

Search Article title - Abstract - Keywords

Search

Advanced Search

## Metadata

Journal of Applied Information Technology  
วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ  
Volume 7, Issue 2, 2021, pp.107-117

[Journal home page](#)

Local [English](#)

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ด้วยแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิง  
ออกแบบ

[View at publisher](#)

สมใจ จิตคำมิ่งสุข\*<sup>1</sup>, ทิพย์มณฑา ผกาแก้ว<sup>1</sup>

\* Corresponding Author

### Author Affiliations

1. สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล, คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต, Thailand

### Abstract :

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความต้องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาที่ได้ศึกษาแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 2) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาด้วยแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ และ 3) ประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร จำนวน 16 คน จาก 8 หลักสูตรของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต อาจารย์แนะแนว 7 คน และนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย 364 คน ในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 14 ในจังหวัดภูเก็ต จำนวน 7 โรงเรียน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และแบบประเมินการปฏิบัติ ข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์โดยใช้สถิติพรรณนาของค่าเฉลี่ยเลขคณิตและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยประยุกต์การวัดคะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนน 5 ระดับแบบมาตราวัดของลิเคิร์ต

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความต้องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสอดคล้องตามความต้องการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และความคาดหวังของสื่อมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.38$ , S.D. = 0.50) 2) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียหลังการชมสื่อโดยอาจารย์แนะแนวและนักเรียน พบว่า การเข้าใจเนื้อหาของหลักสูตรอยู่ในระดับมากที่สุด ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.21$ , S.D. = 0.67) และ 3) ประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย ช่วยให้ผู้ใช้ชมสื่อมัลติมีเดียมีความเข้าใจเนื้อหาหลักสูตรที่ต้องการประชาสัมพันธ์การศึกษา โดยผลการประเมินสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาของผู้เชี่ยวชาญโดยรวมอยู่ในระดับคุณภาพมาก ( $\bar{x} = 4.33$ , S.D. = 0.58)

### Keywords :

สื่อมัลติมีเดีย; ประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา; การออกแบบมนุษย์เป็นศูนย์กลาง; กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

DOI :-

## References (15)

1. Abras, C., Maloney-Krichmar, D., Preece, J. (2004). User-Centered Design. In Bainbridge, W. Encyclopedia of Human-Computer Interaction. Thousand Oaks: Sage Publications, 1-14.
2. Alistair Sutcliffe, Sri Kurniawan and Jae-Eun Shin. (2006). A Method and Advisor Tool for Multimedia User. Centre for HCI Design School of Informatics, University of Manchester.
3. Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. Management Science, 35(8), 982–1003.
4. Likert, Rensis. (1967). The Method of Constructing and Attitude Scale. Reading in Attitude Theory and Measurement. Fishbein, Martin, Ed. New York: Wiley & Son, 90-95.
5. Maria Camacho. (2018). An Integrative Model of Design Thinking. 21st DMI: Academic Design Management Conference Next Wave London, UK.627-641.
6. Michael Burmester. (2016). Design Thinking – new old creativity. Retrieved 14 January 2020, from <https://www.uid.com/en/news/design-thinking-revolutionize-human-centred-design>.
7. Wen-Tao Li, Ming-Chyuan Ho and Chun Yang. (2019). A Design Thinking-Based Study of the Prospect of the Sustainable Development of Traditional Handicrafts. Sustainability, 11(4823), 1-26.
8. Ze-Nian Li, Mark S. Drew and Jiangchuan Liu. (2021). Fundamentals of Multimedia. 3rd Edition Springer Nature Switzerland .Texts in Computer Science.
9. ก่อเกียรติ ขวัญสกุล. (2564). การบูรณาการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนานวัตกรรมสื่อ โครงการชุมชนท่องเที่ยวโอท็อปนวัตกรรมบ้านวังยาว ตำบลแก้ง อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 32(1) ,164-184.
10. ธิทัต ตรีศิริโชค. (2564). บทปริทัศน์หนังสือ (Book Review) The DESIGN of EVERYDAY THINGS เขียนโดย DONORMAN. วารสารเครือข่ายส่งเสริมการวิจัยทางมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. 4(1). 139-140.
11. ปฐม อาแวและนิยวาฮาเสร์โพลย์. (2562). การตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีของนักศึกษาปีการศึกษา มหาวิทยาลัย สงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี ปีการศึกษา 2562. (รายงานผลการวิจัย). ปัตตานี : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี.
12. ปริญญา พันธุ์ศรีและ รัตนาโชติ เทียนมงคล. (2562). การพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์แบบแนวคิดสำหรับคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม โดยใช้ทฤษฎีมนุษย์เป็นศูนย์กลางการออกแบบ. วารสารวิทยาศาสตร์คชสาร, 40(1), 75-89.
13. พงษ์ทิพัฒน์ สายทอง. (2560). การพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรระดับปริญญาตรีคณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. Veridian E-Journal, Silpakorn University. 10(2). 1330-1341.
14. รจเรช สายคำและวัฒนา พัดเกตุ.(2560). ปัจจัยในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตภาคเหนือตอนล่าง. นเรศวร ครั้งที่ 13: วิจัยและนวัตกรรม ขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม, (น.1348-1358). พิษณุโลก:มหาวิทยาลัยนเรศวร.
15. มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต. (2012). Adobe CS6 2012/54771[ซอฟต์แวร์]. Adobe. All rights

