู้เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- 2) ผู้เชี่ยวชาญทางการจัดกิจกรรมศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ ที่มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- 3) ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนศิลปะระดับประถมศึกษา ที่มีประสบการณ์ด้านการสอนศิลปะระดับประถมศึกษา เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

- 1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางการพัฒนาห้องการเรียนรู้
- 2) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางการจัดกิจกรรมศิลปะจากวัสดุเหลือใช้
- 3) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางการสอนศิลปะระดับประถมศึกษา

### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อผู้ให้ข้อมูลทางโทรศัพท์ด้วยตนเอง เพื่อนัดหมายวัน เวลา และสถานที่ ในการให้สัมภาษณ์ หรือทางออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน Zoom ดำเนินการสัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลจากการสัมภาษณ์

### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

## 5. ผลการวิจัย

### 5.1 แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะกล่องการเรียนรู้ศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา

- 1) ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น กิจกรรมศิลปะเกี่ยวกับ การใช้สี การปั้น การพิมพ์ งานประดิษฐ์ งานถัก ปะ ตัด พับ โดยจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ไว้ครบถ้วนแล้ว มีคู่มือ ใบงาน ใบกิจกรรมที่ต้องอธิบายสิ่งจะต้องทำได้อย่างชัดเจนและเข้าใจได้ง่าย
- 2) ออกแบบกิจกรรมที่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ผ่านรูปแบบของชุดกิจกรรมกล่องการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบภายในกล่องการเรียนรู้ อาทิเช่น ใบกิจกรรม ใบความรู้ สื่อวัสดุอุปกรณ์ในการจัดการเรียนรู้
- 3) ใช้เนื้อหาที่เข้าใจง่าย มีกระบวนการหรือขั้นตอนที่ชัดเจนไม่ซับซ้อน เพื่อเป็นตัวช่วยในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านการจัดการเรียนรู้จากเรื่องที่ใกล้ตัวหรือบูรณาการกับสิ่งที่ผู้เรียนสนใจและมีความเหมาะสมกับช่วงวัย



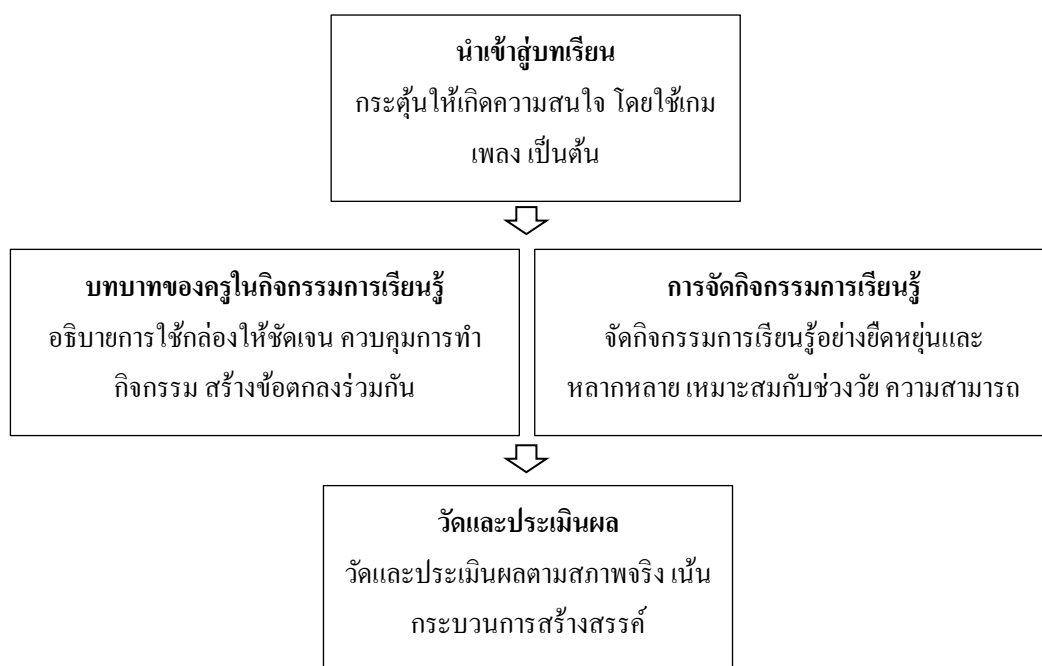
## 5.2 แนวทางการใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา

1) การนำเข้าสู่บทเรียนควรมีแนวทางที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสุขและความสนใจก่อนนำเข้าสู่บทเรียน เช่น กิจกรรมรูปแบบเกม การใช้เพลง เป็นต้น

2) การจัดการเรียนการสอนควรอธิบายการใช้กล่องการเรียนรู้ให้ผู้เรียนอย่างชัดเจน เข้าใจง่าย มีการควบคุมการทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับการปั้น การประดิษฐ์ การระบายสี อย่างเหมาะสม ดูแลการใช้กรรไกร การใช้สีอย่างใกล้ชิด และรวมไปถึงการสร้างข้อตกลงร่วมกันในชั้นเรียนจะทำให้การควบคุมและจัดการชั้นเรียนเป็นไปได้อย่างราบรื่น

3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างยืดหยุ่นและหลากหลายเพื่อให้ผู้ทำกิจกรรมได้สร้างสรรค์และทำกิจกรรมได้อย่างเต็มที่ มีอิสระในการแสดงความคิดเห็นการสร้างสรรค์ได้เหมาะสมกับช่วงวัย ความสามารถ ศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงาน

4) วัดและประเมินผลตามสภาพจริง ไม่ได้วัดที่ชิ้นงานเป็นสิ่งสำคัญ แต่สังเกตถึงกระบวนการระหว่างการเรียนรู้และการลงมือทำโดยชิ้นงานไม่ใช่ผลของการวัดประเมินทั้งหมด



แผนภาพที่ 2 แนวทางการใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะ

## 6. อภิปรายผล

แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะกล่องการเรียนรู้ศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ประกอบด้วย ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น กิจกรรมศิลปะเกี่ยวกับ การใช้สี การปั้น การพิมพ์ งานประดิษฐ์ งานฉีกปะ ตัด พับ โดยมีการจัดเตรียมวัสดุ-อุปกรณ์ให้พร้อมต่อการใช้งาน ออกแบบกิจกรรมที่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ผ่านรูปแบบของชุดกิจกรรมกล่องการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบภายในกล่องการเรียนรู้ อาทิเช่น ใบกิจกรรม ใบความรู้ สื่อวัสดุอุปกรณ์ในการจัดการเรียนรู้ ใช้นโยบายที่เข้าใจง่าย มีกระบวนการหรือขั้นตอนที่ชัดเจนไม่ซับซ้อน

เพื่อเป็นตัวอย่างในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ผ่านการจัดการเรียนรู้จากเรื่องที่ใกล้ตัวหรือบูรณาการกับสิ่งที่ผู้เรียนสนใจและมีความเหมาะสมกับช่วงวัย เนื่องจากการเรียนศิลปะ เพื่อให้เกิดทักษะการสร้างสรรค์จะต้องให้อิสระแก่ผู้เรียน มีวัสดุ อุปกรณ์ ที่หลากหลาย พร้อมต่อการนำไปใช้ เน้นการเรียนรู้โดยการลงมือทำให้ผู้เรียนกล้าที่จะสร้างสรรค์ผลงาน สอดคล้องกับแนวคิดของ วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล (2564) ที่กล่าวถึงการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ ว่าควรถูกออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ กิจกรรมตามความสนใจของตนเองและเป็นกิจกรรมที่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ จากการศึกษาจะเห็นว่านวัตกรรมในด้านการศึกษาคือเป็นกุญแจสำคัญในการปรับปรุงการศึกษาอย่างต่อเนื่อง บทบาทของนวัตกรรมในด้านการศึกษาและการพัฒนามีความสำคัญมาก เนื่องจากจะช่วยกระตุ้นให้ครูให้สำรวจแนวคิดใหม่ ๆ ค้นคว้าข้อเท็จจริง และตรวจสอบเครื่องมือใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาผู้เรียน นวัตกรรมเน้นย้ำถึงวิธีการต่าง ๆ ในการค้นหาวิธีแก้ไขปัญหาที่แตกต่างกัน

แนวทางการใช้นวัตกรรมกล่อการเรียนรู้อิสระเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสุขและความสนใจก่อนนำเข้าสู่บทเรียน อธิบายการใช้กล่อการเรียนรู้อิสระอย่างชัดเจน เข้าใจง่าย มีการควบคุมการทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับการปั้น การปะติด การระบายสี อย่างเหมาะสม ดูแลการใช้กรรไกร การใช้สี อย่างใกล้ชิด และรวมไปถึงการสร้างข้อตกลงร่วมกันในชั้นเรียนจะทำให้การควบคุมและจัดการชั้นเรียนเป็นไปได้อย่างราบรื่น และจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างยืดหยุ่นและหลากหลายเพื่อให้ผู้ทำกิจกรรมได้สร้างสรรค์และทำ กิจกรรมได้อย่างเต็มที่ มีอิสระในการแสดงความคิดการสร้างสรรค์ได้ เหมาะสมกับช่วงวัย ความสามารถ ศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมกล่อการเรียนรู้อิสระเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ นั้นจะต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) กิจกรรม Active Learning ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำกระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น จึงจะสอดคล้องกับนวัตกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ของทิสนา แคมมณี (2561) ที่กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นตัวตั้ง โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียนและประโยชน์สูงสุดที่ผู้เรียนควรจะได้รับ และมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเต็มตัวและได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ อันจะนำผู้เรียนไปสู่การเกิดการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ เลิศศิริร์ บวรกิตติ (2557) ที่ระบุว่าขณะที่เด็กทำกิจกรรมนั้นควรมีผู้ใหญ่คอยช่วยอธิบาย ทั้งนี้ครูไม่ควรกะเกณฑ์ หรือ ตั้งมาตรฐานกับเด็ก เนื่องจากเด็กแต่ละคนมีพัฒนาการที่แตกต่างกันออกไปเพราะเด็กที่มีอายุเท่ากันอาจมีสภาพจิตต่างกันซึ่งมีผลต่อพัฒนาการทางศิลปะและความคิดสร้างสรรค์

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1) ครูผู้สอนควรวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลก่อนจัดทำนวัตกรรม และนำไปใช้โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

2) ครูผู้สอนควรควบคุมดูแลนักเรียนตลอดระยะเวลาในการทำกิจกรรม และควรสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ปลอดภัย เพื่อให้ผู้เรียนกล้าคิด และสร้างผลงานอย่างสร้างสรรค์

#### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการศึกษาผลการนำนวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะไปใช้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยมีการทดลองใช้กับผู้เรียนและเปรียบเทียบทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะก่อนเรียนกับหลังเรียน

2) ควรมีการศึกษาพัฒนานวัตกรรมกล่องการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะอื่น ๆ ของผู้เรียน เช่น การอ่าน การเขียน การคิดวิเคราะห์ เป็นต้น

### 8. กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยแนวทางการพัฒนานวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษาได้รับการอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

### 9. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 22 กรกฎาคม 2566, จาก: [http://academic.obec.go.th/images/document/1559878925\\_d\\_1.pdf](http://academic.obec.go.th/images/document/1559878925_d_1.pdf)
- กุลชาติ พันธวรกุล. (2563). การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยวัสดุเหลือใช้เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมของเด็กวัยอนุบาล. *วารสารครุศาสตร์สาร*, 14(1), 130-145.
- เดือน หงษ์วดี. (2556). *การสร้างสรรค์ทางศิลปะ*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2566, จาก: <https://arit.rmutsv.ac.th/en/blogs/55-การสร้างสรรค์ทางศิลปะ-247>
- ทิสนา แคมมณี. (2561). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 22). กรุงเทพฯ: แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- บัญชา นิยมแก้ว และ ศุภชัย อารีรุ่งเรือง. (2560). *การพัฒนาชุดการสอนการสร้างงานศิลปะจากวัสดุเหลือใช้*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2566, จาก: [http://fofa.swu.ac.th/th/images/FOFA/Download\\_Form\\_RA/NFAC60/PDF/24.pdf](http://fofa.swu.ac.th/th/images/FOFA/Download_Form_RA/NFAC60/PDF/24.pdf)
- วิชญ์ณัฐม์ ทองมั่น และคณะ. (2560). การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยประยุกต์กระบวนการประเมิน เพื่อพัฒนาผู้เรียนสำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา. *วารสารวิทยาการจัดการและวิทยาการปัญหา*, 15(2), 133-146.
- รวีพร ผาด่าน. (2557). *ความสามารถการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์การฉีก ตัด ปะเศษวัสดุ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- โรงเรียนบ้านปลาขาว. (2565). *Starfish Learning Box กล่องการเรียนรู้บ้านปลาขาว*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2566, จาก: <https://www.starfishlabz.com/blog/648-starfish-learning-box-กล่องการเรียนรู้บ้านปลาขาว>
- เลิศศิริ บวรกิตติ. (2557). *ศิลปะศูนย์กลางการศึกษาและการบำบัดเด็กพิการ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์กรุงเทพเวชสาร.

- วันวิสา ประภาศรี. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้การสอนแบบเปิดร่วมกับ การใช้ ปัญหาเป็นฐาน และ STEM Education ที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ความสุขในการเรียน และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร*, 3(6), 60-75.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล. (2564). *การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ = Creative Learning*. กรุงเทพฯ: บัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิรัตภรณ์ ลาบรรเทา. (2557). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วย ตนเองร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง ระบบจำนวนเต็ม สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์*.
- สมบัติ นามบุรี. (2562). นวัตกรรมและการบริหารจัดการ. *วารสารวิจัยวิชาการ*, 2(2), 121-134.
- สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน และประเสริฐ อินทร์รักษ์. (2562). การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย. *วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 10(1), 636-647.
- สิน งามประ โคน และคณะ. (2561). นวัตกรรมจัดการเรียนรู้จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. *วารสารมหาวิทยาลัยวิชาการ*, 4(พิเศษ), 74-82.
- สุชาติ สุขนา (2560). *การวาดเส้นสร้างสรรค์ (Creative Drawing)*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2566, จาก: <https://fineart.msu.ac.th/e-documents/myfile/วาดเส้นสร้างสรรค์.pdf>
- Pecson, R. (2020). *Self-Learning Kit in Improving the Academic Performance of Senior High School Students*. [online]. Retrieved on 23 August 2023, from [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3572917](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3572917)

## การศึกษาองค์ประกอบของการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา

### โดยใช้แหล่งเรียนรู้โลกหนองนาโมเดล

#### Components of Learning Management in School by Using

#### Khok Nong Na Model

นางสาวดลฤดี ไชยศิริ

นักศึกษาปริญญาโท สาขาบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

E-mail: cppear03@gmail.com

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ศักดิ์ ศรีจันทร์

อาจารย์ประจำสาขาบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์พร จารุจิตร

อาจารย์ประจำสาขาบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

E-mail: newringworm3@gmail.com

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา โดยใช้แหล่งเรียนรู้โลกหนองนาโมเดล โดยมีผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยและขั้นตอนการวิจัยดังนี้ ศึกษาเอกสาร ตำรา บทความ แนวคิด ทฤษฎี รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ประกอบด้วย ความหมายและความสำคัญของการบริหารงานวิชาการ การบริหารจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบของการบริหารจัดการเรียนรู้ บทบาทหน้าที่ของผู้บริหารเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบูรณาการนำเอาแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง แหล่งเรียนรู้โลกหนองนาโมเดลกับการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ได้องค์ประกอบองค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา โดยใช้แหล่งเรียนรู้โลกหนองนาโมเดล

ผลการวิจัย พบว่า จากการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Document Study) และการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต (Internet) สรุปการสังเคราะห์องค์ประกอบการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา โดยใช้แหล่งเรียนรู้โลกหนองนาโมเดลสามารถจำแนกได้ออกเป็น 6 ด้านดังนี้ ดังนี้ (1) ด้านหลักสูตร (2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (3) ด้านบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้อง (4) ด้านแหล่งเรียนรู้/ภูมิปัญญาท้องถิ่น (5) ด้านสื่อ/นวัตกรรมและเทคโนโลยีที่สนับสนุน (6) ด้านวัดและประเมินผลการเรียนรู้ แต่ละองค์ประกอบมีแนวทางการพัฒนานำไปสู่การปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพทั่วทั้งโรงเรียน มีการติดตามผล และมีการกำหนดนิยามความหมายที่สอดคล้องไปในแนวทางเดียวกันสู่เป้าหมายรวมของโรงเรียน

**คำสำคัญ:** การบริหารจัดการเรียนรู้, แหล่งเรียนรู้โลกหนองนาโมเดล, แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง

## ABSTRACT

The purpose of this research was to study the Components of Learning Management in School by Using Khok Nong Na Model The key informants and research procedurs were as follows: Study documents, textbooks, articles, concepts, theories, and related research both domestically and internationally. It consists of the meaning and significance of academic management, learning management, components of learning management, the roles and responsibilities of educational administrators in learning management, and the integration of sustainable development concepts: A Study Using the Khok Nong Na Mo Model in Learning Management

The research results revealed : From the study of documents and internet searches, the components of learning management in educational institutions using the Khok Nong Na Model can be classified into 6areas: Curriculum, Learning activity management, Relevant staff, Local knowledge/resources, Media/innovation and technology support

**Keywords:** The Administration Learning Managemen, Khok Nong Na Model, Sufficiency Economy Philosophy

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยพุทธศักราช 2550 กำหนดสาระสำคัญเกี่ยวกับการศึกษาไว้ว่า บุคคลใดให้ได้การรับการศึกษาไม่น้อยกว่า 12 ปี โดยรัฐจะต้องจัดให้อย่างมีคุณภาพและทั่วถึง ไม่เก็บค่าใช้จ่าย และในมาตรา 80 รัฐต้องดำเนินการตามแนวนโยบายด้านการศึกษาดังนี้ มาตรฐานการจัดการศึกษาและพัฒนาคุณภาพทุกระดับและทุกรูปแบบ ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ จัดให้มีการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลก รวมทั้งปลูกฝังให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกของความเป็นไทย จากที่กล่าวมาข้างต้นสอดคล้องกับการศึกษาคือกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์และสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม ที่สร้างองค์ความรู้ให้มีความเจริญงอกงาม อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม (กระทรวงศึกษาธิการ. 2542: 1)

การศึกษาจึงมีความสำคัญมากต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไทย ซึ่งสถานศึกษาเป็นหน่วยงานที่มีความสำคัญที่สุด ในการนำหลักการและนโยบายของการจัดการศึกษาไปปฏิบัติให้เกิดเป็นรูปธรรมอย่างมีคุณภาพ (สิปปนนท์ เกตุทัต, 2542: 83) ผู้บริหารจึงจำเป็นต้องมีกระบวนการบริหารด้านการจัดการเรียนรู้ให้กับครูและบุคลากรภายในสถานศึกษา ปรับประยุกต์การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้คิด ค้นคว้า ปฏิบัติ และสร้างความรู้ด้วยตนเองมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันและมีส่วนร่วมกับชุมชน สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ นอกจากนี้รัฐบาลยังมีนโยบายให้น้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาบูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ระยะที่ 11 (พ.ศ. 2555 - 2559) โดยยึดหลักทางสายกลางมุ่งการพัฒนาที่มีคุณภาพ คำนึงถึงการพัฒนาดนอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มีการผสมผสานวิทยาการใหม่ๆ เข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่นเดิม

ดังนั้นจากการศึกษาสังเคราะห์เอกสาร งานวิจัยต่างๆ ผู้บริหารโรงเรียนสามารถนำหลักการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา โดยใช้แหล่งเรียนรู้โลกหนองนาโมเดล เพื่อเป็นแนวทางในการบริหารจัดการเรียนรู้ จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะทำวิจัยเกี่ยวกับการบริหารการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา

หากมีการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวที่หาข้อสรุปเชิงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา โดยน้อมนำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง นั่นคือแหล่งเรียนรู้โลกหนองนาโมเดลที่เป็นแหล่งเรียนรู้ภายในสถานศึกษา เพื่อใช้เป็นแนวทางในการบริหาร โรงเรียนและเกิดองค์ความรู้ใหม่ที่จะเป็นประโยชน์ในการบริหารสถานศึกษาให้มีคุณภาพยิ่งขึ้นในอนาคต

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาองค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา โดยใช้แหล่งเรียนรู้โลกหนองนาโมเดล

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

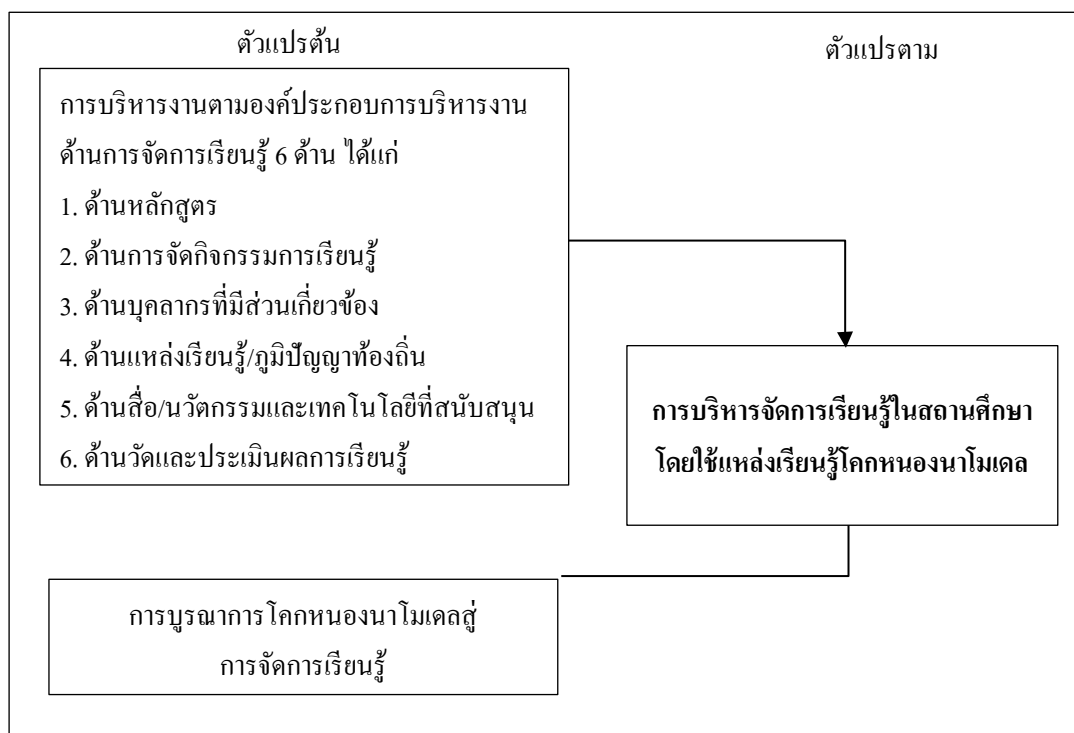
### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การบริหารการศึกษา หมายถึง กระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความร่วมมือกัน กลุ่มบุคคลที่ดำเนินกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อนการศึกษา ในที่นี้กลุ่มบุคคลอาจหมายถึงผู้บริหาร คณะครู นักเรียน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ซึ่งบุคคลนั้นสามารถพัฒนาการศึกษาให้บรรลุเป้าหมายของสังคมที่ตนดำเนินอยู่

2. การบริหารการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การนำทรัพยากรที่มีอยู่ในสถานศึกษาและชุมชน มาบริหารจัดการเพื่อการส่งเสริม สนับสนุน และเอื้ออำนวยให้ผู้สอนสามารถวางแผน จัดกระบวนการเรียนการสอน และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ให้ผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์และพัฒนากระบวนการคิดและทักษะต่างๆ ตามความถนัดและความสนใจ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ตามองค์ประกอบการบริหารจัดการเรียนรู้ที่สำคัญ 6 ด้าน ได้แก่ ด้านหลักสูตร ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ด้านแหล่งเรียนรู้/ภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้านสื่อ/นวัตกรรมและเทคโนโลยีที่สนับสนุน และด้านวัดและประเมินผลการเรียนรู้

3. แหล่งเรียนรู้โลก หนอง นา โมเดล หมายถึง การทำเกษตรที่เน้นการพึ่งพาตนเอง สร้างและพัฒนาพื้นที่ของตนเองให้สามารถผลิตอาหารเองได้และพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงจากโลกภายนอก ไม่ว่าจะภาวะวิกฤตเศรษฐกิจใดๆ ยกตัวอย่างเช่น ภาวะความแห้งแล้ง ฝนไม่ตกตามฤดูกาล ถึงแม้จะไม่มีรายได้จากการจำหน่ายผลผลิต ก็ยังมีอาหารที่เพียงพอต่อการบริโภค นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความอุดมสมบูรณ์กลับคืนให้แก่ธรรมชาติ เป็นแหล่งอาหารของสัตว์ สร้างความสมดุล ให้สามารถใช้ชีวิตร่วมกันได้อย่างเกื้อกูล เป็นแหล่งเรียนรู้ในอนาคตสืบต่อไป

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา การบริหาร แหล่งเรียนรู้โคกหนองนาโมเดล และการนำแหล่งเรียนรู้โคกหนองนาโมเดลมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ เพื่อสังเคราะห์องค์ประกอบการบริหารจัดการเรียนรู้ และการประยุกต์ใช้โคกหนองนาโมเดล โดยมีรายละเอียดการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

#### 4.1 การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับหลักการ/แนวคิด/ทฤษฎีการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา จากแนวคิดของจิตติมา วรณศรี (2557) Tyler (1950) Brown และคนอื่นๆ (1977) นวลจิตต์ เขาวงศ์พิงศ์ เบญจลักษณ์ น้ำฟ้า และชัชเจน ไทยแท้ (2545) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2545) และแนวคิด/ทฤษฎีเกษตรทฤษฎีใหม่สู่แหล่งเรียนรู้โคกหนองนาโมเดล เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ภายในสถานศึกษา

#### 4.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (documentary research) โดยการอ่านและตีความ วิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลแนวคิด/ทฤษฎีการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา และการนำแหล่งเรียนรู้โคกหนองนาโมเดลมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ภายในสถานศึกษา เพื่อจำแนกองค์ประกอบและความสำคัญของแต่ละเนื้อหาให้ง่ายต่อการนำไปใช้ สร้างข้อสรุปแบบอุปนัย (inductive) โดยวิธีการดังนี้ (Yin, 2002; สุภางค์ จันทวานิช, 2555)



1. อ่านและจับประเด็น โดยผู้วิจัยอ่านข้อมูลอย่างละเอียด จนกระทั่งเข้าใจและจัดกลุ่มข้อมูลเป็นองค์ประกอบหลัก องค์ประกอบย่อยและแนวทางการปฏิบัติเกี่ยวกับการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษาโดยใช้แหล่งเรียนรู้โลกหนองนาโมเดล

2. ตีความและหาความหมาย หรือคำอธิบายของแบบแผนความสัมพันธ์ขององค์ประกอบหลัก และองค์ประกอบย่อยโดยการเชื่อมโยงสัมพันธ์ในทุกประเด็นนั้นๆ ที่มีลักษณะร่วมของข้อมูล

3. หาข้อสรุปที่เป็นสาระหลักของผลการวิเคราะห์การตีความประเด็น ขององค์ประกอบของการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษาโดยใช้แหล่งเรียนรู้โลกหนองนาโมเดล

4. ตรวจสอบทบทวนสร้างข้อสรุปองค์ประกอบของการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษาโดยใช้แหล่งเรียนรู้โลกหนองนาโมเดล

#### 4.3 สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยดำเนินการสังเคราะห์ข้อมูล โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาสังเคราะห์หาความสอดคล้องของข้อมูล และความเชื่อมโยงของข้อมูล เพื่อกำหนดเป็นองค์ประกอบของงานวิจัยในครั้งนี้ หลังจากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ไปจัดเป็นหมวดหมู่ตามประเด็นการวิจัย และสรุปเนื้อหาโดยวิธีการพรรณนาเพื่อให้ได้องค์ประกอบของการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา จากนั้นนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาและตรวจสอบความเหมาะสม และนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ (Wording) โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ดังนี้

1) เป็นอาจารย์สอนในมหาวิทยาลัย ที่มีประสบการณ์สอนไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 3 คน

2) เป็นผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสบการณ์บริหารสถานศึกษาไม่น้อยกว่า 5 ปี และมีวุฒิการศึกษาสาขาการบริหารการศึกษาไม่ต่ำกว่าปริญญาโท จำนวน 2 คน

จากนั้นนำองค์ประกอบและนิยามศัพท์ในแต่ละด้านไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาค่าความสอดคล้องของนิยามศัพท์ โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้อง ดังนี้

เห็นว่าสอดคล้อง	ให้คะแนน	+ 1
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนน	0
เห็นว่าไม่สอดคล้อง	ให้คะแนน	- 1

นำผลการประเมินรายข้อมาวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้อง ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงการคุณภาพของงานวิจัยเป็นอย่างดี ถ้าพบว่าองค์ประกอบและนิยามศัพท์ที่มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.5 - 1.00 ถือว่ามีความเที่ยงตรงสอดคล้องกับความสำคัญของแต่ละเนื้อหา ตัวแปรที่ศึกษาและนิยามศัพท์นั้น สามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้

## 5. ผลการวิจัย

องค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา โดยใช้แหล่งเรียนรู้โลกหนองนาโมเดล จากการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Document Study) และการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต (Internet) สรุปเป็นตารางสังเคราะห์องค์ประกอบการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา โดยใช้แหล่งเรียนรู้โลกหนองนาโมเดล สามารถสังเคราะห์ส่วนที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อยซึ่งใช้ความถี่ตั้งแต่ร้อยละ 50 ขึ้นไป ได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบของ การจัดการเรียนรู้	จิตติมา วรรมศรี		Tyler		Brown และคนอื่นๆ		แนวคิดที่เขากิรติพงษ์เบญจถักษ์ณั้ น้าฟ้า และชัตเจน ไทยแท้	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2545)	ประไพ ภาลาคิด	Dollard and Miller	กมล ภูประเสริฐ	นุพิตา ไหลพั้ง	ความถี่
	✓	✓	✓	✓	✓	✓							
1. หลักสูตร	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8*
2. กำหนดแผนยุทธศาสตร์ที่ สอดคล้องกับเป้าหมาย					✓								1
3. สาระการเรียนรู้	✓								✓		✓		3
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	✓	✓	✓				✓		✓		✓	✓	7*
5. บุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการ จัดการเรียนรู้	✓	✓	✓				✓		✓	✓	✓	✓	8*
6. แหล่งเรียนรู้/ภูมิปัญญาท้องถิ่น			✓				✓		✓	✓	✓	✓	6*
7. วิจัยในชั้นเรียน							✓				✓		2
8. สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีที่ สนับสนุนการเรียนรู้			✓				✓		✓	✓	✓	✓	6*
9. การนิเทศ ติดตาม					✓								1
10. ระบบประกันคุณภาพภายใน					✓		✓						2
11. มีการจัดทำข้อมูลสารสนเทศ			✓				✓						2
12. ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูมีการ พัฒนาตนเอง							✓						1
13. จัดทำรายงานประจำปี เพื่อ รายงานผู้เกี่ยวข้อง					✓		✓						2
14. การวัดและประเมินผลการ เรียนรู้	✓	✓	✓				✓		✓		✓		6*

สัญลักษณ์ \* แทน องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ที่มีความถี่ตั้งแต่ร้อยละ 50 ขึ้นไป

จากตารางสรุปได้ว่า องค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา แบ่งออกเป็น 6 ด้านดังนี้ (1) ด้านหลักสูตร (2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (3) ด้านบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้อง (4) ด้านแหล่งเรียนรู้/ภูมิปัญญาท้องถิ่น (5) ด้านสื่อ/นวัตกรรมและเทคโนโลยีที่สนับสนุน (6) ด้านวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งสามารถสรุปความหมายของแต่ละด้านได้ดังต่อไปนี้

1. ด้านหลักสูตร หมายถึง การกำหนดจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ที่จะส่งผลต่อผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยมีการกำหนดจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของสถานศึกษา และมาตรฐาน/ตัวชี้วัดรายวิชา ซึ่งจะเป็นตัวกำหนดทิศทางการจัดการศึกษาให้กับบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษานำไปปฏิบัติ เพื่อให้มีความมั่นใจในการปฏิบัติให้ผู้เรียนมีคุณภาพทางการศึกษาตามเกณฑ์มาตรฐานการศึกษาที่หลักสูตรกำหนดไว้ มีการดำเนินงานไปตามเป้าหมาย นโยบาย และแผนปฏิบัติงานขององค์การที่จะสามารถบริหารจัดการได้อย่างดีและบรรลุผลสำเร็จ

2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา ที่มีการจัดกิจกรรม/จัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนสามารถบรรลุผลตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ และมีความสอดคล้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมในหลักสูตรสถานศึกษา ซึ่งจำเป็นจะต้องอาศัยบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ 2 กลุ่มหลักคือ ผู้ที่อยู่ในสถานศึกษา กับผู้ที่ยอยู่นอกสถานศึกษา หากกล่าวถึงผู้ที่อยู่ในสถานศึกษา ได้แก่ ครูผู้สอน ผู้สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ ผู้บริหารสถานศึกษา และนักเรียน และอีกกลุ่มหนึ่งคือ ผู้ที่อยู่ภายนอกสถานศึกษา ได้แก่ ผู้ปกครอง กลุ่มวิทยากร กลุ่มผู้ให้ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถถ่ายทอดประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับวิถีและแนวทางดำเนินชีวิตให้แก่ผู้เรียนได้

3. ด้านบุคลากรที่เกี่ยวข้อง หมายถึง บุคลากรทุกคนที่มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งในที่นี้ บุคลากรที่เกี่ยวข้องแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้ที่อยู่ในสถานศึกษา และผู้ที่อยู่ภายนอกสถานศึกษา

- บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการบริหารการจัดการเรียนรู้ภายในสถานศึกษา สามารถแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม คือ ครู ซึ่งเป็นผู้รับผิดชอบการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยตรง บุคลากรกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่มีมากที่สุด ในสถานศึกษา และรับผิดชอบไม่เพียงแต่การเรียนการสอนและการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังคงรับผิดชอบการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ กลุ่มผู้สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มผู้บริหารสถานศึกษา และกลุ่มผู้เรียน

- บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการบริหารการจัดการเรียนรู้ภายนอกสถานศึกษา สามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ปกครอง กลุ่มวิทยากรของแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น

4. ด้านแหล่งเรียนรู้/ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง แหล่งเรียนรู้ เป็นช่องทางให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการได้พบเห็นของจริง ได้สัมผัส และลงมือปฏิบัติ จึงเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต บริบทของสังคมนั้นๆ และในสถานการณ์จริง ส่วนภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้นเป็นบุคคลในสังคมและชุมชนที่สามารถถ่ายทอดประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับวิถีและแนวทางดำเนินชีวิตให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

5. ด้านสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีที่สนับสนุน หมายถึง เครื่องมือส่งเสริมสนับสนุนการจัดการกระบวนการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะตามมาตรฐานของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้มีหลากหลายประเภท ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีและเครือข่ายการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีในท้องถิ่น การเลือกใช้สื่อควรเลือกให้มีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการ และลีลาการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียน

6. ด้านวัดและประเมินผลการเรียนรู้ หมายถึง การตรวจสอบผู้เรียนว่าเกิดการเรียนรู้ทักษะ ความสามารถ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์อยู่ในระดับใด สถานศึกษาสามารถวัดและประเมินผลโดยการกำหนดวิธีการวัด

และประเมินผลได้หลากหลาย และเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไป และให้ทราบถึงพัฒนาการ ความก้าวหน้าของผู้เรียน

## 6. อภิปรายผล

การศึกษาองค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา โดยใช้แหล่งเรียนรู้ โลกหนองนาโมเดลโดยใช้การมีส่วนร่วมของเครือข่ายการศึกษา ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างยั่งยืนที่ชัดเจน เป็นระบบและเป็นรูปธรรมจะเป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริมคุณภาพผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น พบว่าการดำเนินการบริหารจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษาที่บูรณาการแหล่งเรียนรู้โลกหนองนาโมเดลมีองค์ประกอบ 6 ด้าน ได้แก่ 1.ด้านหลักสูตร 2.ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3.ด้านบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้อง 4.ด้านแหล่งเรียนรู้/ภูมิปัญญาท้องถิ่น 5. ด้านสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีที่สนับสนุน และ 6. ด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Brown และคนอื่นๆ (1977: 91) ได้นำเสนอองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ไว้ 4 องค์ประกอบหลัก 7 องค์ประกอบย่อย ดังนี้ (1) จุดมุ่งหมาย ในการจัดการเรียนรู้ที่มีจุดมุ่งหมายอะไรบ้างที่จะต้องการให้บรรลุผลสำเร็จ โดยผู้สอนต้องมีการกำหนดวัตถุประสงค์และเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้วัตถุประสงค์และเนื้อหา เป็นสิ่งแรกที่ผู้สอนต้องกำหนดให้แน่นอนว่าเมื่อเรียนบทเรียนนั้นแล้ว ผู้เรียนจะบรรลุถึงวัตถุประสงค์ซึ่งจะต้องเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่สามารถวัดหรือสังเกตได้และการกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนต้องเลือกเนื้อหาบทเรียนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อผลของการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ (2) สภาพการณ์ ผู้สอนควรจัดสภาพการณ์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนอย่างได้ผลดีให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งต้องมีการเลือกประสบการณ์ที่เหมาะสมกับผู้เรียนโดยเน้นถึงสภาพความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อการจัดรูปแบบหรือวิธีการเรียนที่เหมาะสม (3) ทรัพยากรหรือแหล่งวิชาการ ผู้สอนจะต้องทราบว่า มีแหล่งทรัพยากรหรือแหล่งวิชาการใดบ้างที่จัดว่าจำเป็นต่อการจัดประสบการณ์แก่ผู้เรียน ซึ่งการนี้มุ่งหมายถึงทางด้านบุคลากรการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนการจัดสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ในการจัดการเรียนรู้ด้วย (4) ผลลัพธ์ เป็นการพิจารณาว่าผลลัพธ์ที่ได้มานั้น สำเร็จตามจุดมุ่งหมายมากน้อยเพียงใด มีสิ่งใดบ้างที่จำเป็นต้องแก้ไขปรับปรุง ซึ่งในที่นี้หมายถึง การประเมินผลและการพิจารณาเพื่อสอนและปรับปรุงระบบการจัดการเรียนรู้ให้ดีขึ้น สอดคล้องกับ มูทิทา ไหลหรั่ง (2557:16) ให้ความหมายของการบริหารการจัดการเรียนรู้ว่าหมายถึง การที่ผู้บริหาร ส่งเสริม สนับสนุน และเอื้ออำนวยให้ครูสามารถวางแผน จัดกระบวนการเรียนการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างสอดคล้องเหมาะสมกับความถนัดและความสนใจของผู้เรียน โดยมีการใช้สื่อ นวัตกรรมและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับผลการศึกษาของดวงใจ ไชยลังการ (2558) วิจัย เรื่อง แนวทางการบริหารจัดการหลักสูตรสถานศึกษาที่สอดคล้องกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21: กรณีศึกษา โรงเรียนบ้านโป่งน้ำร้อน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงราย เขต 1 ผลการศึกษาพบว่า โรงเรียนบ้านโป่งน้ำร้อน ได้ดำเนินการเตรียมความพร้อม โดยการสร้างความตระหนักแก่ครูให้มีความรู้ ความเข้าใจ เห็นความสำคัญและความจำเป็นที่จะต้องร่วมมือกันจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาที่สอดคล้องกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มีการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำ โครงสร้างหลักสูตรออกแบบการจัดการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร การบูรณาการกับวิถีชีวิต บริบทชุมชนของนักเรียน มีการรายงานผลการดำเนินการบริหารจัดการหลักสูตรสถานศึกษา รวมไปถึงนำข้อมูลและปัญหาจากการใช้หลักสูตรมาปรับปรุงและพัฒนากระบวนการบริหารจัดการหลักสูตรสถานศึกษา และสอดคล้องกับผลการวิจัยของสุวรรณิ กัณฑ์บัง

(2562) เรื่องแนวทางการบริหารการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนบ้านแม่กอน อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ พบว่าแนวทางการบริหารการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญสรุปได้ดังนี้ (1) ด้านหลักสูตรและสาระการเรียนรู้ (2) ด้านครูผู้สอน (3) ด้านสื่อและเทคโนโลยีที่สนับสนุนการเรียนรู้ (4) ด้านแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งการบริหารจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนบ้านแม่กอนใน อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ ได้มีกระบวนการดำเนินงานตามวงจรคุณภาพ (PDCA) ตามแนวคิดของเดมมิ่ง

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยสามารถใช้เป็นข้อมูลสำหรับหน่วยงานทางการศึกษาเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ในการกำหนดนโยบายในการนำองค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้โลกหนองนาโมเดล โดยใช้การมีส่วนร่วมของเครือข่ายทางการศึกษาร่วมพัฒนาคุณภาพนักเรียนอย่างยั่งยืนของโรงเรียนและท้องถิ่น

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรศึกษาวิจัยถึงวิธีการการบริหารจัดการเรียนรู้ของผู้บริหารสถานศึกษาสำหรับสถานศึกษาที่ประสบความสำเร็จในด้านอื่นๆ เช่น ด้านการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการส่งเสริมทักษะอาชีพของสถานศึกษา เป็นต้น

(2) ควรศึกษาวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียน ชุมชน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษาร่วมกับการบูรณาการแหล่งเรียนรู้/ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสภาพแวดล้อมบริบทชุมชนอื่น เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป

## 8. เอกสารอ้างอิง

กมล ภูประเสริฐ. (2547). *การบริหารงานวิชาการในสถานศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ: เมธิทิปส์.

กุลิศรา จิตรชญาณิช. (2562). *การจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กรมการพัฒนารัฐบาล. กระทรวงมหาดไทย. (2564). *แนวทางการดำเนินกิจกรรมตามยุทธศาสตร์ ทฤษฎีใหม่*.

กรมการพัฒนารัฐบาล.

จักรปรุพท์ วิชชาอัครวิทย์. (2553). *รูปแบบการบริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐานบนพื้นที่สูงตามแนว*

*ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในจังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดแม่ฮ่องสอน*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏ

เชียงใหม่.

จิตติมา วรณศิริ. (2557). *การบริหารงานวิชาการในสถานศึกษา*. พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์ 3

นวลจิตต์ เชาวศิริพิงศ์. (2535) *การพัฒนา รูปแบบ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับครูวิชา*

*อาชีพ*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย: กรุงเทพฯ.

ประไพ ฉลาดคิด. (2548). *หลักการสอน Education: Mathematics Education*. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราช

ภัฏสวนสุนันทา.

มุกิตา ไหลหรั่ง. (2557). *สมรรถนะด้านการบริหารการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญของผู้บริหาร*

*กรณีศึกษาโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติ 60 พรรษาสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ*. (การศึกษา

*ค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, บริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช*).

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2543). *ปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด*. กรุงเทพฯ:พิมพ์ดี.
- \_\_\_\_\_. (2543). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- สำนักงานปฏิรูปการศึกษา. (2545). *แนวทางการบริหารและการจัดการศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา และสถานศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักงานการปฏิรูปการศึกษา.
- \_\_\_\_\_. (2543). *แนวทางการบริหารและการจัดการศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักงานการปฏิรูปการศึกษา.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2551). *ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง...สู่การปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: เพชรรุ่งการพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการปฏิรูปการเรียนรู้. (2543). *ปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด*. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- สุวรรณ กันทะปิง. (2562). *แนวทางการบริหารการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนบ้านแม่กอนในอำเภอ เชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่*. (การศึกษาค้นคว้าอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, บริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่).
- Brown, J.M. and others. (1977). *Outcome-based education: a success story*. Education Leadership.
- Tyler, Ralph W. (1950). *Basic Principle of Curriculum and Instruction*. Chicago: University of Chicago Press.

**ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคกลุ่มสืบค้น เรื่อง ทวีปเอเชีย  
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านบางใหญ่**  
**Result of Learning Management Using Jigsaw Technique in Conjunction With  
The Research Group Technique on Asian Subjects on Learning Achievement of  
Secondary 1 Student at Ban Bangyai School**

**ปดิวิรัตดา พรหมคีรี**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: Padiwaradda.diw@gmail.com**

**รุสวาทิ แดงเต๊ะ**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: ruswatie9571@gmail.com**

**เลิศพร อุดมพงษ์**

**คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยตาปี**

**E-mail: Udompong@live.com**

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังทำกิจกรรม และ 2) ศึกษาความพึงพอใจในการเรียนของวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้น (GI) เรื่อง ทวีปเอเชีย ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างที่ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านบางใหญ่ อำเภอดงขี้เหล็ก จังหวัดพิจิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการจัดการเรียนรู้ จำนวน 11 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง .50 – .75 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง .20 – .60 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.70 และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจในการเรียน เป็นแบบประเมินปลายปิดแบบมาตราส่วนประเมินค่า จำนวน 16 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test แบบ dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้น (GI) เรื่อง ทวีปเอเชีย อยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์, เทคนิคกลุ่มสืบค้น, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

## ABSTRACT

The objectives of this research were to 1) Compare the academic achievement of social studies religion and culture of secondary 1 students before and after the activity. And 2) Study satisfaction of social studies religion and culture of secondary 1 students to receiving cooperative learning management using jigsaw technique in conjunction with the research group technique (GI) on Asian subjects. Which is quantitative research. The sample group of 10 were secondary 1 students 1 classroom at Ban Bang Yai School, Takua Pa District, Phang Nga Province, Semester 1 and academic year 2023. Which using a purposive sample method. The research tools were 1) Learning management plan 11 hours. 2) The academic achievement test has 4 options, 30 questions with a difficulty value between .50 - .75, a discriminatory power value between .20 - .60, and a reliability value of 0.70. And 3) learning satisfaction assessment form was closed-ended evaluation form using an evaluation scale, 16 items. The statistics used in the research include mean, standard deviation, and t-test form dependent

The results found that: 1) the academic achievement of secondary 1 students was higher after studying than before studying has statistically significant at the 0.05 level. And 2) the satisfaction with cooperative learning management using jigsaw technique in conjunction with the research group technique (GI) on Asian subjects at a high level.

