วารสารงานวิจัย

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗

ผลงานวิจัยดีเยี่ยมของสถานศึกษา

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้ในรายวิชาการท่องเที่ยวชุมชน

โดย : วรณัน พงษ์จีน

ผลการใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ร่วมกับสื่อ VDO
เรื่อง การปูเตียงและพับผ้าขนหนูวางบนเตียง ในรายวิชางานแม่บ้านโรงแรม
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขาคหกรรมเพื่อการโรงแรม
ประจำภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

โดย : ณัฏฐวีมล อำนวยพร

การพัฒนาทักษะการคำนวณ เรื่อง ไฟฟ้าและเครื่องใช้ไฟฟ้าในสำนักงาน
ของนักศึกษาระดับปวส. ด้วยแบบฝึกทักษะในรายวิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพธุรกิจ
และบริการนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

โดย : ศิรภัสสร สิทธิพิทักษ์

saraban@nvc.ac.th Http:/www.nvc.ac.th ๐๗๕-๓๕๖๑๕๖

คำนำ

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ มีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดการพัฒนาและแก้ปัญหาการเรียนการสอน โดยกำหนดให้ครูทุกคนทำวิจัยในชั้นเรียน อย่างน้อยคนละ ๑ เรื่องต่อปีการศึกษา และมอบหมายให้งานวิจัยพัฒนา นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ รวบรวม ตรวจสอบ และเป็นที่ปรึกษาให้แก่ครูผู้สอนในการทำวิจัยในชั้นเรียน เป็นการส่งเสริมสนับสนุนนักเรียน นักศึกษาและบุคลากรในสถานศึกษา เกี่ยวกับการวิจัย การพัฒนาองค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ในการจัดการศึกษา การประกอบอาชีพ และประโยชน์โดยรวมของสังคม ชุมชน และท้องถิ่น

งานวิจัยพัฒนา นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์
ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

สารบัญ

แผนกวิชา	หน้า
แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย	๑
แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ	๑๐
แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์	๒๗
แผนกวิชาการบัญชี	๓๓
แผนกวิชาเลขานุการ/การจัดการสำนักงาน	๕๒
แผนกวิชาการตลาด	๕๖
แผนกวิชาการจัดการ/การจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน	๖๖
แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล	๗๒
แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ	๘๘
แผนกวิชาการโรงแรม	๙๓
แผนกวิชาการท่องเที่ยว	๙๘
แผนกวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ	๑๐๖
แผนกวิชาสามัญ-สามัญสัมพันธ์	๑๒๒

แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย

การพัฒนาชุดการสอนด้วยผลิตภัณฑ์ชุมชน (ผ้ามัดย้อม) ในรายวิชาเทคนิคการตัดเย็บเสื้อเทเลอร์สตรี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ผู้วิจัย นางอารีมีบุญมาก
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา คศ. บ. ผ้าและเครื่องแต่งกาย

เหตุผลที่ทำวิจัย

การวิจัยการพัฒนาชุดการสอนด้วยผลิตภัณฑ์ชุมชน (ผ้ามัดย้อม) ในรายวิชาเทคนิคการตัดเย็บเสื้อเทเลอร์สตรีของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางาน เทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย สาขาวิชา เทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ระบบการศึกษา มีการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน สถานศึกษาจึงต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับการทำงานตามทิศทาง ของการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์เพื่อพัฒนาสื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถมีทักษะการปฏิบัติงานและการคิดแก้ไขปัญหาด้วยตนเองได้ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับวิชาเรียน ให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการใช้สื่อเป็นองค์ประกอบ ในชั้นเรียนรู้จักขั้นตอนและกระบวนการในรายวิชาปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปเป็นสื่อประกอบในวิชาเรียน เพื่อเพิ่มความเข้าใจ ความถูกต้องแม่นยำ ให้มีทักษะในการปฏิบัติเพิ่มขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาสื่อการสอน เรื่อง การพัฒนาชุดการสอนด้วยผลิตภัณฑ์ชุมชน (ผ้ามัดย้อม) ในรายวิชาเทคนิคการตัดเย็บเสื้อเทเลอร์สตรี ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน ในจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อในการหาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

๓. เพื่อให้นักเรียนรู้จักขั้นตอนและกระบวนการในรายวิชาปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปเป็นสื่อประกอบในวิชาเรียน เพื่อเพิ่มความเข้าใจ ความถูกต้องแม่นยำ ให้มีทักษะในการปฏิบัติเพิ่มขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. สามารถพัฒนาชุดการสอนด้วยผลิตภัณฑ์ชุมชน (ผ้ามัดย้อม) ในรายวิชาเทคนิคการตัดเย็บเสื้อเทเลอร์สตรีของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน ในจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ ในการหาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

๓. นักเรียนรู้จักขั้นตอนและกระบวนการในรายวิชาปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปเป็นสื่อประกอบในวิชาเรียน เพื่อเพิ่มความเข้าใจ ความถูกต้องแม่นยำ ให้มีทักษะในการปฏิบัติเพิ่มขึ้น

ขอบเขตการวิจัย (ด้านประชากร ตัวแปร เนื้อหา)

การวิจัยครั้งนี้การวิจัยเพื่อพัฒนาชุดการสอนด้วยผลิตภัณฑ์ชุมชน (ผ้ามัดย้อม) ในรายวิชาเทคนิคการตัดเย็บเสื้อเทเลอร์สตรีของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๖ คน

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ศึกษา คือ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเลือกแบบเจาะจง คือ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขางานเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๖ คน โดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่นักเรียนระดับ ปวส. สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ในรายวิชาเทคนิคการตัดเย็บเสื้อเทเลอร์สตรี ตัวแปรตาม ได้แก่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ในรายวิชาเทคนิคการตัดเย็บเสื้อเทเลอร์สตรีและความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อคุณภาพของการจัดการสอนของครูผู้สอน ๓ ด้าน คือ ด้านความสามารถในการจัดการเรียนการสอน ด้านความรู้ความสามารถในวิชาที่สอน และด้านการวัดและประเมินผล