## Cited (2)

1. กัญญา สว่างคง, สดาว เลิศสุวรรณกุล, ปวิณ์ สว่างอารมย์ (2025), การพัฒนาแอปพลิเคชันด้านการท่องเที่ยวสำหรับกลุ่มผู้สูงอายุและคนพิการ, วารสารการบริหารและสังคมศาสตร์ปริทรรศน์, Volume 8, Issue 3, pp. 75-88
2. สมณีย์ สุขปลั่ง, สิริจันทร์ สตรีกุล เดชพาหพงษ์ (2025), การพัฒนาเกมกระดานโดยใช้แนวคิดการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความรู้ทางการเงิน ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย, วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น, Volume 22, Issue 2, pp. 53-68

## Metadata

UMT-Poly Journal

[Journal home page](#)

วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น

Volume 22, Issue 2, 2025, pp.53-68

Local English

[View at publisher](#)

การพัฒนาเกมกระดานโดยใช้แนวคิดการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความรู้ทางการเงิน ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

สมณีย์ สุขปลั่ง<sup>\*1</sup>, สิริจันทร์ สตรีกุล เดชพาหพงษ์<sup>1</sup>

\* Corresponding Author

### Author Affiliations

1. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, Thailand

### Abstract :

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมกระดานส่งเสริมความรู้ทางการเงิน 2) ศึกษาความรู้ทางการเงินของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสัมภาษณ์ แบบประเมินคุณภาพต้นแบบเกมกระดาน แบบสอบถามความรู้ทางการเงินและแบบสอบถามความพึงพอใจในการเล่นเกมกระดาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางการเงินหลังเรียน โดยใช้เกมกระดานเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ( $p = 0.111$ ,  $t = 1.26$ ) นักเรียนสายการเรียนวิทย์ – คณิต มีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางการเงินหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ( $p = .035$ ,  $t = 2.45$ ) นักเรียนเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางการเงินหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ( $p = 0.016$ ,  $t = 2.68$ ) ทั้งนี้เกมกระดานส่งเสริมความรู้ทางการเงินที่พัฒนา โดยใช้แนวคิดเชิงออกแบบมีลักษณะเป็นเกมแนววางแผนและมีการใช้กลไกเกมที่เน้นการคิดสอดคล้องกับเนื้อด้านการเงินที่เน้นการคิดวางแผนและบริหารในชีวิตจริง ซึ่งผู้เล่นจะได้บริหารเงินและเวลาที่มีอย่างจำกัด โดยเกมกระดานนี้สามารถเพิ่มความรู้ทางการเงินของผู้เรียนได้