**Keywords:** Learning Management Using Jigsaw Technique, Search Group Technique, Secondary 1 Students

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ เป็นวิธีการสอนอีกวิธีหนึ่งที่น่าสนใจสำหรับการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ โดยการสร้างนิสัยการค้นคว้าศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำความรู้ที่ตนได้รับ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยลักษณะการเรียนรู้ที่จะใช้จะเป็นแนวคิดจากการต่อภาพ ซึ่งแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม ทุกกลุ่มจะได้รับมอบหมายให้ทำกิจกรรมเดียวกัน ผู้สอนจะแบ่งเนื้อหาของเรื่องที่จะให้เรียนออกเป็นหัวข้อย่อยๆ และมอบหมายให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มศึกษาและค้นคว้าคนละหัวข้อ จากนั้นผู้เรียนแต่ละคนจะกลับสู่กลุ่มเดิมของตนในการอธิบายความรู้ในกลุ่มต่อไป (สุวิทย์ มูลคำ, 2558) และในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนยังส่งเสริมให้นักเรียนมีการช่วยเหลือนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันได้เรียนรู้ร่วมกัน และเมื่อนำเทคนิคจิ๊กซอว์ที่เป็นการนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้น (วิไลภรณ์ ศรีไพศาล, 2559) และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือยังเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ โดยสมาชิกในกลุ่มจะต้องความรับผิดชอบในสิ่งที่ได้รับ เพื่อช่วยเหลือกันให้เพื่อนสมาชิกในกลุ่มให้เกิดการเรียนรู้จากการช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้ (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2561)

สาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นวิชาที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วยเรื่อง ราวเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม การดำเนินชีวิต รวมถึงศาสนา ศิลปกรรม และจริยธรรม วิชาสังคมศึกษาจึงช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร และเข้าใจถึงการพัฒนาการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย และการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ยังเป็นการที่ผู้เรียนเข้าใจ และนำมาใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้ ให้เป็นชีวิตที่ดีงามและช่วย



สร้างสรรค์สังคม ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเป็นเนื้อหาเชิงบรรยาย เพื่อที่จะสามารถนำมาปรับใช้และแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ในชีวิตประจำวัน ผู้สอนจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการสอนจากแบบการบรรยาย เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งมีหลากหลายวิธี เช่น รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นต้น (สิทธิพล อาจอินทร์, 2562) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ที่ทำให้เข้าใจเนื้อหาและสามารถช่วยเหลือกันของสมาชิกในกลุ่มที่ได้

จากการศึกษาและสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านบางใหญ่ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด พบว่า ครูผู้สอนมีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบรรยาย ไม่เน้นกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนมีบทบาทในการเรียนไม่เท่ากัน ไม่มีการกระตุ้นให้นักเรียน มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ขาดการช่วยเหลือกันในกิจกรรมการเรียนรู้ ขาดความเข้าใจ ไม่สามารถจูงใจให้นักเรียนสนใจได้ตลอดเวลา การสอนแบบบรรยายจึงทำให้นักเรียนขาดโอกาสในการซักถาม อีกทั้งนักเรียนด้วยกันไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนร่วมกัน ดังนั้นการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จึงไม่บรรลุตามความมุ่งหมายของหลักสูตรเท่าที่ควร ครูผู้สอนจึงต้องจัดกิจกรรมให้นักเรียนทำความเข้าใจวิธีการเรียนที่หลากหลายและไม่เบื่อหน่าย เพื่อให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาจำนวนมาก และยากต่อการเข้าใจในเวลาจำกัดได้

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์จึงเป็นกิจกรรมการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้น มาใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น เพื่อให้ นักเรียนทุกคนได้มีการคิด การวางแผน ในการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน และได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผ่านการช่วยเหลือกันของสมาชิกในกลุ่มให้เข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้น (GI) เรื่อง ทวีปเอเชีย

(2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนของวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้น (GI) เรื่อง ทวีปเอเชีย

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### (1) แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์

Aronson (2009) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ หมายถึง วิธีการเรียนร่วมมือแบบต่อภาพที่ผู้เรียนแต่ละคนเป็นเหมือนตัวต่อหรือแต่ละชิ้นของจิ๊กซอว์ที่จะต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ ผู้เรียนในห้องเรียน โดยสมาชิกแต่ละคนจะได้รับมอบหมายให้ศึกษา ค้นคว้าหัวข้องานคนละหัวข้อ หลังจากนั้นสมาชิกแต่ละคนจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญจะกลับมาที่กลุ่มเดิม เพื่อนำเสนองานที่ได้ศึกษาให้เพื่อนในกลุ่มฟังจนครบ

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยครูผู้สอนจะแบ่งจำนวนผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อยเท่ากับจำนวนหัวข้อย่อยของเนื้อหาที่จะให้เรียนรู้กลุ่มละ 4 - 5 คน ในแต่ละกลุ่มแบ่งสมาชิกโดยความสามารถกัน ประกอบด้วย เก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งทุกกลุ่มจะได้รับมอบหมายให้ทำกิจกรรมเดียวกัน

#### **ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคจิ๊กซอว์**

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2558) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ซึ่งสรุปขั้นตอนการจัดกิจกรรม ประกอบด้วย 1) ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนจัดกลุ่มผู้เรียนความสามารถเป็นขั้นตอนในการจัดกลุ่มผู้เรียน โดยจัดกลุ่มละ 4 - 6 คน โดยให้สมาชิกในแต่ละกลุ่มมีความสามารถต่างกัน กลุ่มนี้เรียกว่า กลุ่มบ้าน 2) ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นขั้นตอนมอบหมายให้สมาชิกแต่ละคน ที่ได้รับหัวข้อเดียวกันจากแต่ละกลุ่มไปเข้ากลุ่มใหม่ 3) ขั้นตอนที่ 3 ขั้นถ่ายทอดความรู้ เป็นขั้นตอนที่สมาชิกแต่ละคนกลับสู่กลุ่มเดิม (กลุ่มบ้าน) ของตนเอง และผลัดกันอธิบายเพื่อถ่ายทอดความรู้ หรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้เนื้อหาสาระที่ตนได้ศึกษามา 4) ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสรุป เป็นขั้นตอนที่ครูกับนักเรียนช่วยกันสรุปและอภิปรายเนื้อหาสาระที่เรียนรู้ร่วมกัน และ 5) ขั้นตอนที่ 5 ขั้นตอนทดสอบความรู้ เป็นขั้นตอนการทำข้อสอบย่อย และเป็นขั้นตอนการทำแบบทดสอบจากเรื่องที่อ่าน แล้วนำคะแนนของสมาชิกแต่ละคนมารวมกัน

#### **(2) แนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคกลุ่มสืบค้น (GI)**

Slavin (2018) กล่าวว่า การเรียนร่วมมือเทคนิคกลุ่มสืบค้น (GI) เป็นการนำมาใช้ในห้องเรียนในการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนในการเรียนเกี่ยวกับระบอบประชาธิปไตย ซึ่งห้องเรียนได้ร่วมมือกันในการคิดหาวิธีแก้ปัญหาครูและนักเรียน ช่วยกันคิดค้นกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้ประสบการณ์ของแต่ละคนที่มีอยู่ รวมทั้งความสามารถและความต้องการของแต่ละคน ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในทุกๆ ด้านของปัญหาในโรงเรียน นอกจากนี้ยังช่วยกันตัดสินใจและกำหนดเป้าหมายในงานต่างๆ ที่กลุ่มได้รับผิดชอบในการเรียนได้

สรุปได้ว่า การสอนโดยใช้กลุ่มสืบค้น หมายถึง การเรียนการสอนที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนว่าเขาจะเรียนอะไรและเรียนอย่างไร นักเรียนจะรวมกันเป็นกลุ่ม ร่วมกันศึกษาตามหัวข้อที่สนใจเหมือนกัน แบ่งงานกันทำตามส่วนที่ตนเองรับผิดชอบ และนำความรู้ที่ได้มาสรุปย่อและเสนอหน้าชั้นเรียน

#### **ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคกลุ่มสืบค้น (Group Investigation : GI)**

วรรณทิพา รอดแรงคำ (2560) ได้สรุปการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มสืบค้น ประกอบด้วย 1) การเลือกหัวข้อเรื่องที่จะศึกษา 2) การวางแผนร่วมมือกันในการทำงาน 3) การดำเนินงานตามแผนการที่วางไว้ นักเรียนดำเนินงานตามแผนการที่วางไว้ 4) การวิเคราะห์สังเคราะห์งานที่ทำ 5) การนำเสนอผลงาน และ 6) การประเมินผล เป็นต้น

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคกลุ่มสืบค้น เป็นขั้นตอนของการเรียนตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้เทคนิคกลุ่มสืบค้น เพื่อมุ่งพัฒนาทักษะในการสืบสอบ แสวงหาความรู้หรือคำตอบที่ต้องการ โดยใช้กระบวนการกลุ่ม มีการกระจายภาระงาน แสดงความคิดเห็น ช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน ช่วยกันวางแผนเพื่อให้งานออกมามีคุณภาพ

#### **(3) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

ภาณุพงศ์ แก้วบุญเรือง (2562) ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้เรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และ 2)

ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกลางดงปทุมวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 17 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ จำนวน 6 แผน จำนวน 12 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

วิชา ทรัพย์สินสารบัญ และพรรณราย เทียมทัน (2565) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชา ออกแบบและเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการทำกิจกรรม และ 2) ศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนเรียนของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 โรงเรียนลาดยาววิทยาคม จาก การสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน และ 3) แบบวัดความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าทีแบบ ไม่เป็นอิสระต่อกัน พบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

### 3.2 สมมติฐานการวิจัย

(1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับ เทคนิคกลุ่มสืบค้น (GI) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

(2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊ก ซอว์ร่วมกับเทคนิคกลุ่มสืบค้น (GI) อยู่ในระดับมาก

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – experimental research) ดำเนินการทดลองตามแผนการ ทดลองแบบ One group pretest – posttest design ซึ่งมีแบบแผนการทดลองดังนี้

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลองแบบ One group pretest – posttest design

กลุ่ม	สอบก่อนเรียน	ทดลอง	สอบหลังเรียน
E	T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

### สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

E หมายถึง กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ เทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเทคนิคกลุ่มสืบค้น

T<sub>1</sub> หมายถึง การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre – test)

X หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคกลุ่มสืบค้น หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ทวีปเอเชีย

T<sub>2</sub> หมายถึง การทดสอบหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง (Post – test)

#### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านบางใหญ่ อำเภอดงหลวง จังหวัดพิจิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน ทั้งหมด 20 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านบางใหญ่ อำเภอดงหลวง จังหวัดพิจิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่พิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยเอง โดยเลือกนักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ 5 คน และผ่านเกณฑ์ 5 คน ในการทำแบบทดสอบที่กำหนดไว้

#### 4.3 เครื่องมือวิจัย

(1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเทคนิคกลุ่มสืบค้น เรื่อง ทวีปเอเชีย จำนวน 11 ชั่วโมง ประกอบด้วย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทวีปเอเชีย ใช้วัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย แบบทดสอบเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง .50 – .75 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง .20 – .60 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.70

(2) แบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนของวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 16 ข้อ

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ขอความร่วมมือโรงเรียนบ้านบางใหญ่ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างตามความเหมาะสมของความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน จากนั้นทำการทำการทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ทวีปเอเชีย และแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียน ต่อมาดำเนินการทดลอง โดยผู้วิจัยทำการสอนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในระยะเวลาที่กำหนด โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับเทคนิคกลุ่มสืบค้นเรื่อง ทวีปเอเชีย จำนวน 11 ชั่วโมง หลังจากที่ได้ดำเนินการสอนจบตามเนื้อหาที่กำหนดไว้แล้วให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจในการเรียน และนำผลคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

(1) การวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องทวีปเอเชีย ก่อนเรียนและหลังเรียนของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคกลุ่มสืบค้น (GI) ประกอบด้วย คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน โดยสถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ ทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนตามสมมติฐานข้อ 1 โดยสถิติที่ใช้ ได้แก่ t-test แบบ dependent

(2) การวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคกลุ่มสืบค้น (GI) เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยสถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแบบประเมินเป็นมาตราส่วนการประมาณค่า 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์การแปลผล

ประกอบด้วย คะแนนเฉลี่ย 4.21-5.00 = ระดับมากที่สุด, 4.21-5.00 = ระดับมากที่สุด, 3.41-4.20 = ระดับมาก, 2.61-3.40 = ระดับปานกลาง, 1.81-2.60 = ระดับน้อย และ 1.00-1.80 = ระดับน้อยที่สุด ตามลำดับ

## 5. ผลการวิจัย

(1) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้น (GI) เรื่อง ทวีปเอเชีย

การศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้น (GI) เรื่อง ทวีปเอเชีย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 26.20 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.47 เมื่อทำการทดสอบค่าที กรณีกลุ่มเดียว พบว่า ค่า  $t$  ที่ได้จากการคำนวณ มีค่าเท่ากับ 10.07 แสดงว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังทำกิจกรรม

กิจกรรมการทดลอง	N	$\bar{X}$	S.D.	t	P-value
ก่อนเรียน	10	18.00	2.309	10.077	.000*
หลังเรียน	10	26.20	1.476		

\*อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

(2) ผลการศึกษาความพึงพอใจในการเรียนของวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้น (GI) เรื่อง ทวีปเอเชีย

การศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้น (GI) เรื่อง ทวีปเอเชีย โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.87$ , S.D.= .253) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านเนื้อหา/ความรู้ ( $\bar{X} = 4.07$ , S.D.= .344) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา ด้านการวัดและการประเมินผล ( $\bar{X} = 3.95$ , S.D.= .284) ด้านกิจกรรม ( $\bar{X} = 3.82$ , S.D.= .358) และมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านสื่อการเรียนการสอน ( $\bar{X} = 3.63$ , S.D.= .543) ทุกด้านอยู่ในระดับมาก ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจในการเรียนของวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้น (GI) เรื่อง ทวีปเอเชีย

ความพึงพอใจในการเรียน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านเนื้อหา/ความรู้	4.07	.344	มาก
ด้านกิจกรรม	3.82	.358	มาก
ด้านสื่อการเรียนการสอน	3.63	.543	มาก
ด้านการวัดและการประเมินผล	3.95	.284	มาก
รวม	3.87	.253	มาก

## 6. อภิปรายผล

(1) จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้น (GI) เรื่อง ทวีปเอเชีย พบว่า คะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ที่เกิดจากครูผู้สอนได้นำเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือมาให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาในการเรียนรู้ละเอียดชัดเจน โดยการจัดกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้นำความรู้ที่ได้แตกต่างกันมาแบ่งปันความรู้จนเกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ ได้ (จงรัก เทศนา, 2558) ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์เพิ่มมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จันทน์ ชาติวรรณ (2563) ที่ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ ภาณุพงศ์ แก้วบุญเรือง (2562) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้เรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมถึงงานวิจัยของ ปจิตรา สมหมาย (2563) ที่ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับอินโฟกราฟิก ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง ภูมิภาคโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจาก ครูผู้สอนเข้าใจขั้นตอนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยมีการนำขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ที่มีความน่าสนใจมาใช้ให้เกิดประสิทธิภาพกับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนดีขึ้นได้ และนักเรียนมีความรู้และเข้าใจเนื้อหาจากบทเรียนเพิ่มขึ้นได้ ส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้นเช่นกัน จึงสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้

(2) จากการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้น (GI) เรื่อง ทวีปเอเชีย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก เนื่องด้วยในการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนทำให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมาก ซึ่งเกิดจากกิจกรรมในการเรียนมีความสนใจ ดึงดูดการทำกิจกรรม และทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม (ทิสนา แคมมณี, 2564) ทำให้เกิดแรงจูงใจในการใฝ่เรียนรู้และมีความพึงพอใจกับรางวัลที่กลุ่มและตนเองได้ร่วมมือกันในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเกี่ยวกับความพึงพอใจการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เช่น รณิดา ปรีพันธ์ (2561) ที่ทำการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการกลุ่ม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก เช่นเดียวกับงานวิจัยของ วริษา ทรัพย์สำราญ และพรรณราย เทียมทัน (2565) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาออกแบบและเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องด้วย การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้นเป็นกิจกรรมที่ร่วมมือกันทำเป็นกลุ่ม ที่มีการนำเสนอข้อมูลร่วมกันในกลุ่ม จึงทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เป็นทีม มีการคิดวิเคราะห์แบบร่วมมือ และได้มีการแสดงความคิดเห็นร่วมกันกับเพื่อน ได้อย่างเหมาะสม จึงทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากเช่นเดียวกัน จึงสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) จากผลการจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้นอย่างเหมาะสม เพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียนได้เข้าใจเนื้อหาที่เรียนได้มากที่สุด โดยมีระยะเวลาจัดกิจกรรมที่เหมาะสม เช่น การเตรียมความพร้อมก่อนเรียน ระหว่างเรียน หลังเรียน และอุปกรณ์ในการทำกิจกรรม เป็นต้น เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปตามแผนการที่กำหนดไว้

(2) จากผลการจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนควรมีการจัดเตรียมสถานที่ที่เหมาะสม โดยการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้นักเรียนมีความสุข ไม่กดดัน ให้นักเรียนมีความรู้สึกละaxed ฝึกบังคับให้ทำกิจกรรม มีการแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียนได้ และการสอดแทรกกิจกรรมที่เป็นการผ่อนคลาย เพื่อให้นักเรียนสนุกสนานในการทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง และเกิดประสิทธิภาพทางการเรียนเพิ่มขึ้นได้

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) งานวิจัยนี้ควรศึกษาเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้นของนักเรียนต่างระดับชั้นกันในการเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนของนักเรียนแต่ละระดับชั้นได้

(2) งานวิจัยนี้ควรศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้น (GI) ในเนื้อหาสาระอื่น หรือวิชาอื่น หรือระดับชั้นอื่นๆ ได้

(3) งานวิจัยนี้ควรศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคสืบค้นของนักเรียนในด้านอื่นๆ เช่น ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้ เป็นต้น

## 8. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ มหาวิทยาลัยตาปี ที่ให้การสนับสนุนการทำวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบพระคุณท่าน ดร.เลิศพร อุดมพงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้กรุณาสละเวลาให้ความรู้ คำปรึกษา และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา และผู้บริหาร คณะครู นักเรียน และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่าน โรงเรียนบ้านบางใหญ่ ในความอนุเคราะห์การให้ข้อมูล เพื่อใช้ในการศึกษาและการนำเสนอการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในรูปแบบดังกล่าวได้สำเร็จผล

## 9. เอกสารอ้างอิง

จงรัก เทศนา. (2558). *ทำไม่ต้องอิน โฟกราฟิกส์* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 16 กุมภาพันธ์ 2563, จาก :

[http://www.krujongrak.com/infographics/infographics\\_information.pdf](http://www.krujongrak.com/infographics/infographics_information.pdf).

จันทน์ ชาติวรรณ. (2563). *ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา เศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. ค้นคว้าอิสระหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2561). *80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. พิมพ์ครั้งที่ 8. นนทบุรี: พิบาลานซ์ดีไซท์.

ปจิตรา สมหมาย. (2563). *ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ร่วมกับอิน โฟกราฟิกส์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง ภูมิภาค โลก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.

- กาญจนา แก้วบุญเรือง. (2562). การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ และ ความคงทนในการเรียนรู้เรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสาร เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 3(8), 118-132.
- ทิสนา แจมมณี. (2564). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 16. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2558). *ครบเครื่องเรื่องการคิด*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2558). *21 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- ธิดา ปรีพันธ์. (2561). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการกลุ่ม กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วย เทคนิคจิ๊กซอว์*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- วิรัช ทรัพย์สำราญ และพรรณราย เทียมทัน. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับ เทคนิคสืบค้นที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาออกแบบและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*, 5(3), 112-122.
- วรรณทิพา รอดแรงคำ. (2560). *การพัฒนาการคิดของครูด้วยกิจกรรมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์*. พิมพ์ ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- วิไลภรณ์ ศรีไพศาล. (2559). *ทำเรื่องยากให้เป็นเรื่องง่ายด้วย Infographics* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 กันยายน 2566, จาก: <http://www.pattani.go.th/stabundamrong/book3.pdf>.
- สิทธิพล อาจอินทร์. (2562). *ศาสตร์และศิลป์การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. ขอนแก่น: โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- Aronson, J.K. (2009). Medication Errors Definitions and Classification. *British Journal of Clinical Pharmacology*, 67(2), 599-604.
- Slavin, Robert E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice*. 12<sup>th</sup> Edition. USA: Allyn and Bacon.



## การศึกษาองค์ประกอบการบริหารจัดการวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน The Study of The Democratic Management Component in Schools

ภัทรรานี โปธิงาม

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

E-mail: pattararane.ice123@gmail.com

ผศ.ดร.พงษ์ศักดิ์ ศรีจันทร์

อาจารย์ประจำสาขาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ผศ.ดร.พิมพ์พร จารุจิตร

อาจารย์ประจำสาขาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

E-mail: pimporn.ch@udru.ac.th

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน โดยมีผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยและขั้นตอนการวิจัยครั้งนี้ ศึกษา เอกสาร ตำรา บทความ แนวคิด ทฤษฎี รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ประกอบด้วย ความหมายและความสำคัญของการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม องค์ประกอบของการบริหารจัดการวิถีประชาธิปไตย และงานที่เกี่ยวข้องกับวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน เพื่อให้ได้องค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน

ผลการวิจัย พบว่า จากการศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร (Document Study) และการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต (Internet) สรุปเป็นตารางการสังเคราะห์องค์ประกอบการบริหารจัดการวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน โดย สามารถจำแนกได้ออกเป็น 8 ด้าน 1. การกำหนดเป้าหมาย 2. การตัดสินใจ 3. ความเป็นอิสระ 4. การควบคุมการปฏิบัติงาน 5. การไว้วางใจกัน 6. ความผูกพัน 7. การรักษาผลประโยชน์ 8. การติดตามประเมินผล

คำสำคัญ: การบริหารจัดการ, วิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน

### ABSTRACT

This research is aimed at studying the elements and concepts of democratic management in schools. The research and research process are as follows: Study documentation, textbooks, articles, concepts, theories, and relevant research both at home and abroad, including the meaning and importance of engaging management. Elements of democratic management and work related to the democratic way in school to achieve the elements and framework of democratic management in schools.

Research shows that according to the study of documents and research from the Internet, the table of synthesis of the elements of democratic management in schools can be classified into 8 aspects.: 1. Planning 2. Decision 3. Independence 4. Performance Control 5. Trust 6. Commitment 7. Educational Benefit 8. Follow-up Evaluation

**KEYWORDS: The Administration Management, The democratic way in school**

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

สังคมประชาธิปไตยนั้นเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับประชาชนในเรื่องสิทธิและเสรีภาพ โดยเสรีภาพที่ดีจะต้องไม่ละเมิดสิทธิเสรีภาพของคนอื่นเปิดโอกาสให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการทำในสิ่งที่ถูกต้องและชอบ ทำเพื่อสร้างความมีประสิทธิผลในองค์กรหรือในงานให้เกิดขึ้นดังนั้นการสร้างความเป็นประชาธิปไตยที่ดีผู้บริหารหรือครูผู้สอนนั้นต้องนำหลักการมีส่วนร่วมเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนหรือการบริหารเพราะการบริหารโดยการมีส่วนร่วมหรือการทำงานแบบมีส่วนร่วมเป็นวิธีการให้ความสำคัญกับทุกคน ให้มีส่วนร่วมในการร่วมกำหนดเป้าหมายและร่วมกันตัดสินใจเป็นการทำให้ทุกคนในองค์กรเกิดความรู้ถึงความเป็นเจ้าของร่วมกันในองค์กรซึ่งองค์กรที่ดีจะต้องเปิดโอกาสให้สมาชิกทุกคนได้แสดงความรู้ความสามารถอย่างเท่าเทียมกันบนพื้นฐานของความไว้วางใจและความเชื่อมั่นในตัวสมาชิกโดยเน้นการควบคุมตนเองเมื่อโอกาสแห่งมิตรภาพเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานไม่ใช่การควบคุมงานโดยองค์กรเป็นหลักการสร้างสังคมประชาธิปไตยให้เดินทางไปสู่ทิศทางที่ถูกต้องและพึงประสงค์นั้นสิ่งหนึ่งที่สำคัญที่จะเกิดสังคมวิถีประชาธิปไตยคือการ ใช้การมีส่วนร่วมโดยการมีส่วนร่วมในระบบประชาธิปไตยที่ดีกล่าว คือต้องยึดหลักการมีส่วนร่วมตั้งแต่การร่วมแสดงความคิดเห็นร่วมคิดร่วมรับร่วมวางแผนร่วมดำเนินการร่วมรับผิดชอบตามบทบาทหน้าที่ของตนเองและร่วมกำกับติดตามประเมินผลการสั่งการการควบคุมดังนั้นการมีส่วนร่วมจึงเป็นหัวใจในการเรียนรู้วิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน

พระราชบัญญัติการศึกษา 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 (ฉบับที่ 3) พุทธศักราช 2553 ที่ว่าด้วยความมุ่งหมายและหลักการหมวดที่ 1 บททั่วไป มาตราที่ 7 เกี่ยวกับการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่รัฐหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบการจัดการศึกษาต้องมีหน้าที่มุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของทุกคน มีความภาคภูมิใจ ในความเป็นไทย รู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติให้เกิดขึ้นกับนักเรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2543)

การมีวิถีประชาธิปไตยที่ดีนั้นจะต้องให้อิสระทางความคิดเคารพสิทธิและหน้าที่ของผู้เรียนภายใต้คุณลักษณะ 3 คุณลักษณะคือ 1) การวบรวม คือ การเคารพในสถาบันชาติศาสนาพระมหากษัตริย์ในทุกโอกาสปฏิบัติตนตามระเบียบของสังคมวัฒนธรรมประเพณีที่ดีงาม เคารพซึ่งกันและกัน ให้เกียรติซึ่งกันและกันทั้งกาย วาจา และความคิดทุกคนย่อมจะต้องเคารพในความคิดของผู้อื่นทุกคนย่อมมีสิทธิ เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นโดยไม่ล่วงเกินผู้อื่นมีการให้โอกาสและเคารพในความคิดของทุกคน 2) ปัญญาธรรม คือ การส่งเสริมให้นักเรียนไม่ถือตนเป็นใหญ่รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นยอมรับและปฏิบัติตามมติของเสียงข้างมากใช้เหตุผลในการตัดสินใจหรือในการเรียนรู้ใช้กระบวนการกลุ่มหรือการแสดงความคิดเห็นด้วยสติปัญญาและเหตุผล 3)

สามัคคีธรรม คือ การร่วมมือในการเรียนรู้หรือการทำงาน โดยใช้กระบวนการกลุ่มได้แก่การวางแผนการทำงาน การทำงานด้วยความตั้งใจและรับผิดชอบต่องานโดยยึดถือประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตัวรู้จัก ประนีประนอมการแบ่งปันซึ่งกันและกันการประสานงานกันหากผู้ใดมีความสามารถทางด้านใดด้านหนึ่งก็อาสา แบ่งงานไปทำไม่บ่ายเบี่ยงหรือหลีกเลี่ยงร่วมกันทำตามอรรถภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ 2540)

ดังนั้นจากการศึกษาสังเคราะห์เอกสาร งานวิจัยต่างๆ ผู้บริหารโรงเรียนสามารถนำหลักการบริหารจัดการ วิชาการวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการบริหารจัดการ จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะทำวิจัยเกี่ยวกับการบริหารจัดการวิชาการวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน หากมีการศึกษาวิจัยเรื่อง ดังกล่าวที่หาข้อสรุปเชิงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการวิชาการวิถีประชาธิปไตย ในโรงเรียน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการบริหารโรงเรียนและเกิดองค์ความรู้ใหม่ที่จะเป็นประโยชน์ในการบริหาร สถานศึกษาให้มีคุณภาพยิ่งขึ้นในอนาคต

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาองค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการวิชาการวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การบริหารจัดการวิชาการวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียนแบบมีส่วนร่วม หมายถึง การที่บุคลากรหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาเข้ามามีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน มีส่วนคิดร่วมตัดสินใจ ร่วมวางแผน ร่วมทำงาน ร่วมประเมินผลในโรงเรียนเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีวิถีประชาธิปไตย ประกอบด้วย

1.1 การกำหนดเป้าหมาย หมายถึง การกำหนดเป้าหมาย หมายถึง การที่บุคลากรในสถานศึกษา ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการตั้งเป้าหมายวัตถุประสงค์ร่วมกัน ร่วมกันเสนอแนะ ปรับปรุง พัฒนาเป้าหมายขององค์กรและมีความรับผิดชอบร่วมกัน

1.2 การตัดสินใจ หมายถึง การที่บุคลากรในสถานศึกษาทุกฝ่ายที่มีส่วนเกี่ยวข้องเข้ามามีส่วนร่วมในการตัดสินใจในเรื่องที่สำคัญต่อสถานศึกษา มีการแบ่งอำนาจในการตัดสินใจให้แก่บุคลากรทุกฝ่ายที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินงาน โดยการตัดสินใจจะต้องรับผิดชอบร่วมกันและต้องคำนึงถึงประโยชน์ของสถานศึกษาเป็นหลัก

1.3 ความเป็นอิสระ หมายถึง บุคลากรที่ปฏิบัติงาน โดยมีความเป็นอิสระในการคิดการตัดสินใจและการดำเนินงานที่คนนั้นได้รับมอบ

1.4 การควบคุมการปฏิบัติงาน หมายถึง การตรวจสอบการปฏิบัติงาน ว่าเป็นไปตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่กำหนดเอาไว้หรือไม่และการปฏิบัติงานนั้น มีมาตรฐานในการทำงานหรือไม่

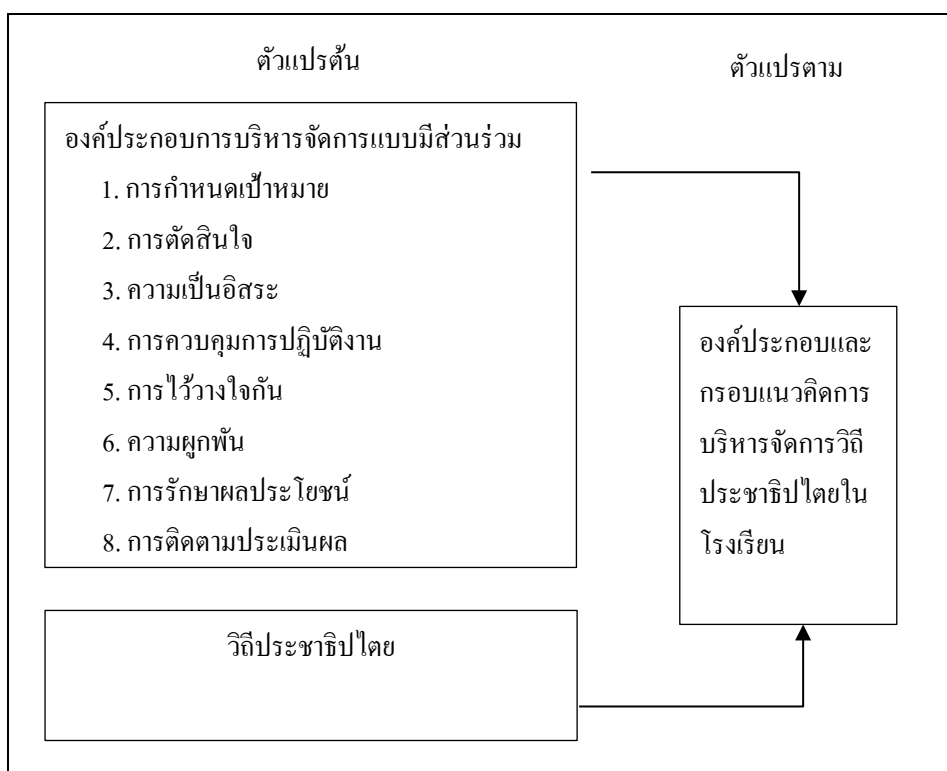
1.5 การไว้วางใจกัน หมายถึง ความเชื่อที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งมีให้กับบุคคลอื่นเชื่อว่าบุคคลนั้น จะซื่อสัตย์และไม่ทำร้ายหรือเอาเปรียบ ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกัน เกิดความตั้งใจที่จะทำสิ่งดีๆให้กัน ให้ความร่วมมือในการทำสิ่งต่างๆด้วยใจจริง เกิดความภักดีต่อกัน ส่งผลต่อการปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.6 ความผูกพัน หมายถึง การที่บุคลากรในสถานศึกษามีความผูกพันในแง่ของการรับเป้าหมาย ค่านิยมและการเป็นส่วนหนึ่งของสถานศึกษา เต็มใจในการทำงานต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบ โดยคำนึงถึงประโยชน์ของสถานศึกษาเป็นหลัก และภูมิใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของสถานศึกษา

1.7 การรักษาผลประโยชน์ หมายถึง การที่บุคลากรในฝ่ายต่างๆที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ในการได้รับผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานของโครงการงานกิจกรรมของสถานศึกษาเกี่ยวกับผลประโยชน์ที่จะได้รับของการมีส่วนร่วมในการทำงานวางแผนการลงมือปฏิบัติและการรับผลตอบแทนในด้านของค่าชมเชยหรือผลประโยชน์อื่น ๆ

1.8 การติดตามประเมินผล หมายถึง การที่สถานศึกษามีการมอบหมายหน้าที่ให้บุคลากรและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องร่วมกันติดตามความก้าวหน้าและประเมินการดำเนินงานให้ข้อเสนอแนะแนวทางของโครงการงานกิจกรรมเมื่อสิ้นสุดการดำเนินการรายงานให้เผยแพร่ให้บุคลากรทุกคนในสถานศึกษาได้รับรู้เพื่อนำผลไปพัฒนากระบวนการทำงานเพื่อให้ทราบถึงผลดีผลเสียและหาทางแก้ไขปรับปรุงการดำเนินงานในครั้งต่อไป

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน เพื่อสังเคราะห์องค์ประกอบการบริหารจัดการวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน โดยมีรายละเอียดการดำเนินงานดังต่อไปนี้

### 4.1 การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับหลักการ/แนวคิด/ทฤษฎีการบริหารจัดการเรียนวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน แนวคิด/ทฤษฎี เพื่อนำมาประยุกต์ใช้การบริหารจัดการภายในโรงเรียน

### 4.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลแนวคิด/ทฤษฎีการบริหารจัดการวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน เพื่อจำแนกองค์ประกอบและความสำคัญของแต่ละเนื้อหาให้ง่ายต่อการนำไปใช้

#### 4.3 สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยดำเนินการสังเคราะห์ข้อมูล โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาสังเคราะห์หาความสอดคล้องของข้อมูล และความเชื่อมโยงของข้อมูล เพื่อกำหนดเป็นองค์ประกอบของงานวิจัยในครั้งนี้ หลังจากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ไปจัดเป็นหมวดหมู่ตามประเด็นการวิจัย และสรุปเนื้อหาโดยวิธีการพรรณนาเพื่อให้ได้องค์ประกอบของการบริหารจัดการวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน

#### 5. ผลการวิจัย

องค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน จากการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Document Study) และการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต (Internet) สรุปเป็นตารางการสังเคราะห์องค์ประกอบการบริหารจัดการวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน สามารถสังเคราะห์ส่วนที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียน โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อยซึ่งใช้ความถี่ตั้งแต่ร้อยละ 50 ขึ้นไป ได้ดังตาราง

ตาราง 1 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบการบริหารจัดการวิถีประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม

องค์ประกอบ การบริหารแบบมีส่วนร่วม	รัชชชัย พิภพแก้ว และอมรรักษ์ ดันติเมธ (2554)	จิราภรณ์ เพชรทิต (2558)	นิตยา แก้วแสนชัย (2558)	โศภิตา คล้ายหนองสรวง (2558)	จิตรา แก้วมะ (2563)	Cohen and Uphoff (1980)	ศิริทัศน์ วิธัสวา (2564)	ส่องดาว อัยวรณ์ (2564)	เดริญพร คำการย์ (2564)	Bryman (1986)	Swansburg (1996)	รวม
1.การใช้กระบวนการทางภาวะผู้นำ	✓											1
2.การสร้างแรงจูงใจ	✓											1
3.การติดต่อสื่อสาร	✓											1
4. การปฏิสัมพันธ์	✓											1
5.การตัดสินใจ	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓		8*
6. การกำหนดเป้าหมาย	✓	✓		✓			✓			✓	✓	6*
7. การควบคุมการปฏิบัติงาน	✓				✓	✓	✓	✓	✓			6*
8. การไว้วางใจ		✓	✓	✓			✓		✓		✓	6*
9. ความผูกพัน		✓		✓			✓		✓	✓	✓	6*
10. ความเป็นอิสระ		✓		✓			✓		✓	✓	✓	6*
11.การดำเนินการ			✓									1
12. การรักษาผลประโยชน์			✓		✓	✓	✓	✓	✓			6*
13. การติดตามประเมินผล			✓		✓	✓	✓	✓	✓			6*

จากตาราง สรุปได้ว่า องค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการวิถีประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม แบ่งออกเป็น 8 ด้าน โดยใช้ความถี่มากกว่าร้อยละ 50 ขึ้นไป ดังนี้ 1. การกำหนดเป้าหมาย 2. การตัดสินใจ 3. ความเป็นอิสระ 4. การควบคุมการปฏิบัติงาน 5. การไว้วางใจกัน 6. ความผูกพัน 7. การรักษาผลประโยชน์ 8. การติดตามประเมินผล ซึ่งสามารถสรุปความหมายของแต่ละด้านได้ดังต่อไปนี้

1.1 การกำหนดเป้าหมาย หมายถึง การกำหนดเป้าหมาย หมายถึง การที่บุคลากรในสถานศึกษาได้ เข้ามามีส่วนร่วมในการตั้งเป้าหมายวัตถุประสงค์ร่วมกัน ร่วมกันเสนอแนะ ปรับปรุง พัฒนาเป้าหมายขององค์กร และมีความรับผิดชอบร่วมกัน

1.2 การตัดสินใจ หมายถึง การที่บุคลากรในสถานศึกษาทุกฝ่ายที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วม ในการตัดสินใจในเรื่องที่สำคัญต่อสถานศึกษา มีการแบ่งอำนาจในการตัดสินใจให้แก่บุคลากรทุกฝ่ายที่มีส่วน เกี่ยวข้องในการดำเนินงาน โดยการตัดสินใจจะต้องรับผิดชอบร่วมกันและต้องคำนึงถึงประ โยชน์ของสถานศึกษา เป็นหลัก

1.3 ความเป็นอิสระ หมายถึง บุคลากรที่ปฏิบัติงาน โดยมีความเป็นอิสระในการคิดการตัดสินใจและ การดำเนินงานที่ตนนั้น ได้รับความไว้วางใจ

1.4 การควบคุมการปฏิบัติงาน หมายถึง การตรวจสอบการปฏิบัติงาน ว่าเป็นไปตามเป้าหมายหรือ วัตถุประสงค์ที่กำหนดเอาไว้หรือไม่และการปฏิบัติงานนั้น มีมาตรฐานในการทำงานหรือไม่

1.5 การไว้วางใจกัน หมายถึง ความเชื่อที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งมีให้กับบุคคลอื่นเชื่อว่าบุคคลนั้นจะ ซื่อสัตย์และไม่ทำร้ายหรือเอาเปรียบ ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกัน เกิดความตั้งใจที่จะทำ สิ่งดีๆ ให้กัน ให้ความร่วมมือในการทำสิ่งต่างๆ ด้วยใจจริง เกิดความภักดีต่อกัน ส่งผลต่อการปฏิบัติงานให้มี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.6 ความผูกพัน หมายถึง การที่บุคลากรในสถานศึกษามีความผูกพันในแง่ของการรับเป้าหมาย ค่านิยมและการเป็นส่วนหนึ่งของสถานศึกษา เต็มใจในการทำงานต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย โดยคำนึงถึง ประโยชน์ของสถานศึกษาเป็นหลัก และภูมิใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของสถานศึกษา

1.7 การรักษาผลประโยชน์ หมายถึง การที่บุคลากรในฝ่ายต่างๆที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ในการได้รับ ผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานของโครงการงานกิจกรรมของสถานศึกษาเกี่ยวกับผลประโยชน์ที่จะ ได้รับของการมีส่วนร่วมในการทำงานวางแผนการลงมือปฏิบัติและการรับผิดชอบต่อในด้านของค่าชมเชยหรือ ผลประโยชน์อื่น ๆ

1.8 การติดตามประเมินผล หมายถึง การที่สถานศึกษามีการมอบหมายหน้าที่ให้บุคลากรและผู้ที่มี ส่วนเกี่ยวข้องร่วมกันติดตามความก้าวหน้าและประเมินการดำเนินงานให้ข้อเสนอแนะแนวทางของโครงการงาน กิจกรรมเมื่อสิ้นสุดการดำเนินการรายงานให้เผยแพร่ให้บุคลากรทุกคนในสถานศึกษาได้รับรู้เพื่อนำผลไปพัฒนา กระบวนการทำงานเพื่อให้ทราบถึงผลดีผลเสียและหาทางแก้ไขปรับปรุงการดำเนินงานในครั้งต่อไป

## 6. อภิปรายผล

การศึกษาองค์ประกอบและกรอบแนวคิดการบริหารจัดการวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียนโดยใช้การ บริหารจัดการวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียนแบบมีส่วนร่วม พบว่าองค์ประกอบการบริหารจัดการวิถี ประชาธิปไตยในโรงเรียนทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ 1. การกำหนดเป้าหมาย 2. การตัดสินใจ 3. ความเป็นอิสระ 4. การ ควบคุมการปฏิบัติงาน 5. การไว้วางใจกัน 6. ความผูกพัน 7. การรักษาผลประโยชน์ 8. การติดตามประเมินผล ซึ่ง

สอดคล้องกับแนวคิดของ Swansburg (1996: pp. 391 - 393) ได้นำเสนอองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ไว้ 4 องค์ประกอบ ดังนี้ 1. การไว้วางใจ 2. ความผูกพัน 3. เป้าหมายและวัตถุประสงค์ 4. ความเป็นอิสระ สอดคล้องกับ รัชชัช พิภูลแก้ว และอมรชัย ตันดิเมธ (2554: 98) ได้สรุปหลักการบริหารแบบมีส่วนร่วมไว้ 7 ประการ 1. การใช้กระบวนการทางภาวะผู้นำ 2. การสร้างแรงจูงใจ 3. กระบวนการติดต่อสื่อสาร 4. กระบวนการปฏิสัมพันธ์ 5. กระบวนการตัดสินใจ 6. การกำหนดเป้าหมาย 7. กระบวนการควบคุมการปฏิบัติงาน สอดคล้องกับผลการศึกษากับ วันชัย หวังสวาสดิ์ (2558) วิจัยเรื่อง รูปแบบการบริหารประชาธิปไตยในโรงเรียน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการบริหารประชาธิปไตยในโรงเรียน ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ 11 องค์ประกอบย่อยและ 54 ตัวบ่งชี้ มีรายละเอียดดังนี้ องค์ประกอบที่ 1 การบริหารแบบมีส่วนร่วม ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบย่อย 19 ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 2 หลักสูตรสถานศึกษาที่ส่งเสริมวิถีประชาธิปไตย ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบย่อย 12 ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 3 การจัดกิจกรรมเพื่อสร้างวิถีประชาธิปไตยในสถานศึกษาประกอบด้วย 3 องค์ประกอบย่อย 11 ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบที่ 4 การสร้างบรรยากาศและสภาพสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมประชาธิปไตยในโรงเรียน ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบย่อย 12 ตัวบ่งชี้ โดยองค์ประกอบหลักการบริหารแบบมีส่วนร่วม เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ในการขับเคลื่อนให้ องค์ประกอบ 2,3 และ 4 ดำเนินการได้โดยผ่านกระบวนการ 3 ขั้นตอน คือ การวางแผน การสั่งการการควบคุม และเมื่อทั้ง 4 องค์ประกอบดำเนินการได้ครบตามรูปแบบดังกล่าว จะทำให้รูปแบบการบริหารประชาธิปไตยในโรงเรียนเป็นไปอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยสามารถใช้เป็นข้อมูลสำหรับหน่วยงานทางการศึกษาเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ในการกำหนดนโยบายในการนำองค์ประกอบและกรอบแนวคิด การบริหารจัดการวิถีประชาธิปไตยในโรงเรียนโดยใช้การมีส่วนร่วมของเครือข่ายทางการศึกษามาร่วมพัฒนาคุณภาพนักเรียนอย่างยั่งยืนของ โรงเรียนและท้องถิ่น

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาปัจจัยอื่นๆที่ส่งผลต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ประชาธิปไตยของครูในสถานศึกษา
2. ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับการมีส่วนร่วมของนักเรียนและชุมชนในการส่งเสริมประชาธิปไตย

## 8. เอกสารอ้างอิง

- กรมการปกครองส่วนท้องถิ่น. (2551). **คู่มือวิทยากร การเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับประชาธิปไตยและการมีส่วนร่วมของประชาชนในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น**. กรุงเทพฯ: กรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **คู่มือสถานักเรียน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว
- กาญจนา บัวไสว. (2558). **การพัฒนาแบบการบริหารกิจการนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 30**. วิทยานิพนธ์ : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

- กิตติ เพียรไทยสงค์. (2553). การพัฒนาการดำเนินงานเสริมสร้างประชาธิปไตยของคณะกรรมการ สถานักเรียน  
โรงเรียนบ้านหนองงูใหม่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาชัยภูมิ เขต 2. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัย  
มหาสารคาม
- กึ่งกาญจน์ แสงจันทร์. (2553). การพัฒนาการทำงานเป็นทีมของสถานักเรียน วังหินลาดวังเจริญ อำเภอชุมแพ  
จังหวัดขอนแก่น. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- คำนึ่ง ชัยสุวรรณรักษ์ และธีระพล บุญสร้าง. (2549). ประชาธิปไตยในวิถีชีวิตไทย. กรุงเทพฯ:แม่ค.
- จิระ งอกศิลป์. (2550). คู่มือเตรียมสอบ ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัด สพฐ. ภาค ก ความรู้ความสามารถใน  
การบริหารงานในหน้าที่. ชัยภูมิ : มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
- จินตนา โพธิ์คำ. (2553). กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน. สืบค้นจาก. [www.jintanapho.igetweb.com](http://www.jintanapho.igetweb.com) (สืบค้นเมื่อ  
23 กุมภาพันธ์ 2566)
- ชฎาภรณ์ แก้วแสนทิพย์. (2561). แนวทางการส่งเสริมวิถีประชาธิปไตย โรงเรียนพระกุมาร ร้อยเอ็ด.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- ฉัฐนันท์ คำชาย. (2562). การบริหารจัดการงานกิจกรรมนักเรียนแบบมีส่วนร่วม ของโรงเรียนเทพดินทร์  
วิทยาลัยเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัย  
ราชภัฏเชียงใหม่.
- ทิพย์สุคนธ์ ศรีชานนท์. (2560). แนวทางการพัฒนาการส่งเสริมประชาธิปไตยในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขต  
พื้นที่การศึกษามัชฌมศึกษาเขต 41. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหาร  
การศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
- ทิพวรรณ เอี่ยมรักษา. (2547). รูปแบบการพัฒนาพฤติกรรมประชาธิปไตยด้านคุณธรรมของนักเรียนโรงเรียน  
วัดกก. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ  
บ้านสมเด็จเจ้าพระยา
- ทิตนา แจมมณี. (2543). บทที่ 7 วิธีการเรียนการสอน ตอนที่ 5 การปลูกฝังประชาธิปไตยในโรงเรียน. ประชาธิปไตย  
และรัฐธรรมนูญฉบับประชาชน : การเรียนการสอน การเผยแพร่และการมีส่วนร่วมสำหรับครูอาจารย์และ  
ผู้นำชุมชน. (อมร รักษาสัตย์ หัวหน้าโครงการ) กรุงเทพฯ : สมาคมรัฐธรรมนูญเพื่อประชาชน.
- Cohen, J.m., & Uphoff,N.T. (1980). **Participation's Place in Rural Development : Seekin Clarity Throung  
Specificity.** World Development.
- Anthony, W.P. (1978). **Participative Management.**Massachusetts: Addison-Wesley. Coy, Voie. (1972).  
"A comparison of the Attitude of Student council Sponsor and Administrators Toward Selected  
Aspects of Student Council," DissertationAbstracts International, 33, 1314.
- Davis and Newstrom. (1985). **Human Behavior of at Work:** Organizational International. New York:  
McGraw-Hill.
- Dewey. (1916). **Democracy and Education.** New Yorl: The Macmilland Company.



การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับแรกการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชัน  
ของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย

หนองบัวลำภู

**First-Order Confirmatory Factor Analysis of Multigenerational Educational  
Personnel Management in School Under The Office of Loei Nongbualamphu  
Secondary Educational Service Area**

มาลินี ศรีนวม

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

E-mail: 64120605131@udru.ac.th

ผศ.ดร.พงษ์ศักดิ์ ศรีจันทร์

อาจารย์ประจำสาขาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ผศ.ดร.พิมพ์พร จารุจิตร

อาจารย์ประจำสาขาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

E-mail: pimporn.ch@udru.ac.th

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาองค์ประกอบของการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู 2) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดลองค์ประกอบของการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภูกับข้อมูลเชิงประจักษ์ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ ผู้บริหารและครู จำนวน 400 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าความตรงเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.937 วิเคราะห์ค่าสถิติเชิงพรรณนาและวิเคราะห์สถิติอ้างอิงด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปสำหรับการวิเคราะห์สถิติพื้นฐาน และวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน

ผลการวิจัยพบว่า การบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู มีจำนวน 6 ดังนี้ 1) คุณภาพชีวิตในการทำงาน 2) การพัฒนาศักยภาพบุคลากร 3) การสื่อสารภายในองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ 4) การยอมรับความแตกต่าง 5) ภาวะผู้นำการปรับเปลี่ยน 6) การสร้างทีมงานที่มีประสิทธิภาพ และ โมเดลการวัดองค์ประกอบการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภูที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งมีค่า  $\chi^2 = 11.167$ ,  $df = 71$ ,  $\chi^2 / df = 1.595$ , P-Value = 0.1315, RMSEA = 0.038, SRMR = 0.018, CFI = 0.996, TLI = 0.991

**คำสำคัญ:** การบริหารความหลากหลาย, เจเนอเรชัน, การบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชัน

## ABSTRACT

The purposes of this research were: 1) to analyze the components of Multigenerational Educational Personnel Management in school under Loei Nongbualumphu secondary educational service area, and 2) to verify the congruence between the model for measuring Multigenerational Educational Personnel Management in school under Loei Nongbualumphu secondary educational service area and the empirical data. A sample including 400 teachers and administrators from secondary schools under Loei Nongbualumphu secondary educational service area was drawn using multi-stage sampling. The tool used for data collection was a 5-level rating scale questionnaire with content validity values between 0.67 and 1.00 and the reliability coefficient of 0.937. A descriptive and inferential statistics was performed with the computer program. Confirmatory factor analysis (CFA) was performed.