ระยะเวลาในการทดลอง

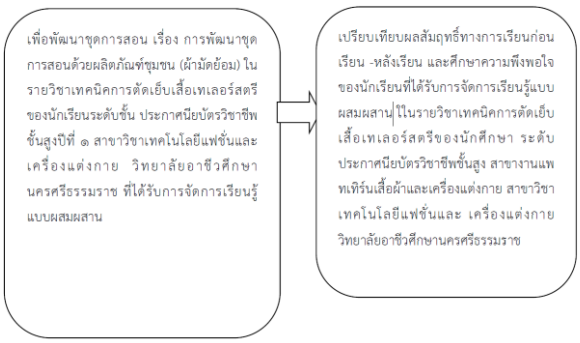
การทดลองครั้งนี้กระทำในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ใช้เวลาในการทดลอง ๑๔ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๕ ชั่วโมง

นิยามศัพท์เฉพาะ

ความพึงพอใจ หมายถึง ความคิดเห็น ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อคุณภาพการสอนของครูผู้สอนในรายวิชาเทคนิคการตัดเย็บเสื้อเทเลอร์สตรี ของนักเรียนาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางานเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขางานสาขางานแพทเทิร์นเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย หมายถึง นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

กรอบแนวคิดการวิจัย



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนในรายวิชาเทคนิคการตัดเย็บเสื้อเทเลอร์สตรีระดับชั้น ปวส.๑ สาขางานเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและ เครื่องแต่งกายวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๓ ด้าน คือ ด้านความสามารถในการจัดการเรียนการสอน ด้านความรู้ความสามารถในวิชาที่สอน และด้านการวัดและประเมินผล

๑. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ

๑.๑ แบบทดสอบสำหรับวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนในรายวิชาในรายวิชาเทคนิคการตัดเย็บเสื้อเทเลอร์สตรี เป็นข้อสอบปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ

๑.๒ แบบสอบถามความพึงพอใจในในรายวิชาเทคนิคการตัดเย็บเสื้อเทเลอร์สตรีได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน แบบสอบถามประกอบด้วย ๓ ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ

ส่วนที่ ๒ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อคุณภาพของการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนในรายวิชาเทคนิคการตัดเย็บเสื้อเทเลอร์สตรี ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักศึกษาซึ่งผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินโดยมีขั้นตอนดังนี้

๑.๒.๑ กำหนดจุดประสงค์และหัวข้อของแบบประเมิน

๑.๒.๒ สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนในรายวิชาเทคนิคการตัดเย็บเสื้อเทเลอร์สตรี ตามแบบประเมิน Likert Scale โดยแบ่งเป็น ๕ ระดับ และกำหนดเป็นคะแนน ดังนี้

มากที่สุด	เท่ากับ	๕ คะแนน
มาก	เท่ากับ	๔ คะแนน
ปานกลาง	เท่ากับ	๓ คะแนน
น้อย	เท่ากับ	๒ คะแนน
น้อยที่สุด	เท่ากับ	๑ คะแนน

๑.๒.๓ นำเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

๑.๒.๔ แก้ไขและปรับปรุงตามคำแนะนำ

๑.๒.๕ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินผลของตรวจสอบคุณภาพและความเที่ยงตรง เชิงเนื้อหา เสนอต่อคณะผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมเพื่อเปรียบเทียบเป็นคะแนน แบบอิงเกณฑ์โดยการคำนวณหาค่าเฉลี่ย

๒. การดำเนินการทดลอง

๒.๑ วัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนในรายวิชาเทคนิคการตัดเย็บเสื้อเทเลอร์สตรี

๒.๒ รวบรวมข้อมูลทั้งหมด ตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถาม และนำแบบสอบถามวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ

($\bar{x}$) ซึ่งต้องได้รับความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ โดยมีการกำหนดเกณฑ์การประเมินดังนี้

ตารางที่ ๑ แสดงเกณฑ์การแปลความหมายของการแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

คะแนน	ระดับความคิดเห็น
๔.๕๐ – ๕.๐๐	มากที่สุด
๓.๕๐ – ๔.๔๙	มาก
๒.๕๐ – ๓.๔๙	ปานกลาง
๑.๕๐ – ๒.๔๙	น้อย
๑.๐๐ – ๑.๔๙	น้อยที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติต่างๆ ดังนี้

ในการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ผู้ศึกษาวิจัยคำนวณค่าสถิติ ดังนี้ (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, ๒๕๕๐)

๑. ค่าร้อยละ เป็นการเปรียบเทียบความถี่หรือจำนวนที่ต้องการกับความถี่หรือจำนวนทั้งหมดที่เทียบเป็น ๑๐๐ ดังสูตร

$$P = \frac{F\,x\,100}{n}$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ
F แทน ความถี่ที่ต้องการแปลค่าให้เป็นร้อยละ
n แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

๒. ค่าคะแนนเฉลี่ย ใช้สูตร

$$\bar{x} = \frac{?x}{n}$$

เมื่อ $\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ย
$\sum x$ แทน ผลรวมทั้งหมดของความถี่ คูณ คะแนน

n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายข้อมูลที่เป็นค่าเฉลี่ยต่าง ๆ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย		ความหมาย
๔.๕๑-๕.๐๐	หมายถึง	ความพึงพอใจมากที่สุด
๓.๕๑-๔.๕๐	หมายถึง	ความพึงพอใจมาก
๒.๕๑-๓.๕๐	หมายถึง	ความพึงพอใจปานกลาง
๑.๕๑-๒.๕๐	หมายถึง	ความพึงพอใจน้อย
๐.๕๑-๑.๕๐	หมายถึง	ความพึงพอใจน้อยที่สุด

๓. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สูตร

$$S.D. = \sqrt{\frac{(x-\bar{x})^2}{n-1}}$$

เมื่อ S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
x แทน ข้อมูล (ตัวที่ ๑,๒,๓...,n)
$\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย เพื่อฝึกทักษะกระบวนการพัฒนาศิลปะและการสร้างสรรค์เน้นใช้สมองเป็นฐาน (BBL)