### Keywords :

ความรู้ทางการเงิน; เกมกระดาน; การคิดเชิงออกแบบ

DOI : -

## References (31)

1. กมลชนก สกนธวัฒน์. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบจากทัศนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
2. จักรพงษ์ เมษพันธุ์. (2561). ความฉลาดทางการเงิน หนังสือเสียง. [Video]. สืบค้นจาก <https://youtu.be/uBohwMu5Nqo>
3. ชญาภรณ์ เอกธรรมสุทธิ. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการคิดเชิงออกแบบร่วมกับแนวคิดการสะท้อนคิดการปฏิบัติเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมการพยาบาลของนักศึกษาพยาบาล. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
4. ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย. (2544). คู่มือหลักสูตรเพื่อการวางแผนการเงินและการลงทุน สำหรับผู้ลงทุน นักเรียน นักศึกษาและประชาชนทั่วไป. สืบค้นจาก <https://www.maruey.com/book/686454b45f8da>
5. ทิพย์มณฑา ผกาแก้ว และสมใจ จิตคำนิ่งสุข. (2564). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาด้านแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ. วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ, 7(2), 107-117.
6. ทิศนา เขมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
7. ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2563). รายงานผลการสำรวจทักษะทางการเงินของ ไทย ปี 2563. สืบค้นจาก <https://www.bot.or.th/research-and-publications/fl-survey-report.html>
8. ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2567). เงินให้กู้ยืมแก่ภาคครัวเรือนจำแนกตามวัตถุประสงค์. สืบค้นจาก [https://app.bot.or.th/BTWS\\_STAT/statistics/BOTWEBSTAT.aspx?reportID=984&language=TH](https://app.bot.or.th/BTWS_STAT/statistics/BOTWEBSTAT.aspx?reportID=984&language=TH)
9. ปฐมา คำแก้ว. (2566). ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา. วารสารการวัดผลการศึกษา, 40(107), 160-173.
10. ปรินทร์ ทองเผือก. (2561). ผลการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ที่มีต่อการรู้เรื่องการเงินของ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
11. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. (2560). คู่มือการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการกระบวนการคิดเชิงออกแบบ. สืบค้นจาก [https://www.nxpo.or.th/wp-content/uploads/2019/01/48\\_TH1.pdf](https://www.nxpo.or.th/wp-content/uploads/2019/01/48_TH1.pdf)
12. รชด ดั่งนารัชชกิจ. (2565). หนึ่งครัวเรือน: ปัญหาที่ทุกคนต้องร่วมด้วยช่วยกันแก้. สืบค้นจาก [https://www.bot.or.th/research-and-publications/articles-and-publications/articles/Article\\_1Jan2022\\_2.html](https://www.bot.or.th/research-and-publications/articles-and-publications/articles/Article_1Jan2022_2.html)
13. รอพิดา ทองเปาะ และอัมพร วัจนะ. (2565). การเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่องโลกและทรัพยากรธรรมชาติที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์กับการสอนแบบ 3 ขั้นตอน. Journal of Modern Learning Development, 7(11), 240-253.
14. วชิรวิทย์ เขียมวิสัย. (2563). การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเข้มแข็งเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
15. วรณวลี เจนเจนประเสริฐ. (2564). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมจิตสำนึกในการจัดการขยะเป็นศูนย์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
16. รัชราภรณ์ เป่าโรหิตย์, จิรภิญญา คำรัตน์, ศุภิสมา มาลาผอย และจตุพร เฉลิมเรืองรอง. (2563). ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ เจตคติ และการรับรู้ทักษะการดูแลผู้ป่วยปลอดภัยของพยาบาลสี่เหล่า. วารสารการพยาบาลและการศึกษา, 13(4), 92-104.
17. สฤณี อาชวานันทกุล. (2556). "ความรู้เรื่องทางการเงิน" (financial literacy) (1): หลักสากลและวิธีวัด. สืบค้นจาก <https://thaipublica.org/2013/06/financial-literacy-1/>
18. สถาบันคีนันแห่งเอเชีย. (2556). โครงการ "คนไทยก้าวไกล ใส่ใจการเงิน" 2558. กรุงเทพฯ: มูลนิธิคีนัน.
19. สุวิมล วงวาทิช, กษิณิศ คุรทางคะ และพัชราภรณ์ ทิพมาลี. (2563). Designing Teaching Design Thinking การออกแบบการสอนโดยการคิดออกแบบ. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
20. องค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย. (2563). รายงานเบื้องต้นการสำรวจผลกระทบและความต้องการของเด็กและเยาวชนในสถานการณ์โควิด-19 ผลสำรวจออนไลน์ ระหว่างวันที่ 28 มีนาคม ถึง 10 เมษายน พ.ศ. 2563. สืบค้นจาก <https://www.unicef.org/thailand/th/media/4031/file>
21. Financial Service Authority. (2005). Measuring Financial Capability: an exploratory study. Personal Finance Research Centre, University of Bristol. Retrieved from [http://www.pfrc.bris.ac.uk/publications/completed\\_research/Reports/Fincap\\_June05.pdf](http://www.pfrc.bris.ac.uk/publications/completed_research/Reports/Fincap_June05.pdf)
22. Henriksen, D., Richardson, C. & Mehta, R. (2017). Design thinking: A creative approach to educational problems of practice. Thinking Skills and Creativity, 26(1), 140-153.
23. Liu, C., Franklin, T., Shelor, R., Ozercan, S., Reuter, J., Ye, E. & Moriarty, S. (2011). A Learning Game For Youth Financial Literacy Education In The Teen Grid Of Second Life Three-Dimensional Virtual Environment. American Journal of Business Education (AJBE), 4(7), 1-18.
24. OECD. (2011). Measuring Financial Literacy: Core Questionnaire in Measuring Financial Literacy: Questionnaire and Guidance Notes for conducting an internationally Comparable Survey of Financial literacy. Retrieved from <https://www.oecd.org/finance/financial-education/49319977.pdf>
25. OECD. (2013). PISA 2012 Assessment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, Problem Solving and Financial Literacy. Retrieved from <https://doi.org/10.1787/9789264190511-en>.
26. OECD. (2019). PISA 2018 Assessment and Analytical Framework. Retrieved from [https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2018-assessment-and-analytical-framework\\_b25efab8-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2018-assessment-and-analytical-framework_b25efab8-en.html)
27. OECD. (2020). OECD/INFE 2020 International Survey of Adult Financial Literacy. Retrieved from <https://www.oecd.org/finance/education/oecd-infe-2020-international-survey-of-adult-financial-literacy.pdf>
28. Pavie, X. & Carthy, D. (2015). Leveraging uncertainty: a practical approach to the integration of responsible innovation through design thinking. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 213(1), 1040-1049.
29. Plattner, H. (2010). An introduction to design thinking process guide. Retrieved from <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>
30. Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2017). Design thinking research: Making distinctions: Collaboration versus cooperation. Springer.
31. Rozalia, N., Mihaela-Carmen, M., Ludmila Daniela, M. & Florina Oana, V. (2019). Design Thinking: The Power of Customer-centric Approach to Problem Solving. (Risk in Contemporary Economy). Dunarea de Jos University of Galati, Faculty of Economics and Business Administration.