The research results revealed that: 1. Multigenerational Educational Personnel Management in school under Loei Nongbualumphu secondary educational service area consisted of 6 components, namely (1) Quality of Working Life, (2) Personal Development, (3) Effective Communication, (4) Inclusion, (5) Adaptive Leadership, and (6) Develop Effective Teamwork. 2. The model for Multigenerational Educational Personnel Management in school under Loei Nongbualumphu secondary educational service area was congruent with the empirical data according to the statistical values of  $\chi^2 = 11.167$ ,  $df = 71$ ,  $\chi^2 / df = 1.595$ , P-Value = 0.1315, RMSEA = 0.038, SRMR = 0.018, CFI = 0.996, TLI = 0.991

**Keywords:** Multigenerational Workforce Management, Multigenerational

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ยุคแห่งความหลากหลาย คือ ยุคปัจจุบันที่เกิดการเปลี่ยนแปลงตามกระแสโลกาภิวัตน์ที่ถูกขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดด เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม มีการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมที่สามารถเชื่อมต่อโลกทั้งใบได้อย่างง่ายดาย การเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัดเจนคือความแตกต่างของช่วงวัยหรือเจนเนอเรชัน (Generation) ซึ่งสามารถจำแนกเป็นกลุ่มหรือรุ่นตามคนที่เกิดในช่วงเวลาหรือปีเกิดใกล้เคียงกัน พบว่ากลุ่มคนที่มีเจนเนอเรชันเดียวกันมักประสบหรืออยู่ในช่วงที่มีเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่คล้ายคลึงกันและเหตุการณ์เหล่านั้นนำไปสู่รูปแบบการดำเนินชีวิตร่วมกัน (Glass, 2007)

ปัจจุบันภายในองค์กรที่ต้องบริหารบุคลากรที่ทำงานร่วมกันที่มีความแตกต่างทางเจนเนอเรชันอย่างน้อย 3 เจเนอเรชัน โดยที่บุคลากรในเจนเนอเรชันเดียวกันจะมีทัศนคติและค่านิยมต่องานและองค์กรไปในทางเดียวกัน ในทางตรงกันข้ามบุคลากรที่ต่างเจนเนอเรชันกันก็จะมีทัศนคติและค่านิยมต่องานและองค์กร ด้วยเหตุนี้การบริหารความหลากหลายทางเจนเนอเรชันในสถานศึกษาถือเป็นความท้าทายของผู้บริหารยุคใหม่ ผู้บริหารจึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญและทำความเข้าใจในประเด็น “ความหลากหลายทางเจนเนอเรชันของบุคลากร” เพื่อให้บริหารจัดการเชิงรุกและช่วยแก้ปัญหาอันเกิดจากความหลากหลายทางเจนเนอเรชันของบุคลากรในองค์กร และเพื่อดึงศักยภาพหรือความเก่งส่วนบุคคล ทำให้สามารถรับมือและบริหารความแตกต่างในด้านต่าง ๆ เพื่อให้เกิดข้อได้เปรียบจากความหลากหลายและลดข้อเสียเปรียบจากความหลากหลายให้เหลือน้อยที่สุด การบริหารความหลากหลายของบุคลากรในองค์กรที่มีประสิทธิภาพจะช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันขององค์กรได้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาองค์ประกอบของการบริหารความหลากหลายทางเจนเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงาน

เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลข หนองบัวลำภู เพื่อให้ผู้บริหารสถานศึกษาใช้เป็นแนวทางในการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษาอันจะนำพาองค์กรไปสู่ประสบความสำเร็จและเจริญก้าวหน้า และเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาไทยในอนาคต

## 2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อศึกษาองค์ประกอบการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลข หนองบัวลำภู

(2) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดลโครงสร้างองค์ประกอบการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลข หนองบัวลำภู

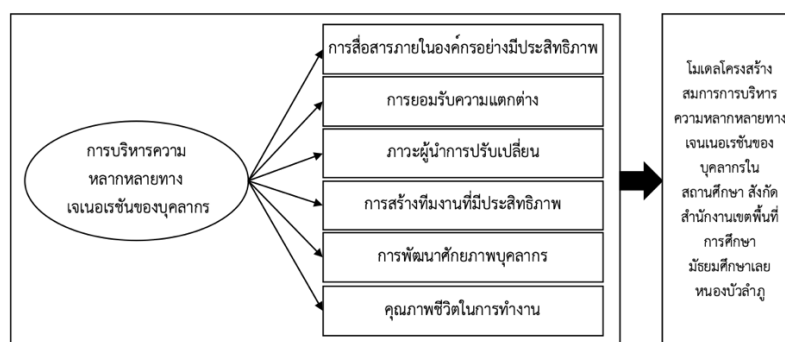
## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### ทฤษฎีการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากร

Jacqueline & John (2000 อ้างอิงใน สมพร, วิโรจน์ และจันทนา 2559) ความสามารถในการจัดการความหลากหลายจะสามารถนำคุณค่าความแตกต่างหลากหลายของบุคลากรในองค์การมาสร้างจุดแข็งและความได้เปรียบทางการแข่งขันเพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์การ นอกจากนี้ได้อธิบายประโยชน์ของการจัดการความหลากหลายว่าก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ๆ ทั้งนี้บุคคลที่มีบทบาทที่สำคัญในการจัดการความหลากหลายคือ ผู้บริหาร โดยจะทำหน้าที่ในการกำหนดเป้าหมายและนโยบายหลักเกี่ยวกับการจัดการความหลากหลายของบุคลากรในองค์กร เพื่อให้ทุกคนยึดถือปฏิบัติ

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยนำข้อมูลเชิงประจักษ์จากประสบการณ์จริงมาตรวจสอบกับกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้นจากเอกสาร หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยได้ดำเนินการวิจัยเป็น 2 ระยะ ได้แก่ 1) ศึกษาองค์ประกอบการบริหารความ

หลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู และ 2) การตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลโครงสร้างการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภูกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ดังนี้

#### 4.2 ประชากรและตัวอย่าง

(1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ ผู้บริหารและครู โรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู จากจำนวน 52 โรงเรียน ประกอบด้วย ผู้บริหาร 121 คน และครู 1,845 คน รวมทั้งหมด 1,966 คน และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้บริหารและครู โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู ปีการศึกษา 2565 กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้เกณฑ์สำหรับกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างเป็น 20 เท่าของจำนวนตัวแปร ตามแนวคิดของ Hair et al., (2010, อ้างใน ประภฤติยา ทักษิโณ, 2561) ที่ว่าควรกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง 5-20 เท่าของของจำนวนตัวแปรหรือพารามิเตอร์ ซึ่งมีค่าเท่ากับ 120 คน เพื่อให้ได้จำนวนที่เหมาะสมและมากพอสำหรับการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน และเพื่อประสิทธิภาพในการทดสอบสมมติฐานจึงใช้จำนวนตัวอย่าง 400 คน โดยจำนวนตัวอย่างที่ได้นั้นสอดคล้องกับกฎแห่งความชัดเจน (rules of thumb) (Schumacher & Lomax, 2016)

#### 4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในระยะที่ 2 คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) สร้างขึ้นตาม วัตถุประสงค์ของงานวิจัย สังเคราะห์เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดในการวิจัย เพื่อศึกษาความเหมาะสมของตัวบ่งชี้ของการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน รูปแบบของการให้ข้อมูลลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) ตามระดับการประเมิน 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554) การตรวจสอบความตรง (Validity) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนี ความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป (สุวิมล ติรกันันท์, 2551) ผลการตรวจสอบพบว่า จากข้อคำถามจำนวน 46 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามเชิงปฏิบัติการ อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 และการตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) โดยใช้วิธีของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) โดยให้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นอยู่ที่ระดับพอประมาณ คือ ไม่ต่ำกว่า 0.70 (Nunnally, 1978 อ้างถึงใน สุวิมล ติรกันันท์, 2551) จากผลการตรวจสอบพบว่า แบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.937 และแต่ละข้อมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ระหว่าง 0.815 – 0.879

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลโดยขอหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี เพื่อขออนุญาตและขอความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาของโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อแจ้งให้โรงเรียนกลุ่มตัวอย่างทราบและขอความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถาม

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Data) โดยใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดกระทำข้อมูลด้วยซอฟต์แวร์สำเร็จรูป เพื่อหาค่าสถิติต่าง ๆ ดังนี้ วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามในแบบสอบถามตอนที่ 1 ได้แก่ เพศ อายุ วุฒิการศึกษา ตำแหน่งปัจจุบัน โดยคำนวณหาค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามตอนที่ 2 เพื่อหาความเหมาะสมของตัวบ่งชี้ของการ

บริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษาโดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย (C.V.) ซึ่งใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกตัวบ่งชี้ที่จะนำไปทดสอบ คือ ค่าเฉลี่ยเท่ากับหรือมากกว่า 3.00 และค่าสัมประสิทธิ์การกระจายต่ำกว่าหรือเท่ากับ 20% (สุทธิรัช คนกาญจน์, 2547) และวิเคราะห์จากการกระจายตัวของข้อมูล การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis: CFA) เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) และกำหนดน้ำหนักตัวแปรย่อยที่ใช้ในการสร้างตัวบ่งชี้กับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อหาน้ำหนักตัวแปรย่อยที่ใช้ในการสร้างองค์ประกอบย่อย และทำการตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนของรูปแบบการวิจัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นด้วยการวิเคราะห์ องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สองกับข้อมูลเชิงประจักษ์

การตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลโครงสร้างเชิงทฤษฎีของการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู กับข้อมูลเชิงประจักษ์ เพื่อให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดตามแนวคิดของประภุดิยา ทักษิโณ (2561) ผู้วิจัยใช้ค่าสถิติที่จะตรวจสอบ คือ ค่าไค-สแควร์ (Chi-square statistics:  $\chi^2$ ) เป็นค่าสถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน โดยผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการตรวจสอบความกลมกลืนระหว่างรูปแบบการวัดที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากเกณฑ์ที่ใช้ในการตรวจสอบ

## 5. ผลการวิจัย

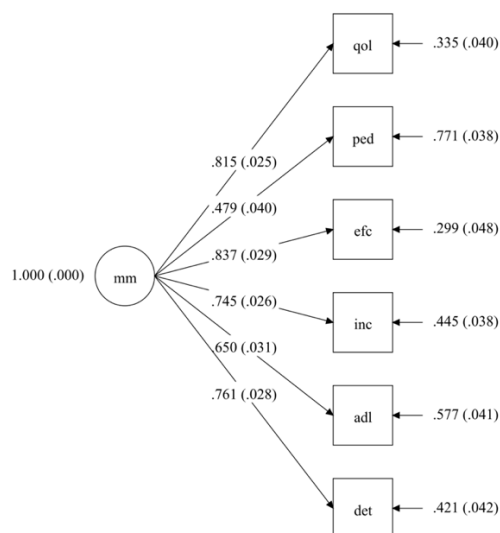
5.1 การศึกษาองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ของการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์จากเอกสารเกี่ยวกับการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันจากแนวคิดทฤษฎีของนักวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้องค์ประกอบของการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันที่มีความสอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู ซึ่งสามารถผลการศึกษารายองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ของการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู ซึ่งประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) คุณภาพชีวิตในการทำงาน (Quality of Working Life) 2) การพัฒนาศักยภาพบุคลากร (Personal Development) 3) การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Communication) 4) การยอมรับความแตกต่าง (Inclusion) 5) ภาวะผู้นำการปรับเปลี่ยน (Adaptive Leadership) และ 6) การสร้างทีมงานที่มีประสิทธิภาพ (Develop Effective Teamwork)

5.2 ผลการตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดลองค์ประกอบของการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู กับข้อมูลเชิงประจักษ์ การตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดลองค์ประกอบของการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู กับข้อมูลเชิงประจักษ์ เพื่อให้มีความเข้าใจเกี่ยวกับผลการวิจัยที่ได้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้แทนองค์ประกอบและตัวบ่งชี้เพื่อใช้ในการนำเสนอข้อมูล ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สัญลักษณ์ที่ใช้แทนองค์ประกอบ

องค์ประกอบ	สัญลักษณ์
1. คุณภาพชีวิตในการทำงาน	QOL
2. การพัฒนาศักยภาพบุคลากร	PED
3. การสื่อสารภายในองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ	EFC
4. การยอมรับความแตกต่าง	INC
5. ภาวะผู้นำการปรับเปลี่ยน	ADL
6. การสร้างทีมงานที่มีประสิทธิภาพ	DET

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามมาวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis: CFA) ของโมเดลการวัดองค์ประกอบของการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) ผลการวิเคราะห์ เป็น ไปดังนี้



$$\chi^2 = 11.167, df = 71, \chi^2 / df = 1.595, P\text{-Value} = 0.1315, RMSEA = 0.038,$$

$$SRMR = 0.018, CFI = 0.996, TLI = 0.991$$

แผนภาพที่ 2 โมเดลการวัดองค์ประกอบของการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู

โมเดลองค์ประกอบของการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู มีความตรงเชิงโครงสร้าง เนื่องจากค่าดัชนีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งพิจารณาจากค่าไค-สแควร์ ( $\chi^2$ ) เท่ากับ 11.167 ค่าองศาอิสระ (df) เท่ากับ 7 ค่านัยสำคัญเท่ากับ 0.1315 แสดงว่าค่าไค-สแควร์ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ค่าไค-สแควร์ต่อค่าองศาอิสระ เท่ากับ 1.595 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 2.00 แสดงว่าโมเดลกลมกลืนดี ค่าดัชนีวัดความสอดคล้องเปรียบเทียบ (CFI) เท่ากับ 0.996 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.95 แสดงว่าโมเดลกลมกลืนดี ค่าดัชนีตรวจสอบความกลมกลืน (TLI) เท่ากับ 0.991 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.95 แสดงว่าโมเดลกลมกลืนดี ค่าความคลาดเคลื่อนในการ

ประมาณค่าพารามิเตอร์ (Root Mean Square Error Of Approximation : RMSEA) เท่ากับ 0.038 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 แสดงว่าโมเดลกลมกลืนดี และค่าดัชนีรากที่สองกำลังสองเฉลี่ย (SRMR) เท่ากับ 0.018 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.08 แสดงว่าโมเดลสอดคล้อง

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันขององค์ประกอบของการบริหารความหลากหลายทาง  
เจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู

องค์ประกอบ	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ			ค่าสัมประสิทธิ์	สัมประสิทธิ์ของคะแนน
	$\beta$	S.E.	t		
1. คุณภาพชีวิตในการทำงาน	0.815	0.025	33.132	0.665	0.280
2. การพัฒนาศักยภาพบุคลากร	0.479	0.04	11.997	0.229	0.026
3. การสื่อสารภายในองค์กรอย่างมี	0.837	0.029	29.121	0.701	0.416
4. การยอมรับความแตกต่าง	0.745	0.026	29.069	0.555	0.083
5. ภาวะผู้นำการปรับเปลี่ยน	0.650	0.031	20.668	0.423	0.044
6. การสร้างทีมงานที่มีประสิทธิภาพ	0.761	0.028	27.66	0.579	0.176

\*p< .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู ในรูปคะแนนมาตรฐานมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) เป็นบวกทั้ง 6 ด้าน ตั้งแต่ 0.479 – 0.837 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยองค์ประกอบที่มีค่าน้ำหนักมากที่สุด คือ องค์ประกอบด้านการสื่อสารภายในองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ ( $\beta = 0.837$ ) รองลงมา คือ คุณภาพชีวิตในการทำงาน ( $\beta = 0.815$ ) และองค์ประกอบที่มีค่าน้ำหนักน้อยที่สุด คือ องค์ประกอบด้านการพัฒนาศักยภาพบุคลากร ( $\beta = 0.479$ ) ดังนั้นองค์ประกอบด้านการสื่อสารภายในองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ จึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดที่ทำให้เกิดการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู

ผลการตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดลองค์ประกอบของการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู กับข้อมูลเชิงประจักษ์ พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดลองค์ประกอบของการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ดังนี้ ค่าไค-สแควร์ (Chi-Square) เท่ากับ 11.167 ที่องศาแห่งความเป็นอิสระ (df) เท่ากับ 71 ค่าความน่าจะเป็น (p-value) เท่ากับ .1315 ดัชนีค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) มีค่าเท่ากับ 0.038 ค่ารากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนเหลือมาตรฐาน (SRMR) มีค่าเท่ากับ 0.018 ดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ (CFI) มีค่าเท่ากับ 0.996 และ ดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบของ Tucker และ Lewis (TLI) มีค่าเท่ากับ 0.991 แสดงว่าโมเดลการวิจัยมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ หมายถึงองค์ประกอบที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขึ้น มีความสอดคล้องกับบริบทการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู โดยองค์ประกอบที่มีค่าน้ำหนักมากที่สุด คือ องค์ประกอบด้านการสื่อสารภายในองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ รองลงมา คือ คุณภาพชีวิตในการทำงานและองค์ประกอบที่มีค่าน้ำหนักน้อยที่สุด คือ องค์ประกอบด้านการพัฒนาศักยภาพบุคลากร

## 6. อภิปรายผล

การบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษาเลข หนองบัวลำภู มีจำนวน 6 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) คุณภาพชีวิตในการทำงาน 2) การพัฒนา ศักยภาพบุคลากร 3) การสื่อสารภายในองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ 4) การยอมรับความแตกต่าง 5) ภาวะผู้นำการ ปรับเปลี่ยน 6) การสร้างทีมงานที่มีประสิทธิภาพ โดยองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ของการบริหารความหลากหลาย ทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษาสะท้อนให้เห็นถึงการ บริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของ บุคลากรที่มีช่วงอายุต่างกันให้สามารถปฏิบัติงานได้อย่างเต็มกำลังความสามารถเพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์กร ร่วมกัน ดังจะเห็นได้จากการศึกษาองค์ประกอบของความร่วมมือในการทำงาน การสร้างบรรยากาศในการทำงาน และการบริหารความหลากหลายของบุคลากรในช่วงอายุต่างกันของพรวิวัฒน์ เพ็ชรคง (2563) ที่พบว่าการจัดการ บริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษาที่เหมาะสมจะประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ หลัก ได้แก่ 1) องค์ประกอบของความร่วมมือในการทำงาน ได้แก่ เป้าหมายในการทำงานการสื่อสารใน กระบวนการทำงาน และการแก้ปัญหาร่วมกันองค์ประกอบของการสร้างบรรยากาศในการทำงาน ได้แก่ สัมพันธภาพในการปฏิบัติงาน ภาวะผู้นำเหนือผู้นำของผู้บริหาร วัฒนธรรมองค์กรองค์ประกอบของการบริหาร ความหลากหลายของบุคลากรที่มีช่วงอายุต่างกัน ได้แก่ การให้ความเคารพความต่างของช่วงอายุ การประเมินผล การปฏิบัติงาน การอบรมและการพัฒนา และการได้รับคำตอบแทน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Norberto Tenorio Bondoc (2020) พบว่า กลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพในการบริหารบุคลากรที่มีความหลากหลายทางเจเนอเรชัน ผู้บริหารจะต้องมีภาวะผู้นำ (flexibility in leadership styles) การสื่อสาร (communication) การฝึกสอนและการให้ คำปรึกษา (coaching and mentoring) การให้รางวัลและการยอมรับของพนักงาน (rewards and recognition) และการเพิ่มแรงจูงใจเพื่อจูงใจ (incentive motivation programs) ความยืดหยุ่นในที่ทำงาน (workplace flexibility) และการพัฒนาวิชาชีพ (professional development) โดยการศึกษาองค์ประกอบของการบริหารความหลากหลายทางเจ เนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลข หนองบัวลำภู พบว่ามี ทั้งหมด 6 องค์ประกอบ พบว่า โมเดลองค์ประกอบของการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากร ในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลข หนองบัวลำภู มีความสอดคล้องกลมกลืนกับ ข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์น้ำหนักองค์ประกอบในรูปคะแนนมาตรฐานในโมเดลการวัดการ บริหารความหลากหลายทาง เจเนอเรชันมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกตัวแสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบทั้ง 6 องค์ประกอบ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สามารถบ่งบอกถึงการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของ ผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งสามารถอภิปรายได้ดังนี้

การสื่อสารภายในองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นองค์ประกอบในรูปคะแนนมาตรฐานที่มีค่าน้ำหนัก องค์ประกอบ (Factor Loading) มากที่สุด แสดงให้เห็นว่าคุณการสื่อสารภายในองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ มีส่วน สำคัญมากที่สุดในการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขต พื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลข หนองบัวลำภู เนื่องจากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เลข หนองบัวลำภูส่วนมากเป็น โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดกลางไปจนถึงขนาดใหญ่พิเศษส่งผลให้มีบุคลากร เพียงพอในการปฏิบัติงานทั้งงานสอนและงานนอกเหนือการสอน ตลอดไปจนถึงการมีระบบงานและโครงสร้าง ในการบริหารที่ชัดเจน และมีการใช้เทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการสื่อสารภายในและระหว่างองค์กรส่งผลให้การ สื่อสารภายในสถานศึกษามีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ Pimpitchaya Chansnit (2022) ได้กล่าวว่า การจัดการ บุคลากรที่มีความหลากหลายทางเจเนอเรชันเป็นประเด็นท้าทายสำหรับองค์กรด้านไอทีและมีประเด็นท้าทาย



ทั่วไปที่จำเป็นต้องได้รับการแก้ไข ได้เสนอแนวทางปฏิบัติ 6 ข้อเพื่อรับมือกับประเด็นท้าทายเหล่านี้ คือ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ความเข้าใจของแต่ละบุคคล การสร้างแรงจูงใจ การสื่อสารเป้าหมายที่ชัดเจน การทำงานเป็นทีมที่มีความหลากหลายของรุ่นอายุและการให้คำปรึกษา 2 ทาง และปรับโครงสร้างองค์กร ซึ่งแนวทางเหล่านี้จะช่วยให้ผู้จัดการขององค์กรไอทีในประเทศไทยสามารถบริหารจัดการแรงงานหลายรุ่นได้สำเร็จ

การพัฒนาศักยภาพบุคลากร เป็นองค์ประกอบในรูปคะแนนมาตรฐานที่มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) น้อยที่สุด แสดงให้เห็น การพัฒนาศักยภาพบุคลากร (Personal Development) มีส่วนสำคัญน้อยกว่าองค์ประกอบอื่นในการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลข หนองบัวลำภู เนื่องจากการพัฒนาศักยภาพบุคลากร (Personal Development) ของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลข หนองบัวลำภู ส่วนมากเป็นการพัฒนาตามนโยบายของต้นสังกัด และด้วยงบประมาณที่มีอย่างจำกัดจึงทำให้ผู้บริหารไม่สามารถสนับสนุนให้บุคลากรในสถานศึกษาไม่พัฒนาศักยภาพของตนเองได้เต็มที่ และไม่ปฏิบัติตามแผนพัฒนาศักยภาพบุคลากรที่วางไว้ อีกทั้งอีกทั้งบุคลากรที่อยู่ในเจเนอเรชัน Baby Boomer และเจเนอเรชัน X ที่เริ่มมีอายุมากขึ้นไม่มีแรงจูงใจที่จะแสวงหาความรู้อย่างแท้จริงทำให้ความรู้ด้านการวิจัยในภาพรวมส่วนใหญ่ไม่ถึงร้อยละ ทำให้ครุมีภาระงานที่รับผิดชอบมากแต่ไม่ได้ศึกษาเพื่อพัฒนาความรู้และฝึกประสบการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพิมพ์ลักษณ์ อยู่วัฒนา (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาศักยภาพบุคลากรสายสนับสนุนเครือข่ายบริการสาธารณสุข จังหวัด สมุทรสงคราม พบว่า ปัญหาในการพัฒนาบุคลากรสายสนับสนุนที่ผ่านมาในของกลุ่ม ผู้ปฏิบัติงาน ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่างบประมาณสนับสนุนไม่เพียงพอ และปัญหาค่านบุคลากรที่ไม่เพียงพอต่อการปฏิบัติงาน ส่งผลให้การเข้ารับการพัฒนาไม่ต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1) ผู้บริหารสถานศึกษาสามารถนำองค์ประกอบที่มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) มากที่สุด คือ การสื่อสารภายในองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ ไปใช้ในการวางแผน กำหนดนโยบาย จัดทำโครงการหรือจัดสรรงบประมาณสนับสนุนในการจัดอบรมแก่ครูและบุคลากร เพื่อเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษาให้ดียิ่งขึ้น

2) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา และโรงเรียนมัธยมศึกษาสามารถนำรูปแบบการพัฒนาการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลข หนองบัวลำภู โดยใช้แนวทางปฏิบัติของรูปแบบไปปฏิบัติจริง เพื่อให้การบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษาบรรลุตามเป้าหมายความสำเร็จของรูปแบบที่กำหนดไว้

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการนำองค์ประกอบที่มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) มากที่สุด คือ การสื่อสารภายในองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ ไปดำเนินการวิจัยปฏิบัติการหรือการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ต่อไป เนื่องจากเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากที่สุด และเป็นพื้นฐานในการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลข หนองบัวลำภู ในองค์ประกอบอื่น ๆ ต่อไป

2) ควรมีการศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการบริหารความหลากหลายทางเจเนอเรชันของบุคลากรในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัชฌิมศึกษาเลย หนองบัวลำภู ตามองค์ประกอบที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้ โดยเก็บข้อมูลสารสนเทศในการบริหารจัดการได้อย่างเหมาะสมตรงตามความต้องการของแต่ละบริบท เพื่อให้สามารถวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบให้มีความเหมาะสมกับพื้นที่และขนาดของโรงเรียนแต่ละแห่งโดยเฉพาะ

## 8. เอกสารอ้างอิง

- นงลักษณ์ วิรัชชัย, ศจีมาศ ณ วิเชียร, และ พิสมย์ อรทัย . (2551). การวิจัยและพัฒนาตัวบ่งชี้คุณธรรมจริยธรรม. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน).
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: บริษัท. สุวีริยาสาส์น จำกัด.
- ประกฤติยา ทักนิณ. (2561). **คู่มือการวิเคราะห์ขั้นสูงด้วย Mplus**. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2566 จาก [https://drive.google.com/drive/folders/KCqkgayozaDfbN7inSp\\_H7gj9u80P9?fbclid=IwAR0UAWZgSMDqEX3-T2DT8h6-yccMYpvwTf0BQ63jGMmsgdlQloVRVRV0IYw](https://drive.google.com/drive/folders/KCqkgayozaDfbN7inSp_H7gj9u80P9?fbclid=IwAR0UAWZgSMDqEX3-T2DT8h6-yccMYpvwTf0BQ63jGMmsgdlQloVRVRV0IYw).
- พรปวีณ์ เพ็ชรคง. (2563). **ความร่วมมือในการทำงานและการสร้างบรรยากาศในการทำงานที่ส่งผลต่อการบริหารความหลากหลายของบุคลากรที่มีช่วงอายุต่างกัน กรณีศึกษาโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจังหวัดนครราชสีมา**. วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- พิมพ์ลักษณ์ อยู่วัฒนา. (2557). **แนวทางการพัฒนาศักยภาพบุคลากรสายสนับสนุนเครือข่ายบริการสาธารณสุขจังหวัดสมุทรสงคราม**. รายงานการวิจัยกลุ่มงานบริหารงานทั่วไป โรงพยาบาลอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม. สมุทรสงคราม: สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดสมุทรสงคราม.
- สุทธิชัย คนกาญจน์. (2547). **การพัฒนาตัวบ่งชี้คุณภาพของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ**. วิทยานิพนธ์คุฎิบัณฑิตสาขาวิชาการทดสอบและการวัดผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุวิมล ติรกันันท์. (2553). **การวิเคราะห์ตัวแปรพหุในงานวิจัยทางสังคมศาสตร์**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Albright, J. J. and Park, H. M. (2009). **Confirmatory Factor Analysis using AMOS, LISREL, MPLUS, SAS/STAT CALIS**. Retrieved on July 11, 2015, from <http://www.indianauniversity.net/~statmath/stat/all/cfa/cfa.pdf>
- Glass, A. (2007). Understanding generational differences for competitive success. *Industrial and Commercial Training*(39), 98-103.
- Jacqueline A. Gilbert, & Ivancevich, J. M. (2000). Valuing Diversity: A Tale of Two Organizations. **The Academy of Management Executive** (1993-2005), 14(1), 93–105. <http://www.jstor.org/stable/4165611>

Norberto, B. T. (2020). **Strategies in Leading Multigenerational Workforce in The Philippine BPO Call Center**. PHILIPPINE: An independent study of the Degree of Master of Business Administration Faculty of Commerce and Accountancy Thammasat University.

Pimpitchaya, C. (2022). **The Challenges of Managing Multigenerational Workplaces in It Organizations in Thailand**. A thematic paper for the degree of master of Management College of management, Mahidol University.

Schumacher, R. E., & Lomax, R. G. (2016). **A beginners guide to structural equation modeling (4th ed.)**. New York, NY: Routledge.

**สภาพปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะการบริหารโรงเรียนคุณภาพระดับมัธยมศึกษา:  
กรณีศึกษาโรงเรียนกุ่มกาวปี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี**  
**Conditions of problems, obstacles and suggestions in managing quality secondary  
schools: A case study of Kumphawapi School Under the Secondary Educational  
Service Area Office Udon Thani**

**นัฐพล จันทรเสนา**

**นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี**

**E-mail: lovemoon140135@gmail.com**

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์พร จารุจิตร**

**อาจารย์ประจำสาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี**

**E-mail: lovemoon140135@gmail.com**

### **บทคัดย่อ**

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะของการบริหารโรงเรียนคุณภาพระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี เป็นการวิจัยแบบระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods) โดยทำการวิจัยในลักษณะศึกษาเดี่ยว (Single Case Study) กรณีศึกษาโรงเรียนกุ่มกาวปี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured interview) และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาแบบบรรยายและพรรณนา (Descriptive Research)

ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัญหา อุปสรรค ข้อเสนอแนะของการบริหารสถานศึกษาสู่โรงเรียนคุณภาพระดับมัธยมศึกษาของโรงเรียนกุ่มกาวปี เป็นดังนี้ 1) ด้านการพัฒนาครู อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และสถานที่ในการจัดอบรมไม่เพียงพอ จึงแบ่งครูเป็นกลุ่มย่อย ๆ และกำหนดวันอบรมเป็นช่วง ๆ ผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันเข้ารับการพัฒนา 2) ด้านการเรียนการสอน มีการจัดกิจกรรมเป็นจำนวนมาก ทำให้กระทบต่อเวลาเรียน จึงบูรณาการกิจกรรมที่มีลักษณะใกล้เคียงกันเข้าด้วยกันและให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนั้น ๆ เข้าร่วมกิจกรรมแทนนักเรียนทุกคน 3) ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ไม่พบปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะ 4) ด้านระบบประกันคุณภาพ บางกิจกรรมไม่สอดคล้องกับกลยุทธ์ของโรงเรียน จึงดำเนินการประชุมปรึกษาหารือเพื่อหาแนวทางปรับปรุง แก้ไขหรือยกเลิกกิจกรรมนั้น ๆ 5) ด้านสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ห้องเรียนและโรงอาหารมีไม่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน ระบบไฟฟ้ามีสภาพเก่า จึงมีการให้นักเรียนเดินเรียนแทนการนั่งประจำห้องและกำหนดการซ่อมแซมระบบไฟฟ้าไว้ในแผนปฏิบัติการประจำปี 6) ด้านการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา มีนักเรียนจำนวนมากเลือกรายวิชาคั่นคว้อิสระบายวิชา ทำให้วัสดุ อุปกรณ์และงบประมาณในการจัดกิจกรรมไม่เพียงพอ จึงปรับเปลี่ยนโครงการให้สอดคล้องกับกิจกรรมเพื่อให้สามารถนำงบประมาณมาจัดซื้อวัสดุ อุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมได้

คำสำคัญ: โรงเรียนคุณภาพระดับมัธยมศึกษา

## ABSTRACT

The purpose of this research is to study the conditions of problems, obstacles and suggestions for managing quality secondary schools Under the Secondary Educational Service Area Office Udon Thani. It is a qualitative research method. The research was conducted in the form of a single study, "A case study of Kumphawapi School Under the Secondary Educational Service Area Office Udon Thani", and data were analyzed using descriptive and descriptive content analysis.

The results of the research found that the conditions, problems, obstacles, and recommendations of the administration towards quality secondary schools at Kumphawapi School are as follows: 1) Teacher development Computer equipment and training facilities are not sufficient. Therefore, teachers are divided into small groups and set training days at regular intervals, taking turns to receive development. 2) Teaching and learning There are a lot of activities organized. causing an impact on study time Therefore, activities with similar characteristics are integrated together and the target groups of students according to the objectives of the activities participate in the activities on behalf of all students. 3) In terms of community participation, no problems, obstacles, and suggestions were found. 4) Quality assurance system Some activities do not align with the school's strategy. Therefore, a consultation meeting was held to find ways to improve. Modify or cancel that activity. 5) Environment that is conducive to learning There are not enough classrooms and cafeteria for the number of students. The electrical system is in old condition. Therefore, students are allowed to walk to class instead of sitting in the classroom and electrical system repairs are scheduled in the annual action plan. 6) Educational institution curriculum development. Many students choosing some independent study subjects, causing insufficient materials, equipment, and budget for organizing activities. Therefore, the project was adjusted to be consistent with the activities so that the budget could be used to purchase materials equipment for organizing activities.

KEYWORDS: quality secondary schools

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

จากการเก็บข้อมูล สํารวจและศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า โรงเรียนขนาดเล็กได้ประสบปัญหาในหลาย ๆ ด้าน เช่น ด้านการจัดการศึกษา ด้านคุณภาพของบุคลากร ด้านปัจจัยในการพัฒนาการศึกษา ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ ด้านการจัดการศึกษา ปัจจัยที่สำคัญในการจัดการศึกษาคือ ผู้เรียน ปัจจุบันการเกิดภายในประเทศมีจำนวนลดน้อยลง (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2565) ทำให้โรงเรียนขนาดเล็กมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างมาก มีอัตราส่วนครูต่อนักเรียน นักเรียนต่อห้องเรียน ต่ำกว่ามาตรฐาน ด้านคุณภาพของบุคลากร ครูผู้สอนมีการขาดทักษะวิทยาการใหม่ ๆ ในการจัดการเรียนการสอน การสอนในสภาพครูไม่ครบชั้นเรียนและครูไม่มีเวลาในการจัดการเรียนการสอน เพราะมีการกิจที่นอกเหนือจากงานสอน และด้านปัจจัยในการพัฒนาการศึกษา เงินทุนสนับสนุนต่าง ๆ รัฐจะมีจัดสรรเงินอุดหนุนรายหัวให้กับสถานศึกษาเพื่อใช้เป็นเงินในการพัฒนาและค่าสาธารณูปโภคอื่น ๆ แต่ทั้งนี้ทำให้โรงเรียนขนาดเล็กได้รับการจัดสรรในหลาย ๆ ด้านลดน้อยลง อาทิ การจัดสรรบุคลากร งบประมาณ สิ่งก่อสร้าง วัสดุและครุภัณฑ์ ส่งผลกระทบให้ขาดคุณภาพในการจัดการศึกษา

ผู้เรียน ได้รับการศึกษาไม่เต็มศักยภาพเท่าที่ควรจะได้รับ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดนโยบายสำคัญให้มีโครงการ “โรงเรียนคุณภาพ” โดยมุ่งหวังให้โรงเรียนได้รับการพัฒนาให้มีคุณภาพและมีความปลอดภัย ซึ่งมีหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบ คือ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ได้ดำเนินการโดยพัฒนาต่อยอดจากโครงการเดิม คือ โรงเรียนคุณภาพประจำตำบล โรงเรียนคุณภาพของชุมชน โรงเรียนมัธยมดีสี่มุมเมืองและโรงเรียนที่สามารถดำรงอยู่ได้อย่างมีคุณภาพ (Stand Alone) (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2565)

โรงเรียนที่มีคุณภาพต้องพัฒนาโรงเรียนให้มีคุณภาพและได้มาตรฐานตามบริบทของตนเอง ลดความเหลื่อมล้ำให้เกิดความเท่าเทียมและครอบคลุมทุกพื้นที่ทั่วประเทศด้านการจัดการศึกษาของประเทศสร้างโรงเรียนให้มีความพร้อมด้านการจัดการศึกษา มีอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เน้นผู้บริหารและครูที่มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพให้กับผู้เรียนมีความพร้อม 5 ด้าน ได้แก่ ด้านโครงสร้างพื้นฐาน ด้านผู้บริหารสถานศึกษา ด้านครู ด้านนักเรียนและการมีส่วนร่วมในการพัฒนา (สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา, 2561)

จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยจึงเลือกโรงเรียนคุณภาพเป็นกรณีศึกษาในการศึกษากระบวนการบริหารโรงเรียนคุณภาพระดับมัธยมศึกษา เพื่อทำการวิจัยและศึกษา โดยมีเนื้อหาและรายละเอียด ดังนี้ องค์ประกอบการบริหารสถานศึกษาสู่โรงเรียนคุณภาพระดับมัธยมศึกษา กระบวนการบริหารสถานศึกษาสู่โรงเรียนคุณภาพระดับมัธยมศึกษา และปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะของการบริหารสถานศึกษาสู่โรงเรียนคุณภาพระดับมัธยมศึกษา โดยนำผลที่ได้จากการวิจัยไปพัฒนาโรงเรียนคุณภาพในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานหรือสังกัดอื่น ๆ ให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาสภาพปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะการบริหาร โรงเรียนคุณภาพระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ฉันทนา คกรัตน์ (2559) ได้กล่าวว่า โรงเรียนคุณภาพ หมายถึง โรงเรียนที่ปราศจากมลพิษทางสังคม ปลอดภัยเสถียรเป็นโรงเรียนแห่งการเรียนรู้ มีความพร้อมด้านทรัพยากรวัสดุ เทคโนโลยี งบประมาณและทรัพยากรบุคคล มีการบริหารจัดการ การจัดการเรียนรู้ จนทำให้ผู้เรียนเป็นคนดี คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาได้ มีความสุขอยู่ในสังคม และพร้อมจะเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อสังคมอีกทั้งครู อาจารย์มีความรักใคร่สามัคคีเอื้ออาทรต่อเพื่อน ครูและศิษย์ ที่สำคัญสามารถจัดการศึกษาได้สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน

โชษิตา สลักคำ (2561) กล่าวว่า โรงเรียนคุณภาพดี คือ โรงเรียนที่สามารถเพิ่มพูนผลการเรียนของนักเรียนได้โดดเด่นกว่าโรงเรียนอื่นที่มีทรัพยากรใกล้เคียงกันและสอนนักเรียนกลุ่มเดียวกัน โดยผลการเรียนครอบคลุมทั้งทัศนคติการเรียนรู้ (Attitude) ทักษะสำคัญ (Skill) และความรู้ (Knowledge) หรืออย่างไรอย่างหนึ่ง กล่าวอีกนัยหนึ่ง โรงเรียนเหล่านี้สามารถจัดการการเรียนรู้และการบริหารที่ดีที่สามารถยกระดับผลการเรียนรู้นักเรียนได้

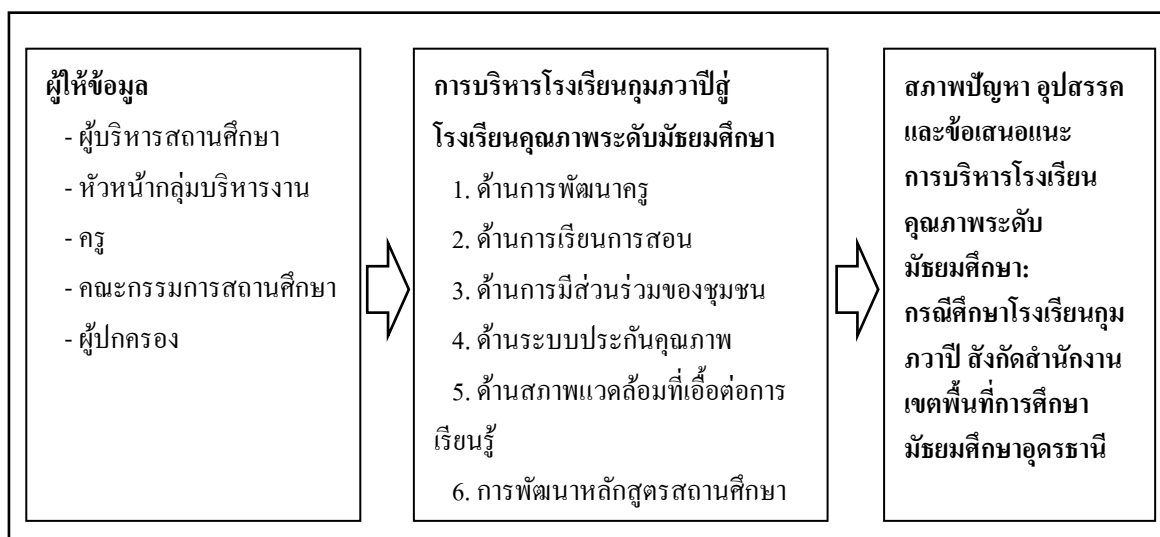
กล่าวโดยสรุป โรงเรียนคุณภาพ หมายถึง โรงเรียนที่มีการดำเนินงานหรือดำเนินกิจกรรมอย่างมีคุณภาพ ภาพตามมาตรฐานที่กำหนดและสอดคล้องกับความต้องการของชุมชน โดยใช้ทรัพยากรวัสดุ ทรัพยากรทางเทคโนโลยี งบประมาณและทรัพยากรบุคคลที่มีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพ

ชรินทร์ เกิดพุ่ม (2564) ได้ศึกษาสภาพปัญหาและพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบายการบริหารโรงเรียนคุณภาพประจำตำบล อำเภอท่าปลา จังหวัดอุตรดิตถ์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์เขต 2 พบว่า ด้านโครงสร้างพื้นฐาน อาคารเรียนไม่เพียงพอ มีสภาพชำรุดทรุดโทรม ไม่มีรถบริการรับ-ส่งนักเรียน และไฟถนนส่องสว่าง ระบบไฟฟ้าภายในอาคารชำรุด ไม่ได้รับการสนับสนุน การติดตั้งแผงโซลาร์เซลล์น้ำประปาหมู่บ้านไหลไม่สม่ำเสมอ ระบบน้ำบาดาลชำรุด ขาดแคลนน้ำอุปโภคบริโภคในฤดูแล้ง ขาดอุปกรณ์กรองน้ำดื่ม ระบบสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร คอมพิวเตอร์ไม่พร้อมและไม่เพียงพอต่อการใช้งาน ส่วนด้านการส่งเสริมการศึกษา ขาดแคลนครูภาษาจีน ขาดอุปกรณ์จัดการเรียนรู้ในรูปแบบของสะเต็มศึกษา ไม่ได้รับงบประมาณจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ขาดเครื่องมือสอนทักษะอาชีพเพิ่มเติม วัสดุอุปกรณ์ไม่เพียงพอในการปฏิบัติของนักเรียน โรงเรียนจัดทำเว็บไซต์แต่ขาดการนำไปใช้และบุคลากรผู้รับผิดชอบยังขาดความรู้ในการจัดการระบบสารสนเทศของโรงเรียน และด้านการสร้างเครือข่ายและการมีส่วนร่วมขาดการประสานงานกับสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดในการพัฒนาคุณภาพของโรงเรียนผลการพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบาย ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของนโยบายและเสนอแนะแนวทางการปฏิบัติได้แก่ ด้านโครงสร้างพื้นฐาน จัดตั้งงบประมาณในแผนปฏิบัติการประจำปีเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนานักเรียน ด้านการส่งเสริมการศึกษา มีการสำรวจทักษะอาชีพที่สอดคล้องต่อความต้องการและความสนใจของนักเรียน และ ด้านการสร้างเครือข่ายและการมีส่วนร่วม มีการสร้างความร่วมมือกับผู้ปกครองและชุมชนเพื่อพัฒนาคุณภาพนักเรียน

แซมมอนส์ & มอร์ติเมอร์ (Sammons & Mortimore, 1994) ได้ศึกษาองค์ประกอบที่สอดคล้องกับประสิทธิผลของโรงเรียนที่ทำให้โรงเรียนมีประสิทธิภาพจะประกอบไปด้วย ความเป็นผู้นำทางด้านวิชาชีพ มีเป้าหมายและวิสัยทัศน์ร่วมกัน มีสภาพแวดล้อมที่ค้ำประกันคุณภาพการเรียนการสอน มีจุดประสงค์การสอนที่ชัดเจน มีความคาดหวังในผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง มีระบบการเสริมแรงทางบวก มีระบบการติดตามความสำเร็จของผู้เรียน ส่งเสริมสิทธิและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน มีการร่วมมือกันระหว่างบ้านกับโรงเรียน มีการพัฒนาองค์กรอยู่ตลอดเวลา

เซอร์จิโอแวนนี (Sergiovanni, 1999) ได้ศึกษาวิจัยและได้ทำการวิเคราะห์โรงเรียนที่มีประสิทธิภาพหรือประสิทธิผล โรงเรียนที่ประสบผลสำเร็จ พบว่า มีลักษณะดังนี้ 1) เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 2) มีแผนงานทางวิชาการที่ดี 3) จัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน 4) มีสภาพแวดล้อมบรรยากาศในโรงเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ 5) เป็นบรรยากาศที่ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ต่อกันแบบกลุ่ม 6) มีการพัฒนาทีมงานบุคลากรอย่างต่อเนื่อง

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

#### 4.1 แบบแผนการวิจัย

สภาพปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะการบริหารโรงเรียนคุณภาพระดับมัธยมศึกษา เป็นการวิจัยแบบระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods) โดยทำการวิจัยในลักษณะศึกษาเดี่ยว (Single Case Study) กรณีศึกษาโรงเรียนคุณภาพปี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี

#### 4.2 กลุ่มเป้าหมายและผู้ให้ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้มีกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้ากลุ่มบริหารงาน ครู คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และผู้ปกครองนักเรียน โรงเรียนคุณภาพปี ทั้งสิ้น 2,304 คน มีผู้ให้ข้อมูลที่ได้จากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) ได้ผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น 21 คน ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 5 คน หัวหน้ากลุ่มบริหารงาน จำนวน 4 คน ครู จำนวน 4 คน คณะกรรมการสถานศึกษา จำนวน 3 คน และผู้ปกครอง จำนวน 5 คน

#### 4.3 เครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยใช้วิธีการในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured interview)

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 1) ผู้วิจัยขอการรับรองจากคณะกรรมการวิจัยในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
- 2) ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ถึงผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนคุณภาพปี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี
- 3) ผู้วิจัยนัดหมายกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้ากลุ่มบริหารงาน ครู คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานและผู้ปกครอง จำนวน 21 คน
- 4) สัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเป็นรายบุคคล โดยเป็นการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured interview)



5) นำข้อมูลที่ได้จากสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ข้อมูล

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

แบบสัมภาษณ์วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาแบบบรรยายและพรรณนา (Descriptive Research)

### 5. ผลการวิจัย

สภาพปัญหา อุปสรรค ข้อเสนอแนะของการบริหารสถานศึกษาสู่โรงเรียนคุณภาพระดับมัธยมศึกษาของโรงเรียนกุมภวาปี เป็นดังนี้ 1) ด้านการพัฒนาครู อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และสถานที่ในการจัดอบรมไม่เพียงพอ จึงแบ่งครูเป็นกลุ่มย่อย ๆ และกำหนดวันอบรมเป็นช่วง ๆ ผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันเข้ารับการพัฒนา 2) ด้านการเรียนการสอน มีการจัดกิจกรรมเป็นจำนวนมาก ทำให้กระทบต่อเวลาเรียน จึงบูรณาการกิจกรรมที่มีลักษณะใกล้เคียงกันเข้าด้วยกันและให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนั้น ๆ เข้าร่วมกิจกรรมแทนนักเรียนทุกคน 3) ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ไม่พบปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะ 4) ด้านระบบประกันคุณภาพ บางกิจกรรมไม่สอดคล้องกับกลยุทธ์ของโรงเรียน จึงดำเนินการประชุมปรึกษาหารือเพื่อหาแนวทางปรับปรุงแก้ไขหรือยกเลิกกิจกรรมนั้น ๆ 5) ด้านสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ห้องเรียนและโรงอาหารมีไม่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน ระบบไฟฟ้ามีสภาพเก่า จึงมีการให้นักเรียนเดินเรียนแทนการนั่งประจำห้องและกำหนดการซ่อมแซมระบบไฟฟ้าไว้ในแผนปฏิบัติการประจำปี 6) ด้านการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา มีนักเรียนเลือกรายวิชาคั่นคว้อิสระบางวิชาเป็นจำนวนมาก ทำให้วัสดุ อุปกรณ์และงบประมาณในการจัดกิจกรรมไม่เพียงพอ จึงปรับเปลี่ยนโครงการให้สอดคล้องกับกิจกรรมเพื่อให้สามารถนำงบประมาณมาจัดซื้อวัสดุ อุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมได้

### 6. อภิปรายผล

สภาพปัญหา อุปสรรค ข้อเสนอแนะของการบริหารสถานศึกษาสู่โรงเรียนคุณภาพระดับมัธยมศึกษาของโรงเรียนกุมภวาปี เป็นดังนี้ 1) ด้านการพัฒนาครู อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และสถานที่ในการจัดอบรมไม่เพียงพอ จึงแบ่งครูเป็นกลุ่มย่อย ๆ และกำหนดวันอบรมเป็นช่วง ๆ ผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันเข้ารับการพัฒนา อธิบายได้ว่าโรงเรียนกุมภวาปีมีศูนย์พัฒนาศึกษากวภาคเพื่อความเป็นเลิศ (HCEC) จึงต้องการจัดอบรมพัฒนาครูด้วยตนเอง เพราะมีวัสดุอุปกรณ์พร้อม แต่ครูมีมากกว่าจำนวนคอมพิวเตอร์และสถานที่ค่อนข้างจำกัด จึงต้องแบ่งกลุ่มให้ครูผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันเข้ารับการพัฒนา ให้ครูได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ซึ่งการอบรมเป็นกลุ่มย่อย ๆ นอกจากจะทำให้เกิดประสิทธิภาพในการพัฒนาแล้วยังเป็นการส่งเสริมให้ครูได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เป็นการเสริมสร้างความสามัคคีและบรรยากาศที่ดีในองค์กรอีกทางหนึ่ง สอดคล้องกับแนวคิดของอรุณ รัชธรรม (2552) ได้กล่าวถึง การพัฒนาครู ประกอบด้วย การฝึกอบรมและสัมมนา เป็นวิธีการพัฒนาครูให้มีความรู้ความสามารถมีความเข้าใจ มีทักษะและทัศนคติที่ดีต่อการปฏิบัติงาน โดยใช้กลวิธีที่เหมาะสมในการสร้างประสบการณ์จากการฝึกปฏิบัติจริงเพื่อแก้ไขปัญหาหรือเพื่อพัฒนาสถานศึกษาการฝึกอบรมแบ่งออก ดังนี้ การฝึกอบรมอย่างไม่เป็นทางการ คือ การฝึกอบรมแบบนี้จะไม่มีการกำหนดด้านเนื้อหาที่แน่นอน มุ่งแก้ปัญหาทางจิตใจ พฤติกรรมและการฝึกอบรมอย่างเป็นทางการ เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมได้รับความรู้ ทักษะเพิ่มขึ้นและลักษณะส่วนบุคคลเพิ่มขึ้น 2) ด้านการเรียนการสอน มีการจัดกิจกรรมเป็นจำนวนมาก ทำให้กระทบต่อเวลาเรียน จึงบูรณาการกิจกรรมที่มีลักษณะใกล้เคียงกันเข้าด้วยกันและให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนั้น ๆ