ผู้วิจัย นางสาวกัตติกา แก้วขาว
ตำแหน่ง ครู คศ.๒
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา คหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (คศ.ม.)
ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ระบบการเรียนการสอนในระดับอาชีวศึกษา (Vocational Education) เป็นระบบการศึกษาที่เน้นการฝึกฝนทักษะเฉพาะทาง เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในการประกอบอาชีพ โดยสามารถเรียนต่อหรือเข้าสู่ตลาดแรงงานได้ทันทีหลังสำเร็จการศึกษา แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย เน้นการเรียนการสอนด้านการออกแบบแฟชั่น (Fashion Design) การตัดเย็บและการผลิตเครื่องแต่งกาย (Garment Construction & Production) การพัฒนาผลิตภัณฑ์และนวัตกรรมแฟชั่น (Fashion Innovation & Product Development) จึงเหมาะสำหรับ

ผู้ที่รักการออกแบบ การสร้างสรรค์ และสนใจในอุตสาหกรรมแฟชั่น ทั้งในแง่ของการผลิตและธุรกิจแฟชั่นระดับสากลการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นมีความสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจแฟชั่นมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่น จะช่วยให้แบรนด์หรือนักออกแบบแฟชั่น สามารถออกแบบและวางแผนการผลิตสินค้า ได้เหมาะสมกับช่วงระยะเวลาที่สินค้าหรือรูปแบบการแต่งกาย กำลังจะเป็นที่นิยมและเป็นที่ต้องการวงกว้างในอนาคต การจัดการเรียนรู้ โดยให้ความสำคัญในด้านเทคโนโลยีการศึกษา เพื่อพัฒนาเยาวชนให้มีความสามารถและทักษะการใช้งานระบบสารสนเทศ การใช้เทคนิค วิธีการ และอุปกรณ์เครื่องมือในการช่วยดำเนินงานรูปแบบต่างๆ นั้น คำจำกัดความที่มีความสัมพันธ์กับกระบวนการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่น ได้แก่ แฟชั่น (Fashion) ในแง่ความหมายเชิงสินค้าและรูปแบบการแต่งกาย วัฏจักรแฟชั่น (Fashion Cycle) ที่อธิบายถึงวงจรการเกิดขึ้นและหายไปของแนวโน้มแฟชั่นและประเภทของแนวโน้มแฟชั่น (Types of Fashion Trend) ที่ทำหน้าที่กำหนดและอธิบายลักษณะของแฟชั่นตามระยะเวลาที่แฟชั่นนั้น ๆ ปรากฏขึ้น เพื่อให้บรรลุตามจุดประสงค์โดยใช้ผลงานวิจัยด้านการเรียนรู้เป็นพื้นฐาน ให้ผู้เรียนได้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ กระบวนการและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการพัฒนาความรู้ความสามารถที่ยั่งยืน ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันมีความทันสมัยและสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการทำงาน การประกอบอาชีพในสังคม ทั้งในส่วนของงานราชการ รัฐวิสาหกิจและเอกชน แนวโน้มทางด้านตลาดแรงงานจึงมีความต้องการบุคคลที่มีความรู้ความสามารถในการส่งเสริมการผลิตและประกอบอาชีพได้อย่างมั่งคง ในแต่ละปีมีผลการวิจัยถึงความต้องการทางการตลาดด้านต่างๆ ทั้งภาคอุตสาหกรรมทั่วไป จากสภาพการแนวโน้มทางการศึกษาด้านวิชาชีพและทิศทางความต้องการของตลาดแรงงานในการจัดสรรบุคคลที่มีความพร้อมในการทำงานเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีและมีประสิทธิภาพระบบการศึกษาจึงควรพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาประเทศ ในการประกอบกิจการธุรกิจอุตสาหกรรมแฟชั่น พบว่า บุคคลซึ่งมีความสามารถในการทำงานด้านอุตสาหกรรมการผลิต มีจำนวนน้อยกว่ากำลังการผลิตในแต่ละปีซึ่งมีจำนวนที่สูงมากขึ้นเรื่อย ๆ และขาดทักษะในการทำงานเป็นจำนวนมากทางผู้ประกอบการจึงมีความต้องการให้แต่ละสถานศึกษาปรับเปลี่ยนหลักสูตรเพื่อสอดคล้องกับการทำงานในส่วนด้านๆ ตามทิศทางของตลาดแรงงาน โดยพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถ ทักษะการปฏิบัติงานและการคิดแก้ไขปัญหา ด้วยตนเอง เป็นการพัฒนาองค์ความรู้ควบคู่กับการปฏิบัติจริง ทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ตอบโจทย์ความต้องการ ในปัจจุบันและอนาคต

งานวิจัยนี้เป็นการมุ่งการพัฒนาสื่อการสอน เรื่อง การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในงานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย รายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ดังนั้นการที่สถานศึกษาจะมุ่งพัฒนาบุคลากรเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านตลาดแรงงาน ระบบของการทำงานไม่ใช่แค่พัฒนาเครื่องมืออุปกรณ์เพียงอย่างเดียว แต่ต้องพัฒนาผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการทำงานอีกด้วย จึงเป็นส่วนสำคัญ ในการพัฒนาประเทศให้มีความก้าวหน้าสู่ระดับสากล ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการทำงาน การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีความพร้อม มีทักษะในด้านการเลือกใช้อุปกรณ์ในการออกแบบ และการออกแบบ ควบคู่กับการทำงาน ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประกอบอาชีพได้หลากหลาย เพื่อความสะดวก ถูกต้องและแม่นยำ สร้างความเชื่อมั่นและน่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เพื่อฝึกทักษะกระบวนการพัฒนาศิลปะและการสร้างสรรค์เน้นใช้สมองเป็นฐาน (BBL) เรื่อง การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในงานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย รายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เพื่อฝึกทักษะกระบวนการพัฒนาศิลปะและการสร้างสรรค์เน้นใช้สมองเป็นฐาน (BBL) เรื่อง การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในงานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย รายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ศึกษา คือ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเลือกแบบเจาะจง คือ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขางานเทคโนโลยีแฟชั่นและสิ่งทอ แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๖ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นผลของการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงในรายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ซึ่งผู้วิจัยแบ่งการสร้างเครื่องมือออกเป็น ๓ ส่วน คือ

๑) แผนจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการพัฒนาศิลปะและการสร้างสรรค์เน้นใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ร่วมกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในงานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย จำนวน ๑๒ ชั่วโมง