เข้าร่วมกิจกรรมแทนนักเรียนทุกคน อธิบายได้ว่าโรงเรียนกุมภวาปีเป็นโรงเรียนประจำอำเภอขนาดใหญ่จึงมีเครือข่ายการศึกษาเป็นจำนวนมาก เป็นโรงเรียนที่เป็นแกนนำในหลาย ๆ โครงการ จึงทำให้มีหน่วยงานหรือกิจกรรมที่จัดในโรงเรียนจำนวนมาก ทั้งที่อยู่และไม่อยู่ในแผนปฏิบัติการประจำปี เพื่อเป็นการสร้างความร่วมมือกับเครือข่ายการศึกษาจึงต้องเข้าร่วมเกือบทุกกิจกรรมที่เครือข่ายขอความร่วมมือ ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นนักเรียน ทำให้กระทบต่อเวลาเรียน ดังนั้นเพื่อลดผลกระทบดังกล่าว จึงต้องมีการบูรณาการกิจกรรมเข้าด้วยกัน 3) ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ไม่พบปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะ อธิบายโรงเรียนกุมภวาปีได้รับความร่วมมือและให้ความร่วมมือกับชุมชนในการจัดการศึกษา เป็นความสัมพันธ์ในลักษณะพึ่งพาอาศัยกัน ร่วมกันพัฒนาการศึกษาแบบกัลยาณมิตร มีความสัมพันธ์อันดีต่อกันจึงไม่มีปัญหาหรืออุปสรรคในการดำเนินงานดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของประจักษ์พงศ์ วรรณโชติ (2559) วิจัยการพัฒนารูปแบบการบริหาร โรงเรียนมัธยมศึกษาประจำตำบล ให้เป็นโรงเรียนคุณภาพโดยกลยุทธ์การปฏิบัติที่เป็นเลิศผู้วิจัยได้สังเคราะห์เป็นการศึกษาในลักษณะองค์รวมของการพัฒนาโรงเรียน องค์ประกอบของโรงเรียนคุณภาพมีดังนี้ ด้านโรงเรียนและชุมชนร่วมมือกันจัดการศึกษา พบว่า โรงเรียนกับชุมชนร่วมมือกันจัดการศึกษาเป็นอย่างดี ทั้งในส่วนของโรงเรียนกับผู้ปกครองนักเรียนคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานของโรงเรียนรวมถึงองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โรงเรียนร่วมมือกับวัดและประชาชนในชุมชนจัดกิจกรรมต่าง ๆ วัฒนธรรมท้องถิ่น 4) ด้านระบบประกันคุณภาพ บางกิจกรรมไม่สอดคล้องกับกลยุทธ์ของโรงเรียน จึงดำเนินการประชุมปรึกษาหารือเพื่อหาแนวทางปรับปรุงแก้ไข หรือยกเลิกกิจกรรมนั้น ๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของวาณิช ลิทา (2560) ศึกษาสภาพ ปัญหาและแนวทางการพัฒนาการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา ผลการวิจัยปรากฏโดยสรุปดังนี้ 1. สภาพการดำเนินการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษา โดยรวมและแต่ละรายด้านปฏิบัติได้จริงในระดับมาก โดยโรงเรียนขนาดใหญ่ปฏิบัติได้จริงมากกว่าโรงเรียนขนาดกลางและขนาดเล็ก 2. การดำเนินการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาแต่ละด้าน มีปัญหาสำคัญดังนี้ ด้านการวางแผนเตรียมการปัญหาสำคัญได้แก่ ครูขาดความรู้ความเข้าใจในการวางแผน ด้านการดำเนินการปฏิบัติตามแผนได้แก่ไม่สามารถดำเนินการได้ตามปฏิทินการปฏิบัติงาน ด้านการกำกับตรวจสอบการปฏิบัติงาน ได้แก่ ขาดระบบและความไม่จริงจังของคณะกรรมการประกันคุณภาพ และด้านการปรับปรุงแก้ไข การดำเนินการ ได้แก่ ขาดงบประมาณและความร่วมมือจากผู้ปกครอง 5) ด้านสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ห้องเรียนและโรงอาหารมีไม่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน ระบบไฟฟ้ามีสภาพเก่า จึงมีการให้นักเรียนเดินเรียนแทนการนั่งประจำห้องและกำหนดการซ่อมแซมระบบไฟฟ้าไว้ในแผนปฏิบัติการประจำปี สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชรินทร์ เกิดพุ่ม (2564) ได้ศึกษาสภาพปัญหาและพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบายการบริหารโรงเรียนคุณภาพประจำตำบล อำเภอท่าปลา จังหวัดอุตรดิตถ์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์เขต 2 พบว่า ด้านโครงสร้างพื้นฐาน อาคารเรียนไม่เพียงพอ มีสภาพชำรุดทรุดโทรม ไม่มีรถบริการรับ-ส่งนักเรียน และไฟถนนส่องสว่าง ระบบไฟฟ้าภายในอาคารชำรุด ไม่ได้รับการสนับสนุน การติดตั้งแผงโซลาร์เซลล์น้ำประปาหมู่บ้านไหลไม่สม่ำเสมอ ระบบน้ำบาดาลชำรุด ขาดแคลนน้ำอุปโภคบริโภคในฤดูแล้ง ขาดอุปกรณ์กรองน้ำดื่ม ระบบสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร คอมพิวเตอร์ไม่พร้อมและไม่เพียงพอต่อการใช้งาน ผลการพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบายประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของนโยบายและเสนอแนะแนวทางการปฏิบัติได้แก่ ด้านโครงสร้างพื้นฐาน จัดตั้งงบประมาณในแผนปฏิบัติการประจำปีเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนานักเรียน 6) ด้านการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษามีนักเรียนเลือกรายวิชาสั้นกว่าอิสระบางวิชาเป็นจำนวนมาก ทำให้วัสดุ อุปกรณ์และงบประมาณในการจัดกิจกรรมไม่เพียงพอ จึงปรับเปลี่ยนโครงการให้สอดคล้องกับกิจกรรมเพื่อให้สามารถนำงบประมาณมาจัดซื้อวัสดุ

อุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของชรินทร์ เกิดพุ่ม (2564) ได้ศึกษาสภาพปัญหาและพัฒนา ข้อเสนอเชิงนโยบายการบริหาร โรงเรียนคุณภาพประจำตำบล อำเภอท่าปลา จังหวัดอุตรดิตถ์สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์เขต 2 พบว่า ขาดอุปกรณ์จัดการเรียนรู้ในรูปแบบของสะเต็มศึกษา ไม่ได้รับ งบประมาณจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ขาดเครื่องมือสอนทักษะอาชีพเพิ่มเติม วัสดุอุปกรณ์ไม่เพียงพอในการปฏิบัติของ ด้านการส่งเสริมการศึกษา มีการสำรวจทักษะอาชีพที่สอดคล้องต่อความต้องการและความสนใจของนักเรียน

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

- (1) ควรจัดอบรมพัฒนาครู ในหลากหลายรูปแบบให้ครูได้เลือกเข้ารับการพัฒนาตามความพร้อม ของแต่ละบุคคล
- (2) ควรบูรณาการกิจกรรมที่คล้ายกันเข้าด้วยกันเพื่อลดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมไม่ให้กระทบ กับเวลาเรียนของนักเรียน
- (3) ควรจัดอบรมพัฒนาครูเกี่ยวกับการประกันคุณภาพการศึกษา เพื่อให้จัดทำโครงการกิจกรรมให้ สอดคล้องกับกลยุทธ์
- (4) ควรบูรณาการกิจกรรมที่คล้ายกันเข้าด้วยกันเพื่อลดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมไม่ให้กระทบ กับเวลาเรียนของนักเรียน
- (5) ควรกำหนดเนื้อหาในหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของชุมชนและผู้เรียน พร้อมทั้ง จัดตั้งงบประมาณให้สอดคล้องกับกิจกรรมที่ต้องดำเนินการด้วย

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- (1) ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับแนวทางการบริหารสถานศึกษาสู่โรงเรียนคุณภาพระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุตรดิตถ์
- (2) ควรศึกษาวิจัยปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริหารสถานศึกษาสู่โรงเรียนคุณภาพระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุตรดิตถ์

## 8. กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์พร จารุจิตร อาจารย์ที่ ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ของวิทยานิพนธ์จนสำเร็จ สมบูรณ์และให้กำลังใจผู้วิจัยมาโดยตลอดจนสำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.กนกอร สมปราชญ์ และ ดร.นวัตกร หอมสิน ที่ได้กรุณาเป็น กรรมการร่วมพิจารณาตลอดจนให้คำปรึกษา คำแนะนำ แก่วิทยานิพนธ์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณนายสุวิฑูรย์ ภัคดีสมัช ผู้อำนวยการ โรงเรียนกุ่มภาวปี ข้าราชการครูและบุคลากร ทางการศึกษาโรงเรียนกุ่มภาวปี ที่กรุณาให้ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้เป็นอย่างดี ขอขอบพระคุณเพื่อน พี่ น้องข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาโรงเรียนคำยางพิทยา ที่ให้กำลังใจ สนับสนุนและคอยช่วยเหลือผู้วิจัย เป็นอย่างดีเสมอมา

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา สมาชิกทุกคนในครอบครัวของผู้วิจัย ผู้ที่อยู่เบื้องหลังแห่งความสำเร็จครั้งนี้ คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจ เพื่อรอคอยผลสำเร็จของผู้วิจัย ขอขอบคุณเพื่อนนักศึกษาปริญญาโท สาขาการบริหารการศึกษาทุกคน ที่คอยช่วยเหลือสนับสนุนข้อมูลด้านการวิจัยและให้กำลังใจผู้วิจัยตลอดการศึกษา

ประโยชน์และคุณค่าจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอคุณแห่งความดีในครั้งนี้แก่ ผู้มีพระคุณ และครูอาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ในการทำวิทยานิพนธ์ ทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในครั้งนี้

## 9. เอกสารอ้างอิง

- โชษิตา สดักคำ. (2561). *การขยายผล โรงเรียนคุณภาพดีในประเทศไทย: บทสำรวจและข้อเสนอเบื้องต้น*. สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย.
- ณิชชา คงรัตน์. (2559). *การพัฒนากลยุทธ์การดำเนินงานเพื่อยกระดับ โรงเรียนสังกัดเทศบาล ในกลุ่มจังหวัด การศึกษาท้องถิ่นที่ 18 สู่วิทยาลัยคุณภาพ*. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18(1), 42-53.
- ชรินทร์ เกิดพุ่ม. (2564). *ข้อเสนอเชิงนโยบายการบริหาร โรงเรียนคุณภาพประจำตำบล อำเภอท่าปลา จังหวัด อุดรดิตถ์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรดิตถ์เขต 2. วิทยานิพนธ์ปริญญา. ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์*.
- ประจักษ์พงษ์ วรรณโชติ. (2559). *การพัฒนารูปแบบการบริหาร โรงเรียนมัธยมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญา. ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา*.
- วาณิช ลิทา. (2560). *สภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนาการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6*. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยทักษิณ, 17(1), 97-103.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2565). *รวมผลงานสำคัญของกระทรวงศึกษาธิการ ในรอบ 1 ปี (มีนาคม 2564 – 2565) "EDUCATION WE CAN TRUST"*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา. (2561). *โครงการโรงเรียนคุณภาพประจำตำบล*. กรุงเทพฯ: สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา
- อรุณ รักธรรม. (2552). *หลักมนุษยสัมพันธ์กับการบริหาร*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- Sergiovanni, T. J. (1999). *Supervision Human Perspective*. 3th ed. New York: McGraw Hill.

**การพัฒนาเว็บไซต์แนวตั้งด้วยแอปพลิเคชันแคนวาสำหรับใช้งานบนอุปกรณ์พกพา  
เพื่อเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิต  
ของนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีปทุม**

**Development of a vertical website for mobile by Canva application  
to enhance awareness in life-balanced, Faculty of communication arts students,  
Sripatum University**

**รัฐสภา แก่นแก้ว  
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
E-mail: rattasapa.ka@spu.ac.th**

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเว็บไซต์แนวตั้งสำหรับใช้งานบนอุปกรณ์พกพาเพื่อเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษาด้วยการใช้แอปพลิเคชันแคนวา ศึกษาระดับคุณภาพของเว็บไซต์ฯ และ ศึกษาระดับการตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ภายหลังการใช้งานเว็บไซต์ฯ โดยศึกษาจากประชากรนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการพูดเพื่อการสื่อสารจำนวน 100 คน โดยใช้เครื่องมือแบบมาตราส่วนประเมินค่า 6 ระดับ ผลการวิจัยระดับคุณภาพของเว็บไซต์ พบว่า นักศึกษามีการรับรู้คุณภาพด้านเนื้อหาและการนำเสนออยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.91 รับรู้คุณภาพด้านการออกแบบอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.08 และ ผลการศึกษาระดับการตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมภายหลังการใช้งานเว็บไซต์พบว่า นักศึกษามีความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.79 โดยมีนักศึกษาจำนวน 79 คน มีการตระหนักอยู่ในระดับมาก และอีก 21 คน มีการการตระหนักอยู่ในระดับปานกลาง โดยไม่มีนักศึกษาที่มีระดับการตระหนักอยู่ในระดับน้อย

**คำสำคัญ:** เว็บไซต์แนวตั้ง แคนวา อุปกรณ์พกพา ความสมดุลในชีวิต นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์

**ABSTRACT**

The objectives of this research were; to develop a vertical website for mobile by using Canva application to enhance awareness in life-balanced of Faculty of Communication Arts students, Sripatum University, study about the quality level of the website and study the level of awareness of life-balance among Faculty of Communication Arts students at Sripatum University after using the website by studying 100 students of the Faculty of Communication Arts who were registered in the speaking for communication course. Using a 6-level rating scale tool for the measurement. The results for the quality of website found that ; students perceived the quality of the content and presentation at high level with an average of 4.91, perceived a quality of design at

high level with an average of 5.08 and the level of awareness of students' life-balanced after using the website found that the students' awareness of life-balances were moderate by the average was 3.79, with 79 students having a high level of awareness and another 21 having a moderate level. There were no students who had a low level in life-balanced awareness.

**Keywords:** vertical website, Canva, mobile devices life-balanced, communication arts students

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

จากผลการวิเคราะห์พฤติกรรมสุขภาพของนิสิตนักศึกษาในมหาวิทยาลัยของประเทศไทย ในปี 2566 จากโครงการสำรวจพฤติกรรมสุขภาพของนิสิตนักศึกษาในมหาวิทยาลัย ผ่านการจัดทำฐานข้อมูลสุขภาพระดับมหาวิทยาลัยให้เป็นปัจจุบัน เพื่อนำไปสู่การเสนอแนะแนวทางการขับเคลื่อนการส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพของนิสิตนักศึกษาในประเทศไทย ซึ่งเก็บรวบรวมจากนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวนทั้งสิ้น 9,050 ชุด จากมหาวิทยาลัยเครือข่ายทั่วประเทศ จำนวน 15 แห่ง จาก 5 ภูมิภาค พบสถานการณ์ความเสี่ยงด้านสุขภาพในประเด็นหลักเรื่องของการขาดสมดุลของการใช้ชีวิตและมีปัญหาสุขภาพจิตและความเครียดเป็นอย่างมาก นิสิตนักศึกษาจำนวนหนึ่งได้รับการวินิจฉัยแล้วว่ามีการทางจิตเวช เช่น เป็นโรคซึมเศร้า รวมไปถึงโรคอารมณ์สองขั้ว (Bipolar) นอกจากนี้ผลการวิจัยดังกล่าวยังพบว่า นิสิตนักศึกษามีพฤติกรรมเนือยนิ่ง มีการออกกำลังกายหรือเคลื่อนไหวร่างกายลดลง มีแนวโน้มในการรับประทานอาหารเช้าลดลง การรับประทานอาหารเช้าไม่ตรงเวลาเพิ่มสูงขึ้น เช่นเดียวกับกับการทานอาหารรสจัดและอาหารที่มีไขมันสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาหารที่ผ่านกระบวนการทอด ปิ้งย่าง ก็มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น รวมไปถึงพบการเจ็บป่วยหรือการเป็นโรคของนิสิตนักศึกษาที่มีแนวโน้มในการเป็นโรคที่เกี่ยวข้องกับออฟฟิศซินโดรมเพิ่มมากขึ้น ดิถการใช้ในโทรศัพท์ซึ่งเป็นอุปกรณ์พกพาในการเล่นเกมนั้น ซึ่งปัญหาแทบทั้งหมดมาจากการจัดการด้านเวลาที่ขาดสมดุลและไม่มีประสิทธิภาพ (พิชญ์ สุรพลชัย, 2566)

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนาเว็บไซต์แนวตั้งสำหรับใช้งานบนอุปกรณ์พกพา เช่น โทรศัพท์เคลื่อนที่ แท็บเล็ต เพื่อเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิต โดยใช้ประโยชน์จากเครื่องมือที่นิสิตนักศึกษาใช้งานในชีวิตประจำวัน และความคุ้นเคยในการรับสื่อวิดีโอคลิปสั้นแนวตั้งจากสื่อสังคมออนไลน์ที่นิสิตนักศึกษาคู่ขนานมาเป็นแนวทางในการพัฒนาเว็บไซต์ โดยพัฒนาเว็บไซต์แนวตั้งด้วยแอปพลิเคชันแคนวา สำหรับใช้งานบนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา (Mobile Devices) เนื่องจากแคนวาเป็นแพลตฟอร์มการออกแบบกราฟิกที่ช่วยให้ผู้ใช้สร้างชิ้นงานได้หลากหลาย ตั้งแต่ชิ้นงานกราฟิกสำหรับโพสต์บนโซเชียลมีเดีย งานนำเสนออินโฟกราฟิก โบปลิว เว็บไซต์ และอื่นๆ ซึ่งสิ่งที่โดดเด่นที่สุดของแคนวา คือ การเป็นแพลตฟอร์มออกแบบกราฟิกที่ออกแบบมาให้ใช้งานง่าย ผู้ใช้สามารถเลือกเทมเพลตกราฟิก และแบบตัวอักษรที่หลากหลาย สามารถปรับแต่งรูปแบบตามความชอบ โดยใช้เครื่องมือลากและวาง โดยไม่จำเป็นต้องมีทักษะในการออกแบบ (Wachira Thongsuk, 2023) โดยผู้วิจัยมุ่งหวังที่จะศึกษาแนวทางการเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษา และศึกษาระดับการตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมด้วยสื่อที่อยู่ในรูปแบบที่กลุ่มเป้าหมายคุ้นเคย เพื่อเป็นต้นแบบในการขยายผลไปสู่การพัฒนาสื่อในการช่วยแก้ไขปัญหาด้านพฤติกรรมสุขภาพของนิสิตนักศึกษาในวงกว้างขึ้นได้ต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อพัฒนาเว็บไซต์แนวตั้งด้วยแอปพลิเคชันแคนวาสำหรับใช้งานบนอุปกรณ์พกพาเพื่อเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิต
- (2) เพื่อศึกษาระดับคุณภาพของเว็บไซต์แนวตั้งด้วยแอปพลิเคชันแคนวาสำหรับใช้งานบนอุปกรณ์พกพาเพื่อเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษา
- (3) เพื่อศึกษาระดับการตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมภายหลังการใช้งานเว็บไซต์

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### (1) แนวคิดการจัดการสมดุลของชีวิต ของ Merrill & Merrill

การปรับสมดุลการใช้ชีวิต มี 5 องค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ ด้านการทำงาน ด้านครอบครัว เป็นการสร้างความสุขส่วนบุคคลที่นำไปสู่ความสำเร็จที่ช่วยผลักดันให้เกิด ความสุขในการใช้ชีวิตภายในสังคม ด้านเวลา ด้านการเงิน และ ด้านสติปัญญา การปรับสมดุลของชีวิตเป็นความสามารถในการบริหารของแต่ละบุคคล อันสามารถรักษาคุณภาพในการจัดสรรบทบาทหน้าที่และภาระความรับผิดชอบของตนที่ดำรงอยู่ท่ามกลาง บทบาทที่หลากหลายในการดำเนินชีวิตระหว่างการใช้ชีวิตส่วนตัวและครอบครัวให้สอดคล้องประสานสัมพันธ์กันซึ่งจะช่วยให้บุคคลนั้นมีคุณภาพชีวิตที่ดี เกิดความพึงพอใจในชีวิต จากความสามารถจัดการบทบาทหน้าที่ที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพภายใต้สภาวะแวดล้อมที่แตกต่างกัน (Merrill & Merrill, (2003)

#### (2) แนวคิดการจัดการตนเองของ Kanfer & Karoly

ขั้นตอนการจัดการตนเองที่มีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ

1. การติดตามตนเอง (Self-Monitoring, SM) เป็นขั้นตอนของการสังเกต ติดตาม และบันทึกพฤติกรรมของตนเองอย่างเป็นระบบ เพราะการติดตามพฤติกรรมอย่างเป็นเหตุและผล จะทำให้บุคคลตระหนักถึงจุดอ่อนของตนเอง รวมถึงการเข้าใจถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดผลกระทบกับชีวิตในปัจจุบันและอนาคตของตนเอง
2. การประเมินตนเอง (Self-Evaluation, SE) เป็นขั้นตอนของการประเมินเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมของตนเองกับมาตรฐานหรือเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจ ว่าพฤติกรรมไหนดีหรือล้มเหลวและจะนำไปสู่การปรับเปลี่ยนหรือคงพฤติกรรมนั้นไว้ การทำเช่นนี้ทำให้บุคคลเกิดความเข้าใจและเรียนรู้ธรรมชาติของความขัดแย้ง ความไม่สมดุลและพัฒนากลยุทธ์เพื่อรักษาสมดุลและผสมผสานความต้องการที่แตกต่างกันได้ในเรื่องงานและชีวิตส่วนตัว
3. การเสริมแรงตนเอง (Self-Reinforcing, SR) เป็นขั้นตอนของการให้แรงเสริมแก่ตนเองเมื่อตนเองประสบความสำเร็จในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือปฏิบัติกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งสำเร็จ โดยเป็นการที่บุคคลยึดมั่นอยู่กับการสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม ซึ่งเป็นการสนับสนุนตนเองหรือเป็นการสร้างสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความมั่นใจที่อยากจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้สำเร็จ (Kanfer & Karoly, 1972)

#### (3) รายงานฉบับสมบูรณ์ โครงการสำรวจพฤติกรรมสุขภาพของนิสิตนักศึกษาในมหาวิทยาลัย

##### สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

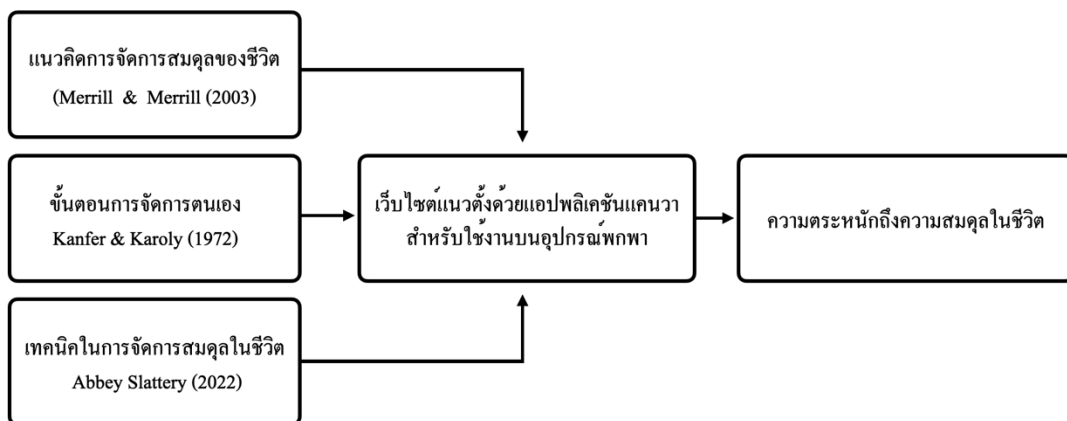
มีมติสำคัญจากการศึกษาดังกล่าวพบว่า นิสิตนักศึกษาในประเทศไทยมีปัญหาขาดความสมดุลในชีวิตเป็นอย่างมาก ผู้ให้ข้อมูลมากกว่าร้อยละ 50 มีภาระหนี้สินทางการเงิน เช่น การเป็นหนี้กองทุนเงินให้กู้ยืม

เพื่อการศึกษา หนี้ค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน และหนี้ค่าที่พักอาศัย พบปัจจัยที่มีผลต่อการเรียน ได้แก่ ความเครียด ปัญหาทางการเงิน ความรู้สึกวิตกกังวล ความรู้สึกคิดถึงบ้าน ปัญหาเกี่ยวกับการนอนหลับ และปัญหาเกี่ยวกับการขาดสมาธิหรือสมาธิสั้น ในขณะที่พบว่า นิสิตนักศึกษาที่มีความสามารถในการจัดการปัญหาเมื่อประสบปัญหาต่าง ๆ ในชีวิต สามารถจัดสรรแบ่งเวลาเพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ และ มีความพึงพอใจกับชีวิตในปัจจุบันยังอยู่ในระดับปานกลางเท่านั้น การขาดความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนิสิตนักศึกษา จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบไปสู่แนวทางการใช้ชีวิตของนิสิตนักศึกษาที่กำลังในระดับปริญญาตรี (พิชญา สุรพลชัย, 2566) ซึ่งเป็นข้อมูลที่สำคัญในการนำไปสู่การวิจัยเพื่อช่วยแก้ไขปัญหานี้

#### (4) การศึกษาแนวทางเพื่อพัฒนาเว็บไซต์ในการประชาสัมพันธ์ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อสร้างการตระหนักรู้ พบว่า การจัดรูปแบบเว็บไซต์ ตัวอักษร และการแบ่งเนื้อหา ควรมีการจัดรูปแบบโดยมีการออกแบบหน้าเว็บไซต์ให้สะดวกตา มีความเรียบง่าย เป็นหมวดหมู่ และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ใช้สีในการแบ่งหัวข้อต่าง ๆ โดยโครงสร้างของเว็บไซต์ควรเป็นมาตรฐานเดียวกัน มีการเชื่อมโยง และระบบนำทางในการเข้าถึงข้อมูล ควรมีการใช้เมนูต่างๆที่เข้าใจง่ายโดยใช้การลิงค์ด้วยข้อความเพื่อไม่ให้มีข้อความจำนวนมากที่ดูรกเกินไปและเป็นไปในทางเดียวกัน มีการเชื่อมโยงข้อมูลทั้งภายในและภายนอกเว็บไซต์ได้อย่างรวดเร็วและไม่ซับซ้อน เนื้อหาในการนำเสนอจะต้องกระชับ เข้าใจง่าย และมีการนำรูปภาพมาประกอบในการสื่อสาร (นารีรัตน์ โสติถิमानนท์, 2556)

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย ผู้วิจัยใช้แนวคิดการจัดการสมดุลของชีวิต ของ Merrill & Merrill (2003) มาใช้ร่วมกับขั้นตอนการให้ข้อมูลการตระหนักรู้ตามแนวคิดการจัดการตนเองของ Kanfer & Karoly (1972) มุ่งเน้นการสะท้อนคิดติดตามตนเอง (Self-Monitoring, SM) และการประเมินตนเอง (Self-Evaluation, SE) และนำเสนอข้อมูลเทคนิคในการจัดสมดุลชีวิตของ Abbey Slattery (2022) ซึ่งสอดคล้องกับสภาพสังคมในปัจจุบัน ประมวลข้อมูลพัฒนาเว็บไซต์แนวตั้งด้วยแอปพลิเคชันแคนวาสำหรับใช้งานบนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา (Mobile Devices) เพื่อมุ่งเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษา



### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

(1) ระดับคุณภาพของเว็บไซต์แนวตั้งด้วยแอปพลิเคชันแคนวาสำหรับใช้งานบนอุปกรณ์พกพาเพื่อเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษาอยู่ในระดับมาก

(2) ระดับการตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ภายหลังจากใช้งานเว็บไซต์อยู่ในระดับมาก

## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

งานวิจัยนี้แบ่งออกเป็น 2 ระยะ ได้แก่

**ระยะที่ 1 :** การพัฒนาเว็บไซต์แนวตั้งด้วยแอปพลิเคชันแคนวาสำหรับใช้งานบนอุปกรณ์พกพาเพื่อเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิต

1) ผู้วิจัยพบปัญหาของผู้เรียนที่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการพูดเพื่อการสื่อสาร ได้สะท้อนถึงตัวตนผ่านการบอกเล่าปัญหาจากการใช้ชีวิตที่ขาดสมดุลของตนเองเป็นจำนวนมาก ส่วนใหญ่เกิดจากการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมการเรียนที่แตกต่างไปจากการเรียนในระดับมัธยมศึกษา และมีปัญหาในการจัดการเวลาและขาดสมดุลในการใช้ชีวิต

2) ผู้วิจัยค้นคว้าข้อมูลการศึกษา บทความที่เกี่ยวข้อง และศึกษารายงานฉบับสมบูรณ์ โครงการสำรวจพฤติกรรมสุขภาพของนิสิตนักศึกษาในมหาวิทยาลัยที่จัดทำในปี 2566 พบปัญหาที่คล้ายคลึงกันนี้ที่เกิดขึ้นกับนิสิตนักศึกษาทั่วประเทศ พบสภาพปัญหาทางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี ที่ทำให้นักศึกษาใช้ชีวิตโดยไม่ได้รู้เท่าทันถึงเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับชีวิต และใช้เวลากับการทำกิจกรรมบางอย่างในชีวิตที่มากเกินไปหรือน้อยเกินไปจนละเลยความสมดุลของชีวิต

3) ผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 ท่าน และได้ข้อสรุปแนวทางว่า หากมีเว็บไซต์ที่สามารถทำให้นักศึกษาได้สามารถทบทวนการใช้ชีวิตในปัจจุบันที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย จะทำให้นักศึกษาเกิดการตระหนักและวางแผนปรับปรุงการใช้ชีวิตมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น และอาจจะช่วยส่งเสริมการดำเนินชีวิตให้มีความสุขทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และด้านสังคมโดยรวมได้

4) ผู้วิจัยได้บูรณาการแนวคิดของ Merrill & Merrill (2003) มาเป็นเนื้อหาในการปรับสมดุลการใช้ชีวิต ที่กล่าวถึง 5 องค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ ด้านการทำงาน ด้านครอบครัว เป็นการสร้างความสุขส่วนบุคคลที่นำไปสู่ความสำเร็จที่ช่วยผลักดันให้เกิด ความสุขในการใช้ชีวิตภายในสังคม ด้านเวลา ด้านการเงิน และด้านสติปัญญา เมื่อพิจารณาจากแนวคิดและสภาพการณ์ปัญหาในปัจจุบันและปริศยานักจิตวิทยาที่มีความเชี่ยวชาญในการให้คำปรึกษา จึงเห็นว่า ควรแบ่งมิติความสมดุลของชีวิตออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่ ด้านการพัฒนาตนเอง ด้านการทำงานอาชีพ ด้านการเงิน ด้านครอบครัว ด้านสุขภาพ และ ด้านสัมพันธภาพกับผู้อื่น โดยปัญหาทั้ง 6 มิติดังกล่าว "การจัดการตนเอง" ทางด้านเวลาที่ยังไม่มีประสิทธิภาพ จึงนำข้อมูลมาประมวลสร้างเว็บไซต์โดยใช้แนวคิดการจัดการตนเองของ Kanfer & Karoly (1972) เข้ามาบูรณาการในการจัดทำเว็บไซต์รวมทั้งใช้เทคนิคในการจัดการสมดุลในชีวิตของ Abbey Slattery (2022) มาจัดทำเนื้อหาของเว็บไซต์ และออกแบบสอบถามใช้เก็บข้อมูลจากนักศึกษาก่อนการใช้งานเว็บไซต์ โดยคำถามที่ใช้ซึ่งผ่านการพิจารณาจากนักจิตวิทยาให้การปรึกษาจะเป็นส่วนหนึ่งที่กระตุ้นความตระหนักในการปรับสมดุลการใช้ชีวิตด้วย

5) ผู้วิจัยจัดทำ Storyboard วางโครงร่างของเว็บไซต์เพื่อเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลที่ทำให้นิสิต นักศึกษาตระหนักถึงความสมดุลในชีวิต และวางแผนการพัฒนาความสมดุลในชีวิต โดยวิเคราะห์ข้อมูลพบว่ามีกลุ่มเป้าหมายผู้รับชมเว็บไซต์เป็น Generation Z ที่เข้ามาศึกษาในระดับอุดมศึกษา เป็นบุคคลที่เกิดและเติบโตในยุคดิจิทัล มีความสามารถในการรับรู้ผ่านการมองเห็นผ่านภาพได้ดีและรวดเร็วผ่าน “การปิดหน้าจอโทรศัพท์เคลื่อนที่” ในแนวตั้งโดยการออกแบบเว็บไซต์ในแนวตั้งจะสามารถรองรับการใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือเป็นหลัก

6) ผู้วิจัยศึกษาเรียนรู้วิธีการสร้างเว็บไซต์ด้วยแอนิเมชันโดยใช้ Animation ของแอนิเมชัน เป็นประโยชน์ในการดึงดูดความสนใจเมื่อเข้าชมผ่านอุปกรณ์พกพา การวาง Hyperlink ในเว็บไซต์ เพื่อให้สามารถเชื่อมโยงไปยังแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ได้ รวมทั้งยังใช้ Feature และ Application เสริม ที่มีอยู่ในแอนิเมชัน เช่น Heyzine Flipbook, D-ID AP Presenters, Bitmoji ที่ผนวกอยู่บนแอนิเมชัน เพื่อให้เว็บไซต์มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

7) ผู้วิจัยนำเว็บไซต์ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา ด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา และด้านนิเทศศาสตร์จำนวน 3 ท่าน พิจารณาประเมินความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา จากนั้นนำผลการประเมินกลับมาปรับปรุง Website ก่อนนำไปใช้กับนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม โดยสามารถทำแบบวัดความสมดุลในชีวิตก่อนการใช้เว็บไซต์ได้ที่ <https://forms.gle/sZiAEcoLoATs161q9> จากนั้นรับชมเว็บไซต์ได้ที่ <https://3rforme.my.canva.site/communication-arts-lifebalance> ด้วยโทรศัพท์เคลื่อนที่และอุปกรณ์พกพา



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการแสดงผลเว็บไซต์แนวตั้งด้วยแอปพลิเคชันแอนิเมชันสำหรับใช้งานบนอุปกรณ์พกพา

ระยะที่ 2 : ศึกษาระดับคุณภาพของเว็บไซต์แนวตั้งด้วยแอปพลิเคชันแอนิเมชันสำหรับใช้งานบนอุปกรณ์พกพาเพื่อเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษา และ ศึกษาระดับการตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมภายหลังการใช้งานเว็บไซต์

(1) ผู้วิจัยนำเว็บไซต์แนวตั้งด้วยแอปพลิเคชันแอนิเมชันสำหรับใช้งานบนอุปกรณ์พกพาเพื่อเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิต ไปใช้งาน

(2) ประเมินระดับคุณภาพของเว็บไซต์ คุณภาพของเว็บไซต์ และศึกษาระดับการตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมภายหลังการใช้งานเว็บไซต์ ด้วยแบบประเมินซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 6 ระดับ

(3) นำผลการวิจัยวิเคราะห์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สรุปผลการวิจัย และอภิปรายผลการวิจัย

#### 4.2 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยนี้ ดำเนินการเก็บข้อมูลจากประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการพูดเพื่อการสื่อสาร จำนวน 100 คน

#### 4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1) เว็บไซต์แนวตั้งด้วยแอปพลิเคชันแคนวาสำหรับใช้งานบนอุปกรณ์พกพาเพื่อเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิต ประเมินคุณภาพเว็บไซต์ด้วยแบบประเมินคุณภาพของการพัฒนาเว็บไซต์ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

2) แบบประเมินเพื่อศึกษาระดับคุณภาพของเว็บไซต์แนวตั้งด้วยแอปพลิเคชันแคนวาสำหรับใช้งานบนอุปกรณ์พกพาเพื่อเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษา และ ศึกษาระดับการตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมภายหลังการใช้งานเว็บไซต์ โดยผู้วิจัยมีกระบวนการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยเริ่มจากศึกษาค้นคว้าเอกสาร รายละเอียดและแนวคิด ทฤษฎีจากเอกสารและงานวิจัยต่างๆ เกี่ยวกับแบบสอบถามการรับรู้คุณภาพของเว็บไซต์ และการตระหนักถึงความสมดุลในชีวิต เพื่อนำมาใช้กำหนดนิยามศัพท์ และปรับปรุงแบบสอบถามให้สอดคล้องกับบริบทของประชากรที่ศึกษา โดยแบบประเมินทุกฉบับผู้วิจัยได้ดำเนินการหาคุณภาพเครื่องมือ ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.33 – 1.00

ตารางที่ 1 การหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือวิจัย	ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา	ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ	ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ
การรับรู้คุณภาพของเว็บไซต์ฯ	ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน มีค่า IOC อยู่ระหว่าง	มีค่าอยู่ระหว่าง 0.21 – 0.87	0.94
การตระหนักถึงความสมดุลในชีวิต	0.33 – 1.00	มีค่าอยู่ระหว่าง 0.23 – 0.79	0.88

#### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บข้อมูลจากประชากรซึ่งเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการพูดเพื่อการสื่อสาร จำนวน 100 คน โดยเป็นนักศึกษาสาขาสื่อสารการแสดง การจัดการสื่อสารออนไลน์ และสาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการพูดเพื่อการสื่อสาร ภาคการศึกษาที่ 1/2566

#### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยซอฟต์แวร์ประมวลผลข้อมูล SPSS โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## 5. ผลการวิจัย

**ผลการวิจัยระยะที่ 1 :** การพัฒนาเว็บไซต์แนวตั้งด้วยแอปพลิเคชันแคนวาสำหรับใช้งานบนอุปกรณ์พกพาเพื่อเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิต ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา ด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา และด้านนิเทศศาสตร์จำนวน พิจารณาประเมินความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา และการนำเสนอ มีระดับความเหมาะสมในระดับมาก

**ผลการวิจัยระยะที่ 2 :** ศึกษาคุณภาพของเว็บไซต์แนวตั้งด้วยแอปพลิเคชันแคนวาสำหรับใช้งานบนอุปกรณ์พกพาเพื่อเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษา และ ศึกษาระดับการตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมภายหลังการใช้งานเว็บไซต์

### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

นักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถามมีจำนวนทั้งสิ้น 100 คน ส่วนใหญ่มาจากสาขาวิชาสื่อสารการแสดง จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 54 รองลงมา คือ สาขาวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 33 และสาขาวิชาการจัดการสื่อสารออนไลน์ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 13 ตามลำดับ เมื่อจำแนกตามเพศและสาขาวิชา พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศชายที่เรียนสาขาวิชาสื่อสารการแสดง จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 44.40 รองลงมาคือ นักศึกษาเพศหญิงที่เรียนสาขาวิชาสื่อสารการแสดง จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 40.70 และ นักศึกษาเพศหญิงที่เรียนสาขาวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล ตามลำดับ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าความถี่และร้อยละจำแนกตามเพศและสาขาวิชาของนักศึกษา

สาขาวิชา / เพศ	สื่อสารการแสดง	การจัดการสื่อสารออนไลน์	ภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	รวม
ชาย	24	1	11	36
ร้อยละ	44.40	7.70	33.30	36
หญิง	22	9	18	49
ร้อยละ	40.70	69.20	54.50	49
LGBTQA+	8	3	4	15
ร้อยละ	14.80	23.10	12.10	15
รวม	54	13	33	100
ร้อยละ	54	13	33	100

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่สังกัดสาขาวิชาสื่อสารการแสดงมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 54

**ตอนที่ 2** การรับรู้คุณภาพของเว็บไซต์แนวตั้งด้วยแอปพลิเคชันแคนวาสำหรับใช้งานบนอุปกรณ์พกพา เพื่อเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษา

ตารางที่ 3 การรับรู้คุณภาพของเว็บไซต์ ประกอบด้วย ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ และด้านการออกแบบ

การรับรู้คุณภาพของเว็บไซต์	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
<b>ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ</b>				
ระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.34-6.00)	80	80	80	100
ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 2.67-4.33)	20	20	20	20
ระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 1.00-2.66)	-	-	-	-
รวม	100	100	100	
ด้านเนื้อหาและการนำเสนออยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย = 4.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.58				
<b>ด้านการออกแบบ</b>				
ระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.34-6.00)	87	87	87	100
ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 2.67-4.33)	13	13	13	13
ระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 1.00-2.66)	-	-	-	-
รวม	100	100	100	
ด้านการออกแบบอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย = 5.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.63				
<b>ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย = 4.99 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.56</b>				

จากตารางที่ 3 พบว่า นักศึกษาจำนวน 100 คน มีการรับรู้ถึงคุณภาพของเว็บไซต์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.99 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.56

เมื่อพิจารณาแยกเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษามีการรับรู้คุณภาพด้านเนื้อหาและการนำเสนออยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.91 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 โดยมีนักศึกษาจำนวน 80 คน มีการรับรู้อยู่ในระดับมาก ส่วนด้านการออกแบบ นักศึกษามีการรับรู้อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.08 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 โดยมีนักศึกษา จำนวน 87 คน มีการรับรู้อยู่ในระดับมาก

### ตอนที่ 3 การศึกษาระดับการตระหนักถึงความสมดุลในชีวิต

ตารางที่ 4 ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการตระหนักถึงความสมดุลในชีวิต

การเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษา	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
ระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.34-6.00)	79	79	79	100.0
ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 2.67-4.33)	21	21	21	21
ระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 1.00-2.66)	-	-	-	-
รวม	100	100	100	
ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย = 3.79 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.40				

จากตารางที่ 4 พบว่า หลังเข้าใช้งานเว็บไซต์ นักศึกษามีการตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.79 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40 โดยมีนักศึกษาจำนวน 79 คน มีความตระหนักอยู่ในระดับมาก และอีก 21 คน มีความตระหนักอยู่ในระดับปานกลาง และไม่มีนักศึกษาที่มีระดับความตระหนักอยู่ในระดับน้อย

## 6. อภิปรายผล

จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาจำนวน 100 คน มีการรับรู้ถึงคุณภาพของเว็บไซต์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.99 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.56 เมื่อพิจารณาแยกเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษามีการรับรู้คุณภาพด้านเนื้อหาและการนำเสนออยู่ในระดับมาก มีนักศึกษาจำนวน 80 คน มีการรับรู้อยู่ในระดับมาก และไม่มีนักศึกษามีการรับรู้ในระดับน้อย ในขณะที่ด้านการออกแบบ นักศึกษามีการรับรู้ในระดับมาก โดยมีนักศึกษาจำนวน 87 คน มีการรับรู้อยู่ในระดับมาก และไม่มีนักศึกษามีการรับรู้ในระดับน้อยอาจเป็นเพราะการรับรู้คุณภาพของ Website ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ และด้านการออกแบบ รับรู้ได้ผ่านคุณสมบัติที่โดดเด่นของ และ Animation ของแอนิเมชันที่แสดงผลบนเว็บไซต์ สามารถดึงดูดความสนใจเมื่อรับชมผ่านอุปกรณ์พกพา โดยการรับชมในแนวตั้ง อีกทั้ง Feature และ Application เสริมในแอนิเมชันช่วยสร้างการรับรู้และช่วยให้การออกแบบการส่งผ่านเนื้อหามีประสิทธิภาพได้ดี เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 1 ที่กำหนดไว้

อย่างไรก็ตาม การศึกษาระดับความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตภายหลังเข้าใช้งานเว็บไซต์ ถึงแม้มีนักศึกษาจำนวน 79 คน มีการตระหนักอยู่ในระดับมาก และอีก 21 คน มีการการตระหนักอยู่ในระดับปานกลาง และไม่มีนักศึกษามีระดับการตระหนักอยู่ในระดับน้อยเลยก็ตาม แต่ในภาพรวมนักศึกษามีการตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตอยู่ในระดับปานกลางเท่านั้น ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 2 ที่กำหนดไว้ ซึ่งผลการวิจัยในส่วนนี้ มีทั้งความสอดคล้องและแตกต่างจากงานวิจัยของ ปิยะนุช จิตตุนนท์และสุมาลี วัจนกร (2561) ที่ได้ศึกษาเรื่องสมดุลชีวิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในภาคใต้ไว้ พบว่าระดับสมดุลชีวิตของนักศึกษาโดยรวม และรายด้านทุกด้านอยู่ในระดับสูง โดยค่าเฉลี่ยคะแนนด้านการมีเป้าหมายในชีวิตมีค่าสูงที่สุด คะแนนเฉลี่ยสมดุลชีวิตโดยรวมและรายด้านทุกด้านของนักศึกษาชายและหญิงไม่แตกต่างกัน แต่คะแนนเฉลี่ยโดยรวม ด้านการมีเป้าหมายในชีวิต และด้านการเข้าใจและยอมรับความจริงของชีวิตไม่แตกต่างกัน

มีความเป็นไปได้ว่า การใช้ชีวิตของนักศึกษาในยุคหลัง Covid-19 และการส่งเสริมความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตด้วยเว็บไซต์แต่เพียงอย่างเดียวผ่านการรับชมออนไลน์ สามารถส่งเสริมความตระหนักได้เพียงระดับหนึ่งเท่านั้น หากมีการการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ร่วมกับกิจกรรมปรับพฤติกรรมจากนักจิตวิทยาผู้ที่มีความเชี่ยวชาญร่วมกับการใช้สื่อนี้ ระดับในภาพรวมของระดับการตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตของนักศึกษาอาจเพิ่มขึ้น รวมทั้งพื้นที่การศึกษาและระดับชั้นปีในการศึกษาในมหาวิทยาลัยอาจทำให้ระดับการตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตมีความแตกต่างกันได้ ผลการศึกษานี้อาจใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมดุลชีวิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย เพื่อส่งเสริมและคงไว้ซึ่งสมดุลชีวิตของนักศึกษาอย่างต่อเนื่องต่อไป

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) หากนำผลวิจัยไปใช้อาจพิจารณาการจัดกิจกรรมกลุ่มหรือใช้สื่อบุคคลที่เป็นนักจิตวิทยาจัดกิจกรรม (Onsite) เพิ่มเติมจากการใช้งานเว็บไซต์นี้ อาจมีระดับของการเสริมแรงตนเอง (Self-Reinforcing, SR) ในการจัดสมดุลชีวิตที่มากขึ้น

(2) ผลการศึกษานี้อาจใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมดุลชีวิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย เพื่อส่งเสริมและคงไว้ซึ่งสมดุลชีวิตของนักศึกษาในสาขาวิชาอื่น ๆ ได้

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) อาจเพิ่มกระบวนการใช้งานเว็บไซต์ร่วมกับการใช้สื่อบุคคล ในกิจกรรมปรับพฤติกรรมจากนักจิตวิทยาที่มีความเชี่ยวชาญร่วมกับการใช้สื่อนี้ในการวิจัยครั้งต่อไป

(2) อาจศึกษาการใช้งานบนอุปกรณ์พกพาเพื่อเสริมสร้างความตระหนักถึงความสมดุลในชีวิตโดยใช้รูปแบบเกม (Gamification) ร่วมกับการสอดแทรกเนื้อหาอื่น ๆ ร่วมกับการใช้เว็บไซต์

## 8. เอกสารอ้างอิง

- นารีรัตน์ โสติถิमानนท์. (2556) การศึกษาแนวทางเพื่อพัฒนาเว็บไซต์ในการประชาสัมพันธ์ ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. รายงานการค้นคว้าอิสระ หลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ปิยะนุช จิตตุนนท์ และ สุมาลีวังธนากร. (2561) สมดุลชีวิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในภาคใต้. วารสารพยาบาล สงขลานครินทร์ปีที่ 38 ฉบับที่ 4 ตุลาคม - ธันวาคม 2561
- พิชญา สุรพลชัย. (2566). รายงานฉบับสมบูรณ์ โครงการสำรวจพฤติกรรมสุขภาพของนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัย. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (Online)  
<https://doi.thaihealth.or.th/Media/Pdfview/87a526d4-e2b0-ed11-80fd-00155d1aab66>
- Abbey Slattery. (2022). **20 Quotes on Achieving Work-Life Balance from Successful Women.** (Online)  
<https://www.inhersight.com/blog/insight-commentary/work-life-balance-quotes>
- Cathy Sexton. (2003). **Work-Life Balance Quiz.** (Online) <https://theproductivityexperts.com/wp-content/uploads/2016/11/Work-Life-balance-quiz-and-tips-worksheet.pdf>
- Kanfer, F. H., & Karoly, P. (1972). Self-control: A behavioristic excursion into the lion's den. **Behavior Therapy**, 3(3), 389–416. (Online) [https://doi.org/10.1016/S0005-7894\(72\)80140-0](https://doi.org/10.1016/S0005-7894(72)80140-0)
- Merrill & Merrill. (2003). **Life Matter: Crating a dynamic balance of work, family, time and money.** New York : McGraw-Hall.
- Wachira Thongsuk. (2023). **ต้องกลยุทธี้เด็ด Canva ทำไม่ถึงเติบโตได้แบบก้าวกระโดด!** (Online)  
<https://talkatalka.com/blog/why-canva-is-growing-so-fast/>

**ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน  
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดปทุมธานี**

**Factors Affecting the Decision to Pursue a Bachelor's Degree in Private Higher  
Education Institutions of High School Students in Pathum Thani Province**

วรารวรรณ เดชบุญ

หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการภาครัฐและเอกชน

มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

E-mail: warawan.de@northbkk.ac.th

सानิต ศิริวิศิษฐ์กุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

E-mail: sanit.si@northbkk.ac.th

พงษ์ศักดิ์ เพชรสถิตย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

E-mail: Pongsak Ph@northbkk.ac.th

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาเอกชน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดปทุมธานี 2) เพื่อเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยด้านครอบครัวกับปัจจัยปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาเอกชน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดปทุมธานี กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดปทุมธานี จำนวน 400 ตัวอย่าง ทำการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามแบบประมาณค่า สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test และ F-test

ผลการศึกษาพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาเอกชน พื้นที่จังหวัดปทุมธานี ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.10 ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า เพศ โปรแกรม เกรดเฉลี่ย รายได้ของผู้ปกครอง สถานภาพสมรส ที่แตกต่างกันมีความคิดเห็นต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อ สถาบันอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

**คำสำคัญ :** การตัดสินใจ, สถาบันอุดมศึกษาเอกชน, ปัจจัย, นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย



## ABSTRACT

This objective of this research were to 1) To study factors affecting the decision to pursue a bachelor's degree in private higher education institutions of high school students in Pathum Thani Province 2) To compare personal factors and family factors and factors affecting the decision to pursue a bachelor's degree in a private higher education institution of high school students in Pathum Thani Province. The sample consisted of 400 high school students in Pathum Thani Province, using multi stage sampling. The tool used in this study was a questionnaire. The statistics used to analyze data including percentage, mean, Standard Deviation, t-test and F-test.

The results of this study revealed that Factors affecting the decision to pursue a bachelor's degree Private higher education institutions in Pathum Thani Province are overall at a moderate level with an average of 3.10. The hypothesis testing found that Gender, program, GPA, parents' income, marital status have different opinions on the decision to study in private higher education institutions in Pathum Thani Province, which are significantly different at the .05 level.

**Keywords:** Decision, Private higher education institutions, Factors, High school students

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ศตวรรษที่ 21 โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งการปฏิวัติเทคโนโลยีดิจิทัล ตลอดจนถึงเรื่องของการปฏิวัติอาชีพทำให้วิถีชีวิตของมนุษย์เปลี่ยนไปเพื่อก้าวให้ทันกับโลกที่เปลี่ยนแปลง ทรัพยากรมนุษย์ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดต่อการพัฒนาประเทศและสังคมโลก การที่จะสร้างทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพได้นั้น หนึ่งในปัจจัยสำคัญ คือ การศึกษานั้นเอง นอกจากจะทำให้มนุษย์มีความรู้และพัฒนาตนเองได้แล้ว ยังสามารถเป็นตัวกำหนดทิศทางของประเทศได้อีกด้วย หากประเทศใดมีการส่งเสริมการศึกษาที่ถูกทิศทาง ตลอดจนวางแผนการผลิตทรัพยากรมนุษย์ให้มีประสิทธิภาพ ย่อมจะทำให้ประเทศนั้นๆมีต้นทุนที่เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพในการร่วมกันสร้างประเทศให้ก้าวไกล หลายประเทศเริ่มมีการส่งเสริมการศึกษาในการเตรียมความพร้อมเพื่อพัฒนาประชากรให้เหมาะสมสำหรับโลกในยุคปัจจุบัน ไปจนพัฒนาศักยภาพประชากรและแรงงานให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงนี้ด้วย

การศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาคนให้มีคุณภาพ มีความรู้ มีคุณธรรมและจริยธรรมสามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้ และดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ดังนั้นประเทศใดที่ประกอบด้วยกำลังคนที่มีการศึกษาสูง ประชาชนย่อมมีสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์มากเป็นเงาตามตัว (รุ่ง แก้วแดง, 2543) ในการพัฒนาการศึกษาของประเทศจะประสบความสำเร็จได้ จึงจำเป็นต้องมีการวางแผนและการดำเนินการเชิงรุกที่ดีร่วมด้วย นั้นหมายความว่าให้ความสำคัญกับการคาดการณ์แนวโน้มอนาคตทางการศึกษาเพื่อนำมาประกอบการตัดสินใจที่จะเลือกเรียนต่อให้ได้สอดคล้องตามสภาพการเปลี่ยนแปลง หลีกเลี่ยงอุปสรรคปัญหา และใช้ประโยชน์สูงสุดจากแนวโน้มอนาคตที่จะมาถึงปัจจุบันแนวโน้มทางการศึกษาได้ถูกพัฒนาขึ้นมา ซึ่งเป็นกระแสทำให้ผู้ปกครอง นักเรียน เกิดความกระตือรือร้น พยายามหาทางศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น เพื่อพัฒนาตนเองให้มีความรู้ ความสามารถทักษะ นำไปสู่การแข่งขันในช่วงชีวิตวัยทำงาน การเลือกงาน อาชีพ ตำแหน่งที่มีความเหมาะสมรายได้ที่เพิ่มขึ้น ตลอดจนเป็นที่ยอมรับจากเพื่อนฝูง ชุมชนและสังคม (ฉัตรชัย อินทสังข์, 2552) โดย

การศึกษาในระดับอุดมศึกษาแบ่งเป็นสองระดับ คือ ระดับต่ำกว่าปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี ปัจจุบันประเทศไทยมีสถาบันอุดมศึกษาจำนวนมาก สามารถแบ่งได้ตามประเภทของสถานศึกษา ดังนี้

1. สถาบันอุดมศึกษาของรัฐ แบ่งเป็น มหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ สถาบันการอาชีวศึกษา วิทยาลัยชุมชน
2. สถาบันอุดมศึกษาเอกชน แบ่งเป็น มหาวิทยาลัยเอกชน สถาบันเอกชน วิทยาลัยเอกชน
3. สถาบันอุดมศึกษาสังกัดกระทรวงและหน่วยงานอื่น ดังนั้นผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของการเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา จึงต้องการศึกษาถึงการ ตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดปทุมธานี ผลการศึกษานี้สามารถนำมาเป็นแนวทางในการตัดสินใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา และเป็นแนวทางให้กับโครงการแนะแนวนักเรียนในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาได้

แต่ในสถานการณ์ปัจจุบัน มีการแข่งขันเพื่อรับนักศึกษาที่มีความรุนแรงมากขึ้น สาเหตุสำคัญคือมหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีใหม่มีเพิ่มมากขึ้น ทั้งมหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชน รวมไปถึงวิทยาลัยต่างๆ ที่กำลังพัฒนาตนเอง เพื่อจะเป็นมหาวิทยาลัยในอนาคตทำให้การเปิดรับนักศึกษาของแต่ละมหาวิทยาลัยมีการเพิ่มปริมาณการเปิดรับนักศึกษามาก ส่งผลถึงการแข่งขันที่รุนแรงมากขึ้นซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการบริหารจัดการมหาวิทยาลัยในอนาคตที่ทุกมหาวิทยาลัย ต้องมีการปรับตัวเองให้เป็นมหาวิทยาลัยที่มีคุณภาพและยกมาตรฐานการเรียนการสอน ให้เป็นที่ยอมรับและเข้าสู่มาตรฐานสากล ทั้งยังตอบสนองความต้องการของท้องถิ่น การตอบสนองความพึงพอใจของชุมชนและผู้ปกครองที่จะส่งบุตรหลานมาเรียนที่มหาวิทยาลัยเอกชน ความสำคัญและปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานีเพื่อที่สามารถทราบถึงความคิดเห็นและเหตุผล ในการตัดสินใจเลือกมหาวิทยาลัยในจังหวัดปทุมธานี เป็นที่ศึกษา เพื่อนำ ไปสู่แนวทางในการกำหนดนโยบาย การวางแผน การกำหนดกลยุทธ์ในเชิงธุรกิจการประชาสัมพันธ์ที่ถูกเป้าหมายและมีประสิทธิภาพ เพื่อให้สามารถแข่งขันได้เป็นอย่างดีสามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างสอดคล้องกับความต้องการของผู้ปกครอง และตัวผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาเอกชน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดปทุมธานี
2. เพื่อเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยด้านครอบครัวกับความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาเอกชนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดปทุมธานี

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### หลักในการตัดสินใจ

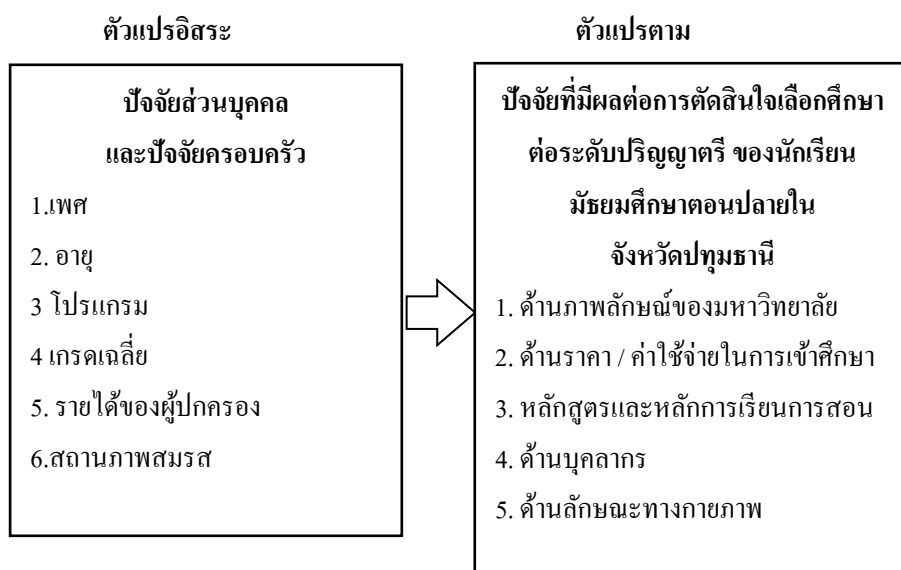
การตัดสินใจเกี่ยวข้องกับทั้งการให้เหตุผลแบบนิรนัยและการให้เหตุผลแบบอุปนัย ซึ่งหลักพื้นฐานที่บุคคลใช้ในการพิจารณาตัดสินใจเลือกทางเลือกใดทางเลือกหนึ่งนั้นส่วนมากจะเกี่ยวข้องกับ “ผลประโยชน์” (Benefits) ที่จะได้รับและ “ต้นทุน” (Costs) ที่เกิดจากการตัดสินใจนั้นซึ่งรวมเรียกว่า “อรรถประโยชน์” (Utility)

นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับ “ความน่าจะเป็น” (Probability) ที่จะเกิดผลลัพธ์ ในแต่ละทางเลือกกล่าวคือ(ภัทรวดี กฤตริชตน์,2562)

1.อรรถประโยชน์เป็นหลักที่ใช้ในการตัดสินใจซึ่งอาศัยทฤษฎีอรรถประโยชน์ในทางเศรษฐศาสตร์ซึ่งมีข้อตกลงว่าบุคคลแต่ละคนเป็นผู้ที่มีเหตุผลเป็นพื้นฐานดังนั้นถ้าบุคคลมีสารสนเทศที่เกี่ยวข้องทั้งหมดแล้ว ก็จะสามารถทำการตัดสินใจโดยคาดว่าผลที่ได้จะให้อรรถประโยชน์สูงสุด อรรถประโยชน์จึงเป็นการพิจารณาคุณค่าที่ได้รับจากทางเลือกที่เลือกหรือเป็นผลลัพธ์ที่ดีที่สุดที่บุคคลต้องการ นักเศรษฐศาสตร์ที่ให้ความสนใจศึกษาการคิดตัดสินใจเกี่ยวกับอรรถประโยชน์ในรูปแบบของคุณค่าอธิบายว่าเป็นการหาทางเลือกที่ทำให้เกิดผลตอบแทนที่ให้คุณค่าสูงสุด

2.ความน่าจะเป็นเรื่องของการประมาณค่าสิ่งที่จะควรจะเป็นหรือโอกาสที่จะเกิดผลลัพธ์ในแต่ละทางเลือกว่าจะมีความเป็นไปได้มากน้อยเพียงใดหากมีโอกาสที่จะเกิดผลลัพธ์ที่ต้องการซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่มีอรรถประโยชน์ด้วยก็ควรเลือกทางเลือกนั้นดังนั้นหลักพื้นฐานที่บุคคลใช้ในการพิจารณาตัดสินใจจึงมีทั้งการพิจารณา “อรรถประโยชน์” และ “ความน่าจะเป็น” ของทางเลือกนั้นประกอบกับจากการศึกษาความหมายข้างต้น อาจกล่าวได้ว่าการตัดสินใจคือ ผลขั้นสุดท้ายของกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล เพื่อเลือกแนวทางการปฏิบัติที่ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์เป็นการเลือกทางเลือกที่จะนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ตามที่ต้องการในสถานการณ์นั้น

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 3.3 สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกันมีความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาเอกชนของของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดปทุมธานีที่ต่างกัน
2. ปัจจัยครอบครัวที่แตกต่างกันมีความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาเอกชน ของของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดปทุมธานีที่ต่างกัน

#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

##### ประชากรและตัวอย่าง

##### ขอบเขตประชากร

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดปทุมธานี จำนวน 43,330 คน (ที่มา : ข้อมูลสารสนเทศ มัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดปทุมธานี ข้อมูล ณ วันที่ 14 กันยายน 2565)

กลุ่มตัวอย่าง ตารางของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan) ตารางนี้ใช้ในการประมาณค่าสัดส่วนของประชากรและกำหนดให้สัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร เท่ากับ 0.5 ระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% และระดับความเชื่อมั่น 95% ได้ 385 ตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างขนาด 400 ตัวอย่าง และทำการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi Stage Random Sampling)

##### 4.3 เครื่องมือวิจัย

แบบสอบถาม ประกอบด้วย 3 ตอนดังนี้ ได้แก่ ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลลักษณะส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ โปรแกรม เกรดเฉลี่ย รายได้ของผู้ปกครอง สถานภาพสมรส

ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรี ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดปทุมธานี 5 ด้าน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

- 1 หมายถึง มีความคิดเห็น ระดับ ต่ำ
- 2 หมายถึง มีความคิดเห็น ระดับ ก่อนข้างต่ำ
- 3 หมายถึง มีความคิดเห็น ระดับ ปานกลาง
- 4 หมายถึง มีความคิดเห็น ระดับ ก่อนข้างสูง
- 5 หมายถึง มีความคิดเห็น ระดับ สูง

ตอนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อการตัดสินใจต่อสถาบันอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานี

##### เกณฑ์แปลความหมายค่าเฉลี่ย

ใช้เกณฑ์ของ Best (1976) ดังนี้

4.50 - 5.00	มาก
3.50 - 4.49	ค่อนข้างมาก
2.50 - 3.49	ปานกลาง
1.50 - 2.49	ค่อนข้างต่ำ
1.00 - 1.49	ต่ำ

ผลการทดสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือ Cronbach Alpha ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ มีค่าเท่ากับ 0.920

##### การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test และ F-test ทำการเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธี วิธีบอนเฟอรโรนี (Bonferroni)

## 5. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ใน 2 ประเด็นดังนี้

ประเด็นที่ 1 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาเอกชนพื้นที่จังหวัดปทุมธานี

ตาราง 1 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาเอกชนพื้นที่จังหวัดปทุมธานีในภาพรวม

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรี	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัย	3.81	.865	มาก
2. ด้านราคา / ค่าใช้จ่ายในการเข้าศึกษา	3.54	1.08	มาก
3. หลักสูตรและหลักการเรียนการสอน	2.19	.670	น้อย
4. ด้านบุคลากร	3.67	1.12	มาก
5. ด้านลักษณะทางกายภาพ	2.30	.598	น้อย
รวมค่าเฉลี่ย	3.10	.532	ปานกลาง

จากตารางที่ 1 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาเอกชนพื้นที่จังหวัดปทุมธานีในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.10 โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือด้านบุคลากร มีค่าเฉลี่ย 3.67 รองลงมาด้านภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัย มีค่าเฉลี่ย 3.81 ด้านค่าใช้จ่าย / ค่าใช้จ่ายในการเข้าศึกษา มีค่าเฉลี่ย 3.54 ด้านลักษณะทางกายภาพ มีค่าเฉลี่ย 2.30 และ ด้านหลักสูตรและหลักการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ย 2.19 ตามลำดับประเด็นที่ 2 ความสำเร็จทางธุรกิจของผู้ประกอบการสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในจังหวัดปทุมธานี

ประเด็นที่ 2 การทดสอบสมมติฐาน

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่าง ปัจจัยความส่วนบุคคล และปัจจัยด้านครอบครัวกับความเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาเอกชนพื้นที่จังหวัดปทุมธานีในภาพรวม

ความคิดเห็นต่อปัจจัยในการตัดสินใจศึกษาต่อ	เพศ		อายุ		โปรแกรม		เกรดเฉลี่ย		รายได้		สถานภาพ	
	t	p-value	t	p-value	F	p-value	F	p-value	F	p-value	F	p-value
1. ด้านภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัย	-2.403*	.017	.204	.839	.687	.560	.607	.546	.377	.770	2.210	.111
2. ด้านราคา / ค่าใช้จ่ายในการเข้าศึกษา	-1.425	.155	-.332	.740	1.176	.319	1.01	.362	.459	.711	2.385	.093
3. หลักสูตรและหลักการเรียนการสอน	1.996*	.047	-.318	.751	.442	.723	3.279*	.039	1.938	.123	1.670	.190
4. ด้านบุคลากร	1.372	.171	-.730	.466	3.031*	.029	1.804	.166	4.754**	.003	3.455*	.033
5. ด้านลักษณะทางกายภาพ	-.085	.933	.400	.689	.630	.596	.117	.889	1.279	.281	.473	.624

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า เพศที่แตกต่างกันมีการตัดสินใจเลือกศึกษาต่ออุดมศึกษาเอกชนแตกต่างกันในด้านภาพลักษณ์มหาวิทยาลัย ด้านหลักสูตรและหลักการเรียนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อายุที่แตกต่างกันมีความคิดเห็นต่อปัจจัยในการเลือกศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานีไม่แตกต่างกัน

แผนการเรียนของนักเรียนที่แตกต่างกันมีความคิดเห็นต่อการตัดสินใจศึกษาต่อสถาบันศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานีแตกต่างกันในด้านบุคลากรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

นักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยที่แตกต่างกันมีความคิดเห็นต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อสถาบันอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานีแตกต่างกันในด้านหลักสูตรและหลักการเรียนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

รายได้ของผู้ปกครองที่แตกต่างกันมีความคิดเห็นต่อการตัดสินใจศึกษาต่อในจังหวัดปทุมธานีแตกต่างกันในด้านบุคลากรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

สมรสของผู้ปกครองกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาเอกชนพื้นที่จังหวัดปทุมธานีพบว่าสถานภาพสมรสของผู้ปกครองที่แตกต่างกันมีความคิดเห็นต่อการตัดสินใจศึกษาต่อสถาบันอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

## สรุปผลการวิจัย

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาเอกชนพื้นที่จังหวัดปทุมธานีในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.10 ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่าเพศ โปรแกรม เกรดเฉลี่ย รายได้ของผู้ปกครอง สถานภาพสมรส ของมหาวิทยาลัยเอกชนที่แตกต่างกันมีความคิดเห็นต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อสถาบันอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และระดับ .05

## อภิปรายผล

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีเพศต่างกันทำให้การตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานีโดยรวมต่างกัน ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีเพศต่างกัน มีความแตกต่างกันทางกายภาพโดยพื้นฐาน ความต้องการและเป้าหมายเกี่ยวกับการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานี เพศจึงเป็นตัวกำหนดระดับการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานี ซึ่งสอดคล้องกับ รัชยากร ช่วยทุกข์เพื่อน(2557) ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกเรียนในระดับอุดมศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่าบุคลิกภาพของเพศชายที่มีความเป็นตัวของตัวเองมากกว่าเพศหญิงมีผลต่อการเลือกเรียนในระดับอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานีซึ่งสอดคล้องกับ ไกรสิงห์ สุดสงวน (2560)ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานีของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร กล่าวว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายให้ความสำคัญ และมีความสนใจในการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานี โดยรวมอยู่ในระดับมาก

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีแผนการเรียนต่างกันทำให้การตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานีโดยรวมไม่ต่างกัน ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอน

ปลายที่มีแผนการเรียนต่างกันไม่ได้เป็นตัวกำหนดระดับการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานี ซึ่งแตกต่างกับ สุจิติน มังคล รั้งมี(2557) ทำการศึกษาเรื่อง ส่วนประสมทางการตลาด และแรงจูงใจในการเลือกเรียนต่อปริญญาตรีสองภาษา ของนักเรียนชั้น ม.6 และนักศึกษาที่กำลังศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรีสองภาษาในเขตกรุงเทพฯ กล่าวว่า แรงจูงใจในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อแตกต่างกันตาม แผนการเรียน

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีผลการเรียนต่างกันทำให้การตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานีโดยรวมไม่ต่างกัน ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานี ซึ่งแตกต่างกับ สุจิติน มังคล รั้งมี (2557) ทำการศึกษาเรื่อง ส่วนประสมทางการตลาด และแรงจูงใจในการเลือกเรียนต่อปริญญาตรีสองภาษา ของนักเรียนชั้น ม.6 และนักศึกษาที่กำลังศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรีสองภาษาในเขตกรุงเทพฯ กล่าวว่า แรงจูงใจในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อแตกต่างกันตาม ผลการเรียน

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัวต่างกันทำให้การตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานีโดยรวมไม่ต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ ธนวรรณ รักอยู่ (2557) ทำการศึกษาเรื่อง การตัดสินใจเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีของนักศึกษาภาคปกติ ปีการศึกษา 2556 กล่าวว่าโดยภาพรวมแล้วรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครองมีผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อไม่แตกต่างกัน

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีอาชีพของผู้ปกครองต่างกันทำให้การตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานีโดยรวมไม่ต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ ธนวรรณ รักอยู่ (2557) ทำการศึกษาเรื่อง การตัดสินใจเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีของนักศึกษาภาคปกติ ปีการศึกษา 2556 กล่าวว่า โดยภาพรวมแล้วอาชีพของผู้ปกครองมีผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ รจเรข สายคำ และวัฒนา พัดเกตุ (2560) ทำการศึกษาเรื่องปัจจัยในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตภาคเหนือตอนล่างกล่าวว่า ความสนใจที่จะเข้าศึกษาต่อเป็นแรงจูงใจที่กำหนดทิศทางการกระทำเพื่อให้ได้สิ่งที่หวังไว้

ผลการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานีของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ด้านภาพลักษณ์ของสถานศึกษา มีผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานีของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าชื่อเสียง ความหลากหลายของสาขาวิชา ความเป็นผู้นำด้านการศึกษาที่มีคุณภาพ คณาจารย์และบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความสามารถ เป็นต้น ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาเอกชนในจังหวัดปทุมธานีของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งสอดคล้องกับ ปฐมมา อาแว, นิยา วาเฮร์ ไซบูลย์ (2562) ทำการศึกษาเรื่อง การตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี กล่าวว่า ปัจจัยด้านภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัย ด้านโปรแกรม/หลักสูตร และด้านเหตุผลส่วนตัว ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับมากที่สุดปัจจัย

## ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ควรประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยเอกชนให้ตรงกลุ่มเป้าหมายที่จะจตามผลการวิจัย เพื่อจูงใจให้นักเรียนมัธยมศึกษาจังหวัดปทุมธานีตัดสินใจศึกษาต่อ
2. ควรจัด โปร โหมชั่นส่งเสริมด้านราคาเพื่อเป็นแรงดึงดูดใจให้แก่นักเรียนในจังหวัดปทุมธานีที่มีฐานะครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง
3. ควรประชาสัมพันธ์บุคลากรที่มีชื่อเสียงในสถาบันอุดมศึกษานั้นๆเพื่อเป็นการจูงใจให้นักเรียนสนใจศึกษาต่อ

## ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษานักเรียนมัธยมในจังหวัดอื่นๆ ของประเทศเพิ่มเติมเพื่อให้เห็นสภาพของปัญหาของประเทศในภาพรวมซึ่งจะเป็นข้อมูลที่สำคัญในการวางแผนและกำหนดนโยบายของสถาบันอุดมศึกษาเอกชน
2. ควรศึกษาโดยใช้การศึกษาเชิงคุณภาพเพิ่มเติมเพื่อให้เห็นมุมมองของปัญหาในมิติที่ลุ่มลึกขึ้น

## เอกสารอ้างอิง

- ไกรสิงห์ สุดสงวน. (2560). การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาของ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร. วารสาร Veridian EJournal, 10 (1), 201 - 207.
- ฉัตรชัย อินทสังข์. (2552). ความต้องการศึกษาต่อและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิตของนักศึกษาจังหวัดนครราชสีมา. นครราชสีมา, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
- ชนวรรณ รักอู่. (2557). การตัดสินใจเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีของนักศึกษาภาคปกติ ปีการศึกษา 2556. บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.
- ชั้นยากร ช่วยทุกข์เพื่อน. (2557). การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกเรียนในระดับอุดมศึกษาที่มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. รายงานการวิจัย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- ปฐมมา อาแว, นิยาวาฮ์ร์ ไพบูลย์. (2562). การตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ปีการศึกษา 2562. รายงานวิจัย. กองแผนงานวิทยาเขตปัตตานี. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
- ภัทรวดี กฤตรัชชนันต์.(2562). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการร้านวัสดุก่อสร้างสมัยใหม่ของประชาชนในจังหวัดพัทลุง. วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจ, มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- รจเรช สายคำ และวัฒนา พัดเกตุ (2560) ปัจจัยของการตัดสินใจศึกษาต่อระดับปริญญาตรีของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 กรณีศึกษา: มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 32 (3) , 124- 135
- ศุจิน มังคลรังษี (2557). ส่วนประสมทางการตลาด และแรงจูงใจในการเลือกเรียนต่อปริญญาตรีสอง ภาษาของนักเรียนชั้น ม. 6 และนักศึกษาที่กำลังศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรีสองภาษา ในเขตกรุงเทพฯ. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยนานาชาติสแตมฟอร์ด.
- Best, John W. (1977). Research in Education. 3rd ed. Englewood Cliffs, New Jersey : Prentice Hall, Inc.



## การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษผ่านโครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยว ในประเทศสหรัฐอเมริกา

### English Speaking Skill Development through the Work & Travel Program in USA.

ถาวร ทิศทองคำ

อาจารย์ประจำ ภาควิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: travorn.th@spu.ac.th

กัญญารัตน์ สุทธีวรรค

สาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์

E-mail: kanyarat.sui@spumail.net

#### บทคัดย่อ

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษผ่านโครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยวในสหรัฐอเมริกา (Work & Travel in USA) เป็นโครงการสำหรับนักศึกษาที่สนใจไปทำงานและท่องเที่ยวระยะสั้นระหว่างปิดภาคเรียน โดยได้รับค่าตอบแทนอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ได้เรียนรู้แลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ภาษาและสัมผัสประสบการณ์การทำงานจริงกับชาวต่างชาติ โดยการไปใช้ชีวิตอยู่ในต่างประเทศเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยเฉพาะทักษะการพูดและการฟังภาษาอังกฤษ ตั้งแต่การเตรียมความพร้อมเพื่อเข้าร่วมโครงการ รวมถึงการสัมภาษณ์งานกับผู้ประกอบการและการขอวีซ่าโดยการใช้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการสัมภาษณ์งานต่างๆ รวมไปถึง การทำงานและการใช้ชีวิตประจำวันในสภาพแวดล้อมที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลัก จึงจะช่วยพัฒนาทักษะภาษาของนักศึกษาได้อย่างรวดเร็วและเห็นผลในอนาคต บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเข้าร่วมโครงการ แลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยวในสหรัฐอเมริกา (Work & Travel in USA) และการนำประสบการณ์การทำงานในต่างประเทศมาปรับใช้กับการพัฒนาทักษะการสื่อสารในชีวิตประจำวันและการทำงานในอนาคตอย่างมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ:** การพัฒนาทักษะ การพูดภาษาอังกฤษ โครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา

#### ABSTRACT

Improving English speaking skills through the Work & Travel in USA exchange program is the program for students who are interested in working and traveling during the semester break, and receiving legally compensation. Participants learn to exchange cultures, language, and experience working with foreigners. The

program helps participants to improve communication skills, especially speaking and listening skills in English. The improvement is from the preparation to participate in the project including job interview with employer and Visa Application. Participants use English speaking skills in job interviews as well as at work and everyday life in an environment where English is the first language. Therefore, it will help develop students' language skills quickly and produce positive results in the future. The purposes of this article are to learn to develop English speaking skills by participating in the project, to exchange work and travel in the United States and applying work experience abroad to effectively develop communication skills in everyday life and work in the future

**Keywords:** Skill Development; English Speaking; Work & Travel Exchange Program in USA

## 1. บทนำ

การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นการเปลี่ยนแปลงความสามารถ ในการใช้ภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ การพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน ให้เป็นไปในทางที่ดีขึ้น เนื่องจากในปัจจุบันมีการเชื่อมโยงกันระหว่างประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก จึงมีการเปิด โอกาสให้กับผู้คนสามารถเดินทางไปไหนมาไหนได้อย่างง่ายดาย ภาษาอังกฤษจึงถือเป็นภาษาสากลภาษาหนึ่งที่มีการใช้กันอย่างแพร่หลาย มีผู้พูดมากกว่า 1.1 พันล้านคนหรือประมาณ 15% ของประชากรโลก (Iman Ghosh, 2020) และหลายคนต้องการที่จะเรียนรู้ภาษาเพื่อเพิ่มโอกาสในการทำงาน โอกาสทางการศึกษา หรือโอกาสในการท่องเที่ยว เป็นต้น ทักษะการพูดเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญในการติดต่อสื่อสาร จากงานวิจัย (Leong & Ahmadi, 2017: 34) พบว่า ปัจจัยสำคัญที่ช่วยในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้ดี มีหลายอย่าง เช่น ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมรอบตัวให้เป็นภาษาอังกฤษ การดูหนัง ฟังเพลง การอ่านข่าว หรือการฝึกพูดกับตัวเองในทุกวันเป็นภาษาอังกฤษ อาจฝึกในการสร้างคำถาม และคำตอบ โดยการพูดกับตัวเองหน้ากระจก ซึ่งสามารถฝึกฝนได้ด้วยเอง และอีกตัวช่วยหนึ่งในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็วที่สุด คือการเข้าร่วม โครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา (Work & Travel in USA) โดยการ ไปใช้ชีวิตอยู่ในต่างประเทศเป็นระยะเวลาหนึ่ง ที่นำตนเอง ไปอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารทุกวัน (อัมภุ เพียรเจริญ, 2562: 538) จะช่วยในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นแนวทางการสื่อสารที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อกับผู้คนที่มาจากวัฒนธรรมอันหลากหลาย โครงการการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา หรือภาษาอังกฤษเรียกว่า Work & Travel Program เป็นโครงการแลกเปลี่ยนภาษาและวัฒนธรรมที่เปิดโอกาสให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และปริญญาโทได้รู้จักกับวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพื่อไปหาประสบการณ์และเรียนรู้การทำงานกับเพื่อนต่างชาติและผู้เข้าร่วมจากหลากหลายประเทศ การเข้าร่วม โครงการจะมีค่าใช้จ่าย โดยที่ผู้เข้าร่วม โครงการต้องมีความตั้งใจจริง การเข้าร่วม โครงการดังกล่าว มีอิทธิพลต่อารรับรู้คุณค่าของโครงการและแรงจูงใจว่ามีประโยชน์จากการเข้าร่วม เช่น การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ การพัฒนาทักษะในการทำงาน และการเรียนรู้สังคม รวมทั้ง โอกาสในการหารายได้ และสิ่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการหลังจากสิ้นสุดการทำงานแล้วนักศึกษาสามารถเดินทางท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกาได้อีก 30 วันด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนจึงเล็งเห็นประโยชน์ที่จะนำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษผ่านโครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกาเพื่อนำเสนอแนวทางและข้อมูลในการเข้าร่วมโครงการ ในบทความวิชาการนี้ ประกอบด้วย ประวัติกความเป็นมาของโครงการ ความสำคัญของทักษะการ

พูดภาษาอังกฤษกับโครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา การเตรียมความพร้อม เข้าร่วมโครงการ การพัฒนาทักษะและวัฒนธรรมเพื่อโครงการ การต่อยอดทักษะภาษาอังกฤษภายหลังจากการเข้าร่วมโครงการ บทสรุป และข้อเสนอแนะ

## 2. ประวัติความเป็นมาของโครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา

โครงการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา (Work & Travel in USA) ก่อตั้งขึ้นโดย Mutual Educational and Cultural Exchange Act of 1961 (สนธิสัญญาแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม, 2560: 259) ซึ่งเป็นกฎหมายของวุฒิสมาชิก J. William Fulbright เพื่อเพิ่มความเข้าใจซึ่งกันและกันระหว่างชาวอเมริกันกับผู้คนในประเทศอื่น ๆ (usaadmin, 2023) เป็นโครงการที่ดำเนินการโดยกระทรวงการต่างประเทศของสหรัฐอเมริกา ดูแลโดยรัฐบาลที่อนุญาตให้นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีหรือระดับปริญญาโท ทุกชั้นปีและทุกสาขาวิชาในมหาวิทยาลัยต่างประเทศสามารถเดินทางเข้าประเทศสหรัฐอเมริกาและทำงานได้เป็นเวลา 3-4 เดือน โดยมีผู้สนใจเข้าร่วมมีอายุระหว่าง 18-30 ปี โครงการนี้มีจุดประสงค์เพื่อให้นักศึกษาใช้เวลาว่างในช่วงปิดภาคเรียนให้เกิดประโยชน์ เพื่อแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม การหาประสบการณ์ในการทำงานจริง และที่สำคัญเพื่อการพัฒนาทักษะทางด้านภาษาอังกฤษกับเจ้าของภาษา โครงการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา จะทำงานร่วมกับบริษัทเอกชนที่มีหน้าที่เป็นตัวกลางการประสานงาน ที่ให้ความช่วยเหลือและให้ข้อมูลเกี่ยวกับโครงการในด้านรายละเอียด รวมถึงการดำเนินการความสะดวกในเรื่องเอกสารต่าง ๆ การติดต่อกับผู้ประกอบการต่างชาติ การนัดสัมภาษณ์งานและการขอวีซ่าที่ต้องมีการดำเนินการเอกสารเพื่อขอวีซ่านักเรียนแลกเปลี่ยนหรือ วีซ่า J-1 และบางบริษัทยังมีการช่วยเหลือนักเรียนในการวางแผนการเดินทางไปยังสถานที่ทำงาน รวมไปถึง การเตรียมความพร้อมก่อนการเดินทาง ซึ่งต้องมีการเสียค่าใช้จ่ายในส่วนของการเข้าร่วมโครงการกับทางตัวแทน (Agency) ที่สมัครโดยประมาณหนึ่งแสนบาท และยังมีค่าใช้จ่ายอื่น ๆ โดยที่โครงการจะแบ่งออกเป็น 2 ช่วงระยะเวลา ช่วงที่ 1 คือ ช่วงฤดูใบไม้ผลิ ระหว่างเดือนมีนาคม ถึง เดือนกรกฎาคมของทุกปี ช่วงที่ 2 คือ ช่วงฤดูร้อน ระหว่างเดือนพฤษภาคม ถึง เดือนกันยายนของทุกปี ดังนั้น ผู้ที่เข้าร่วมโครงการต้องปฏิบัติตามกฎอย่างเคร่งครัด และเดินทางกลับประเทศหลังจบโครงการตามกำหนดด้วย และประเภทของงานที่นักศึกษาจะไปทำงานจะเป็นงานด้านงานบริการ เช่น งานร้านอาหาร งานโรงแรมและรีสอร์ท งานอุทยานแห่งชาติ งานสวนสนุกและสวนน้ำ ร้านค้า ซูเปอร์มาร์เก็ต เป็นต้น ดังนั้น ตำแหน่งงานจะมีความหลากหลายแตกต่างกันไป เช่น งานร้านอาหาร ได้แก่ Busser, Prep Cook, Crew Member, Cashier, Server งานสวนสนุกหรือสวนน้ำ ได้แก่ Ride Attendant, Game Operator, Lifeguard. งานโรงแรมหรือสถานที่พักผ่อน ได้แก่ Housekeeping, Laundry เป็นต้น กล่าวโดยสรุปโครงการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นโครงการระยะเวลาสั้นๆ ที่มีความน่าเชื่อถือ เปิดโอกาสให้กับผู้ที่สนใจเดินทางไปทำงานและท่องเที่ยว เพื่อไปหาประสบการณ์ ได้รับเงินค่าจ้างจากการทำงาน ส่วนมากจะเป็นงานด้านบริการที่มีให้เลือกหลากหลายและผู้เข้าร่วมต้องมีการเตรียมความพร้อมก่อนการเดินทางโดยผ่านบริษัทเอกชนที่เปิดรับสมัครเพื่อเป็นตัวกลางผ่านการเข้าร่วมโครงการ โดยมีค่าใช้จ่ายในการดำเนินการ และหลังจากจบการทำงานสามารถเดินทางท่องเที่ยวในสหรัฐอเมริกาได้

### 3. ความสำคัญของทักษะการพูดภาษาอังกฤษกับโครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษมีความสำคัญอย่างยิ่งในการทำงานในอนาคต เนื่องจากปัจจุบันภาษาอังกฤษมีบทบาทด้านการติดต่อสื่อสาร และการสมัครงานในปัจจุบันมีตำแหน่งงานที่ต้องการใช้ภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก ผู้ประกอบการมักต้องการผู้สมัครที่มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้ในระดับดี เพื่อเข้ามาทำงานและตอบสนองความต้องการของบริษัท ภาษาอังกฤษจึงได้กลายเป็นภาษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย และยังเป็นภาษาที่เปิดโลกกว้างในทางความคิด ความรู้ที่ไม่เคยรู้มาก่อน คนที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดีจึงได้เปรียบกว่าคนอื่น ๆ ที่สามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดได้ และยังมีโอกาสก้าวหน้าในการทำงาน ดังนั้น การเพิ่มพูนทักษะการพูดภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งสำคัญ ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ไม่ใช่เพียงแค่การออกเสียงให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ยังรวมไปถึงการสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจในสิ่งที่ตัวเราจะสื่อ การใช้น้ำเสียงหรือกิริยาอาการต่าง ๆ ตามสิ่งที่เรารู้สึก หรือการเลือกใช้ภาษาที่เป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ เพื่อให้เหมาะสมกับการพูดในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน นับเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่ง อย่างไรก็ตาม การเข้าร่วมโครงการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา เปรียบเสมือนสนามฝึกก่อนการทำงานจริง เป็นการฝึกฝนภาษาอังกฤษตั้งแต่การสมัครเข้าร่วมโครงการจนถึงการจบโครงการ เพราะต้องเริ่มตั้งแต่การวัดระดับภาษาว่าสามารถสื่อสารได้ในระดับไหนเพื่อทางบริษัทตัวแทนจะได้แนะนำงานที่เหมาะสมกับผู้เข้าร่วมโครงการ ถ้าสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ในดีก็มีโอกาสเลือกงานได้มากกว่าผู้ที่มึระดับภาษารองลงมา ดังนั้น จะต้องเตรียมความพร้อมให้ได้มากที่สุดเพราะมีส่วนในการเลือกงานด้วย และในส่วนการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการก็จะเหมือนกับการสัมภาษณ์งานจริง ๆ ส่วนนี้ จึงต้องมีการใช้ทักษะการพูดอย่างเป็นทางการ การเลือกใช้คำศัพท์ ประโยคที่เหมาะสมกับการสัมภาษณ์งาน เป็นต้น และสิ่งสำคัญในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในโครงการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา ก็คือการใช้ภาษาอังกฤษในการทำงานและการใช้ชีวิตในต่างประเทศเป็นเวลา 4 เดือน โดยต้องใช้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการซื้อของ การสั่งอาหาร การพูดคุยกับเพื่อนต่างชาติ ทำให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้พัฒนาทักษะการสื่อสารทางด้านภาษาอังกฤษ มีความมั่นใจและกล้าที่จะพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น กล่าวโดยสรุป การพัฒนาทักษะการพูดกับโครงการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา นั้น ผู้เข้าร่วมโครงการได้มีการพัฒนาทักษะทางด้านภาษาอังกฤษในสภาพแวดล้อมจริงในชีวิตประจำวันและการทำงาน ที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาอังกฤษได้ จะทำให้ทักษะภาษาอังกฤษมีการพัฒนาขึ้นอย่างแน่นอน อย่างไรก็ตาม ขึ้นอยู่กับความตั้งใจที่จะพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในการสื่อสารของผู้เข้าร่วมโครงการด้วย

### 4. แนวทางและวิธีการเข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา

สำหรับแนวทางและวิธีการเข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและการท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา นั้น ผู้สนใจควรเริ่มจากการศึกษาหาข้อมูลและทำความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรมก่อน ทั้งในเรื่องของประโยชน์ที่จะได้รับ ค่าใช้จ่าย ระยะเวลาในการเดินทาง ความตั้งใจจริง ของผู้สมัคร และความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นว่าสามารถรับมือหรือแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้หรือไม่ การสมัครเข้าร่วมโครงการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกาจะต้องสมัครผ่านบริษัทเอกชนหรือทางบริษัทตัวแทนจะง่ายที่สุด เพราะถ้าไม่ดำเนินการผ่านบริษัทตัวแทนในประเทศไทย ก็ต้องตามหาบริษัทตัวแทนของทางสหรัฐอเมริกาเองซึ่งจะหายาก และยุ่งยากมากกว่าสมัครผ่านบริษัทตัวแทนกับทางประเทศไทย บริษัทตัวแทนในประเทศไทย เช่น บริษัท อคาเดคซ์ จำกัด

(ACADEX Thailand), บริษัท อเมริกัน เลิร์นนิ่ง จำกัด (American Learning หรือ ALC), บริษัท นิวสตีป เอ็กซ์เชนจ์ โปรแกรม จำกัด (New Step Exchange Program), บริษัท โอเวอร์ซีส์ เอ็ด กรุ๊ป จำกัด (Overseas Ed Group), บริษัท ชาร์ป อินเตอร์เชนจ์ จำกัด (Interchange), และ บริษัท แฮปปี้ อินเตอร์ เอ็ดดูเคชั่น จำกัด (Ihappy) เป็นต้น

วิธีการเข้าร่วมโครงการ ผู้สนใจเข้าร่วมโครงการเลือกงานที่อยากทำและเมืองที่อยากจะไปก่อนการสมัครกับทางบริษัทตัวแทน เนื่องจากแต่ละบริษัทจะมีงานไม่เหมือนกัน ส่วนใหญ่งานในโครงการจะเป็นงานบริการเป็นหลัก (นุจรี สุพัฒน์ & ชนิตา จิรัฐ โขติ, 2558: 34) เช่น งานร้านอาหาร งานโรงแรม งานสวนสนุก สวนน้ำ งานซูเปอร์มาร์เก็ต และงานที่อุทยานแห่งชาติต่าง ๆ ดังได้กล่าวแล้วโดยตำแหน่งงานก็มีให้เลือกทำหลากหลาย และขึ้นอยู่กับความสามารถทักษะทางด้านภาษาอังกฤษและบุคลิกภาพความชอบของแต่ละคน งานแต่ละประเภทจะได้รับค่าตอบแทนแตกต่างกันออกไป และได้เวลาการทำงาน 30-40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

คุณสมบัติของผู้สมัคร มีดังนี้ ผู้สมัครต้องมีสัญชาติไทย อายุระหว่าง 18-30 ปี ในการสมัครผู้สมัครต้องเป็นนักเรียนระดับมหาวิทยาลัยหรือกำลังศึกษาอยู่ระดับปริญญาตรีและปริญญาโท มีทักษะการสื่อสารทางด้านภาษาอังกฤษในระดับสามารถสื่อสารได้ ต้องมีความอดทนสามารถรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย และปฏิบัติตามกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับโครงการได้อย่างเคร่งครัด

คำแนะนำในการเลือกงานและมลรัฐ การเลือกงานและมลรัฐในประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งในการเข้าร่วมโครงการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกาเพราะเมื่อตัดสินใจเข้าร่วมแล้วต้องทำงานและอาศัยอยู่ที่นั่นเป็นเวลา 1-4 เดือนจนจบโครงการ ดังนั้น ผู้สมัครต้องทราบถึงข้อมูลเกี่ยวกับค่าครองชีพ เพื่อเป็นตัวเลือกในการตัดสินใจในการเลือกงานและมลรัฐให้ตอบใจมากที่สุด โดยเริ่มจากการเลือกงานแรกที่สมัครถ้าให้ค่าตอบแทนรายชั่วโมง (Hourly Wage) ที่ดีไม่จำเป็นต้องหางานที่สองเลยก็ได้ ถัดมาคือการเลือกที่อยู่อาศัยควรเลือกที่อยู่อาศัยที่เดินทางสะดวก ใกล้กับที่ทำงาน ปลอดภัย แต่โดยส่วนใหญ่ทางบริษัทตัวแทนจะเป็นคนกำหนดให้เมื่อเราเลือกงานที่ต้องการ จะไม่สามารถหาที่พักเองได้ ดังนั้น ต้องดูประกอบกันหลาย ๆ อย่าง ถ้าเป็นไปได้ควรเลือกงานที่มีบ้านพักให้ฟรีราคาถูก (Housing Cost) หรือการเลือกงานที่มีรถรับส่งฟรี สามารถเดินทางไปทำงานได้ มีอาหารให้ฟรีซึ่งจะช่วยประหยัดค่าใช้จ่าย หรือควรพิจารณาจากประสบการณ์ของผู้ก่อนการเลือกงานเพื่อทราบถึงข้อดีข้อเสีย โดยการติดตามในกลุ่มตามโซเชียลมีเดียเพื่อประกอบการตัดสินใจ

เมื่อเลือกงานและสมัครกับทางบริษัทตัวแทนเรียบร้อยแล้ว ทางบริษัทจะทำการนัดวัดระดับภาษา โดยคำถามจะเกี่ยวข้องกับความรู้ความเข้าใจของโครงการและคำถามเรื่องส่วนตัวเป็นหลัก ทางตัวแทนจะให้คะแนนและแนะนำในสิ่งที่เราต้องปรับปรุงเพื่อการสัมภาษณ์งานกับทางผู้ประกอบการ และต่อมาทางผู้ประกอบการจะทำการนัดสัมภาษณ์งานผ่านบริษัทตัวแทนที่เราสมัคร ดังนั้น ต้องมีการเตรียมความพร้อม ทั้งทางด้านทักษะภาษาอังกฤษ และการหาข้อมูลงานที่จะทำการสัมภาษณ์ เมื่อสัมภาษณ์กับทางผู้ประกอบการเรียบร้อยแล้วจะได้รับอีเมลล์ตอบกลับประมาณ 1 สัปดาห์หลังจากการสัมภาษณ์

การเตรียมตัวทางด้านภาษาอังกฤษ ผู้สมัครต้องมีการเตรียมความพร้อมทางด้านภาษาอังกฤษด้วยการวัดระดับภาษา เพื่อการสัมภาษณ์งาน เป็นต้น ตัวอย่างประโยคคำถามภาษาอังกฤษสำหรับการวัดระดับภาษา เช่น Could you please introduce about yourself? Tell me about your work experience. What kind of job would you like to work in the USA? Why do you want to participate in work and travel program? What is your plan after you finished the program? Have you ever been to America? เป็นต้น สำหรับตัวอย่างประโยคคำถามภาษาอังกฤษสำหรับการสัมภาษณ์งาน เช่น Have you ever been abroad before? Why are you interested in this position? Why do you choose this job? What do you know about our company? เป็นต้น

ภายหลังจากได้รับคัดเลือกในโครงการแล้ว ผู้เข้าร่วมจะต้องยื่นขอแบบฟอร์ม DS กับองค์กรแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศที่มีหน้าที่สำคัญในการออกแบบฟอร์มที่ได้รับอนุญาตจาก Department of State แบบฟอร์ม DS (Certificate of Eligibility for Exchange Visitor (J-1) Status) ถูกนำมาใช้เพื่อรับรองสถานภาพนักศึกษาในโครงการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมและในการร้องขอต้องใช้หลักฐานยืนยันสถานภาพความเป็นนักศึกษา เช่น ในรายงานผลการศึกษา (Transcript) บัตรประชาชน ใบรับรองสถานภาพนักศึกษา สำเนาหนังสือเดินทาง รูปถ่าย เป็นต้น (สัญญาภรณ์ จันทร์เวช, 2549: 38)