๒) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในงานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ในรายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย เป็นแบบปรนัย ๔ ตัวเลือก ๒๐ ข้อ

๓) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ในรายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ที่มีต่อการจัดการเรียนโดยใช้ กระบวนการพัฒนาศิลปะและการสร้างสรรค์เน้นใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ตามแบบประเมิน Likert Scale โดยแบ่งเป็น ๕ ระดับ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. แผนจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการพัฒนาศิลปะและการสร้างสรรค์เน้นใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ร่วมกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในงานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย จำนวน ๑๒ ชั่วโมง โดยการนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมคุณภาพ

๒. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในงานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกายในรายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย เป็นแบบปรนัย ๔ ตัวเลือก ๒๐ ข้อ ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและใช้ในการวัดผลก่อนเรียน (Pre-Test) เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกัน สร้างขึ้นเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์

ตามจุดมุ่งหมายของบทเรียน ซึ่งครอบคลุมจุดมุ่งหมายทุกข้อและทุกเนื้อหาของบทเรียน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ๔ ตัวเลือก

๓. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ในรายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ที่มีต่อการจัดการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการพัฒนาศิลปะและการสร้างสรรค์เน้นใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ตามแบบประเมิน Likert Scale โดยแบ่งเป็น ๕ ระดับ ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ดำเนินการทดลอง โดยให้นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ในรายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย สาขาเทคโนโลยีแฟชั่นและสิ่งทอ แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๖ คน ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) ในห้องเรียน

๒. ชี้แจงให้ผู้เรียนทราบถึงการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

๓. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทำวิจัยชั้นเรียน คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีแฟชั่นและสิ่งทอ แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๖ คน โดยสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ แบบกระบวนการพัฒนาศิลปะและการสร้างสรรค์เน้นใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ในรายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่อ งานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย เมื่อเรียนเนื้อหาและทดสอบระหว่างเรียนจบแล้ว จึงทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-Test) ในห้องเรียน โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียนแต่สลับข้อสลับคำตอบ แล้วบันทึกคะแนนและสรุปผลการวิจัย

๔. วัดความพึงพอใจของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ในรายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการพัฒนาศิลปะและการสร้างสรรค์เน้นใช้สมองเป็นฐาน (BBL)

๕. รวบรวมข้อมูลทั้งหมด ตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถาม และนำแบบสอบถามวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้สื่อการสอนเรื่อง การวาดภาพแฟชั่น โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐาน

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลการสอนของครู

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน และความพึงพอใจของการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย เพื่อฝึกทักษะกระบวนการพัฒนาศิลปะและการสร้างสรรค์เน้นใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ผู้วิจัยขออภิปรายผลดังนี้

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เพื่อฝึกทักษะกระบวนการพัฒนาศิลปะและการสร้างสรรค์เน้นใช้สมองเป็นฐาน (BBL) เรื่อง การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในงานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย รายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ซึ่งในบางรายมีความรู้และประสบการณ์ในการสร้างแบบตัดน้อยมาก จึงทำให้ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีคะแนนการสอบน้อยกว่าเป้าหมายที่วางไว้ แต่เมื่อนักศึกษาได้รับความรู้และพัฒนาความสามารถในการออกแบบ การพัฒนาสื่อการสอน เรื่อง การวาดเสื้อผ้าประกอบโครงร่างหุ่นแฟชั่น รายวิชา การวาดภาพแฟชั่น เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้านการออกแบบแฟชั่น พบว่า การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีการพัฒนาขึ้นมาก และนักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

๒. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เพื่อฝึกทักษะกระบวนการพัฒนาศิลปะและการสร้างสรรค์เน้นใช้สมองเป็นฐาน (BBL) เรื่อง การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในงานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย รายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย จากการทำแบบสอบถาม ในการกรอกแบบสอบถามส่วนที่ ๑ การจำแนกเพศของผู้เรียน จำนวน ๖ คน พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงทั้งหมด และส่วนที่ ๒ ของแบบสอบถามสามารถแบ่งข้อกำหนดได้ ๓ ด้าน ซึ่งสรุปได้ดังนี้

- ด้านความสามารถในการจัดการเรียนการสอน โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดี และดีมากเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ในรายวิชาผู้สอนได้แจ้งวัตถุประสงค์ เนื้อหาวิชา และวิธีการจัดการเรียนการสอนชัดเจน ให้ผู้เรียนได้ทราบถึงข้อกำหนดและวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนใช้สื่อและเนื้อหาในการสอนที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น มีการติดตามผลการสอนอย่างต่อเนื่องและผู้สอนมีการเตรียมการสอน โดยพิจารณาจากสื่ออุปกรณ์ต่างๆ มีความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมงสอน การจัดสภาพห้องเรียนเหมาะสมและสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเรียนรู้เนื้อหารายวิชาได้ดีขึ้น

- ด้านความรู้ความสามารถในวิชาที่สอน โดยภาพรวม มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีและดีมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมากในเนื้อหารายละเอียดข้อมูลและสื่อที่ครบถ้วนตามคำอธิบายรายวิชา แผนการวัดผล แผนการจัดการเรียนรู้ และนักศึกษามีความพึงพอใจดี ที่ผู้สอนมีความรู้ความสามารถในเนื้อหาที่สอนเป็นอย่างดีและเนื้อหาที่สอนสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย ในด้านการจัดการเรียนการสอนมีเนื้อหารายวิชาที่ครบถ้วน พร้อมทั้งเอกสารอื่นประกอบ ซึ่งสอดคล้องกับการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและมีความทันสมัยเหมาะสมกับการใช้ทำงานในยุคปัจจุบัน

- ด้านการวัดผลและประเมินผล โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีและดีมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ผู้สอนได้แจ้งหลักเกณฑ์และวิธีการวัดผลประเมินผลล่วงหน้าชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางในการวัดผลและประเมินการเรียนรู้ และให้โอกาสนักเรียนได้ปรับปรุงงานที่ไม่ผ่านเกณฑ์ สามารถแก้ไขชิ้นงาน ในส่วนของการเก็บคะแนนได้ และผู้สอนวัดผลอย่างเป็นธรรมตามพฤติกรรมและศักยภาพของแต่ละบุคคล