ความหมายของวีซ่า J-1 คือเอกสารที่รัฐบาลอเมริกาออกให้เพื่อบุคคลที่เข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนของรัฐบาล มอบโอกาสให้กับผู้สมัครจากต่างประเทศที่ต้องการเดินทางและรับประสบการณ์ในสหรัฐอเมริกา ในโครงการที่หลากหลายช่วยให้ชาวต่างชาติเดินทางมาเพื่อศึกษา วิจัย สาธิตทักษะพิเศษ หรือรับการฝึกอบรมงาน เป็นระยะเวลาตั้งแต่สองสามสัปดาห์ถึงหลายปี (J1Visa.state, 2018) มีด้วยกันหลายรูปแบบ ได้แก่ Internship หรือ การฝึกงานระยะสั้นมีระยะเวลา 5-12 เดือน, Trainee มีระยะเวลา 12-18 เดือน, Work and Travel มีระยะเวลา 4 เดือน (ทำงาน 3 เดือน และท่องเที่ยว 1 เดือน)

สิ่งที่ต้องเสียไปในการเข้าร่วมโครงการ (Perceived Sacrifices) สิ่งแรกก็คือค่าใช้จ่ายโครงการที่ขึ้นอยู่กับ การเลือกรับบริษัทตัวแทนที่สมัคร ค่าใช้จ่ายโดยประมาณจะประกอบไปด้วย ค่าธรรมเนียมการสมัคร ค่าธรรมเนียมโครงการ ค่าดำเนินเอกสารวีซ่าและอื่น ๆ ที่ต้องจ่ายให้กับบริษัทตัวแทนประมาณหนึ่งแสนบาท มากน้อยขึ้นอยู่กับโปรแกรมของทางบริษัทนั้น ๆ ด้วย และยังไม่รวมถึงค่าตัวเครื่องบิน และเงินที่ต้องติดตัว (Pocket Money)

จากประสบการณ์ของผู้เขียนที่ได้มีโอกาสให้คำแนะนำนักศึกษาในที่ปรึกษาและดูแลนักศึกษาสมัครเข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมการทำงานและท่องเที่ยว ในขั้นตอนการสมัคร การเตรียมตัวพบว่า นักศึกษาที่สมัครเข้าร่วมเข้าร่วมโครงการมีการหาข้อมูลและแนวทางเป็นอย่างดีก่อนการสมัครเพื่อประกอบการตัดสินใจในการเลือกงาน เลือกบริษัทตัวแทนให้ตรงกับความต้องการมากที่สุด สามารถเชื่อถือได้ และรวมถึงการดูแลไปจนตลอดทั้งโครงการ โดยไม่มีปัญหาหรือข้อผิดพลาดใด ๆ

## 5. การเตรียมความพร้อมเพื่อเข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา

ปัจจัยสำคัญที่ควรพิจารณาก่อนการตัดสินใจเข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและการท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา คือผู้สมัครต้องทำตามกฎระเบียบข้อปฏิบัติของโครงการ และต้องเข้าใจจุดประสงค์อย่างแท้จริง กล่าวคือ ต้องเข้าใจหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ หรือการเตรียมความพร้อมเพื่อเข้าร่วมโครงการหลายประการ คือ (1) การเตรียมความพร้อมด้านวัฒนธรรมที่หลากหลาย (2) การเตรียมความพร้อมด้านภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับงาน (3) การเตรียมความพร้อมทางด้านสภาพแวดล้อมและสภาพอากาศในต่างประเทศ (4) การเตรียมความพร้อมทางด้านร่างกายและจิตใจ (5) การเตรียมความพร้อมด้านความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้น (6) การเตรียมความพร้อมด้านการหางานเสริม และ (7) การเตรียมความพร้อมด้านทั่วไป

(1) การเตรียมความพร้อมด้านวัฒนธรรมที่หลากหลาย ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่มีขนาดใหญ่ จึงทำให้มีผู้คนมาอาศัยอยู่และมาศึกษาต่อกันเป็นจำนวนมาก มีทั้งความหลากหลายทางเชื้อชาติ สัญชาติ ทำให้ประเทศอเมริกามีความหลากหลายทางวัฒนธรรม คนอเมริกันมักจะเป็นคนเปิดเผยตรงไปตรงมา ทั้งเรื่องการพูด การทำงาน และเป็นคนที่ตรงต่อเวลาเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่ดีในการซึมซับกับการนำไปปรับใช้

และวัฒนธรรมที่สำคัญอย่างหนึ่งของอเมริกันคือการทักทายแบบจับมือ และการให้ทิปหลังจากการบริการต่าง ๆ ซึ่งเป็นมารยาทที่สมควรทำอย่างยิ่ง ฉะนั้นควรเตรียมตัวให้พร้อมที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคม ต้องมีความยืดหยุ่น มีทัศนคติที่ดีต่อการมองสิ่งที่แตกต่างกันกับสิ่งที่เราเคยชินและเข้าใจในวัฒนธรรมใหม่ ๆ ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น โดยการนำสิ่งเหล่านี้มาศึกษาเรียนรู้วิถีชีวิตความเป็นอยู่เพื่อเพิ่มทักษะให้กับตนเอง

(2) การเตรียมความพร้อมด้านภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับงาน งานในโครงการจะเน้นด้านการบริการลูกค้า และเป็นลูกค้าต่างชาติทั้งหมด ดังนั้น ความพร้อมด้านภาษาเป็นสิ่งสำคัญกับการทำงาน ผู้เข้าร่วมโครงการควรเตรียมความพร้อมทักษะภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทักษะการพูด ทักษะการฟัง เพราะต้องทำงานร่วมกับเจ้าของภาษา ซึ่งอาจจะมีการเตรียมตัวแตกต่างกันไป เช่น การทำงานในโรงแรม ตำแหน่งแม่บ้าน จำเป็นต้องศึกษาคำศัพท์เกี่ยวกับอุปกรณ์ในห้องพักโรงแรมและสิ่งจำเป็นต่าง ๆ การเลือกใช้คำให้เหมาะสมกับการทำงาน ซึ่งเป็นประโยชน์ทั้งกับตัวเราและการทำงานร่วมกับเจ้าของภาษา ตัวอย่างคำศัพท์ สำหรับการทำงาน ตำแหน่งแม่บ้าน เช่น housekeeper, kitchens, balcony, staircases, laundry, bathroom, living room, change, towel, cleaning, dining room, supplies, vacuum เป็นต้น ตัวอย่างคำศัพท์ สำหรับการทำงานร้านอาหาร เช่น breakfast, lunch, brunch, dinner, napkin, appetizer, starter, main course, dessert, drink, beverage, bill, tip, booking, reservation, fast food, waiter, waitress, cashier เป็นต้น

(3) การเตรียมความพร้อมด้านสภาพแวดล้อมและสภาพอากาศในประเทศสหรัฐอเมริกา การรับมือกับสภาพอากาศที่แตกต่างจากเดิมเป็นสิ่งที่ต้องปรับตัวให้ได้ เมื่อเราเลือกเดินทางไปสถานที่นั้นเป็นระยะเวลาหนึ่ง สิ่งแรกที่เราควรจะทำคือหาข้อมูลสภาพแวดล้อมโดยทั่วไปและสภาพอากาศในเดือนที่จะไปอยู่ จากนั้นเตรียมตัวให้พร้อมกับสภาพอากาศที่ต้องเผชิญ เช่น ผู้เข้าร่วมจะเดินทางไปทำงานที่มลรัฐเทนเนสซี สภาพแวดล้อมเป็นภูเขา เมืองตากอากาศ มีธรรมชาติที่สวยงามบรรยากาศดี มีสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจหลายแห่ง สภาพอากาศช่วงมีนาคมจะหนาวเย็น ต้องเตรียมตัวเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายเพื่อป้องกันความหนาวเพื่อพร้อมที่จะไปอยู่อาศัย

(4) การเตรียมความพร้อมด้านร่างกายและจิตใจ การดูแลสุขภาพให้แข็งแรงก่อนการเดินทางและการเตรียมความพร้อมด้านจิตใจ ที่ต้องห่างจากครอบครัว เป็นสิ่งที่อาจเกิดขึ้นได้ แม้ในปัจจุบันสามารถติดต่อสื่อสารหากันได้อย่างง่ายดาย เมื่อเรามีปัญหาหรือต้องการคำแนะนำสามารถติดต่อครอบครัวได้ตลอดเวลา และอาจจะต้องรับแรงกดดันจากสิ่งที่เราไม่เคยทำ ทั้งในด้านการงานและการใช้ชีวิต ควรจะเตรียมความพร้อมด้านจิตใจมาให้ดี และควรดูแลสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงอยู่เสมอ ทั้งการนอนหลับพักผ่อนให้เพียงพอ การกินอาหารให้ตรงเวลา

(5) การเตรียมความพร้อมด้านความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้น ความเสี่ยง คือ สิ่งที่ไม่ได้คาดคิดที่อาจเกิดขึ้นได้ภายใต้สถานการณ์ที่ไม่แน่นอน และสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา โครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยวเกี่ยวกับความเสี่ยงนั้นเป็นสิ่งที่นักศึกษาไม่อยากจะให้เกิด เพราะไม่เป็นผลดีกับผู้เข้าร่วมโครงการ ดังนั้นได้ควรศึกษาข้อมูล และรวบรวมข้อมูลความเสี่ยงแต่ละปัญหาจากประสบการณ์ในกลุ่มที่เคยเข้าร่วมโครงการที่ได้ถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางที่ดีสำหรับผู้ที่เข้าร่วมโครงการ

เรื่อง	ความเสี่ยงที่อาจจะเกิด	แนวทางแก้ไข
ตัวแทนแจ้งเลื่อน เที่ยวบินในวันที่กำลัง เดินทาง	ตัวแทนแจ้งเลื่อนเที่ยวบินในวันที่กำลังจะ เดินทาง เสียค่าใช้จ่ายบางอย่างฟรี ถูกเก็บเงิน เพิ่มโดยอ้างว่าเป็นค่าภาษีสนามบิน แต่ที่จริง แล้วคือค่าเปลี่ยนตัว เพราะเอเจนซี่จองตัวไป ก่อน โดยที่ไม่ได้แจ้งผู้เข้าร่วม	ศึกษาข้อมูลกับบริษัทตัวแทนให้ รอบคอบ และนำเชื่อถือที่สุด
ปัญหาการเดินทาง	ถูกย้ายที่ทำงานเมื่อถึงสหรัฐอเมริกา การ เดินทาง โดยปั่นจักรยานไปกลับเกือบ 2 ชั่วโมง ทางจากกลับเป็นบ่อ จระเข้ และทางมืด มีครั้งหนึ่งเบรกจักรยานไม่อยู่นเกือบตกลงไป ในบ่อ	คำแนะนำ ควรเดินทางอย่าง ระมัดระวัง และเดินทางกับเพื่อน หลาย ๆ คน
หนังสือเดินทางหาย	ถูกขโมยหนังสือเดินทาง โดยคนรู้จักที่อยู่ ด้วยกัน	ถ้ามีหลักฐานสามารถบอกกับทาง บริษัทตัวแทนให้ลงโทษผู้ที่ทำ ความผิดได้ และสิ่งที่ควรต้องทำ อันดับแรกคือรีบไปแจ้งความที่ สถานีตำรวจเพื่อได้ ใบแจ้งความ มา และให้ทางกงสุลไทยออก พาสปอร์ตเล่มใหม่ โดยต้อง เดินทางไปยังกงสุลเองโดยตรง

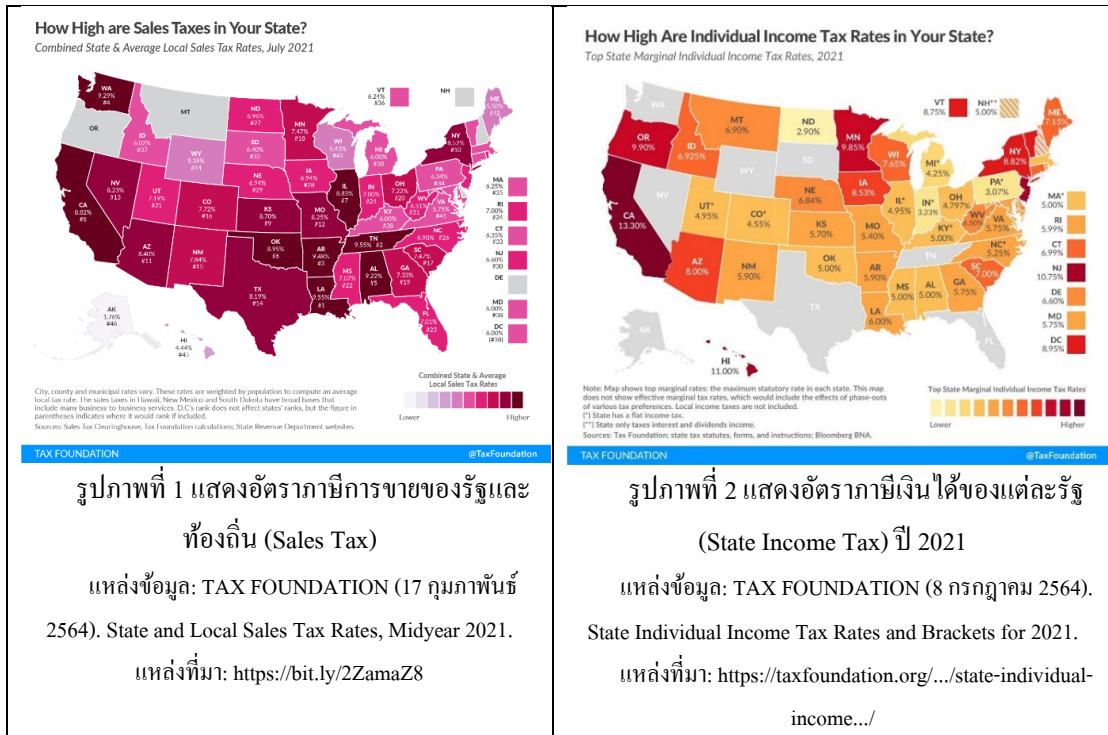
เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้สะท้อนให้เห็นถึงความเสี่ยงที่อาจจะเกิดระหว่างการเข้าร่วมโครงการ สามารถนำมาวิเคราะห์เพื่อให้เข้าใจวิธีการรับมือจัดการกับปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นอย่างมีสติ สะท้อนให้เห็นปัญหาและหาทางป้องกันที่สามารถทำได้จากตัวผู้เข้าร่วมหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

(6) การเตรียมความพร้อมการหางานเสริม วิธีการสมัครงานที่สอง (Second Job) เมื่อเดินทางไปถึงประเทศสหรัฐอเมริกาและสมัคร SSN (Social Security Number) แล้วแนะนำให้รับงานที่สองเพราะมีผู้เข้าร่วมโครงการจากประเทศต่าง ๆ มาสมัครด้วยเช่นกัน ควรมองหาร้านที่มีป้ายต้องการรับคนเพิ่ม ควรเตรียมความพร้อมด้านการแต่งกายให้เรียบร้อยและควรมีเบอร์โทรศัพท์ในประเทศสหรัฐอเมริกาเพื่อติดต่อแจ้งผล และต้องกรอกใบสมัครให้ละเอียด เข้าใจง่าย เมื่อได้รับการติดต่อสัมภาษณ์ควรมีความมั่นใจและกระตือรือร้นที่อยากทำงาน ถ้ามีเวลาควรศึกษาหรือหาข้อมูลเกี่ยวกับงานที่อยากทำเพื่อทราบถึงข้อมูลในการสัมภาษณ์กับผู้ประกอบการ และอย่าให้งานเสริมไปตรงกับงานหลักที่ทำ ควรสนใจงานหลักมากกว่าเพื่อไม่ให้เกิดปัญหา

(7) การเตรียมความพร้อมด้านทั่วไป การดำเนินการของภาครัฐในโครงการ ที่สำคัญอย่างหนึ่ง คือหน้าที่การชำระภาษีของผู้เข้าร่วมโครงการ เนื่องจากผู้ที่ทำงานในสหรัฐอเมริกาก็ต้องจ่ายภาษีเงินได้ให้กับรัฐบาลอเมริกัน รวมทั้ง นักศึกษาต่างชาติที่เข้าร่วมโครงการรูปแบบนี้ด้วย แต่การจ่ายภาษีของนักศึกษานั้นจะได้รับการยกเว้นภาษีบางประเภทนั่นคือภาษีประกันสังคม เงินประกันสุขภาพ (Medicare) ภาษีการว่างงานที่จ่ายให้รัฐบาลกลาง (Federal Unemployment Tax) สำหรับภาษีที่ผู้เข้าร่วมโครงการต้องจ่าย คือ ภาษีเงินได้บุคคล



ธรรมดา ตามหลักการภายในประเทศสหรัฐอเมริกา นั้น ผู้ประกอบการของผู้เข้าร่วมโครงการ จะหักภาษีเงินได้ จากเงินเดือนที่ได้รับและจ่ายให้กับรัฐบาลโดยตรง (ชัยญากรณ์ จันทรวช, 2549: 46)



## 6. การพัฒนาทักษะและวัฒนธรรมเพื่อโครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา

ความสามารถทางวัฒนธรรม คือ ความสามารถของบุคคลในการโต้ตอบ การทำงานและพัฒนาความสัมพันธ์ที่มีความหมายกับคนที่มีความแตกต่าง แต่รวมถึงการตระหนักและเคารพในความหลากหลายผ่านคำพูดและการกระทำของเราในทุกบริบท ความสามารถทางวัฒนธรรมสำคัญ เพราะว่า แม้ว่าเราจะอาศัยอยู่ในสังคมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์มาโดยตลอด แต่เราทุกคนกำลังทำงานในสภาพแวดล้อมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมมากขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งเราจำเป็นต้องสามารถโต้ตอบ สื่อสาร สร้างความสัมพันธ์ และทำงานร่วมกับผู้คนจากภูมิหลังทางวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาทักษะและวัฒนธรรมเพื่อโครงการเป็นทักษะที่จะช่วยในการทำงานร่วมกันกับเพื่อนร่วมงานชาวต่างชาติ ด้วยมุมมองและความเคารพซึ่งกันและกันเช่นเดียวกับทักษะอื่น ๆ ทั้งการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน ต้องมีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาและต้องใช้เวลาในการฝึกฝน ดังนั้น วิธีการพัฒนาทักษะและวัฒนธรรมเพื่อโครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและการท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา ทำได้โดยการเรียนรู้วัฒนธรรมของสภาพแวดล้อมการทำงานนั้น ๆ การรับฟังความคิดเห็นและทำความเข้าใจเพื่อนร่วมงานต่างวัฒนธรรม โดยการจดจำมาเรียนรู้หรือการเปลี่ยนมุมมองใหม่ ๆ เพื่อให้เข้ากับผู้คนส่วนมาก และลดปัญหาในการทำงานร่วมกัน เพิ่มความสามารถในการทำงานเป็นทีมได้ดียิ่งขึ้น ผลตอบแทนที่ได้จากการพัฒนาทักษะและวัฒนธรรม จะสามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมที่หลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างง่ายดาย อาจเริ่มจากการศึกษาคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกัน เพราะมีความแตกต่างกันหลายอย่าง เมื่อเปรียบเทียบกับภาษาอังกฤษแบบอังกฤษ เนื่องจากบทบาททางสังคมและวัฒนธรรม

ส่งผลให้เกิดความแตกต่าง ทั้งด้านการสะกดคำ การออกเสียง คำศัพท์ด้านความหมายหรือการใช้คำที่แตกต่างกัน เช่น ตัวสะกดในอังกฤษแบบอเมริกันมักจะลงท้าย -ize, -er ในขณะที่อังกฤษแบบอังกฤษมักลงท้ายด้วย -ise, -re เช่น Organize / Organise (จัดระเบียบ), center / centre (ศูนย์กลาง) เช่น เจ. วิลเลียม ฟูลไบรท์ (Sen. J. William Fulbright) กล่าวไว้ว่า งานสามารถเป็นประสบการณ์ที่สำคัญทางการศึกษาและข้ามวัฒนธรรมได้อย่างแท้จริง อาจจะมีอิทธิพลมากกว่าในการสร้างทัศนคติและความประทับใจในชีวิตของชาวอเมริกันมากกว่าประสบการณ์ทางวิชาการล้วน ๆ กล่าวโดยสรุป การพัฒนาทักษะและวัฒนธรรมเพื่อโครงการมีความสำคัญต่อนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการเป็นอย่างมาก เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถทางวัฒนธรรมที่หลากหลายอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงความสามารถในการทำงานเป็นทีมได้ดี และเป็นทักษะอย่างหนึ่งที่ต้องฝึกฝนเหมือนกับทักษะอื่น ๆ ซึ่งต้องใช้เวลา ประสบการณ์ในการเรียนรู้ และพัฒนาปรับใช้ในอนาคต

## 7. การต่อยอดทักษะภาษาอังกฤษภายหลังจากการเข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา

การต่อยอดความรู้ความสามารถในการใช้ทักษะภาษาอังกฤษภายหลังจากสิ้นสุดโครงการ โดยความรู้ที่ได้รับนั้นเป็นสิ่งได้จากประสบการณ์การเรียนรู้จากโครงการ ในการปฏิบัติงานหรือความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ที่ได้รับซึ่งสิ่งที่ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับคือ การพัฒนาทักษะการใช้ชีวิต ได้ฝึกฝนภาษาอังกฤษในสภาพแวดล้อมจริง ได้รู้จักเพื่อนใหม่และสังคมใหม่ๆ ทั้งเพื่อนต่างชาติและเพื่อนชาติเดียวกัน ได้ท่องเที่ยวในที่ที่อยากไป ได้เปิดประสบการณ์ใหม่ที่ท้าทาย และได้ทักษะใหม่ ๆ ในการทำงานที่ไม่เคยทำ โดยสามารถนำความรู้เหล่านี้มาพัฒนาต่อยอดและมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด อีกทั้ง สามารถนำทักษะและประสบการณ์มาต่อยอดกับการทำงานในอนาคตได้ เนื่องจากในปัจจุบันภาษาอังกฤษมีบทบาทในการทำธุรกิจต่าง ๆ อย่างมาก ภาษาอังกฤษจึงเป็นคุณสมบัติข้อหนึ่งที่ผู้ประกอบการมักจะพิจารณาเป็นพิเศษในการคัดเลือกบุคคลเข้ามาทำงาน ดังนั้นผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำประสบการณ์ที่ได้จากการเข้าร่วมโครงการมาใช้ในการสมัครงาน นำประสบการณ์ในด้านความสัมพันธ์งานหรือการโต้ตอบเป็นภาษาอังกฤษอย่างมั่นใจ มาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการสมัครงานที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษในการทำงานในอนาคต

## 8. บทสรุป

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษผ่านโครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา (Work & Travel in USA) เหมาะสำหรับนักศึกษาที่สนใจเข้าร่วมโครงการเพื่อแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม หาประสบการณ์ในการทำงานในต่างประเทศในระยะเวลา 3-4 เดือน ช่วยให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้ในระดับดี เนื่องจากได้สื่อสารภาษาอังกฤษกับชาวต่างชาติ ได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาอังกฤษตั้งแต่การเริ่มต้นโครงการ ไปจนถึงการจบโครงการ และสิ่งที่สำคัญคือ ในระหว่างการทำงานในต่างประเทศที่นักศึกษาต้องไปใช้ชีวิตในสภาพแวดล้อมที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก ทำให้ได้ฝึกฝน เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จากเจ้าของภาษาอย่างแท้จริง และยังช่วยให้ได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ ซึ่งส่งผลให้เกิดความคล่องแคล่วในการพูดภาษาอังกฤษ ทำให้มีความมั่นใจการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น แม้จะเป็นระยะเวลาที่ไม่มากนัก แต่เมื่อเข้าร่วมโครงการ ก็จะได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นประจำทุกวันจึงทำให้ภาษาอังกฤษพัฒนาได้ดี และสามารถต่อยอดทักษะที่ได้รับจากการเข้าร่วมโครงการได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต ทั้งด้านการทำงาน การศึกษาต่อ และ ด้านอื่น ๆ

## 9. ข้อเสนอแนะและข้อจำกัด

(1) การเข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกา (Work & Travel in USA) สามารถช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้ดีในระดับหนึ่งเท่านั้น ขึ้นอยู่กับตัวผู้เข้าร่วมโครงการว่ามีความตั้งใจที่จะพัฒนาทักษะมากน้อยเพียงใด ถ้าผู้สมัครมีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษอย่างมากก็จะได้รับความรู้ตามที่ต้องการได้เป็นอย่างดี

(2) บทความวิชาการเรื่องนี้เป็นเพียงแนวทางการเข้าร่วมโครงการบางส่วนเท่านั้น หากสนใจจะเข้าร่วมควรศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโครงการแลกเปลี่ยนการทำงานและท่องเที่ยวในประเทศสหรัฐอเมริกาให้ถี่ถ้วนตัดสินใจสมัคร

## 10. เอกสารอ้างอิง

ชนัตถ์ฉัตร เมลด์สุตกุล. (2560). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมโครงการ Work and Travel in USA ของนักศึกษาไทย. *วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี*, 11(1): 258-274.

ชัยยุทธ วัฒนเวช. (2549). ชีวิตข้ามแดนกับโครงการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมโลกาภิวัตน์ในประสบการณ์ของเยาวชน. *วิทยานิพนธ์สังคมวิทยาหามบัณฑิต สาขาวิชาสังคมวิทยา คณะรัฐศาสตร์*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นุจรี สุพัฒน์ และ ชนิตา จิรัฐโชติ. (2558). อิทธิพลของภาพลักษณ์ของประเทศปลายทางที่มีต่อการรับรู้คุณค่าและแรงจูงใจในการเข้าร่วมโปรแกรม Work and Travel ของนักศึกษาไทย. *วารสารวิชาการบริหารธุรกิจ สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย*, 4(2): 32-50.

อัมฤ เพียรเจริญ. (2562). การศึกษาความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมโครงการ *Work and Travel ณ ประเทศสหรัฐอเมริกา*. การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. หน้า 537-543.

Iman Ghosh. (2023). All World Languages in One Visualization. [Online]. Retrieved 30 August 2023, from <https://www.visualcapitalist.com/a-world-of-languages>

Leong, Lai-Mei & Ahmadi, Seyedeh Masoumeh. (2017). An Analysis of Factors Influencing Learners' English-Speaking Skill. *International Journal of Research in English Education*, 2(1): 34-41.

usaadmin. (2023). History of Work and Travel America - Since 1961. [Online]. Retrieved 31 August 2023, from <https://workandtravel.mk/blog/2018/11/27/history-of-work-and-travel-america-since-1961/>.

การส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม โดยวิธีการตัมบียะห์  
ของโรงเรียนอิสลามศึกษา อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก  
**Promoting Morality and Ethics by *Tarbiyah* Methods  
of Islam Suksa School, Mae Sot District, Tak Province**

นางสาวกชกร อัสมีมานะ

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

E-mail: gisary@gmail.com

รองศาสตราจารย์.ดร.นิเลาะ แวอุเซ็ง

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

E-mail: niloh.w@psu.ac.th

ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.ซัมซุ สาอุ

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

E-mail: samsoo.s@psu.ac.th

### บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงคุณภาพนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการตัมบียะห์ในโรงเรียนอิสลามศึกษา ศึกษาปัญหาจากวิธีการตัมบียะห์ และเพื่อรวบรวมข้อเสนอแนะทางในการพัฒนาวิธีการตัมบียะห์นักเรียนเพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมของผู้เรียนในโรงเรียนอิสลามศึกษา อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก ผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย ครูในฝ่ายวิชาการ ศาสนา จำนวน 9 คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจงโดยกำหนดเกณฑ์ ใช้การสัมภาษณ์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า วิธีการดำเนินการตัมบียะห์ประกอบด้วยการใช้เนื้อหาในอัลกุรอานและฮะดีษ การฝึกฝน การอบรม (นาซีฮัต) การจัดค่าย และการตักเตือนและการลงโทษ ปัญหาที่เกิดจากวิธีการตัมบียะห์คือการขาดการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครองในการส่งเสริม ต่อยอด และตักเตือนบุตรหลานของตนอย่างสม่ำเสมอ และบุคลากรขาดความเข้าใจและไม่ปฏิบัติตนให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน ส่วนข้อเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาวิธีการตัมบียะห์ คือ ควรมีการติดต่อสัมพันธ์กับผู้ปกครองและการสร้างความเข้าใจให้ครูและบุคลากรในการปฏิบัติตนให้เป็นไปตามแนวทางที่กำหนด

คำสำคัญ: ตัมบียะห์ โรงเรียนอิสลามศึกษา อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

### ABSTRACT

This qualitative research aimed to examine the *Tarbiyah* method in Islam Suksa School, to study the problems resulting from the *Tarbiyah* method, and to delineate guidelines for improving *Tarbiyah* method to enhance students' morality and ethics in Islam Suksa School in Mae Sot District, Tak Province. The key

informants consisted of nine teachers affiliated to the department of religious affairs. They were selected based on purposive sampling with prescribed criteria. Data was collected through interview and content analyzed. The results reveal that the implementation of the *Tarbiyah* method deploys using of contents derived from *al-Qur'an* and *al-Hadith*; practicing; training (*Nasihah*); camping; and warning and punishing. Problems resulting from the *Tarbiyah* method are lack of parents' constant participation in supporting, jointly cooperating, and reminding of their children in addition to personnel's lack of understanding and not seriously taking an action aligned with given agreements. As to guidelines for improving *Tarbiyah* method, it is imperative that school have a good contact with parents and help make teachers and staffs understand and keep on practicing in line with prescribed directions.

**Keywords:** *Tarbiyah*, Islam Suksa School, Mae Sot District, Tak Province

## 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข มาตรา 23 การจัดการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม วิธีการเรียนรู้ และบูรณาการความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา และใน มาตรา 24(4) จัดการเรียนการสอน โดยผสมผสานความรู้ต่างๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) นอกจากนี้การศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้าง และพัฒนาความรู้ ความคิด และคุณธรรมของบุคคล หากสังคม หรือบ้านเมืองใด ให้การศึกษาที่ดีแก่เยาวชนอย่างครบถ้วนในทุกๆ ด้านแล้วสังคมหรือบ้านเมืองนั้นก็จะมีพลเมืองที่ดีมีคุณภาพ ดังความว่า "การศึกษาเป็นเครื่องอันสำคัญในการพัฒนา ความรู้ ความคิด ความประพฤติ ทัศนคติ ค่านิยมและคุณธรรมของบุคคลเพื่อให้เป็น พลเมืองดีมีคุณภาพและประสิทธิภาพ เมื่อบ้านเมืองประกอบไปด้วย พลเมืองที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ การพัฒนาประเทศชาติก็ย่อมทำได้โดยสะดวกราบรื่นได้ผลที่แน่นอนและรวดเร็ว" (สำนักงานส่งเสริมสร้างเอกลักษณ์ของชาติ, 2549)

ขณะที่โลกกำลังเปลี่ยนผ่านก้าวสู่การเปลี่ยนแปลง อิสลามก็ยังคงทำหน้าที่และดำรงคงอยู่เพื่อเป็นแนวทาง สำคัญในการดำรงวิถีชีวิตของมุสลิมให้ครองตนตามรูปแบบ อิสลาม ไม่สามารถแยกชีวิตตัวเองออกไปจากหลักการของ อิสลามทุกประการและไม่เป็นที่สงสัยว่าพระองค์อัลลอฮ์ ซุบฮานะฮูวะตะอาลา ได้ทรงสร้างมนุษย์เป็นตัวแทนบนโลกใบนี้โดยใช้ หลักการอิสลามในการดำเนินชีวิตตามที่พระองค์ทรงบัญญัติ (อับดุลเลาะเจ๊ะหลง และเกษตรชัย และหีม, 2562)การตรึงบิยะห์เป็นคำที่ใช้ในสังคมมุสลิมแสดงถึงวิธีการ ในการพัฒนาบุคคลในสังคมทั้งด้านสติปัญญา ร่างกาย และจิตวิญญาณ ด้วยกับคุณธรรมอิสลาม โดยมีวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย การตรึงบิยะห์ในศาสนาอิสลามมีต้นแบบมาจากท่านรอซูลุลมุฮัมมัด ศ็อลลอลลอฮูอะลัยฮะฮ์วะซัลลัม ที่ได้ทำการตรึงบิยะห์ให้แก่บรรดาซอฮาบะฮ์หรือสหายผู้ศรัทธาของท่าน การตรึงบิยะห์มีความหมายที่หลากหลาย เช่น การเลี้ยงดู การอบรม การชี้แนะ การขัดเกลา การสั่งสอน การศึกษา การตรึงบิยะห์จึงเป็นวิธีการที่มีมาพร้อมกับการแผ่ขยายของศาสนาอิสลาม โดยมีวัตถุประสงค์ในการเผยแพร่สัจจะธรรมของพระเจ้า องค์ความรู้และวิทย์ปัญญาคั่งที่ได้ระบุไว้ในคัมภีร์อัลกุรอาน สุเราะห์ อัลญุมอะฮ์ โอองการที่ 2 "พระองค์ทรงเป็นผู้แต่งตั้งรอซูลขึ้นคนหนึ่ง ในหมู่ผู้

ไม่รู้จักรหัสจากพวกเขาเองเพื่อสาธยายอาชญากรรม(โองการ)ต่าง ๆ ของพระองค์แก่พวกเขา และทรงทำให้พวกเขา ผุดผ่อง และทรงสอนคัมภีร์และความสุขุมคัมภีร์ภาพแก่พวกเขา และแม้ว่าแต่ก่อนนี้พวกเขาอยู่ในการหลงผิด อย่างซัดแจ้งก็ตาม

โรงเรียนอิสลามศึกษาเป็น โรงเรียนเอกชนประเภทสามัญที่มีการสอนศาสนาควบคู่เพียงแห่งเดียวในเขต อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก ที่ก่อตั้งมายาวนานกว่า 76 ปีด้วยการเล็งเห็นความสำคัญที่บรรพบุรุษผู้ร่วมกันก่อตั้ง เพื่อให้ลูกหลานได้เรียนรู้ด้านศาสนาในขณะเดียวกันก็ได้ละทิ้งความรู้ทางด้านสามัญที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต ทั้งโลกนี้และโลกหน้า ปัจจุบันได้รับอนุญาตเปิดทำการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลจนถึงมัธยมศึกษา ตอนปลาย มีนักเรียนที่นับถือศาสนาอิสลาม 99.91 เปอร์เซ็นต์ที่อาศัยอยู่ในชุมชนอิสลาม ซึ่งเป็นชุมชนที่มี ลักษณะชาติพันธุ์ที่หลากหลาย ทั้งไทย อินเดียน ปากีสถาน บังคลาเทศ พม่า และ โรฮิงญา ด้วยองค์ประกอบที่เป็น สังคมพหุวัฒนธรรม ย่อมมีความหลากหลายทั้งด้านความเชื่อ การเป็นอยู่ การดำเนินชีวิต อย่างไรก็ตามชุมชน อิสลามถือเป็นสังคมมุสลิมกลุ่มน้อยของประชากรหลักของภาคเหนือ จึงต้องเผชิญกับความท้าทายในการรักษา ความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนและความเป็นอิสลามที่สืบทอดมาตั้งแต่บรรพบุรุษ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญใน การศึกษาระบบการจัดการศึกษาของ โรงเรียนอิสลามศึกษาที่ใช้ระบบการศรัทธาในการดูแลผู้เรียน เพื่อศึกษาถึง รูปแบบ วิธีการ ปัญหา และข้อเสนอแนะในการพัฒนา เพื่อเป็นข้อมูลสำคัญในการปรับปรุงและพัฒนา ระบบ การศรัทธาผู้เรียนใน โรงเรียนอิสลามศึกษาต่อไปในอนาคต

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อศึกษาวิธีการศรัทธาเพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ใน โรงเรียนอิสลามศึกษา อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก
- (2) เพื่อศึกษาปัญหาจากวิธีการศรัทธาที่นักเรียน ใน โรงเรียนอิสลามศึกษา อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก
- (3) เพื่อศึกษาแนวทางการแก้ไขและพัฒนาการใช้วิธีการศรัทธาเพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ใน โรงเรียนอิสลามศึกษา อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### แนวคิดเกี่ยวกับการศรัทธา

ปัจจุบันคำว่าศรัทธาเป็นคำที่มีการใช้อย่างแพร่หลายในสังคมมุสลิมและสถานศึกษาอิสลาม โดยคำ ว่าศรัทธาหมักจะมีสื่อความถึงลักษณะของสื่อ และกระบวนการในการแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนใน ด้านต่างๆทั้งด้านจิตวิญญาณ องค์ความรู้ และความเข้มแข็งทางด้านร่างกาย เพื่อพวกเขาได้บรรลุถึงวัตถุประสงค์ที่ ได้วางไว้ไม่ว่าจะเป็นด้านการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ ด้านการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก และด้านการ สร้างค่านิยมทางคุณธรรมจริยธรรมอิสลาม สำหรับค่านิยมและการให้ความหมายตามมุมมองของนักวิชาการมี ดังต่อไปนี้

อาหมิน ดาราพงษ์ (2561) การศรัทธาสุ หมายถึง การพัฒนาและส่งเสริมมนุษย์อย่างค่อยเป็นค่อยไป เพื่อให้มีความสมบูรณ์ในทุกๆด้าน แสวงหาความสำเร็จทั้งโลกนี้และโลกหน้า โดยสอดคล้องกับแนวทางของ อิสลาม และการศรัทธาสุอิสลามมียะสุนั้นคือ การเตรียมพร้อมหรือพัฒนามนุษย์ให้อยู่ในแนวทางที่ถูกต้อง ซึ่งผู้ให้ การศรัทธาสุที่แท้จริงคือ อัลลอฮ์ ซุบฮานะฮูวะอะอะลา

ไมซาเร๊ะ ชูร์กัย (2557) ได้กล่าวถึงความหมายตามพจนานุกรม ของคำว่า อัต-ตัรบียะฮ์ไว้ว่า หมายถึง การเพิ่มพูนขึ้น การเจริญงอกงาม การอบรมเลี้ยงดู การแก้ไขให้ดีขึ้น การสั่งสอน การปกครองดูแล การนำสิ่งหนึ่ง สิ่งใดสู่ความสมบูรณ์ของมัน การสร้างสิ่งหนึ่งสิ่งใด จากขั้นหนึ่งถึงอีกขั้นหนึ่งจนถึงขีดความสมบูรณ์ และได้ กล่าวไว้ว่า การตัรบียะฮ์โดยทั่วไป หมายถึง การฝึกอบรมอย่าง ต่อเนื่อง และเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด มีระเบียบวินัย มีแผนงาน มีหลักสูตร มีการติดตามผล ตลอดจนแบบแผนหรือวิธีการอื่น ๆ ที่จำเป็น โดยมีความมุ่งหมายให้เกิด ทักษะอย่างใด อย่างหนึ่งหรือหลาย ๆ อย่าง จนมีความชำนาญ หรือกลายเป็นนิสัยประจำตัว โดยเฉพาะ อย่างยิ่ง แวดวงการทำงานเพื่ออิสลาม หรือเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูบุตรหลานให้อยู่ใน กรอบของอิสลาม จะหมายถึงการ ปลูกฝังอิสลามแก่มุสลิมโดยผ่านกระบวนการตัรบียะฮ์ เพื่อให้มีบุคลิกภาพตามแบบอย่างอิสลาม ทั้งความรู้สึกรัก กิเลส ค้ำพุด กิริยามารยาท และ การแสดงออกต่าง ๆ

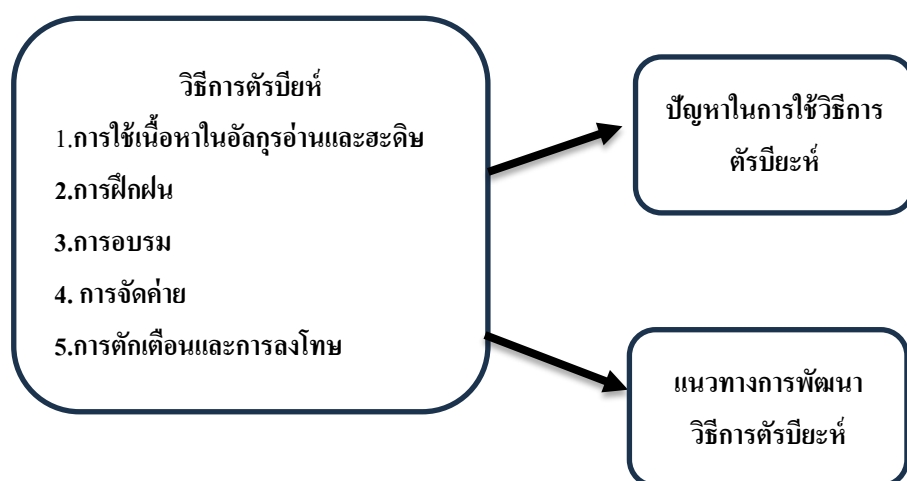
ยูโซบ แยกพงศ์ (2564) เป้าหมายของการตัรบียะฮ์ตามแนวทางอัลกุรอาน

1. เพื่อพัฒนามนุษย์สู่การเป็นผู้มีคุณธรรม
2. เพื่อขัดเกลาจิตใจของมนุษย์มิให้ตกเป็นทาสของสิ่งอื่นใดนอกจากอัลลอฮ์ ซุบฮานะฮูวะตะอะลา
3. ให้พ้นจากการเป็นทาสของมนุษย์ด้วยกัน
4. ให้พ้นจากการเป็นทาสของฮวาน์ฟซู (อารมณ์ใฝ่ต่ำ)
5. ให้พ้นจากการเป็นทาสของวิถีชีวิตแบบญาฮิเลียฮ์
6. เพื่อขัดเกลาสติปัญญาของมวลมนุษย์ให้ใช้ไปในหนทางที่ถูกต้อง
7. เพื่อหล่อหลอมและขัดเกลาวิถีชีวิตให้มนุษย์ปฏิบัติอามัลอิบาดะฮ์ ตามแนวทางที่ถูก กำหนดโดย

พระผู้เป็นเจ้า

โดยสรุปการตัรบียะฮ์ในอิสลามถือเป็นการเผยแพร่องค์ความรู้ พัฒนาจิตวิญญาณ และคุณลักษณะอัน พึงประสงค์ของการเป็นมุสลิมที่ดี โดยใช้สื่อและรูปแบบที่มีความหลากหลาย อันเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการ แก้ปัญหาและพัฒนาปัจเจกบุคคลและสังคมโดยรวมให้มีคุณธรรม จริยธรรมอิสลามอันเป็นรากฐานสำคัญในการ ดำเนินชีวิตที่จะได้รับความพึงพอใจจากอัลลอฮ์ ซุบฮานะฮูวะตะอะลา ทั้งในโลกนี้และโลกหน้า

### 3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



## 4. วิธีดำเนินการวิจัย

### 4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้การศึกษาเชิงพรรณนา (Descriptive) เพื่อศึกษาถึงปัญหาและแนวทางการส่งเสริมการด้นบิยะห้เพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมของโรงเรียนอิสลามศึกษา ซึ่งเป็นกรณีศึกษา โดยการวิจัยได้แบ่งการดำเนินการวิจัยเป็น 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับลักษณะชุมชนแม่สอด และโรงเรียนอิสลามศึกษา และการด้นบิยะห้ในโรงเรียนเพื่อเป็นข้อมูลในการร่างแบบสัมภาษณ์ในการเก็บข้อมูลภาคสนามต่อไป

ระยะที่ 2 ผู้วิจัยได้ร่างแบบการสัมภาษณ์เกี่ยวกับ รูปแบบการด้นบิยะห้ในโรงเรียน ปัญหาในการด้นบิยะห้ในโรงเรียน และข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาและพัฒนาาระบบด้นบิยะห้ในโรงเรียน และดำเนินการสัมภาษณ์บุคลากรในโรงเรียนอิสลามศึกษา อำเภอ แม่สอด จังหวัด ตาก ประกอบด้วย รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหารงานวิชาการศาสนา 1 คน ผู้ช่วยผู้อำนวยการ 1 คน หัวหน้าฝ่ายวิชาการศาสนา 1 คนและคณะครูฝ่ายวิชาการศาสนา จำนวน 6 คน รวมทั้งหมด 9 คน

ระยะที่ 3 ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ในระยะที่ 2 เพื่อรวบรวม และอภิปรายผลใน 3 ประเด็น คือ รูปแบบการด้นบิยะห้ในโรงเรียน ปัญหาในการด้นบิยะห้ในโรงเรียน และข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาและพัฒนาาระบบด้นบิยะห้ในโรงเรียน และดำเนินการสัมภาษณ์บุคลากรในโรงเรียนอิสลามศึกษา

### 4.2 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสัมภาษณ์ครั้งนี้คือ รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหารงานวิชาการศาสนา 1 คน ผู้ช่วยผู้อำนวยการ 1 คน หัวหน้าฝ่ายวิชาการศาสนา 1 คนและคณะครูฝ่ายวิชาการศาสนา จำนวน 6 คน รวมทั้งหมด 9 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง คือเป็นผู้ดำเนินการด้นบิยะห้ในโรงเรียนอิสลามศึกษา

### 4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างที่พัฒนาขึ้นมา โดยผู้วิจัยได้ศึกษาจากแนวทางการกำหนดนโยบายของโรงเรียนอิสลามศึกษา และจากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการด้นบิยะห้ โดยนำมากำหนดเป็นแนวทางการสัมภาษณ์ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์การวิจัย คือปัญหาที่เกิดจากการใช้วิธีการต่างๆตามที่โรงเรียนได้ปฏิบัติมานั้นเป็นอย่างไร และมีแนวทางในการส่งเสริมการด้นบิยะห้ในโรงเรียนอย่างไร

### 4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ด้วยตนเองจากการจดบันทึกและการบันทึกเทปตามประเด็นที่กำหนดไว้

### 4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำรายละเอียดจากการจดบันทึกและการถอดเทปเสียงสัมภาษณ์แต่ละคนมาเรียบเรียงเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากนั้นจึงสรุปภาพรวมความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ตามแต่ละประเด็นเพื่อสรุปเป็นประเด็นปัญหาและแนวทางการส่งเสริมการด้นบิยะห้เพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมในโรงเรียนอิสลามศึกษา

## 5. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาวิธีการด้นบิยะห้เพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมในโรงเรียนอิสลามศึกษา ผลการศึกษาพบว่า วิธีการด้นบิยะห้ในโรงเรียนอิสลามศึกษามี 5 วิธีคือ



1.การใช้เนื้อหาในอัลกุรอานและหะดีษ ในการใช้อัลกุรอานและหะดีษในการดื่บิยะห์นั้น ทางฝ่ายวิชาการศาสนาซึ่งมีหน้าที่หลักในการดื่บิยะห์จะเป็นผู้กำหนดหัวข้อการดื่บิยะห์ในแต่ละเดือนตามความเหมาะสมแล้วจึงได้จัดทำเนื้อหาในการดื่บิยะห์ออกมาเป็นรูปเล่มซึ่งประกอบไปด้วยเนื้อหาจากอัลกุรอานและหะดีษตามหัวข้อที่กำหนด จากนั้นจึงได้ดำเนินการแจกให้กับครูประจำชั้นตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลจนถึงมัธยมและครูประจำวิชาในฝ่ายวิชาการศาสนาเป็นผู้ดำเนินการดื่บิยะห์ตามที่ได้รับมอบหมาย โดยการอ่านเนื้อหาตามที่กำหนดไว้ในแต่ละวันให้นักเรียนฟัง

2.การฝึกฝน การดื่บิยะห์โดยการฝึกฝนนั้นเกิดขึ้นเนื่องด้วยจากการเล็งเห็นถึงปัญหาด้านพฤติกรรมของเด็กนักเรียนที่เลเยในการปฏิบัติตนตามแบบอย่างของท่านนบีมุฮัมมัด คือล้อลลอสุอะลยอะซัลลัม ซึ่งเกือบทั้งหมดเป็นเรื่องในชีวิตประจำวันรวมถึงกิริยามารยาทต่างๆ การดื่บิยะห์ด้วยวิธีการนี้มีความเกี่ยวเนื่องโดยตรงจากหัวข้อการดื่บิยะห์ด้วยอัลกุรอานและหะดีษเช่น หากในเดือนนี้กำหนดให้การดื่บิยะห์เป็นเรื่องของการสละม เป้าหมายของการฝึกฝนในเดือนนี้ที่ต้องการให้เกิดเป็นนิสัยคือเรื่องของการให้สละม ส่วนในเรื่องของการละหมาดและการอ่านอัลกุรอานนั้นเป็นสิ่งที่นักเรียนต้องได้รับการฝึกฝนเป็นประจำทั้งจากการปฏิบัติละหมาดประจำวันและการเรียนการสอนอัลกุรอานในคาบเรียน

3.การอบรม(นาซีฮัต)การดื่บิยะห์โดยการอบรมมักจะเกิดขึ้นเป็นประจำทุกวันก่อนการละหมาดซุฮูร(ละหมาดยามบ่าย)ที่ทางโรงเรียนได้จัดขึ้น โดยให้มีการรวมตัวกันทั้งนักเรียนและครูเพื่อละหมาดร่วมกัน ครูเวรดื่บิยะห์จะเป็นผู้ทำการอบรม(นาซีฮัต)ในเรื่องต่างๆที่เห็นว่าเป็นประเด็นควรพูดคุยเริ่มจากการพูดในภาพรวมสำหรับนักเรียนทั้งหมดแต่หากมีนักเรียนบางคน บางกลุ่มที่มีปัญหาด้านพฤติกรรมไม่เหมาะสม ครูจะเรียกมาพูดคุยเป็นการส่วนตัว เพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกันอันจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั้นๆ

4.การจัดค่าย การดื่บิยะห์โดยการจัดค่ายอบรมใน โรงเรียนอิสลามศึกษาได้จัดให้มีขึ้นภาคเรียนละ 1 ครั้ง โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งนักเรียนในทั้ง 2 ระดับชั้นนี้จะเป็นชั้นที่จบการศึกษา ทางโรงเรียนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการที่นักเรียนจะไปเรียนต่อในรูปแบบสังคมที่แตกต่างออกไปและเพื่อเป็นการนำองค์ความรู้สู่การปฏิบัติจริงโดยผ่านกระบวนการสาธิตวิธีการปฏิบัติที่ถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญ ในแขนงวิชานั้นๆ เพื่อให้นักเรียนนำความรู้สู่การปฏิบัติได้อย่างเข้าใจและถูกต้อง

5. การดื่บิยะห์และการลงโทษ การดื่บิยะห์ด้วยการดื่บิยะห์และการลงโทษนั้นจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อนักเรียนมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือก่อให้เกิดความเสียหายและเดือดร้อนแก่ผู้อื่น ซึ่งการลงโทษนั้นจะดำเนินไปตามกฎระเบียบที่ทางโรงเรียนได้จัดทำขึ้น

**ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2** เพื่อศึกษาปัญหาจากการใช้วิธีดื่บิยะห์นักเรียน ผลการศึกษาพบว่า ปัญหาที่พบจากการดื่บิยะห์ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สรุปผลออกมาเป็น 2 ด้านดังนี้คือ

1.ปัญหาด้านผู้ปกครอง คือการขาดการส่งเสริม การต่อ ยอด และการดื่บิยะห์อย่างสม่ำเสมอแก่บุตรหลานของตน การดื่บิยะห์จึงไม่บรรลุผลเท่าที่ควร

2.ปัญหาด้านบุคลากร ได้แก่ การขาดความรู้ความเข้าใจในหลักปฏิบัติตนที่ถูกต้องตามหลักศาสนาอิสลามส่งผลให้การปฏิบัติตนไม่เป็นไปตามแนวทางเดียวกัน

**ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3** เพื่อศึกษาแนวทางการแก้ไขและพัฒนาการใช้วิธีการดื่บิยะห์ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์สรุปผลออกมามีดังนี้

1. ด้านการติดต่อสัมพันธ์กับผู้ปกครอง การติดต่อสัมพันธ์กับผู้ปกครองให้รับทราบในแนวทางการส่งเสริมการดื่บิยะห์นั้นเป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะนอกจากเด็กจะได้รับการดื่บิยะห์จากทางโรงเรียนแล้ว การ

ส่งเสริมให้ปฏิบัติไปในทิศทางเดียวกันจากที่บ้านก็เป็นแรงเสริมสำคัญให้การศรับิยะห้ันั้นบรรลุผลได้ ควรมีการเชื่อมโยงกับผู้ปกครองในเรื่องหรือประเด็นของการศรับิยะห้ โดยการติดตามการกระทำ การฝึกฝน การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็กโดยทำเป็นระบบที่ชัดเจนมากขึ้น

2. ด้านการสร้างความเข้าใจให้ครูและบุคลากรในการปฏิบัติตนให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ควรจัดให้มีโครงการในการจัดอบรม ให้ความรู้กับครูและบุคลากรในโรงเรียนถึงแนวทางการปฏิบัติตนตามหลักการของศาสนาอิสลามที่ถูกต้องเพื่อความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันและนำไปสู่การเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียนในการปฏิบัติตาม

## 6. อภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้อภิปรายผลในประเด็นสำคัญตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 วิธีการศรับิยะห้เพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมในโรงเรียนอิสลามศึกษาจากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าวิธีการศรับิยะห้ของโรงเรียนอิสลามศึกษาเป็นวิธีการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านพฤติกรรม สติปัญญา จิตวิญญาณให้เป็นที่ไปตามหลักการอิสลามซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอาหมิน คาราพงษ์ (2561) พบว่าการศรับิยะห้ หมายถึง การพัฒนาและส่งเสริมมนุษย์อย่างค่อยเป็นค่อยไป เพื่อให้มีความสมบูรณ์ในทุกๆ ด้าน แสวงหาความสำเร็จทั้งโลกนี้และโลกหน้า โดยสอดคล้องกับแนวทางของอิสลาม ซึ่งประกอบไปด้วยวิธีการ 5 วิธีการคือ 1.การใช้เนื้อหาในอัลกุรอานและชะดิษ 2.การฝึกฝน 3.การอบรม(นาซีฮัต) 4.การจัดค่าย 5.การดักเตือน และการลงโทษ สอดคล้องกับไมซาเราะ ซุนรักย์ (2557) พบว่าการศรับิยะห้ หมายถึง การฝึกอบรมอย่าง ต่อเนื่อง และเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด มีระเบียบวินัย มีแผนงาน มีหลักสูตร มีการติดตามผล ตลอดจนแบบแผนหรือวิธีการอื่นๆ ที่จำเป็น โดยมีความมุ่งหมายให้เกิดทักษะอย่างใด อย่างหนึ่งหรือหลาย ๆ อย่าง จนมีความชำนาญ หรือกลายเป็นนิสัยประจำตัว ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า วิธีการศรับิยะห้ของโรงเรียนเป็นวิธีที่มีความเหมาะสมและสามารถพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านสติปัญญา ความคิด พฤติกรรมซึ่งครอบคลุมทุกมิติ

วัตถุประสงค์ที่ 2 ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการศรับิยะห้ ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาที่เกิดจากการดำเนินการศรับิยะห้ห้ันั้นมีสาเหตุมาจากการที่ผู้ปกครองที่ขาดการมีส่วนร่วมในการส่งเสริมและต่อยอดให้กับบุตรหลาน ซึ่งข้อค้นพบดังกล่าว อาจอธิบายได้ว่า เป็นผลเนื่องมาจากวิถีการดำเนินชีวิตของผู้ปกครองที่เป็น ไปอย่างเร่งรีบ ประกอบกับฐานะเศรษฐกิจทางบ้านที่ไม่เอื้ออำนวยต้องออกไปประกอบอาชีพนอกบ้านซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกุสลิทท์ กุคำชะ โนด (2560) ที่กล่าวไว้ว่าลักษณะของประชาชนที่อาศัยอยู่ในชุมชนเมืองมักจะมีเป้าหมายด้านการประกอบ อาชีพเป็นหลัก ไม่ว่าจะประกอบอาชีพที่บ้าน หรือนอกบ้านก็มักจะมีอยู่ในภาวะที่เร่งรีบ เสมอประชาชนมีความแก่งแย่งแข่งขันกันสูงในการประกอบอาชีพ นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังค้นพบปัญหาอีกว่า บุคลากรขาดความรู้ ความเข้าใจในแนวทางปฏิบัติที่ถูกต้องตามหลักการอิสลาม เหตุที่เป็นเช่นนี้ อันเนื่องด้วยสภาพบริบทสังคมในชุมชนอิสลามที่เป็นแบบพหุวัฒนธรรม ทำให้มีวิถีการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกันเช่นเดียวกับในโรงเรียนที่มีทั้งครูที่เข้าใจและไม่เข้าใจในหลักการดำเนินชีวิตที่ถูกต้องตามหลักศาสนาอิสลาม ข้อค้นพบดังกล่าว สอดคล้องกับไหมไทย ไชยพันธุ์ และจิระสุข สุขสวัสดิ์ (2566) ได้กล่าวไว้ว่าครูในสังคมพหุวัฒนธรรม ผู้ที่ต้องมีโลกทัศน์กว้างไกล มีทัศนคติเชิงบวก มองเห็น ได้ถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมในห้องเรียน เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ การอยู่ร่วมกันอย่างสันติของผู้เรียนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์ที่ 3 ข้อเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาวิธีการศรับิยะห้ ผลการวิจัยพบว่า การติดต่อสัมพันธ์กับผู้ปกครอง ควรมีการวางแผนทางการศรับิยะห้ที่ชัดเจน โดยให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการประเมินพฤติกรรมของ

ผู้เรียนที่สอดคล้องกับศุภโชค รอดทับ และคณะ (2561) ได้กล่าวไว้ว่าพ่อแม่ ผู้ปกครอง ควรมีส่วนร่วมในการรับรู้ดูแล ส่งเสริมการศึกษาเล่าเรียนของบุตรหลาน สอบถามติดตามความก้าวหน้าและสนับสนุนกิจกรรมการเรียนการสอนทุกด้านของผู้เรียน ประเด็นสำคัญ บ้านและโรงเรียนควรมีสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดและต่อเนื่อง นอกจากนี้ผู้บริหารควรมีกระบวนการสร้างความรู้ ความเข้าใจ พัฒนาครูให้เป็นผู้รู้และเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่ักเรียน พร้อมทั้งมีการติดตามประเมินอย่างต่อเนื่อง อันจะส่งผลกระทบต่อผลระยะยาวในการพัฒนาวิธีการ تربียะให้โรงเรียนให้ประจักษ์ชัดยิ่งขึ้น

## 7. ข้อเสนอแนะ

### 7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ข้อมูลการวิจัยสามารถเป็นแนวทางให้ผู้บริหารและครูในโรงเรียนเข้าใจวิธีการ تربียะที่และปัญหาที่เกิดขึ้นได้ และนำผลการศึกษาในครั้งนี้ไปปรับใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาวิธีการ تربียะให้ต่อไป

(2) ผู้นำชุมชน ผู้นำองค์กรศาสนาสามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาพฤติกรรมเยาวชนในท้องถิ่นให้ดำเนินตามแนวทางที่ถูกต้องต่อไป

### 7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- (1) ควรทำการศึกษาช่องทางในการส่งเสริม เผยแพร่วิธีการ تربียะให้ให้เกิดประสิทธิผลต่อไป
- (2) ควรศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยส่งเสริมหรือแรงจูงใจในการปรับพฤติกรรมของผู้เรียนให้เป็นไปตามเป้าหมายของการ تربียะให้
- (3) ควรมีการศึกษาในลักษณะการต่อยอด หรือ การนำร่องเพื่อพัฒนาการศึกษาในพื้นที่ต่างบริบท

## 8. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์ฐานข้อมูลงานวิจัยทางชาติพันธุ์ในประเทศไทย
- ภูสิทธิ์ ภูคำชะ โนด. (2560). แนวทางการดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (การประหยัดมัธยัสถ์พอกินพอใช้) ของประชาชนอาเซียน กรณีศึกษานครหลวงเวียงจันทน์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- มุสลิมมะห์ เจ๊ะมี. (2558). สภาพการดำเนินงานตามกระบวนการวางแผนของผู้บริหารตามทัศนคติของบุคลากรโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม สังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดนราธิวาส. ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- ไมชาเร้าะ. (2557). วิธีการ تربียะนักเรียนในโรงเรียนหาดใหญ่วิทยาการ. ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- ยูโสภ แจกพงศ์. (2564). การพัฒนาครูมัธยมต้นในการดำเนินงาน تربียะนักเรียน โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาการจังหวัดสงขลา. ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

- ศุภโชค รอดทับ และคณะ. (2561). การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนกลุ่มเครือข่ายดอนสัก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1. วารสารบัณฑิตศึกษา, 15(71), 146 -152
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). ชุมชนมุสลิมในตลาดชายแดนไทย-พม่า : สัมพันธภาพระหว่างพุทธ สังคม วิถีชีวิตทางเศรษฐกิจ และการดำรงชาติพันธุ์ [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 19 กันยายน 2566, จาก [https://www.sac.or.th/databases/ethnicedb/research\\_detail](https://www.sac.or.th/databases/ethnicedb/research_detail).
- สมาคมนักเรียนเก่าอาหรับ ประเทศไทย. (2542). พระมหากษัตริย์อัลกุรอานพร้อมความหมายภาษาไทย. อัลมะดีนะฮ์ อัลมูนาอะเราะฮ์ : ศูนย์กษัตริย์ฟาฮัด เพื่อการพิมพ์อัลกุรอานสำนักงานส่งเสริมสร้างเอกลักษณ์ของชาติ. (2549). พระราชดำรัส/พระบรมราโชวาท. เข้าถึงได้จาก <http://www.identity.opm.go.th/identity/content/index.asp#>.
- ไหมไทย ไชยพันธุ์ และจิระสุข สุขสวัสดิ์. (2566). Soft Skills : ทักษะสำคัญสำหรับครูในสังคมพหุวัฒนธรรม. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏวราชนครินทร์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 10(1), 334 – 351.
- อับดุลเลาะ เจ๊ะหลง, เกษตรชัย และหิม. (2562). สาเหตุของพฤติกรรมที่ไม่สอดคล้องตามวิถีอิสลาม ของเยาวชนมุสลิมกลุ่มเสี่ยงในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้. วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ , 30(1), 156-166
- อาหมีน ดาราพงษ์. (2561). ตัรบียะฮ์ อิสลามียะฮ์และการนำมาปรับใช้ในโรงเรียนเอกชนสอนศาสนา อิสลามในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาอิสลามศึกษา. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

## การเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อตอบสนองต่อความหลากหลายของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นและ พัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบพึ่งพาตนเอง

### Self-directed Learning Respond to Japanese language Learner Diversity to Improve Learner Autonomy

ศิรดา บุญเสริม

หลักสูตรภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: sirada.bo@spu.ac.th

ดร.ณัฐชัย ศรีเยี่ยม

หลักสูตรภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: nuttachai.sri@spu.ac.th

#### บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีจุดวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed Learning) และเสนอแนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองกับการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น จากผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองคือเป็นวิธีการสอนที่ตอบสนองต่อความหลากหลายของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยแบ่งเป็น 2 มิติ คือ มิติกระบวนการ และ มิติผลผลิต โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนดังนี้ 1) ขั้นตอนวิเคราะห์ความต้องการในการเรียน 2) ขั้นตอนกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน 3) ขั้นตอนวางแผนการเรียนรู้ 4) ขั้นตอนแสวงหาคำตอบ 5) ขั้นตอนประเมินผล โดยผู้เขียนได้นำกระบวนการดังกล่าวมาปรับปรุงรายงานการพัฒนาทักษะการพูดในวิชาภาษาญี่ปุ่นเพื่อการเจรจาธุรกิจ ซึ่งผู้เรียนมีความต้องการในการเรียนรู้ที่หลากหลายเป็นการศึกษานำร่องและเสนอแนะเป็นแนวทางเพื่อให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นที่สามารถตอบสนองต่อความหลากหลายของผู้เรียนได้ต่อไป

คำสำคัญ: การสอนภาษาญี่ปุ่น, การเรียนรู้แบบนำตนเอง, ความหลากหลายของผู้เรียน, ทักษะการพูด

#### ABSTRACT

The purpose of this article is to investigate the self-directed learning approach and its integration into Japanese language teaching. The results reveal that self-directed learning is an effective method in responding to the diversity of learners. It is categorized into two dimensions: the process dimension and the product dimension. The steps are as follows: 1) Exploring learner's needs. 2) Setting learning goals. 3) Designing learning plans by both learners and teachers. 4) Engaging in the learning process. 5) Evaluating learning outcomes. The author demonstrates the application of this approach to enhance a report on improving speaking skills in Japanese for business negotiations as a pilot study. Furthermore, the article provides practical guidelines for integrating self-directed learning into Japanese language teaching, effectively addressing the diverse needs of learners.

**Keywords:** Japanese language teaching, self-directed learning, student diversity, speaking skills

## 1. บทนำ

แนวคิดเรื่องทักษะในศตวรรษที่ 21 นับเป็นแรงผลักดันที่สำคัญยิ่งในวงการการศึกษา เนื่องจากเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้นักวิชาการทั้งในและต่างประเทศต่างหันมาพิจารณาเรื่องทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนเพื่อให้เติบโตสู่การเป็นพลเมืองโลกที่ค้ำยันเป็นปัจจัยหนึ่งซึ่งทำให้วงการการศึกษาตื่นตัวกับการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning หรือการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอันเป็นหลักการสำคัญที่บุคลากรในวงการการศึกษาไทยให้ความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนตั้งแต่ในช่วงทศวรรษที่ 2000 เป็นต้นมา โดยการเรียนการสอนแบบ Active Learning นี้ กำหนดให้ผู้สอนลดบทบาทตนเองลง เช่น การเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ (Facilitator) ซึ่งมีหน้าที่สร้างสภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อพัฒนาสมรรถนะของตนเองให้สอดคล้องกับทักษะที่เป็นที่ต้องการในศตวรรษที่ 21

นอกจากนี้เมื่อพิจารณาจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีซึ่งส่งผลให้การค้นคว้าหาความรู้มีได้ผู้อยู่กับผู้สอนเพียงคนเดียวเสมอไป ความสามารถในการกำหนดการเรียนรู้ด้วยตนเองจึงเป็นการความสามารถที่สำคัญในโลกแห่งการเปลี่ยนแปลง

การเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น นับเป็นศาสตร์หนึ่งที่มีผู้เรียนที่หลากหลายเป็นอย่างยิ่ง เช่น ผู้เรียนที่เป็นนักเรียน นักศึกษา พนักงานบริษัท แรงงานทักษะเฉพาะทาง แม่บ้านที่แต่งงานกับชาวญี่ปุ่น ผู้สูงอายุวัยเกษียณ เป็นต้น ด้วยเหตุนี้จึงจำเป็นที่จะต้องหาวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อความหลากหลาย “การเรียนรู้แบบนำตนเอง” หรือ “Self-directed Learning” เป็นวิธีการหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับความแตกต่างระหว่างบุคคลรวมถึงสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบพึ่งพาตนเองไปพร้อมกัน ดังนั้นในบทความนี้ ผู้เขียนจึงได้ศึกษางานวิจัยก่อนหน้าของนักการศึกษาในไทย และสังเคราะห์เป็นแผนการสอนในการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองในบริบทการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นเพื่อเสนอแนวทางหนึ่งในการจัดการการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อตอบสนองต่อความหลากหลายของผู้เรียนและเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

## 2. วัตถุประสงค์

- (1) เพื่อศึกษาขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed Learning)
- (2) เพื่อเสนอแนะแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองในการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น

## 3. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ “การเรียนรู้แบบนำตนเอง”

### 3.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบนำตนเอง

การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed Learning) นับเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบหนึ่งซึ่งตั้งอยู่บนแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบพึ่งพาตนเอง เพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้มีความสามารถในการจัดการเรียนรู้ตามความตั้งใจของผู้เรียนได้ การจัดการเรียนรู้แบบพึ่งพาตนเอง (Learner Autonomy) เป็นประเด็นสำคัญประเด็นหนึ่งที่กล่าวถึงในวงการการสอนภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาต่างประเทศ โดย Naoko Aoki และ Yoshiyuki Nakata (2011) ได้อธิบายไว้ว่า โดยพื้นฐานแล้ว คงจะกล่าวได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบพึ่งพาตนเอง คือความสามารถในการจัดการเรียนรู้ตามความตั้งใจของตนเอง นอกจากนี้ Naoko Aoki และ Yoshiyuki Nakata (2011) ยังได้ขยายความคำอธิบายดังกล่าวไว้ว่า การจะสามารถจัดการเรียนรู้ตามความตั้งใจของตนเองได้นั้น คือ

การที่ผู้เรียนสามารถกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เป้าหมาย เนื้อหาในการเรียน ทรัพยากรที่ใช้ในการเรียน รวมถึงวิธีใช้ เวลาที่จะใช้เรียน ความก้าวหน้าในการเรียน สถานที่เรียน และวิธีการประเมินผลได้ด้วยตนเอง

ในประเทศไทย นักวิชาการการศึกษาหลายท่านได้ให้ความสนใจกับวิธีการเรียนรู้แบบนำตนเอง และให้คำจำกัดความที่สอดคล้องกัน เช่น

ภัทริยา วิสัยจร (2539) ได้แปลคำว่า Self-directed Learning ว่า “การเรียนรู้แบบให้ผู้เรียนรับผิดชอบและดำเนินการเรียนเอง” โดยชี้ให้เห็นว่าในการเรียนการสอนแบบเดิมนั้น บทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอนจะอยู่ที่ผู้สอน แต่ Self-directed Learning คือ “การให้ผู้เรียนมีส่วนรับผิดชอบ” ในการดำเนินการเรียนการสอนมากขึ้น

ศิวัชร ภูพันธ์ (2548) ศึกษาคำนิยามของนักการศึกษาหลายท่าน เช่น Knowles (1980) Bound(1982) และได้สรุปว่า “การเรียนรู้แบบนำตนเอง หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากความต้องการของผู้เรียน โดยผู้เรียนเป็นผู้กำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้รับผิดชอบกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตั้งแต่การวางแผน กำหนดเนื้อหา การเลือกแหล่งการเรียนรู้ การดำเนินการเรียน ตลอดจนการประเมินผลการเรียน ซึ่งผู้เรียนอาจปรึกษาหรือขอความช่วยเหลือจากครูผู้สอนหรือบุคคลที่เกี่ยวข้อง”

ทิตนา แจมมณี (2552) (125-126) ได้นิยามการเรียนรู้แบบนำตนเองว่า คือ “การให้ออกาสผู้เรียนวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งครอบคลุมการวินิจฉัยความต้องการในการเรียนรู้ของตน การตั้งเป้าหรือวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ การเลือกวิธีการเรียนรู้ การแสวงหาแหล่งความรู้ การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล รวมทั้งการประเมินตนเอง โดยผู้สอนอยู่ในฐานะกัลยาณมิตร ทำหน้าที่กระตุ้นและให้คำปรึกษาผู้เรียนในการวินิจฉัยความต้องการ กำหนดวัตถุประสงค์ ออกแบบแผนการเรียนรู้ และจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ แหล่งข้อมูล รวมทั้งร่วมเรียนรู้ไปกับผู้เรียนและติดตามผลการเรียนรู้ของผู้เรียน”

วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล (2564) ให้คำจำกัดความการเรียนรู้แบบนำตนเองว่า หมายถึง “การเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เป็นผู้ปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมี Passion มีเป้าหมาย และใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลาย มีความมุ่งมั่นเพียรพยายามจนเกิดความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และสมรรถนะ ตามเป้าหมายที่ผู้เรียนกำหนดไว้” โดยได้เสนอแนะบทบาทของผู้สอนในการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ว่า “ผู้สอนมีบทบาทในการกระตุ้น ส่งเสริม สนับสนุน และ โค้ชผู้เรียนให้สามารถวิเคราะห์ตนเองแล้วกำหนดเป้าหมายทางการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง” นอกจากนี้ยังมีบทบาทในการ “กำกับ ติดตาม ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนรายบุคคล” อีกด้วย

ศดานันท์ เทพจันตา (2565) ได้ศึกษาความหมายของนักการศึกษาหลายท่าน และได้สรุปความหมายของการเรียนรู้แบบนำตนเองว่า คือ “กระบวนการที่ผู้เรียนมีความริเริ่มในการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยมีการวิเคราะห์ความต้องการสิ่งที่เรียน มีวิธีการเลือกและแสวงหาความรู้ มีกระบวนการเรียนรู้ มีความมุ่งมั่นเพียรพยายามจนเกิดความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และสมรรถนะตามเป้าหมายที่ผู้เรียนกำหนดไว้ ประกอบด้วย 2 มิติ คือ มิติของกระบวนการ (process) และมิติของผลผลิต (product)” โดยในส่วนของมิติของกระบวนการและมิติของผลผลิตนี้ ศดานันท์ เทพจันตา(2565) ได้ศึกษาแนวคิดของ Candy(1991)<sup>1</sup>และได้อธิบายว่า มิติของกระบวนการ คือ “วิธีการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนพัฒนาตนไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้แบบนำตนเอง” และ มิติของผลผลิต คือ “ลักษณะของผู้เรียนรู้แบบนำตนเอง”

<sup>1</sup> Candy, P. C. (1991). Self-Direction for Lifelong Learning. A Comprehensive Guide to Theory and Practice. San Francisco : Jossey-Bass. อ้างถึงใน ศดานันท์ เทพจันตา (2565) หน้า 21

ผู้เขียน ได้สังเคราะห์คำนิยามและความหมายของการเรียนรู้แบบนำตนเองของนักการศึกษาข้างต้นใน 4 ประเด็น คือ ความหมาย บทบาทของผู้เรียน บทบาทของผู้สอน และองค์ประกอบ สรุปผลได้ดังตาราง 1

ตาราง 1 การสังเคราะห์คำนิยามและความหมายของการเรียนรู้แบบนำตนเอง

ชื่อนักการศึกษา	ความหมาย	บทบาทของผู้เรียน	บทบาทของผู้สอน	องค์ประกอบ
ภัทริยา วิสัยจร (2539)	การเรียนรู้แบบให้ ผู้เรียนรับผิดชอบ และดำเนินการเรียนเอง	ผู้เรียนมีส่วนรับผิดชอบในการดำเนินการเรียนการสอน		
ศิวะพร ภูพันธ์ (2548)	กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากความต้องการของผู้เรียน	ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ รับผิดชอบกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง	ผู้สอนให้ความช่วยเหลือ และให้คำปรึกษา	
ทศนา เขมมณี (2552)	การให้ออกาสผู้เรียนวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง	ผู้เรียนวินิจฉัยความต้องการของตนเอง ตั้งเป้าหมาย และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เลือกวิธีการเรียนรู้ แสวงหาแหล่งความรู้ ตลอดจนการประเมินตนเอง	ผู้สอนกระตุ้น ให้คำปรึกษา ผู้เรียน ร่วมเรียนรู้และติดตามผลการเรียนรู้	
วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัดผล (2564)	การเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เป็นผู้ปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมี Passion มีเป้าหมาย และใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลาย	ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลาย มีความมุ่งมั่น เพียรพยายามจนเกิดความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และสมรรถนะ ตามเป้าหมายที่ผู้เรียนกำหนดไว้	ผู้สอนมีบทบาทในการกระตุ้น ส่งเสริม สนับสนุน และ โ��้ชผู้เรียนให้สามารถวิเคราะห์ตนเองแล้วกำหนดเป้าหมายทางการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รวมถึงกำกับติดตาม ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนรายบุคคล	
ศดานันท์ เทพจันตา (2565)	กระบวนการที่ผู้เรียนมีความริเริ่มในการเรียนรู้ด้วยตนเอง	ผู้เรียนวิเคราะห์ความต้องการสิ่งที่จะเรียน เลือก และแสวงหาความรู้ มีกระบวนการเรียนรู้ มีความมุ่งมั่นเพียรพยายามจนเกิดความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และสมรรถนะตามเป้าหมายที่		1. มิติของกระบวนการ 2. มิติของผลผลิต



ผลการสังเคราะห์ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้แบบนำตนเองให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้เรียนเป็นหลัก โดยเมื่อพิจารณาจากบทบาทของผู้เรียนแล้วพบว่า ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้แบบนำตนเอง คือ “กระบวนการ” โดยมีลักษณะของกระบวนการ คือ เป็นกระบวนการในการพัฒนาผู้เรียนให้ “เรียนรู้วิธีการ” เรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะตาม “มิติของผลผลิต” คือ สามารถจัดการเรียนรู้แบบพึ่งพาตนเองได้ โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษา และเป็นผู้อำนวยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้

เพื่อให้เห็นลักษณะเด่นของการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้เขียนจึงขอเพิ่มองค์ประกอบในส่วนของ “มิติของเนื้อหา” ที่ในการศึกษาก่อนหน้ามิได้กล่าวถึง “มิติของเนื้อหา” คือ เนื้อหาที่ผู้เรียนต้องการเรียนและตั้งเป้าหมายในการเรียนเพื่อให้บรรลุ หากพิจารณาจากมิติของกระบวนการและมิติของเนื้อหาแล้ว การเรียนรู้แบบนำตนเองจึงแตกต่างจากการศึกษาด้วยตนเอง ตรงที่การศึกษาด้วยตนเองจะให้ความสำคัญกับ “เนื้อหา” มากกว่า กล่าวคือ ให้ความสำคัญว่าผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้นั้นๆ หรือไม่ ในขณะที่การเรียนรู้แบบนำตนเองให้ความสำคัญกับกระบวนการที่จะช่วยเสริมสร้างและบ่มเพาะ “ความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง”

ด้วยเหตุนี้ การเรียนรู้แบบนำตนเอง นอกจากจะเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองต่อความหลากหลายของผู้เรียนเนื่องจากให้ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดเนื้อหาตามความสนใจของตนแล้ว ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบพึ่งพาตนเองซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 และเชื่อมโยงต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

### 3.2 ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง

ศดานันท์ เทพจันดา (2565) ได้ใช้ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองของ Knowles (1975) S. Khodaei et al. (2022) และ Wong and Kan (2022) เป็นฐานในการสังเคราะห์ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจำนวน 5 เรื่อง และสรุปผลการสังเคราะห์ว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นวิเคราะห์ความต้องการในการเรียน ขั้นกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน ขั้นวางแผนการเรียนรู้ ขั้นแสวงหาคำตอบ และ ขั้นการประเมินผล ผู้เขียนได้ต่อยอดการสังเคราะห์ข้อมูลของศดานันท์ เทพจันดา(2565)โดยพิจารณาเป้าหมายในแต่ละขั้นตอน บทบาทของผู้เรียน ผู้สอนในการเรียนรู้แบบนำตนเองประกอบ สามารถสรุปขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองได้ดังนี้

ตาราง 2 สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง	เป้าหมาย	บทบาทของผู้เรียน	บทบาทของผู้สอน
ขั้นที่ 1 ขั้นวิเคราะห์ความต้องการในการเรียน	ผู้เรียนสามารถค้นหาจุดมุ่งหมายในการเรียนของตนเองได้	วิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ของตนเอง	กระตุ้น ส่งเสริม สนับสนุน และให้คำปรึกษารวมถึงจัดกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ตนเองแล้วกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง
ขั้นที่ 2 ขั้นกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน	ผู้เรียนสามารถกำหนดจุดประสงค์ในการเรียนได้	กำหนดจุดประสงค์ในการเรียนอย่างเป็นรูปธรรม	วิเคราะห์ตนเองแล้วกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง
ขั้นที่ 3 ขั้นวางแผนการเรียนรู้	ผู้เรียนสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียน การเลือกแหล่งเรียนรู้ การดำเนินการเรียนรู้ และเกณฑ์การประเมินผลได้	ออกแบบเนื้อหาการเรียน แหล่งข้อมูลการเรียนรู้ การดำเนินการเรียนรู้ และกำหนดเกณฑ์การประเมินผล	ให้คำปรึกษา หาแหล่งข้อมูล กระตุ้นความคิด เพื่อให้ผู้เรียนสามารถออกแบบแผนการเรียนรู้ด้วยตนเองได้
ขั้นที่ 4 ขั้นแสวงหาคำตอบ	ผู้เรียนสามารถศึกษาตามแผนการเรียนรู้ที่กำหนดได้	ศึกษาตามแผนการเรียนรู้ที่กำหนด	กำกับ ติดตาม และอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนสามารถศึกษาตามแผนการเรียนรู้ที่กำหนด
ขั้นที่ 5 ขั้นการประเมินผล	ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายในการเรียน	ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเกณฑ์ประเมินที่กำหนดไว้	ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน

### 3.3 การประเมินผลการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง

จากการสังเคราะห์ความหมายและคำนิยามของการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง พบว่าหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง ไม่ใช่ “มิติของเนื้อหา” แต่อยู่ที่ “มิติของกระบวนการ” ซึ่งจะนำไปสู่ “มิติของผลผลิต” คือคุณลักษณะของผู้เรียนรู้แบบนำตนเอง ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่แท้จริงของการเรียนรู้แบบนำตนเอง มิใช่ “เนื้อหา” หรือเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้แต่เพียงอย่างเดียว แต่ต้องให้ความสำคัญกับความสามารถในการจัดการเรียนรู้แบบพึ่งพาตนเองด้วย W.C. Brandt. (2020) ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้สรุปว่าการประเมินผลของการเรียนรู้แบบนำตนเองสามารถทำได้ในหลายรูปแบบ เช่น การใช้แบบสอบถามเพื่อวัดความพร้อมของผู้เรียนก่อนจัดกระบวนการเรียนรู้ การปฏิบัติจริงและประเมินผลงานของผู้เรียน เช็กलिस्टพฤติกรรมของผู้เรียนจากการสังเกตของผู้สอน แบบบันทึกเหตุการณ์ และการประเมินจากผู้เรียนคนอื่นกับผู้สอนเพื่อนสะท้อนผลการเรียนรู้ เป็นต้น ซึ่งวิธีการเหล่านี้สามารถใช้ประเมินลักษณะของผู้เรียนรู้แบบนำตนเองได้ทั้งสิ้น

### 3.4 การจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองกับการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น

นักการศึกษาไทยหลายท่านได้ทดลองใช้การจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองกับการเรียนการสอน โดยมีการประยุกต์ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองกับบทเรียนภาษาออนไลน์ ในส่วนของภาษาญี่ปุ่น สดาพร แพทย์จะเกร็ง และวิมาน ใจดี(2565) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาบทเรียนภาษาญี่ปุ่นออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยแบ่งระยะเวลาการทำวิจัยออกเป็น 2 ระยะ คือ ระยะการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ และระยะศึกษาผลการใช้บทเรียนภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ ในระยะการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ ผู้วิจัยจะ

เป็นผู้วิเคราะห์บทเรียน รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แล้วพัฒนาเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในขณะที่ในระบะศีกษาผลการใช้บทเรียนภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ ผู้เรียนจะเป็นผู้ศึกษาด้วยตนเอง โดยผู้วิจัยทำหน้าที่คอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

จากงานวิจัยดังกล่าว เมื่อพิจารณาตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง(ตาราง 2) พบว่า เป็นการประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองในขั้นตอนที่ 4 เท่านั้น โดยผู้เรียนสามารถกำหนดการดำเนินการการเรียนรู้ตามความสามารถและความสะดวกของตนได้ แต่ไม่ได้วิเคราะห์ความต้องการของตนเองรวมถึงการไม่ได้กำหนดจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ด้วยตนเอง อาจเป็นเพราะงานวิจัยดังกล่าวได้ใช้บทเรียนภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ในส่วนของวิชาภาษาญี่ปุ่นหลัก ซึ่งมีเนื้อหาในหลักสูตรกำหนดไว้อย่างชัดเจน งานวิจัยของสถาพร แพทย์จะเกร็ง และวิมาน ใจดี(2565) แสดงให้เห็นข้อจำกัดดังกล่าว ผู้เขียนจึงเห็นว่าหากจะทดลองใช้การจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองในวิชาภาษาญี่ปุ่น ควรเริ่มจากหัวข้อย่อยที่เสริมกับเนื้อหาในการเรียน จะทำให้ผู้เรียนได้มีอิสระในการวิเคราะห์ความต้องการและกำหนดจุดมุ่งหมายรวมถึงวางแผนการเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการของตนเองได้มากกว่า นอกจากนี้ งานวิจัยดังกล่าวยังเก็บข้อมูลเพียงผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจของผู้เรียน ซึ่งยังไม่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองได้ จึงควรเพิ่มเติมการประเมินที่ให้ผู้เรียนได้ ทบทวนความสามารถในการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วย

#### 4. จาก “การศึกษาด้วยตนเอง” สู่ “การเรียนรู้แบบนำตนเอง” : แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองในวิชาภาษาญี่ปุ่น

เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบนำตนเองในวิชาภาษาญี่ปุ่นอย่างมีประสิทธิภาพ ในขั้นต้น ผู้เขียนจึงได้ทดลองออกแบบการประยุกต์ใช้การเรียนแบบนำตนเองกับรายงานแบบการศึกษาด้วยตนเองเป็นการศึกษานำร่องเพื่อพัฒนาตามหลัก PDCA ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 วางแผน ผู้เขียนวางแผนการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดให้ “การพัฒนาความสามารถด้านการพูดของตนเองตามความสนใจ” เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา “ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการเจรจาธุรกิจ” สำหรับนักศึกษา ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารธุรกิจ จำนวน 47 คน โดยกำหนดให้เป็นคะแนนรายงาน 5% และมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ดังตาราง 3

ตาราง 3 ขั้นตอนการประยุกต์ใช้แนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบนำตนเองกับรายงานในรายวิชา “ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการเจรจาธุรกิจ”

ขั้นตอน	ครั้งที่	กิจกรรม	การประเมินผล
ขั้นวิเคราะห์ความต้องการในการเรียน	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>อธิบายหัวข้อรายงาน โดยกำหนดให้ผู้เรียนคิดว่า “อยากพัฒนาความสามารถด้านการพูดใด ที่จะเป็นประโยชน์ในการเรียนวิชานี้ หรือ การปฏิบัติงานสหกิจศึกษา หรือ การทำงานในอนาคต”</li> <li>อธิบายตัวอย่างการประเมินผลแบบ Rubric</li> <li>ให้เลือกผู้เรียนที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน และมีความสนใจคล้ายกัน เพื่อกำหนดเป้าหมายในการเรียนร่วมกัน</li> </ul>	

ขั้นตอน	ครั้งที่	กิจกรรม	การประเมินผล
ขั้นกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน และวางแผนการเรียนรู้	2	ผู้เรียนกำหนดหัวข้อความสามารถที่ตนต้องการพัฒนาขอบเขตของเนื้อหาและเกณฑ์การประเมินด้วยตนเอง	การส่งงานผ่านระบบ E-learning 1 คะแนน
ขั้นแสวงหาคำตอบ	8	ผู้เรียนรายงานความคืบหน้าของการเรียนรู้ตามหัวข้อต่อไปนี้ 1. ในช่วงระยะที่ผ่านมา ได้ดำเนินการอะไรไปแล้วบ้าง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ 2. ประเมินตนเอง ณ ปัจจุบันจะได้กี่คะแนน(คะแนนเต็ม 3 คะแนน) 3. คิดว่าตนเองต้องพัฒนาตนเองต่อไปอย่างไร 4. ปัญหาและอุปสรรคในการฝึก	การส่งงานผ่านระบบ E-learning 1 คะแนน
ขั้นการประเมินผล	14	ผู้เรียนเข้ารับการประเมินตามเกณฑ์ที่ตนตั้งไว้ โดยคะแนนที่ได้จะเป็นคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินตนเอง ประเมิน โดยผู้สอน และประเมินด้วยผู้เรียนคนอื่น	เข้าพบเพื่อรับการประเมินตาม Rubric ที่ผู้เรียนกำหนด คะแนนเต็ม 3 คะแนน

ขั้นตอนที่ 2 การนำไปปฏิบัติ โดยได้ทดลองใช้แผนการเรียนรู้ดังกล่าวในภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2565 เป็นเวลา 1 ภาคการศึกษา (8 สัปดาห์)

ขั้นตอนที่ 3 การติดตาม โดยติดตามผลการปฏิบัติงานจากการประเมินผลในขั้นตอนการประเมินผล

ขั้นตอนที่ 4 ปรับปรุงทบทวนพัฒนาผล โดยปรับปรุงจากการประเมินผล

ผลการทดลองประยุกต์ใช้แนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบนำตนเองกับรายงานในรายวิชา “ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการเจรจาธุรกิจ” สามารถสรุปผลในประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้

#### 4.1 ความต้องการของผู้เรียน

ผลจากการให้ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดหัวข้อในการพัฒนาความสามารถของตนเอง เนื้อหา และเป้าหมายของตนเอง พบว่า ผู้เรียนเลือกกำหนดหัวข้อแบ่งเป็น 3 กลุ่มดังนี้

1) ความสามารถในการสนทนาในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งสถานการณ์ในการทำงานและสถานการณ์ทั่วไป เช่น สถานการณ์กรณีที่เป็นผู้ให้บริการในซูเปอร์มาร์เก็ต สถานการณ์กรณีเป็นผู้ให้บริการในโรงแรม สถานการณ์การทำงานเป็นมัคคุเทศก์ สถานการณ์การบอกทาง และ สถานการณ์วันรุ่งขึ้นหลังจากลาป่วย เป็นต้น

2) ความสามารถด้านการพูดตอบคำศัพท์และสำนวนแบบจับพลัน หรือ Quick Response เพื่อพัฒนาทักษะในการล่ามและการแปล โดยผู้เรียนในกลุ่มนี้จะเลือกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับงานธุรกิจ และสำนวนภาษาญี่ปุ่นที่ใช้ในการทำงาน

3) ความสามารถในการนำเสนอเป็นภาษาญี่ปุ่น (การพูดทางเดียว) เช่น การนำเสนอข้อมูลจากตารางหรือแผนภูมิ การนำเสนอเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น และ การนำเสนอเรื่องการทำงาน เป็นต้น

4) ความสามารถด้านการฟัง คือ การฟังในระดับ N4 ของการสอบวัดระดับความรู้ภาษาญี่ปุ่น

จากหัวข้อและเนื้อหาในการพัฒนาตนเองดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียน โดยผู้เรียนบางกลุ่มอาจมองว่า ความสามารถในการตอบคำศัพท์แบบจับปล้นและความสามารถในการฟัง เป็นพื้นฐานสำคัญในการสื่อสาร ในขณะที่ผู้เรียนบางกลุ่มมองว่าการทำรายงานครั้งนี้เป็นโอกาสในการพัฒนาตนเองเพื่อเสริมความพร้อมในการปฏิบัติงานสหกิจ นอกจากนี้ เนื้อหาบทสนทนาที่ผู้เรียนเลือกยังแสดงให้เห็นถึงสายอาชีพที่ผู้เรียนสนใจ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนแบบที่ผู้สอนเป็นผู้กำหนดเนื้อหา หรือกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนเรียนด้วยเนื้อหาเดียวกัน อาจไม่ตรงกับความต้องการของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดขอบเขตเนื้อหาด้วยตนเอง จึงตอบสนองต่อความหลากหลายของผู้เรียน และเป็นโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจ

นอกจากนี้ ผู้เรียนในชั้นเรียนวิชา “ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการเจรจาธุรกิจ” ยังมีระดับความสามารถต่างกันค่อนข้างมาก กล่าวคือ มีทั้งผู้เรียนที่มีความสามารถภาษาญี่ปุ่นในระดับ N2 และมีทั้งผู้เรียนที่มีความสามารถภาษาญี่ปุ่นระดับ N5 การจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองที่ให้ผู้เรียนกำหนดเกณฑ์การประเมินผลด้วยตนเอง จึงทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการพูดได้ตรงตามกับระดับความสามารถ

#### 4.2 ปัญหาและอุปสรรค

ปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้สามารถสรุปได้ดังนี้

- 1) ปัญหาด้านการวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน
  - ผู้เรียนเคยชินกับการเป็นผู้ศึกษาตามเนื้อหาที่กำหนด เมื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้วิเคราะห์ความต้องการของตนเอง ทำให้ผู้เรียนไม่รู้ว่าควรเริ่มต้นจากอะไร
  - ผู้เรียนหลายคนไม่สามารถวิเคราะห์ความต้องการของตนเองอย่างเป็นรูปธรรมได้
- 2) ปัญหาด้านการกำหนดเกณฑ์ประเมินการเรียนรู้
  - เนื่องจากผู้เรียนเคยชินกับการพัฒนาตนเองให้ได้ตามเกณฑ์ที่ผู้สอนกำหนด มากกว่าจะเป็นผู้ตั้งเกณฑ์ปฏิบัติเอง ทำให้ไม่รู้ว่าควรจะต้องตั้งเกณฑ์การประเมินอย่างไร
- 3) ปัญหาด้านการจัดกระบวนการเรียนรู้
  - ผู้เรียนมีจำนวนมาก ทำให้ผู้สอนไม่สามารถติดตามผลการพัฒนาได้อย่างใกล้ชิด รวมถึงการกำหนดบทบาทของผู้สอนในการดูแลผู้เรียน และกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนรายบุคคล
- 4) ปัญหาด้านการประเมินการเรียนรู้
  - การประเมินจากผู้เรียนด้วยกัน อาจเป็นการประเมินที่เกิดจากฉันทาคติได้ จึงแก้ปัญหาโดยนอกจากการให้คะแนนแล้ว ยังกำหนดให้ชี้แจงเหตุผลว่าเหตุใดจึงให้คะแนนนั้น เพื่อฝึกการประเมินค่า

หลังเสร็จสิ้นกระบวนการทดลอง ผู้เขียนจึงทบทวนกระบวนการจัดการเรียนการสอนและพบว่า สาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาในแต่ละข้อ เกิดจากการใช้เวลาในการจัดกิจกรรมในห้องเรียนน้อยเนื่องจากเป็นหัวข้อถึงรายงานศึกษาด้วยตนเอง จากผลการประเมินดังกล่าว ผู้เขียนจึงขอเสนอแนะแนวทางกระบวนการจัดการเรียนการสอนหลังจากการปรับปรุงโดยมีรายละเอียดดังนี้

##### (1) ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง

เมื่อพิจารณาถึงลักษณะเด่นของการเรียนรู้แบบนำตนเองที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้แบบพึ่งพาตนเองได้ จึงควรเปลี่ยนแปลงขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้เป็นกิจกรรมในห้องเรียน ดังนี้

**กิจกรรมในห้องเรียน** ขึ้นวิเคราะห์ความต้องการในการเรียน ขึ้นกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน และวางแผนการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับคำแนะนำจากผู้เรียนคนอื่นและผู้สอน

**กิจกรรมนอกห้องเรียน** ขึ้นแสวงหาคำตอบและขึ้นการประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ การเรียนรู้แบบนำตนเอง และสามารถรับการประเมินและข้อมูลย้อนกลับได้

(2) แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองในการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น

ผู้เขียนขอเสนอแนะแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองในการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นดัง

ตาราง 4

ตาราง 4 แนวทางขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบนำตนเองในกลุ่มวิชาพัฒนาทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่น

ครั้งที่	จุดประสงค์	กิจกรรม	การประเมินผล
2	- ผู้เรียนรู้ความต้องการของตนเอง สามารถเขียนรายการความสามารถที่ตนเองต้องการพัฒนาและความสามารถนั้นเป็นไป ด้วยวัตถุประสงค์ใดได้	- กิจกรรมในห้องเรียน: Think pair share 1) ผู้เรียนทุกคนสำรวจตนเองว่ามีทักษะการพูดใดที่ตนเองรู้ดีว่าอยากพัฒนา และเพราะเหตุใดจึงอยากพัฒนาทักษะนั้น ทักษะดังกล่าวสามารถนำไปใช้ได้อย่างไร 2) ผู้เรียนจับกลุ่ม 3-4 คน แล้วแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน เขียนสรุปเพื่อเตรียมนำเสนอ 3) ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลจากการอภิปราย	- การนำเสนอของตัวแทนกลุ่ม
	- ผู้เรียนสามารถกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาทักษะการพูดของตนเองได้	กิจกรรมในห้องเรียน: 1) ให้ผู้เรียนแต่ละคนสรุปทักษะที่ตนเองต้องการพัฒนา และเนื้อหาลงในกระดาษ A4 โดยอาจเขียนในลักษณะโปสเตอร์เชิญชวนเพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียนคนอื่น 2) ให้ผู้เรียนแต่ละคนเลือกผู้เรียนที่มีความสามารถและความสนใจใกล้เคียงกับตนเอง 3) หลังจากที่ได้เลือกผู้เรียนที่มีความสามารถและความสนใจใกล้เคียงกับตนได้แล้ว อภิปรายกันภายในกลุ่มเพื่อกำหนดขอบเขตของเนื้อหา	- การนำเสนอของตัวแทนกลุ่ม
3	- ผู้เรียนสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินผลได้	กิจกรรมในห้องเรียน: การอภิปรายกลุ่มโดยให้ผู้เรียนในกลุ่มร่วมกำหนดเกณฑ์ในการประเมินร่วมกัน	- การนำเสนอผลการอภิปรายโดยตัวแทนกลุ่ม
	- ผู้เรียนสามารถวางแผนกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้	กิจกรรมในห้องเรียน: การอภิปรายกลุ่มโดยให้ผู้เรียนในกลุ่มร่วมกำหนดกระบวนการในการเรียนรู้เพื่อจะให้บรรลุผลได้ตามเกณฑ์ประเมินที่กำหนด โดยผู้สอนมีส่วนร่วมในการกระตุ้นความคิด และพิจารณาความเหมาะสม	- การนำเสนอผลการอภิปรายโดยตัวแทนกลุ่ม - ใบงานสรุปกระบวนการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่ม

ครั้งที่	จุดประสงค์	กิจกรรม	การประเมินผล
8	- ผู้เรียนสามารถดำเนินการตามแผนกระบวนการการเรียนรู้ที่วางไว้ได้	กิจกรรมนอกห้องเรียน: การเข้าพบผู้สอนเพื่อประเมินตนเอง และร่วมอภิปรายกับสมาชิกคนอื่นในกลุ่มว่ามีปัญหาและอุปสรรคอย่างไร ผู้สอนทำหน้าที่กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดเพื่อหาวิธีการแก้ปัญหา	- ใบงานที่เขียนสรุปผลจากการเข้าพบผู้สอน
15	- ผู้เรียนเข้ารับการประเมินผลการเรียนรู้	กิจกรรมนอกห้องเรียน: การเข้าพบผู้สอนเพื่อรับการประเมิน	- การพูดตามทักษะที่ผู้เรียนกำหนด

## 5. สรุป

ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นทักษะที่สำคัญยิ่งในการพัฒนาตนเองเมื่อผู้เรียนจบการศึกษา เนื่องจากเป็นทักษะที่เชื่อมโยงโดยตรงกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต การที่ผู้เรียนมีความสามารถในการกำหนดเป้าหมายในการเรียน ขอบเขตเนื้อหา แหล่งข้อมูลตลอดจนการประเมินผลด้วยตนเอง จะทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องและสามารถกำหนดเนื้อหาในการเรียนได้ตรงกับความต้องการของตนเอง

นอกจากนี้ หัวใจของการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองมิได้อยู่เพียงมิติของเนื้อหาที่ให้ความสำคัญกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนด แต่อยู่ที่มิติกระบวนการคือการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนให้ไปสู่มิติของผลผลิตคือลักษณะของผู้เรียนรู้แบบนำตนเอง การจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองจึงจะไม่ได้ผลเท่าที่ควรหากผู้อำนวยกรการเรียนรู้ไม่สามารถพัฒนาความสามารถในการ “จัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง” ทั้งการวิเคราะห์ความต้องการ การกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน และการกำหนดเกณฑ์การประเมิน รวมถึงไม่สามารถดูแลจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างเหมาะสม ดังนั้น วิชิตังกล่าวจึงมีข้อจำกัดในด้านจำนวนของผู้เรียนต่อจำนวนของผู้สอน ซึ่งเป็นประเด็นที่ควรมีการศึกษาเพื่อหาวิธีแก้ปัญหาต่อไป

## 6. ข้อเสนอแนะ

- 1) ควรมีการสอดแทรกวิธีการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองในรูปแบบของรายงานที่มีสัดส่วนคะแนนไม่มากนัก เพื่อให้ผู้เรียนไม่รู้สึกกดดันในการพัฒนาตนเอง และสามารถเห็นผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมในช่วงเวลาที่กำหนด
- 2) ควรมีการจัดกิจกรรมในห้องเรียนที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตนเองในช่วงแรก
- 3) ควรใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองในกลุ่มเรียนที่มีสมาชิกไม่มาก เพื่อให้ผู้สอนสามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนรายบุคคลได้และทำให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้
- 4) ควรมีการเก็บข้อมูลด้านทัศนคติของผู้เรียน ว่าหลังจากเรียนรู้ด้วยวิธีการดังกล่าวแล้ว ผู้เรียนรู้สึกว่าคุณสมบัติพัฒนาขึ้นหรือไม่ และควรมีการประเมินด้านความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตนเอง

## 7. เอกสารอ้างอิง

- ศิระพร ภูพันธ์. (2548). *ปัจจัยที่เป็นสาเหตุและผลของความพร้อมในการเรียนรู้แบบนำตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยการศึกษา ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สถาพร แพทย์จะเกร็ง และ วิมานใจดี(2565). *การพัฒนาบทเรียนภาษาญี่ปุ่นออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรียุทธศาสตร์[ออนไลน์]*. ค้นเมื่อ 26 กันยายน 2566, จาก: <https://publication.npru.ac.th/handle/123456789/1692>
- กัทริยา วิสัยจร. (2542). *โครงการวิจัยเพื่อการวางแผนและพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ภาษาแบบพึ่งตนเองที่มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี[ออนไลน์]*. ค้นเมื่อ 26 กันยายน 2566, จาก: <http://www.esanpedia.oar.ubu.ac.th/e-research/?q=node/338>
- ศดานันท์ เทพจินดา. (2565). *ผลของการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเองและเทคนิคการใช้คำถามขั้นสูงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะการจัดการตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล. (2564). *การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์[ออนไลน์]*. ค้นเมื่อ 26 กันยายน 2566, จาก: <http://www.curriculumandlearning.com>
- Aoi and Y. Nakata. (2011). *Learner Autonomy -- For the Future of Japanese Language Teaching and Foreign Language Teaching*. Tokyo: HITUZI SYOBO publishing company. p.2.
- W.C. Brandt. (2020). *Measuring Student Success Skills: A Review Of The Literature On Self-directed Learning*[Online].(2023,October 13), <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED607782.pdf>.



## ผลของดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิก่อนเรียนต่อการรับรู้สติ ในนักศึกษา

### มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

#### Effects of music therapy combined with practicing meditation before studying towards perceived mindfulness in students of Muban Chombueng

#### Rajabhat University

ณัชมน ละครนิล

วิทยาลัยมวยไทยศึกษาและการแพทย์แผนไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

E-mail: lataininya@gmail.com

ดร.รินรำไพ พุทธิพันธ์

วิทยาลัยมวยไทยศึกษาและการแพทย์แผนไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

E-mail: totty.rp@gmail.com

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองแบบหนึ่งกลุ่มวัดผลก่อนและหลังการทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลของดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิก่อนเรียนต่อการรับรู้สติ 2) เปรียบเทียบผลของดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิก่อนเรียนต่อการรับรู้สติ ในนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการสร้างเสริมและดูแลสุขภาพะ ปีการศึกษา 1/2566 มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 40 คน เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) ดนตรีทำสมาธิที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นร่วมกับการนั่งสมาธิก่อนเรียนเป็นระยะเวลา 10 นาที นาน 4 สัปดาห์ 2) แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล และแบบวัดการรับรู้สติตามแนวจิตสุขภาพองค์รวม 4 ด้าน คือ ด้านกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม และด้านปัญญา แบบสอบถามมีค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหาทั้งหมดเท่ากับ 0.92 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา และใช้สถิติเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยคะแนนภายในกลุ่มด้วยสถิติ Paired Sample t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) ก่อนการทดลอง กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้สติตามแนวจิตสุขภาพองค์รวม ในภาพรวมอยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X}=123.30$ ,  $SD=14.36$ ) ได้แก่ ด้านกาย ( $\bar{X}=27.50$ ,  $SD=3.64$ ) ด้านจิตใจ ( $\bar{X}=29.13$ ,  $SD=3.67$ ) ด้านสังคม ( $\bar{X}=34.50$ ,  $SD=6.71$ ) และด้านปัญญา ( $\bar{X}=32.18$ ,  $SD=5.87$ ) อยู่ในระดับพอใช้ หลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้สติตามแนวจิตสุขภาพองค์รวม ในภาพรวมอยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X}=145.70$ ,  $SD=18.02$ ) ได้แก่ ด้านกาย ( $\bar{X}=31.28$ ,  $SD=3.32$ ) และด้านจิตใจ ( $\bar{X}=35.88$ ,  $SD=6.17$ ) อยู่ในระดับพอใช้ ส่วนด้านสังคม ( $\bar{X}=39.55$ ,  $SD=6.14$ ) และด้านปัญญา ( $\bar{X}=39.00$ ,  $SD=5.76$ ) อยู่ในระดับดี 2) หลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้สติตามแนวจิตสุขภาพองค์รวมในภาพรวมมากกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ( $p\text{-value}<0.001$ ) เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยคะแนนรายด้าน พบว่าทุกด้าน ได้แก่ ด้านกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม และด้านปัญญา มีค่าเฉลี่ยคะแนนมากกว่าก่อนการทดลองทุกด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ( $p\text{-value}<0.001$ )

คำสำคัญ: สมาธิ สติ ดนตรีบำบัด สุขภาพองค์รวม

## ABSTRACT

The research was conducted through a pretest posttest quasi-experimental design. The objectives of the research were 1) to study effects of music therapy combined with practicing meditation before studying towards perceived mindfulness, 2) to compare effects of music therapy combined with practicing meditation before studying towards perceived mindfulness in students of Muban Chombueng Rajabhat University. The sample consisted of 40 students who enrolled in the Health Promotion and Health Care in the semester 1/2566 of Muban Chombueng Rajabhat University selected by purposive selection method. The research instruments comprised 1) music for practicing meditation that was made by the researcher combined with practicing meditation before studying for 10 minutes in 4 weeks, 2) a questionnaire about personal information and a scale for measuring mindfulness in accordance with 4 aspects of holistic health, i.e. physical, mental, social and intellectual. The content validity index of the questionnaire was 0.92. Data were analyzed using descriptive statistics and statistics comparing within group mean differences; paired sample t-test. According to the study results, 1) before the experiment, the sample had overall perceived mindfulness according to the holistic health approach at a fair level ( $\bar{X}$ =123.30, SD=14.36), i.e. physical ( $\bar{X}$ =27.50, SD=3.64), mental ( $\bar{X}$ =29.13, SD=3.67), social ( $\bar{X}$ =34.50, SD=6.71), and intellectual ( $\bar{X}$ =32.18, SD=5.87). After the experiment, the sample had overall perceived mindfulness according to the holistic health approach at a fair level ( $\bar{X}$ =145.70, SD=18.02), i.e. physical ( $\bar{X}$ =31.28, SD=3.32) and mental ( $\bar{X}$ =35.88, SD=6.17) at a fair level while social ( $\bar{X}$ =39.55, SD=6.14) and intellectual ( $\bar{X}$ =39.00, SD=5.76) were at a good level, 2) After the experiment the sample had higher overall mean score of perceived mindfulness according to the holistic health approach than before the experiment with statistical significance at the level of 0.001 (p-value<0.001). Consideration of mean scores in each aspect found that the mean scores of all aspects, namely, physical, mental, social, and intellectual after the experiment were higher than before the experiment with statistical significance at the level of 0.001 (p-value<0.001).

**Keywords:** Meditation, mindfulness, music therapy, holistic health

## ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

โลกปัจจุบันเต็มไปด้วยเทคโนโลยีที่สร้างความสะดวกสบายในชีวิตมนุษย์ แต่ความก้าวหน้านี้ส่งผลทางวัตถุมากกว่าทางจิตใจ คนในยุคปัจจุบันมุ่งหาประโยชน์ส่วนตัวมากกว่าประโยชน์ส่วนรวม ผลที่เกิดขึ้นนี้เป็นเหตุให้เกิดปัญหาต่างๆ ในสังคม เช่น ความเสื่อมโทรมของสภาพแวดล้อม ปัญหาครอบครัวแตกแยก ความขัดแย้งในระดับประเทศและระหว่างประเทศ รวมถึงปัญหาผู้ก่อการร้ายและสงคราม ดังนั้นการแก้ไขปัญหานี้ต้องเริ่มจากภายในของมนุษย์ โดยการยกระดับจิตใจเพื่อสร้างสันติภาพและความมีเมตตาในสังคม (ภาวิณี เพชรสว่าง, 2563)

มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงได้ประกาศนโยบายการเป็นมหาวิทยาลัยแห่งสติ ซึ่งมหาวิทยาลัยได้มีการนำเรื่องสติ (Mindfulness) มาพัฒนาบุคลากร โดยความร่วมมือกับกรมสุขภาพจิตและสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) มีการจัดทำโครงการสร้างสุขและจิตสำนึกด้วยโปรแกรมสติ (Mindfulness in Organization; MIO) จัดอบรมหลักสูตรวิทยากรแกนนำ และคณะกรรมการสร้างสุขและจิตสำนึกด้วยโปรแกรมสติ เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจ และทักษะให้กับผู้บริหารและบุคลากรในการเรียนรู้

เครื่องมือสำคัญของโปรแกรมสติ ที่จะนำไปใช้ให้เป็นวิถีและระบบขององค์กร เพื่อให้ผู้บริหารและบุคลากรที่เข้าอบรม สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ของโปรแกรมสติแก่บุคลากรทุกภาคส่วนได้อย่างถูกต้อง และนำไปปรับใช้ในหน่วยงานได้อย่างเหมาะสม โดยนายแพทย์ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์ ที่ปรึกษากรมสุขภาพจิตเป็นวิทยากรทบทวนการสร้างสุขด้วยสติ Core Skill Training ให้กับผู้บริหาร อาจารย์ บุคลากรของแต่ละคณะ ในการดำเนินการระยะแรกได้มีการพัฒนาบุคลากรสายสนับสนุนในหน่วยงาน และขยายไปสู่การพัฒนาอาจารย์ โดยได้มีการขับเคลื่อนโครงการในปีงบประมาณ 2565 เพื่อให้เกิดพลังในการนำเรื่องสติไปพัฒนาบุคลากรทุกภาคส่วน (วัฒนา อ่วมเนตร, 2565)

นักศึกษาเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่มีการเจริญเติบโตและเปลี่ยนแปลงสู่การเป็นผู้ใหญ่ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม การศึกษาในระดับอุดมศึกษาเป็นช่วงรอยต่อระหว่างชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกับมหาวิทยาลัย โดยเฉพาะนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่ต้องปรับตัวในด้านต่างๆ เช่น สภาพแวดล้อม รูปแบบการเรียนการสอน การรับน้อง เพื่อน การรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย ฝึกการพึ่งพาตนเองมากขึ้น การเปลี่ยนแปลงที่อยู่อาศัยเพื่อมาอยู่ในหอพัก นอกเหนือจากปัญหาการเรียน ยังมีปัญหาเศรษฐกิจครอบครัว ความกดดันจากตนเอง ความคาดหวังและความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง อาจส่งผลให้เกิดความเครียด (กัญญาวิณี โมกขาว และคณะ, 2564)

การฝึกสมาธิวิธีหนึ่งที่ได้รับคามนิยม คือ อานาปานสติ ซึ่งเป็นการเจริญสมาธิที่ใช้การกำหนดลมหายใจเข้า-ออก โดยจะเพ่งสมาธิไปกับการหายใจ การหายใจเข้า-ออกสักอย่างมีประสิทธิภาพนี้จะส่งผลช่วยให้อัตราการเต้นของหัวใจกลับสู่สภาพปกติได้เร็วขึ้น ช่วยให้จิตใจสงบ สามารถใช้ได้ตลอดเวลาทุกสถานที่ที่ต้องการ (ไครมิตร โพธิสน, 2559) คนตรีเปรียบเสมือนภาษาสากลที่มนุษย์ทุกชาติต่างรู้จักและคุ้นเคย นอกจากประโยชน์ทางด้านความบันเทิงแล้ว ยังใช้เพื่อบรรเทาความเครียดและความกังวลให้กับผู้ป่วย นอกจากนี้ยังเสริมให้อารมณ์ดี ช่วยผ่อนคลายจากการป่วย และเพิ่มคุณภาพชีวิต การนำดนตรีมาใช้ในทางการแพทย์เรียกว่าดนตรีบำบัด (Music Therapy) ซึ่งค้นพบในศตวรรษที่ 20 โดยการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับมนุษย์ พบว่ามีผลบวกต่อร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณของบุคคล เสียงดนตรีมีผลต่อระบบประสาทและความรู้สึก ส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนในอารมณ์ ความจำ และความรับรู้อารมณ์ เช่น การผ่อนคลายของร่างกาย ลดความเครียด ความกังวล และความดันโลหิต นอกจากนี้ เสียงดนตรียังช่วยให้เกิดความสุขใจและเบี่ยงเบนความสนใจไปสู่สิ่งที่ทำให้เกิดความสุขมากขึ้น ลดประสิทธิผลของการกระตุ้นจากสิ่งรอบข้างไปยังสิ่งที่เราต้องการให้มีความสุขยิ่งขึ้นได้ด้วย (ไครมิตร โพธิสน, 2559)

สุขภาพองค์รวมของระบบชีวิตมี 4 ด้าน คือ ด้านกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา การดูแลสุขภาพแบบองค์รวม (Holistic Health Care) เป็นสถานะที่มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจและอยู่ในสังคมได้ดี มิใช่เพียงแค่ปราศจากโรคหรือความพิการเท่านั้น กายและใจต้องประสานกันมีอาจแยกตัวอยู่โดดๆได้ และยังต้องมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น (ธนรัฐ สะอาดเอี่ยม และคณะ, 2561) ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลของดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิก่อนเรียนต่อการรับรู้สติ ในนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง โดยใช้การรับรู้สติจำแนกตามการดูแลสุขภาพองค์รวม ซึ่งเป็นการดูแลสุขภาพแบบไม่แยกส่วน แต่พิจารณาจากความสัมพันธ์ของทั้ง 4 ด้านให้มีภาวะสมดุล เพื่อให้เกิดพลังในการนำเรื่องสติไปขยายผลในกลุ่มนักศึกษาของมหาวิทยาลัย เพื่อให้เป็นมหาวิทยาลัยแห่งสติต่อไป

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

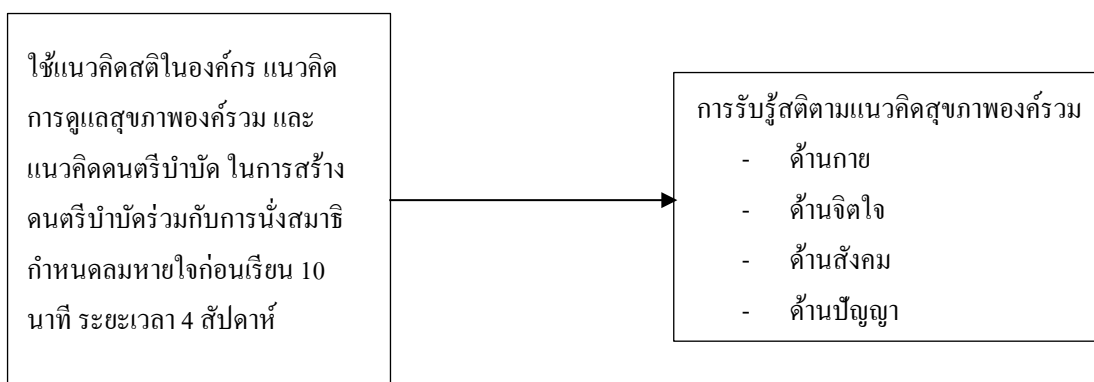
(1) เพื่อศึกษาผลของดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิก่อนเรียนต่อการรับรู้สติ ในนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

(2) เพื่อเปรียบเทียบผลของดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิก่อนเรียนต่อการรับรู้สติตามแนวคิดสุขภาพองค์รวม ด้านกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม และด้านปัญญา ในนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าของดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิก่อนเรียนต่อการรับรู้สติ ในนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวคิดจากศาสตร์สาขาวิชาต่างๆ โดยบูรณาการจาก 3 แนวคิด คือ 1) แนวคิดสติในองค์กร (Mindfulness in Organization; MIO) ของนายแพทย์ชยชุตม์ วงศ์ภิรมย์ศานต์ (กลุ่มที่ปรึกษากิจกรรมสุขภาพจิต, 2560) 2) แนวคิดการดูแลสุขภาพองค์รวม (Holistic health) (สมศรี เรื่องแก้ว, 2563) และ 3) แนวคิดดนตรีบำบัด (Music therapy) (วิวัฒน์วุฒิ ช้างชนะ, 2563) ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการทำงานของร่างกายที่เกี่ยวข้องกับสรีรวิทยา ระบบประสาท จากการบูรณาการแนวคิดทั้ง 3 ดังกล่าวนี้ ทำให้ได้โปรแกรมดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิก่อนเรียนที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการรับรู้สติ ดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### สมมติฐานการวิจัย

ค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้สติของกลุ่มตัวอย่างหลังฟังดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิ มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนฟังดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิ

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### แบบแผนการวิจัย

รูปแบบการวิจัยในครั้งนี้ คือ การวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) ซึ่งจะศึกษาผลของดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิก่อนเรียน และเปรียบเทียบผลของดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิก่อนเรียนต่อการรับรู้สติ

### ประชากรและตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการสร้างเสริมและดูแลสุขภาพ ปีการศึกษา 1/2566 ที่ยินดีเข้าร่วมโครงการ ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive selection) จำนวน 40 คน ผู้วิจัยชี้แจงให้กลุ่มตัวอย่างทราบถึงวิธีการ และประโยชน์ของการทำวิจัย กลุ่มตัวอย่างสามารถบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยได้ทุกเมื่อ โดยไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง และจะวิเคราะห์ข้อมูลในลักษณะภาพรวม โดยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น

### เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือวิจัย มี 2 อย่าง ดังนี้ คนตรีบำบัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเกิดจากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และการสัมภาษณ์ผู้บริหาร คณาจารย์ในมหาวิทยาลัย จำนวน 7 ท่าน คนตรีบำบัดสร้างจากเสียง 3 รูปแบบดังนี้ 1) คลื่นเสียงแอลฟา (6-12 Hz) 2) คลื่นเสียงบำบัดสมอง คลื่นเสียง Binaural Beats และ 3) คลื่นเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงน้ำตก เสียงนกร้อง เสียงระฆัง

แบบสอบถาม มี 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล จำนวน 10 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ สาขาวิชา ชั้นปีที่กำลังศึกษา การเคยประสบทุกข์หนัก การเคยประสบปัญหาเรื่องความเครียด ความถี่และระยะเวลาในการทำสมาธิก่อนเข้าร่วมโปรแกรม ความถี่และระยะเวลาในการทำสมาธิหลังเข้าร่วมโปรแกรม ส่วนที่ 2 แบบสอบถามการรับรู้สติตามแนวคิดสุขภาพองค์รวม ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ได้แก่ ด้านกาย ด้านสังคม ด้านจิตใจ และด้านปัญญา ด้านละ 10 ข้อ รวมทั้งสิ้นจำนวน 40 ข้อ ซึ่งประกอบด้วยคำถามเชิงบวกจำนวน 38 ข้อและคำถามเชิงลบจำนวน 2 ข้อ เป็นแบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) มี 5 ระดับคือ น้อยมาก น้อย ปานกลาง มาก มากที่สุด แปลผลโดยใช้คะแนนรวมที่ให้แต่ละช่วงคะแนนมีความกว้างในแต่ละขั้นเท่ากันทุกขั้น (ละเอียด ศิลาน้อย, 2562) ดังนี้ คะแนน 10-23 หมายถึง การรับรู้สติอยู่ในระดับน้อย คะแนน 24-37 หมายถึง การรับรู้สติอยู่ในระดับพอใช้ และคะแนน 38-50 หมายถึง การรับรู้สติอยู่ในระดับดี ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปทำการทดสอบหาค่าความตรง (Validity) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.67-1

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล มีขั้นตอนดังนี้ 1) ทำการหาอาสาสมัคร โดยผู้เข้าร่วมวิจัยเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ทั้งเพศชายและเพศหญิง ที่ลงทะเบียนเรียนปีการศึกษา 1/2566 เป็นผู้ที่มีความสุขดีและยินดีเข้าร่วมการทดลองตลอดโครงการ จากนั้นให้ทำแบบสอบถามก่อนเข้าร่วมโครงการ (Pre-test) ซึ่งมี 2 ส่วนคือ แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล และแบบสอบถามการรับรู้สติตามแนวคิดสุขภาพองค์รวม 2) ทำการชี้แจงวัตถุประสงค์ วิธีดำเนินงานวิจัย รายละเอียดขั้นตอนการวิจัยอย่างละเอียด เพื่อให้อาสาสมัครเกิดความเข้าใจและปฏิบัติตัวได้ถูกต้อง 3) อธิบายโปรแกรมคนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิก่อนเรียน โดยวิธีการนั่งสมาธิให้นั่งในท่าที่สบาย ตัวตรง สิริษะตรง ให้ทุกส่วนของร่างกายผ่อนคลาย จะเป็นการนั่งบนเก้าอี้ หรือนั่งขัดสมาธิบนเก้าอี้ก็ได้ หลังตา หายใจเข้าหายใจออกช้าๆสัก 2-3 ครั้ง แล้วเริ่มนับลมหายใจเข้า-ออก การกำหนดลมหายใจขึ้นกับความเชื่อหรือการนับถือศาสนาของอาสาสมัครแต่ละคน เช่น หายใจเข้านับหนึ่ง หายใจออกนับสอง หรือหายใจเข้าบริการรรมว่าพุท หายใจออกบริการรรมว่าโ หรือหายใจเข้าบริการรรมว่าเข้า หายใจออกบริการรรมว่าออก พร้อมเปิดคนตรีบำบัดประกอบการนั่งสมาธิ จนกระทั่งครบ 10 นาที เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ 4) เมื่อครบ 4 สัปดาห์ อาสาสมัครทำแบบสอบถามหลังเข้าร่วมโครงการ (Post-test) คือ แบบสอบถามการรับรู้สติตามแนวคิดสุขภาพองค์รวม และ 5) รวบรวมข้อมูลที่ได้จากอาสาสมัครประเมินทั้งก่อนและหลังการทดลอง ทำการบันทึกข้อมูลลงในคอมพิวเตอร์เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติและสรุปผลการวิจัย

### การวิเคราะห์ข้อมูล

โดยทดสอบที่ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% ซึ่งพิจารณาระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ( $p < 0.05$ ) โดยสถิติที่ใช้มีดังนี้ วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการแจกแจงความถี่ แสดงผลเป็นค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าต่ำสุด และค่าสูงสุด และวิเคราะห์คะแนนค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการฟังดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิก่อนเรียน โดยใช้แบบสอบถามการรับรู้สติ โดยใช้สถิติเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยคะแนนภายในกลุ่มด้วยสถิติ Paired Sample t-test

### ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลส่วนบุคคลพบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 85 อายุ 19 ปี ร้อยละ 42.5 กำลังศึกษาอยู่ใน 3 สาขาวิชา คือ การแพทย์แผนไทย การจัดการชุมชน และศิลปศึกษาด้วยจำนวนใกล้เคียงกัน ส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 2 เคยประสบปัญหาทุกข์หนัก ร้อยละ 80 ประสบปัญหาเรื่องความเครียด 3 ลำดับแรก คือ เครียดเรื่องการเรียน ร้อยละ 72.5 รองลงมาเครียดเรื่องปัญหาครอบครัว ญาติพี่น้อง ร้อยละ 60 และเครียดเรื่องปัญหาการเงิน ร้อยละ 57.5 ตามลำดับ ก่อนเข้าร่วมโปรแกรมกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่เคยนั่งสมาธิมาก่อน ร้อยละ 65 สำหรับผู้ที่เคยนั่งสมาธิมาก่อนเข้าร่วมโปรแกรมส่วนใหญ่ใช้เวลา 1-10 นาทีในการทำสมาธิแต่ละครั้ง ร้อยละ 32.5 หลังเข้าร่วมโปรแกรมกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นั่งสมาธิ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ ร้อยละ 77.5 และใช้เวลา 1-10 นาทีในการทำสมาธิแต่ละครั้ง ร้อยละ 85

ตารางที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง (n=40)

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	6	15.0
หญิง	34	85.0
อายุ (เต็มปีบริบูรณ์)		
18 ปี	6	15.0
19 ปี	17	42.5
20 ปี	8	20.0
มากกว่าหรือเท่ากับ 21 ปี ขึ้นไป	9	22.5
สาขาวิชา		
การแพทย์แผนไทย	14	35.0
การจัดการชุมชน	14	35.0
ศิลปศึกษา	12	30.0
ชั้นปีที่กำลังศึกษา		
ชั้นปีที่ 1	19	47.5
ชั้นปีที่ 2	21	52.5
นักศึกษาเคยมีความทุกข์หนักหรือไม่		
ไม่เคย	8	20.0
เคย	32	80.0

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
นักศึกษาเคยประสบปัญหาเรื่องความเครียดหรือไม่ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
ไม่เคย	-	-
เคย เครียดเรื่องปัญหาครอบครัว ญาติพี่น้อง	24	60.0
เคย เครียดเรื่องปัญหาการเงิน	23	57.5
เคย เครียดเรื่องเพื่อน	15	37.5
เคย เครียดเรื่องการเรียนรู้	29	72.5
เคย เครียดเรื่องความรัก	12	30.0
เคย เครียดเรื่องปัญหาสุขภาพ	12	30.0
เคย เครียดเรื่องอื่นๆ	10	25.0
ก่อนเข้าร่วมโปรแกรมนั่งสมาธิในชั้นเรียน นักศึกษาเคยนั่งทำสมาธิมาก่อนแล้วหรือไม่		
ไม่เคย	26	65.0
เคย ทำสมาธิ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์	12	30.0
เคย ทำสมาธิ 3-4 ครั้ง/สัปดาห์	12	5.0
เคย ทำสมาธิ 5-6 ครั้ง/สัปดาห์	-	-
เคย ทำสมาธิ 7 ครั้ง/สัปดาห์ ขึ้นไป	-	-
ก่อนเข้าร่วมโปรแกรมนั่งสมาธิในชั้นเรียน หากนักศึกษาเคยนั่งทำสมาธิมาก่อน นักศึกษาใช้เวลาเท่าใดในการนั่งสมาธิแต่ละครั้ง		
ไม่เคย	26	65.0
1-10 นาที	13	32.5
11-20 นาที	1	2.5
21-30 นาที	-	-
ตั้งแต่ 31 นาทีขึ้นไป	-	-
หลังเข้าร่วมโปรแกรมนั่งสมาธิในชั้นเรียน นักศึกษาทำสมาธิกี่ครั้งต่อสัปดาห์		
ทำสมาธิ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์	31	77.5
ทำสมาธิ 3-4 ครั้ง/สัปดาห์	7	17.5
ทำสมาธิ 5-6 ครั้ง/สัปดาห์	2	5.0
ทำสมาธิ 7 ครั้ง/สัปดาห์ ขึ้นไป	-	-
หลังเข้าร่วมโปรแกรมนั่งสมาธิในชั้นเรียน นักศึกษาใช้เวลาเท่าใดในการนั่งสมาธิแต่ละครั้ง		
1-10 นาที/ครั้ง	34	85.0
11-20 นาที/ครั้ง	5	12.5
21-30 นาที/ครั้ง	1	2.5
ตั้งแต่ 31 นาที/ครั้ง ขึ้นไป	-	-

ตารางที่ 2 แสดงระดับการรับรู้สดีตามแนวคิดสุขภาพองค์รวม ดังนี้ ก่อนการทดลอง กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้สดีตามแนวคิดสุขภาพองค์รวม ในภาพรวมอยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X}=123.30, SD=14.36$ ) ได้แก่ ด้านกาย ( $\bar{X}=27.50, SD=3.64$ ) ด้านจิตใจ ( $\bar{X}=29.13, SD=3.67$ ) ด้านสังคม ( $\bar{X}=34.50, SD=6.71$ ) และด้านปัญญา ( $\bar{X}=32.18, SD=5.87$ ) อยู่ในระดับพอใช้ หลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้สดีตามแนวคิดสุขภาพองค์รวม ในภาพรวมอยู่ในระดับพอใช้ ( $\bar{X}=145.70, SD=18.02$ ) ได้แก่ ด้านกาย ( $\bar{X}=31.28, SD=3.32$ ) และด้านจิตใจ ( $\bar{X}=35.88, SD=6.17$ ) อยู่ในระดับพอใช้ ส่วนด้านสังคม ( $\bar{X}=39.55, SD=6.14$ ) และด้านปัญญา ( $\bar{X}=39.00, SD=5.76$ ) อยู่ในระดับดี

ตารางที่ 2 ระดับการรับรู้สดีตามแนวคิดสุขภาพองค์รวม ก่อนและหลังการทดลอง (n=40)

การรับรู้สดีตามแนวคิดสุขภาพองค์รวม	ก่อนการทดลอง (n=40)		หลังการทดลอง (n=40)	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
<b>ด้านกาย</b>				
ระดับน้อย ( $\bar{X}=10-23$ )	5	12.5	-	-
ระดับพอใช้ ( $\bar{X}=24-37$ )	35	87.5	39	97.5
ระดับดี ( $\bar{X}=38-50$ )	-	-	1	2.5
ภาพรวมด้านกาย	$\bar{X}=27.50, SD=3.64, Min=19, Max=34$		$\bar{X}=31.28, SD=3.32, Min=25, Max=39$	
<b>ด้านจิตใจ</b>				
ระดับน้อย ( $\bar{X}=10-23$ )	2	5	-	-
ระดับพอใช้ ( $\bar{X}=24-37$ )	38	95	24	60
ระดับดี ( $\bar{X}=38-50$ )	-	-	16	40
ภาพรวมด้านจิตใจ	$\bar{X}=29.13, SD=3.67, Min=19, Max=37$		$\bar{X}=35.88, SD=6.17, Min=24, Max=50$	
<b>ด้านสังคม</b>				
ระดับน้อย ( $\bar{X}=10-23$ )	2	5	-	-
ระดับพอใช้ ( $\bar{X}=24-37$ )	24	60	15	37.5
ระดับดี ( $\bar{X}=38-50$ )	14	35	25	62.5
ภาพรวมด้านสังคม	$\bar{X}=34.50, SD=6.71, Min=21, Max=50$		$\bar{X}=39.55, SD=6.14, Min=28, Max=50$	
<b>ด้านปัญญา</b>				
ระดับน้อย ( $\bar{X}=10-23$ )	2	5	-	-
ระดับพอใช้ ( $\bar{X}=24-37$ )	30	75	14	35
ระดับดี ( $\bar{X}=38-50$ )	8	20	26	65
ภาพรวมด้านปัญญา	$\bar{X}=32.18, SD=5.87, Min=22, Max=50$		$\bar{X}=39.00, SD=5.76, Min=27, Max=50$	



การรับรู้สติตามแนวคิด สุขภาพองค์รวม	ก่อนการทดลอง (n=40)		หลังการทดลอง (n=40)	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ภาพรวม 4 องค์ประกอบ				
ระดับน้อย ( $\bar{X}$ =40-93)	-	-	-	-
ระดับพอใช้ ( $\bar{X}$ =94-147)	38	95	21	52.5
ระดับดี ( $\bar{X}$ =148-200)	2	5	19	47.5
ภาพรวม 4 องค์ประกอบ	$\bar{X}$ =123.30, SD=14.36, Min=99, Max=158		$\bar{X}$ =145.70, SD=18.02, Min=108,Max=184	

ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้สติตามแนวคิดสุขภาพองค์รวม พบว่าหลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้สติตามแนวคิดสุขภาพองค์รวมในภาพรวมมากกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 (p-value<0.001) เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยคะแนนรายด้าน พบว่าทุกด้าน ได้แก่ ด้านกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม และด้านปัญญา มีค่าเฉลี่ยคะแนนมากกว่าก่อนการทดลองทุกด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 (p-value<0.001)

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้สติตามแนวคิดสุขภาพองค์รวม ก่อนและหลังการทดลอง (n=40)

การรับรู้สติตามแนวคิด สุขภาพองค์รวม	ก่อน		หลัง		t	p-value
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD		
ด้านกาย	27.50	3.64	31.28	3.32	-6.13	<0.001***
ด้านจิตใจ	29.13	3.67	35.88	6.17	-6.69	<0.001***
ด้านสังคม	34.50	6.71	39.55	6.14	-5.37	<0.001***
ด้านปัญญา	32.18	5.87	39.00	5.76	-6.38	<0.001***
ภาพรวม	123.30	14.36	145.70	18.02	-7.70	<0.001***

\*p-value<0.05, \*\*p-value<0.01, \*\*\*p-value<0.001

## อภิปรายผล

จากสมมติฐานการวิจัย ค่าคะแนนเฉลี่ยการรับรู้สติของกลุ่มตัวอย่างหลังฟังดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิ มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนฟังดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน เพราะดนตรีบำบัดเป็นอีกหนึ่งวิธีที่โน้มนำจิตใจให้เกิดการผ่อนคลาย โดยเสียงดนตรีบำบัดในงานวิจัยนี้สร้างมาจาก 3 รูปแบบ คือ 1) คลื่นเสียงแอลฟา (6-12 Hz) ที่ระดับความถี่นี้จะทำให้เกิดการผ่อนคลายระดับลึก (deep relaxation) การสร้างมโนภาพ (visualization) ความคิดสร้างสรรค์ (creativity) การเรียนรู้ (learning) และการเข้าสู่สมาธิแบบล่องพ้น (TM meditation) (ปาริฉัตต์ สังขะนันท์, 2566) 2) คลื่นเสียงบำบัดสมอง Binaural Beats มีผลทำให้สมองผ่อนคลาย พบว่าผู้คนส่วนใหญ่ใช้ Binaural Beats ในการผ่อนคลายเพื่อนอนหลับ และใช้เพื่อเปลี่ยนอารมณ์ (Jeddy, 2565) 3) คลื่นเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงน้ำตก เสียงนกร้อง เสียงระฆัง นอกจากนี้คลื่นเสียงยังสามารถกระตุ้นการหลั่งสารสื่อประสาทอื่นๆ เช่น เอนโดรฟิน ซีโรโทนิน ที่ช่วยใน

กระบวนการเรียนรู้และความจำ ช่วยขยายเส้นเลือด ทำให้ความดันลดลง ร่างกายจึงรู้สึกผ่อนคลาย ปลอดภัย และไม่เครียด สอดคล้องกับงานวิจัยของกิจศรีรัมย์ จันทร์โปและคณะ (2557) ทำการศึกษาเรื่องผลของการสวดมนต์ตามแนวพุทธศาสนาและการทำสมาธิแบบอานาปานสติที่มีผลต่อการลดความเครียดของวัยรุ่น พบว่าหลังการทดลองกลุ่มสวดมนต์ และกลุ่มทำสมาธิแบบอานาปานสติ มีค่าเฉลี่ยคะแนนความเครียดก่อนและหลังทดลองแตกต่างกัน ( $p < 0.05$ ) และคลื่นสมองแอลฟาในกลุ่มสวดมนต์เริ่มแตกต่างสูงขึ้นในนาทิตั้งที่ 5-10 เป็นต้นไป และคลื่นแอลฟาในกลุ่มทำสมาธิเริ่มแตกต่างสูงขึ้นในนาทิตั้งที่ 0-5 เป็นต้นไป

นอกจากนี้หลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้สติตามแนวจิตสุขภาพองค์รวมในภาพรวมมากกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ( $p\text{-value} < 0.001$ ) เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยคะแนนรายด้าน พบว่าทุกด้าน ได้แก่ ด้านกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม และด้านปัญญา มีค่าเฉลี่ยคะแนนมากกว่าก่อนการทดลองทุกด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ( $p\text{-value} < 0.001$ ) ทั้งนี้อธิบายได้ว่าการรับรู้สติด้านกายขณะฟังดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิ ทำให้รู้สึกถึงการเต้นของหัวใจว่าหัวใจเต้นช้าลง กล้ามเนื้อเกิดการผ่อนคลาย รับรู้ถึงลมหายใจเข้า-ลมหายใจออก ประสาทตึงเครียดลดลง รู้สึกตัวขณะเคลื่อนไหวมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องมาจากสติจะยับยั้งการปรุงแต่งทำให้บุคคลอยู่กับปัจจุบัน ทำให้หลุดพ้นจากความวิตกกังวล ความเศร้าซึม ความทุกข์ต่างๆ ได้ ทำให้กลับมารู้สึกตัวอยู่กับปัจจุบัน อยู่กับสิ่งที่ทำ (สุวัฒน์ ธนกรนุวัฒน์ และคณะ, 2562)

การรับรู้สติด้านจิตใจ พบว่ากลุ่มตัวอย่าง สามารถเข้าสู่สมาธิ และมีจิตปล่อยวางโดยใช้เวลาไม่นาน สังเกตเห็นความพอใจ-ไม่พอใจ ผ่านเข้ามาในใจ เพียงครู่ก็ปล่อยให้ผ่านไปได้ดีมากยิ่งขึ้น เมื่อเกิดเหตุการณ์ฉุกเฉินทุก กลุ่มตัวอย่างคุมสติได้ดียิ่งขึ้น สามารถควบคุมความคิดหรือความอยาก มีรู้สึกกังวลใจกับปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคตลดลง สอดคล้องกับงานวิจัยของวีรัชย์ คำธร และคณะ (2562) ศึกษาผลของการปฏิบัติสมาธิแบบกำหนดนับลมหายใจร่วมกับไบโนิวโรลปีทซ์ที่มีต่อการควบคุมอารมณ์ พบว่าการทำสมาธิทั้ง 2 วิธี คือฝึกสมาธิแบบกำหนดนับลมหายใจ และวิธีปฏิบัติสมาธิแบบกำหนดนับลมหายใจร่วมกับไบโนิวโรลปีทซ์ ส่งผลดีต่อการควบคุมอารมณ์ พบว่าค่าเฉลี่ยการควบคุมอารมณ์ใน 6 มิติ ลดน้อยลง

การรับรู้สติด้านสังคม พบว่ากลุ่มตัวอย่างสามารถร่วมงานกับเพื่อนกลุ่มอื่นในชั้นเรียนได้กลมกลืนมากยิ่งขึ้น แม้ว่าเพื่อนกลุ่มนั้นจะไม่ใช่เพื่อนสนิท สามารถปฏิบัติตามกฎระเบียบของชั้นเรียน/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัยที่วางไว้ สามารถสื่อสารกับผู้คนรอบข้าง โดยสามารถจดจำรายละเอียดได้มากยิ่งขึ้น คิดก่อนพูดออกไป เพื่อรักษาน้ำใจของเพื่อน และบุคคลอื่น รับฟังความคิดของคนอื่น เคารพต่อคำวิพากษ์วิจารณ์ของบุคคลอื่น โดยไม่รู้สึกโกรธเคืองได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของจิรวัดนา พุ่มด้วงและคณะ (2562) ศึกษาการเพิ่มศักยภาพพฤติกรรมกรเรียนรู้ในการใช้หลักอานาปานสติของนักศึกษา จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่ากลุ่มตัวอย่างกลายเป็นคนอ่อนโยน เคารพในกฎระเบียบของโรงเรียน นุ่งห่มเป็นระเบียบเรียบร้อย พุดคุยเหมาะสมกับสมณสาธูป รู้จักพนมมือเมื่อพุดคุยกับพระสงฆ์ บุคลิกภาพดีขึ้นกว่าเดิมเพราะการนั่งสมาธิการคิด และการแสดงออก เป็นไปในทางที่ดี พฤติกรรมดีขึ้น สุภาพ อ่อนน้อมถ่อมตน

การรับรู้สติด้านปัญญา พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพร้อมที่จะเรียนในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น พร้อมที่จะเปิดรับสิ่งใหม่ๆ มีความคิดสร้างสรรค์ ประดิษฐ์ริเริ่มออกแบบกิจกรรม หรือชิ้นงาน รวมถึงมีการพัฒนา ปรับปรุงงานที่ได้รับมอบหมาย สามารถแบ่งเวลาทำกิจต่างๆ ได้เหมาะสม กล่าวพุดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเสนอสิ่งที่เป็นประโยชน์ สอดคล้องกับงานวิจัยของศุภวรรณ ธนภาพรังสรรค์ และคณะ (2559) ศึกษาการเปรียบเทียบความสามารถทางสมอง ความตระหนักรู้ในตนเอง และสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของนักศึกษาคณะพยาบาลศาสตร์ โดยการฝึกสมาธิตามแนวสติปัญญา 4 พบว่ามีผลต่อการพัฒนาความสามารถทางสมองช่วยฝึกทักษะการคิด

วิเคราะห์อย่างมีเหตุผล สร้างเสริมความตระหนักรู้ในตนเองอันเป็นลักษณะพึงประสงค์ของการเรียนรู้ในทศวรรษ  
ที่ 21

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) จากผลการวิจัยพบว่าผลของดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิก่อนเรียน มีผลต่อการรับรู้สติตาม  
แนวคิดสุขภาพองค์รวม ดังนั้นควรส่งเสริมให้มีการฟังดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิก่อนเรียน และมีการ  
ติดตามผลการดำเนินการที่เกิดขึ้น

(2) ควรนำผลที่ได้จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ไปเผยแพร่ในมหาวิทยาลัย และในพื้นที่ใกล้เคียงด้วยการ  
จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ พร้อมทั้งสนับสนุนให้กลุ่มตัวอย่าง นักศึกษา และผู้ที่สนใจให้ทำกิจกรรมต่อเนื่องต่อไป

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรประยุกต์ใช้ดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิในกลุ่มอื่นๆ เช่น วัยทำงาน ผู้สูงอายุ เป็นต้น

(2) ควรศึกษาผลระยะยาว (long term) ของการใช้ดนตรีบำบัดร่วมกับการทำสมาธิ

## กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อรรถพล อุสายพันธ์ รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัย  
ราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ที่ให้ข้อมูลและชี้แนะแนวทางเกี่ยวกับงานวิจัยสติในองค์กร และขอขอบคุณนักศึกษาทุก  
ท่านที่เข้าร่วมโครงการงานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

## เอกสารอ้างอิง

กลุ่มที่ปรึกษากรมสุขภาพจิต. (2560). แนวคิด โปรแกรมสร้างสุขด้วยสติในองค์กร (Mindfulness in Organization :

MIO) [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 29 กันยายน 2566, จาก <https://miodmh.blogspot.com/>

กัญญาวิณี โมกขาว, วรพนิต สุกระแพทย์, และ วลัยนารี พรหมลา. (2564). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความเครียด  
ของนักศึกษาพยาบาล. *วารสารพยาบาลศาสตร์และสุขภาพ*, 44(2), 60-71.

กิจจรัณย์ จันทร์ ไร่ และถนอมวงศ์ กฤษณ์เพ็ชร. (2557). ผลของการสวดมนต์ตามแนวพุทธศาสนาและการทำ  
สมาธิแบบอานาปานสติที่มีผลต่อการลดความเครียดของวัยรุ่น. *วารสารวิทยาศาสตร์การกีฬาและ  
สุขภาพ*, 15(2), 89-99.

จิรวัดนา พุ่มด้วง, พระครูโฆสิตพัฒนานุกุล, สิทธิโชค ปาณะศรี, และประเวศ อินทองปาน. (2562). การเพิ่ม  
ศักยภาพพฤติกรรมการเรียนรู้ในการใช้หลักอานาปานสติของนักศึกษา จังหวัดสุราษฎร์ธานี: กรณีศึกษา  
นักศึกษาของวิทยาลัยอาชีวศึกษาภาวนาโพธิคุณ. *วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม*, 3(2), 41-53.

ไทรมิตร โพธิสน. (2559). การเปรียบเทียบผลของการฝึกสมาธิตามแนวอานาปานสติและการฝึกด้วยโปรแกรม  
ดนตรีผ่อนคลายที่มีต่อความแม่นยำในกีฬาเปตอง (รายงานผลการวิจัย). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราช  
ภัฏมหาสารคาม.

ธนรัฐ สะอาดเอี่ยม และพัชรี สายวงษ์. (2561). รูปแบบการดูแลสุขภาพองค์รวมแนวพุทธในผู้สูงอายุของ  
โรงเรียนผู้สูงอายุ เทศบาลตำบลกันตวงระมวล อำเภอปราสาท จังหวัดสุรินทร์. *วารสารมนุษยศาสตร์  
และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 20(2), 283-295.

- ปาริฉัตร ตั้งชนันท์. (2566). *คลื่นสมองกับพลังพิเศษในตัวคุณ* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 29 กันยายน 2566, จาก <https://www.novabizz.com/NovaAce/Physical/Brainwave.htm>
- ภาวิณี เพชรสว่าง. (2563). สติ และจิตวิญญาณองค์กร. *วารสาร HR intelligence*, 15(1), 118-144.
- ละเอียด ศิลาน้อย. (2562). การใช้มาตรประมาณค่าในการศึกษาวิจัยทางสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ การโรงแรม และการท่องเที่ยว. *วารสารบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี*, 8(15), 112-126.
- วัฒนวุฒิ ช้างชนะ. (2563). คนตรีบำบัด ความสุขสงบเป็นสมาธิสู่จินตนาการที่เปิดกว้าง. *วารสารคนตรีบ้าน สมเด็จพระ*, 2(1), 119-134.
- วัฒนา อ่วมเนตร. (2565). *การอบรมหลักสูตรวิทยากรแกนนำสร้างสุขและจิตสำนึกด้วยโปรแกรมสติ MIO เพื่อขับเคลื่อนสติในองค์กรมหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง*. 23 กันยายน 2566, จาก <https://www.mcru.ac.th/index.php/actnews/actnewsmcru/1684-actnewsmcru377>
- วีรัชย์ คำธร, ปรัชญา แก้วแก่น, พีร วงศ์อุปราษ. 2562. ผลของการปฏิบัติสมาธิแบบกำหนดคนับลมหายใจ ร่วมกับไบนิวรอลบิซซ์ที่มีต่อการควบคุมอารมณ์: การศึกษาเชิงพฤติกรรมและคลื่นไฟฟ้าสมอง. *วิทยากรวิจัยและวิทยาการปัญญา*, 17(2), 19-37.
- ศุภวรรณ ธนภาพรังสรรค์ และมาลีวัล เลิศสาครศิริ. (2559). ผลของการใช้รูปแบบการฝึกสมาธิโดยบูรณาการสติ ปฏิฐาน 4 กับเอสเคที 1 ต่อความสามารถทางสมอง ความตระหนักรู้ในตนเองและสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของนักศึกษาพยาบาล. *วารสารพยาบาลสงขลานครินทร์*, 36(ฉบับพิเศษ), 13-28.
- สมศรี เรืองแก้ว, ประกอบ ใจมั่น, และจิราพร วัฒนศรีสิน. (2563). การพัฒนารูปแบบการดูแลสุขภาพแบบองค์รวมสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา. *วารสารสมาคมนักวิจัย*, 25(1), 26-41.
- สุวัฒน์ ธนกรนุวัฒน์, สมโภชน์ เอี่ยมสุภายิต, และสิริวัฒน์ ศรีเครือดง. (2562). ผลของการฝึกสติและคิดบวกที่มีต่อสุขภาวะเชิงอัตวิสัยของบุคลากรในโรงพยาบาลชุมชน. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี*, 13(2), 193-211.
- Jeddy. (2565). *GET HIGH ได้ด้วยเสียงผลวิจัยคลื่นเสียงสามารถออกฤทธิ์ได้เหมือนยาเสพติด* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 29 กันยายน 2566, จาก <https://www.unlockmen.com/rockstar-is-my-power-bank-campaign-recap>