ข้อเสนอแนะ

จากการทดสอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ทักษะกระบวนการพัฒนาศิลปะและการสร้างสรรค์เน้นใช้สมองเป็นฐาน (BBL) ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ในส่วนของข้อเสนอแนะต่อการจัดการเรียนการสอนของครู พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามอยากให้มีการเพิ่มทักษะขั้นสูงและมีเครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ที่ทันสมัยมากขึ้นในการจัดการเรียนการสอน

แนวทางสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

๔.๑ ควรศึกษาเปรียบเทียบการทำงานของคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำหรับออกแบบแฟชั่นโดยเฉพาะ

๔.๒ ควรศึกษาเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคในการใช้งานคอมพิวเตอร์และการทำงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้และนักศึกษาได้รับการพัฒนาความสามารถในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในงานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกายได้

๒. เพื่อนำข้อค้นพบเป็นแนวทางในการปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาการการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกายต่อไป

๓. สามารถนำความรู้หรือทักษะที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือการประกอบอาชีพได้

การใช้สื่ออินโฟกราฟิก ในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น โดยจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขางานแฟชั่นดีไซน์สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสุชาดา นิลสาขา
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการ
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คศบ.ผ้าและเครื่องแต่งกาย
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน ให้ความสำคัญในด้านเทคโนโลยีการศึกษา เพื่อพัฒนาเยาวชนให้มีความรู้ความสามารถและทักษะการใช้งานระบบสารสนเทศ การใช้เทคนิค วิธีการ และอุปกรณ์เครื่องมือ ในการช่วยดำเนินงานรูปแบบต่าง ๆ เทคโนโลยีการศึกษานั้น ไม่เป็นเพียงการใช้สื่อในรูปของวัสดุและอุปกรณ์เท่านั้น ยังรวมถึงการใช้วิธีการสอนอย่างมีระบบด้วยมนุษย์หรือไม่ใช่มนุษย์ ยกตัวอย่าง เช่น การใช้สื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านโปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อให้บรรลุตามจุดประสงค์โดยใช้ผลงานวิจัยด้านการเรียนรู้และการสื่อสารของมนุษย์เป็นพื้นฐาน ให้ผู้เรียนได้มีทักษะการคิดวิเคราะห์กระบวนการและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการพัฒนาความรู้ความสามารถที่ยั่งยืนความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันมีความทันสมัยและสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการทำงานการประกอบอาชีพในสังคม ทั้งในส่วนของงานราชการ รัฐวิสาหกิจและเอกชนแนวโน้มทางด้านตลาดแรงงาน จึงมีความต้องการบุคคลที่มีความรู้ความสามารถในการส่งเสริมการผลิตและประกอบอาชีพได้อย่างมั่งคงในแต่ละปีมีผลการวิจัยถึงความต้องการทางการตลาดด้านต่างๆ ทั้งภาคอุตสาหกรรมทั่วไป ธุรกิจไอทีการสื่อสาร กลุ่มธุรกิจสินค้าอุปโภคบริโภค อุตสาหกรรมรถยนต์รวมถึงธุรกิจการเงินการธนาคาร ธุรกิจการผลิตก็มีทิศทางที่สูงมากยิ่งขึ้น หลายหน่วยงานมีการพัฒนาระบบการจัดการ ซึ่งส่งผลให้การทำงานมีความถูกต้อง แม่นยำ และรวดเร็ว การนำเทคโนโลยีระบบปฏิบัติการมาใช้ในระบบการเรียนการสอนจึงมีความสำคัญในการพัฒนาประสิทธิภาพของผู้เรียนในด้านการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถนำความรู้ไปพัฒนาตนเองให้มีความพร้อมในการทำงานตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงาน เพื่อพัฒนาประเทศในเรื่องของเศรษฐกิจให้มีความก้าวหน้าและสร้างรายได้ให้กับคนในสังคมและประเทศชาติต่อไป จากสภาพการแนวโน้มทางการศึกษาด้านวิชาชีพและทิศทางความต้องการของตลาดแรงงานในการจัดสรรบุคคลที่มีความพร้อมในการทำงานเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีและมีประสิทธิภาพ ระบบการศึกษาจึงควรพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาประเทศ ในการประกอบกิจการเกี่ยวกับผ้าและเครื่องแต่งกาย พบว่า บุคคลซึ่งมีความสามารถในการทำงานด้านการตัดเย็บการผลิตมีจำนวนน้อยกว่ากำลังการผลิต ในแต่ละปี ซึ่งมีจำนวนที่สูงมากขึ้นเรื่อยๆ และขาดทักษะในการทำงานเป็นจำนวนมากทางผู้ประกอบการจึงมีความต้องการให้แต่ละสถานศึกษาปรับเปลี่ยนหลักสูตร เพื่อสอดคล้องกับการทำงานในส่วนด้านๆ ตามทิศทางของตลาดแรงงาน โดยพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถ ทักษะการปฏิบัติงานและการคิดแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง เป็นการพัฒนาองค์ความรู้ควบคู่กับการปฏิบัติจริงทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ตอบโจทย์ความต้องการ ในปัจจุบันและอนาคตวิจัยการใช้สื่ออินโฟกราฟิก ในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น โดยจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขางานแฟชั่นดีไซน์ สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขางานแฟชั่นดีไซน์สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ระบบการศึกษามีการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาประเทศ สถานศึกษาจึงต้องปรับเปลี่ยนหลักสูตรเพื่อให้สอดคล้องกับการทำงานตามทิศทางของตลาดแรงงาน โดยพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถ ในทักษะ การปฏิบัติงานและการคิดแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ผู้วิจัย จึงเล็งเห็นความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการทำงาน การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการตัดเย็บ ที่ช่วยให้การทำงานด้านการตัดเย็บมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประกอบอาชีพที่หลากหลาย เพื่อความสะดวกถูกต้องแม่นยำ สร้างความเชื่อมั่นและน่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ มีส่วนร่วม (Active Learning) ในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขางานแฟชั่นดีไซน์ สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ในรายวิชาประวัติเครื่องแต่งกายของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขางานแฟชั่นดีไซน์สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขางานแฟชั่นดีไซน์สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้วิจัยได้ทำการเลือกแบบเจาะจง คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขางานแฟชั่นดีไซน์สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
จำนวน ๑๑ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แบบทดสอบสำหรับวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนในรายวิชาประวัติเครื่องแต่งกายเป็นแบบปรนัย ๔ ตัวเลือก ๒๐ ข้อ

๒. แบบสอบถามความพึงพอใจในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้นที่จัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. แบบทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพการเรียนรู้ในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้นแบบทดสอบที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและใช้ในการวัดผลก่อนเรียน (Pre-Test) เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันสร้างขึ้นเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมายของบทเรียน ซึ่งครอบคลุมจุดมุ่งหมายทุกข้อและทุกเนื้อหาของบทเรียน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ๔ ตัวเลือก การสร้างแบบทดสอบมีขั้นตอนดังนี้

๒. ศึกษาชนิดและลักษณะรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น การเขียนแบบทดสอบ และการวิเคราะห์แบบทดสอบ

๒.๑ วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม และสร้างตารางวิเคราะห์เนื้อหากับจุดประสงค์

๒.๒ สร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ในรายวิชาที่เรียนจำนวน ๒๐ ข้อ

๒.๓ นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมาตรวจสอบพิจารณาหาความเหมาะสมและทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและใช้ในการวัดผลก่อนเรียน (Pre-Test) และหลังเรียน (Post-Test)

๓. แบบสอบถามความพึงพอใจในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้นที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างแบบ ประเมินโดยมีขั้นตอนดังนี้

๓.๑ กำหนดจุดประสงค์และหัวข้อของแบบประเมิน

๓.๒ สร้างแบบประเมินความพึงพอใจในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมตามแบบประเมิน Likert Scale โดยแบ่งเป็น ๕ ระดับ และกำหนดเป็นคะแนนดังนี้

ดีมาก	เท่ากับ	๕ คะแนน
ดี	เท่ากับ	๔ คะแนน
ปานกลาง	เท่ากับ	๓ คะแนน
พอใช้	เท่ากับ	๒ คะแนน
ควรปรับปรุง	เท่ากับ	๑ คะแนน

๓.๓ นำเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

๓.๔ แก้ไขและปรับปรุงตามคำแนะนำ

๓.๕ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินผลของตรวจสอบคุณภาพและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เสนอต่อคณะผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมเพื่อเปรียบเทียบเป็นคะแนนแบบอิงเกณฑ์ โดยการคำนวณหาค่าเฉลี่ยซึ่งต้องได้รับความคิดเห็น ($\bar{X}$) จากผู้เชี่ยวชาญ โดยมีการกำหนดเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ดำเนินการทดลอง โดยให้นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น สาขางานแฟชั่นดีไซน์ สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชจำนวน ๑๑ คน ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) ในห้องเรียน

๒. ชี้แจงให้ผู้เรียนทราบถึงการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

๓. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทำวิจัยชั้นเรียน คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขางานแฟชั่นดีไซน์ สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๑๑ คน โดยสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น เมื่อเรียนเนื้อหาและทดสอบระหว่างเรียนจบ ๑๔ สัปดาห์แล้วจึงทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-Test) ในห้องเรียน โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียนแต่สลับข้อ สลับคำตอบ บันทึกคะแนนและสรุปผลการวิจัย

๔. วัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น

๕. รวบรวมข้อมูลทั้งหมด ตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถาม และนำแบบสอบถามวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับสถิติที่ใช้ในการหาค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนการประเมินของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น และคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง (บุญชม ศรีสะอาด. ๒๕๓๕ : ๑๐๒)

สูตร $\bar{x}$ $\frac{\sum x}{n}$

เมื่อ $\bar{x}$ หมายถึง ค่าเฉลี่ยของคะแนนการประเมินบทเรียน

$\sum x$ หมายถึง ผลรวมของข้อมูลทั้งหมด

N หมายถึง จำนวนข้อมูลทั้งหมด

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับค่าสถิติร้อยละ (Percentage) ของคะแนนการประเมินของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในรายวิชาประวัติเครื่องแต่งกาย (นิศารัตน์ศิลปเดช ๒๕๔๒: ๑๔๔)

สูตร $P = \frac{f}{n} \times 100$

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ

f แทน จำนวนหรือความถี่ที่ต้องการหาค่าร้อยละ

n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

การหาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2544 : 65)

สูตร $S = \sqrt{\frac{n\sum x^2 \quad (\sum x)^2}{n(n \quad 1)}}$

เมื่อ S แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

n แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้ศึกษาได้ใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pre-test PosttestDesign (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. ๒๕๓๘ : ๒๑๖) ดังตารางที่ ๒

ตารางที่ ๒ แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pre-test Post-test Design

กลุ่ม	Pre -test	Treatment	Post-test
ทดลอง	T1	X	T2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการศึกษาค้นคว้า

T1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน

X หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น

T2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาชุดการสอนรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขางานแฟชั่นดีไซน์สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขางานแฟชั่นดีไซน์สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช กลุ่มประชากรที่ใช้ศึกษา คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขางานแฟชั่นดีไซน์ สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปี

การศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๑ คน ในการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น โดยมีการศึกษาวัตถุประสงค์ ๒ ข้อ ดังนี้

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขางานแฟชั่นดีไซน์สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ แบบทดสอบที่สร้างขึ้นมาตรวจสอบพิจารณาหาความเหมาะสมและทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและใช้ในการวัดผลก่อนเรียน (Pre-Test) และหลังเรียน (Post-Test) ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและการทดสอบหลังเรียน มีความแตกต่างกัน การทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ๑๒.๗๘ ในขณะที่การทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ๑๕.๘๙ ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงขึ้น เมื่อพิจารณาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการทดสอบก่อนเรียนซึ่งมีค่า ๑.๔๕ในขณะที่ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการทดสอบหลังเรียนซึ่งมีค่า .๔๘ ซึ่งเป็นค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่น้อยลง แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนนักเรียนมีคะแนนกระจายกันน้องลง กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การทดสอบหลังเรียนมีค่าการกระจายของคะแนนน้อยกว่าการทดสอบก่อนเรียน และจากค่า Sig. มีค่า ๐.๐๐๐ หมายถึง การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่า Sig. ไม่แตกต่างกันที่นัยสำคัญทางสถิติที่๐.๐๕ เป็นเครื่องชี้ว่าการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้นี้สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพตอบโจทย์วัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัยและหลักสูตรการเรียนรู้

๒. ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขางานแฟชั่นดีไซน์สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอจากการทำแบบสอบถามกลุ่มประชาชน พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น จำนวนทั้งหมด ๑๑ คน มีจำนวนนักเรียนหญิง คิดเป็นร้อยละ ๖๖.๗๐ มากกว่านักเรียนชาย คิดเป็นร้อยละ ๓๓.๓๐ สรุป คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนหญิง

จากการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น ด้านความสามารถในการจัดการเรียนการสอน โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X}$=4.04) เมื่อพิจารณาแยกเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ การจัดสภาพห้องเรียนเหมาะสม ($\bar{X}$=4.33) รองลงมา ได้แก่ ผู้สอนมีการเตรียมการสอน (พิจารณาจากสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ มีความพร้อม) ($\bar{X}$=4.22) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านผู้สอนติดตามผลการสอนอย่างต่อเนื่อง ($\bar{X}$=3.78)

จากการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น ด้านความรู้ความสามารถในวิชที่สอน โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X}$=4.03) ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ผู้สอนสอนเนื้อหาครบถ้วนตามคำอธิบายรายวิชา / แผนการวัดผล / แผนการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X}$=4.33) รองลงมา ได้แก่ เนื้อหาที่สอนสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย ($\bar{X}$=4.11) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ผู้สอนมีความรู้ความสามารถในเนื้อหาที่สอนเป็นอย่างดี ($\bar{X}$=3.66)

จากการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้น ด้านการวัดผลและประเมินผล โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X}$=4.37) เมื่อพิจารณาแยกเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ผู้สอนแจ้งหลักเกณฑ์และวิธีการวัดผลประเมินผลล่วงหน้าชัดเจน ($\bar{X}$=4.55)
รองลงมา ได้แก่ผู้สอนวัดผลอย่างเป็นธรรม ($\bar{X}$=4.33) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ผู้สอนให้โอกาสนักเรียนได้ปรับปรุงงานที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ($\bar{X}$=4.22)

ข้อเสนอแนะ

จากการทดสอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้นในส่วนของข้อเสนอแนะต่อการจัดการเรียนการสอนของครู พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามอยากให้มีเครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ที่เพียงพอในการจัดการเรียนการสอนและการใช้งานของผู้เรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้และนักเรียนได้รับการพัฒนาความสามารถในออกแบบได้

๒. เพื่อนำข้อค้นพบเป็นแนวทางในการปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาการการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเสื้อผ้าบุรุษเบื้องต้นต่อไป

๓. สามารถนำความรู้หรือทักษะที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือการประกอบอาชีพได้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ รายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบแฟชั่น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย โดยใช้โปรแกรมไอบิสเพนท์ X เป็นเครื่องมือในการพัฒนา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย นายปนิตา เปี้ยตั๋น
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา ศป.บ.สิ่งทอและเครื่องประดับ
ปีการศึกษา ๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การใช้งานคอมพิวเตอร์และโปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบเสื้อผ้ามีหลายประการ โดยเน้นการเพิ่มประสิทธิภาพ ความแม่นยำ และความสะดวกสบายในการออกแบบและผลิตเสื้อผ้า การใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบเสื้อผ้า เป็นการนำเทคโนโลยีมาช่วยในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ตั้งแต่การออกแบบ การผลิต ไปจนถึงการจัดการในกระบวนการผลิตในฐานะครูผู้สอน จึงเห็นว่าควรหาวิธีการมาใช้พัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้สูงขึ้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาสมรรถนะการออกแบบโดยใช้โปรแกรม ไอบิสเพนท์ X เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา รายวิชา คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบแฟชั่น รหัสวิชา ๒๐๔๐๑-๒๑๐๙ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย เป็นเครื่องมือ ในการพัฒนาผู้สอนคาดว่าหากผู้เรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการออกแบบ การใช้โปรแกรมการออกแบบ กระบวนการออกแบบ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ผู้เรียนจะสามารถ
พัฒนาตนเองให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์และผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่ สถานศึกษาได้ตั้งไว้หรือสูงขึ้นไปอีก

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษารูปแบบการสอน โดยการใช้โปรแกรมการออกแบบสำเร็จรูป

๒. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ รายวิชา คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบแฟชั่น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนแผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แบบประเมินผลความก้าวหน้าของตนเอง (นักเรียน)
๒. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล (ครู)
๓. แบบประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม (นักเรียน)
๔. แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม/ค่านิยม/เศรษฐกิจพอเพียง

การสร้างเครื่องมือ

ผู้ศึกษาจะดำเนินการดัดแปลงเครื่องมือ โดยมีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเป็นแบบประเมินการผลการปฏิบัติงานรายบุคคล ดังนี้

๑. ศึกษาค้นคว้าตำรา เอกสารอ้างอิง ผลงานวิจัยและวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้อง

๒. นำเนื้อหาที่ได้จากการศึกษามาประยุกต์เป็นแบบประเมินการผลการปฏิบัติงานรายบุคคล

๓. นำแบบประเมินการผลการปฏิบัติงานรายบุคคลขอคำเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไข

๔. นำแบบประเมินการผลการปฏิบัติงานรายบุคคล ที่ได้ทำการปรับปรุงแก้ไขเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมอีกครั้ง

๕. ตรวจสอบแบบประเมินการผลการปฏิบัติงานรายบุคคลตามข้อเสนอแนะ

๖. จัดพิมพ์แบบประเมินการผลการปฏิบัติงานรายบุคคลฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้ในการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ดำเนินการจัดทำกิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่องการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมสำเร็จอื่น ๆ ในการออกแบบเสื้อผ้า

๒. ดำเนินการประเมินพฤติกรรมรายบุคคล หลังจากดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ กับนักเรียนระดับ ปวช. ๒ ที่เรียนในรายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบแฟชั่น ดำเนินการแจกแบบประเมินผลความก้าวหน้าของตนเอง และแบบประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม

๓. ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการ ออกแบบเสื้อผ้าโดยใช้โปรแกรมฯ ด้วยตนเองตามระยะเวลาที่กำหนด

๔. ดำเนินการประเมินชิ้นงาน หลังจากฝึกปฏิบัติการออกแบบเสื้อผ้าโดยใช้โปรแกรมอีกครั้ง

๕. ดำเนินการตรวจสอบผลสัมฤทธิ์ความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียน การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ๑. สถิติพื้นฐาน ๒. ร้อยละ (Percentage) ๓.ค่าเฉลี่ย (Mean)

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมจะดำเนินการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยในแต่ละด้านโดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

แบบประเมินผลความก้าวหน้าของตนเอง (นักเรียน) และ แบบประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม (นักเรียน) แบ่งออกเป็น ๔ ระดับ

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
๓.๕๐ – ๔.๐๐	ดีมาก
๒.๕๐ – ๓.๔๙	ดี
๑.๕๐ – ๒.๔๙	พอใช้
๐ – ๑.๔๙	ปรับปรุง

เกณฑ์ผ่านการประเมิน ได้คะแนนรวมร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป

แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล (ครู) แบ่งออกเป็น ๓ ระดับ

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
๒.๕๐ – ๓.๐๐	ดี
๑.๕๐ – ๒.๔๙	พอใช้
๐ – ๑.๔๙	ปรับปรุง

เกณฑ์ผ่านการประเมิน ต้องไม่มีคะแนนอยู่ในช่องปรับปรุง

แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม/ค่านิยม/เศรษฐกิจพอเพียง
เกณฑ์ผ่านการประเมิน ได้คะแนนรวมร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป

สรุปผลการวิจัย

๑. จากการศึกษาผู้ตอบแบบประเมินซึ่งเป็น นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น จำนวนนักเรียนมีทั้งหมด ๑๖ คน สามารถรวบรวมแบบสอบถามได้ ๑๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ มีคะแนนความก้าวหน้าด้านพุทธิพิสัย/ความรู้ทั้ง ๓ ข้อ เฉลี่ยอยู่ที่ ร้อยละ ๘๕.๗ มีคะแนนความก้าวหน้าทักษะพิสัย/ด้านทักษะ เฉลี่ยอยู่ที่ ร้อยละ ๙๒.๙ และมีคะแนนความก้าวหน้าจิตพิสัย/ด้านคุณธรรม ทั้ง ๒ ข้อ เฉลี่ยอยู่ที่ ร้อยละ ๙๒.๘๕ ผ่านเกณฑ์การประเมิน และแบบประเมินผลความก้าวหน้าของตนเอง มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ ดี

๒. นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกายมีคะแนนพฤติกรรมรายบุคคล ร้อยละ ๑๐๐ ผ่านเกณฑ์การประเมินทุกด้าน เนื่องจากไม่มีนักเรียนคนใดได้รับคะแนนอยู่ในช่องปรับปรุงมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ ดี

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
๓.๕๐ – ๔.๐๐	ดีมาก
๒.๕๐ – ๓.๔๙	ดี
๑.๕๐ – ๒.๔๙	พอใช้
๐ – ๑.๔๙	ปรับปรุง

๓. นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกายมีคะแนนพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มเฉลี่ย ร้อยละ ๙๔.๘๕ ผ่านเกณฑ์การประเมิน

๔. นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกายมีคะแนนประเมินคุณธรรมจริยธรรม/ค่านิยม/เศรษฐกิจพอเพียงเฉลี่ยร้อยละ ๘๘.๗๒ ผ่านเกณฑ์การประเมิน

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาการวิจัยในครั้งนี้ทำให้ทราบแนวทางในการปรับปรุงการจัดการเรียนเรียนการสอน เทคนิคการสอน ตลอดจนการประยุกต์ใช้โปรแกรมในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนด้วยเช่นเดียวกัน ทั้งนี้การใช้โปรแกรมในการออกแบบเป็นเพียงหนึ่งในขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้าเท่านั้น ผู้เรียนต้องศึกษาและปฏิบัติงานในกระบวนการอื่น ๆ ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงทั้งการนำเสนอข้อมูล และการปรับประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ในรายวิชาฯ เพิ่มขึ้น

๒. ทำให้นักเรียนมีทักษะการออกแบบโดยใช้โปรแกรมไอบิสเพนท์ X

๓. ทำให้นักเรียนมีคุณธรรมจริยธรรมในการดำเนินงานทางวิชาชีพ

พัฒนาการใช้สื่อการสอนโมเดลย่อส่วน เสื้อและกระโปรงเบื้องต้น รายวิชาเสื้อผ้าเด็กเบื้องต้น รหัสวิชา ๒๐๔๐๑ – ๒๐๐๗ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขางานแฟชั่นดีไซน์ สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning)

ผู้วิจัย	นางสาวยุหงส์ บัวสกุล
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คหกรรมศาสตร์บัณฑิต
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาในระดับอาชีวศึกษามุ่งเน้นการเรียนการสอนในด้านการพัฒนาวิชาชีพและเป็นการยกระดับการศึกษาวิชาชีพให้สูงขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงาน เพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนในด้านวิชาชีพระดับฝีมือ ระดับเทคนิค และระดับเทคโนโลยี เป็นการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคมและประเทศชาติให้มีประสิทธิภาพเทียบเท่านานาชาติ

งานวิจัยนี้เป็นการทดลองที่มุ่งหาผลของการจัดการเรียนการสอนของรายวิชาเสื้อผ้าเด็กเบื้องต้นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขางานแฟชั่นดีไซน์ สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ดังนั้นการที่สถานศึกษาจะมุ่งพัฒนาบุคลากรเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านตลาดแรงงาน ระบบของการทำงานไม่ใช่แค่พัฒนาเครื่องมืออุปกรณ์เพียงอย่างเดียว แต่ต้องพัฒนาผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการควบคุมและจัดการ จึงเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาประเทศให้มีความก้าวหน้าสู่ระดับสากล ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการทำงาน การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีความพร้อมในด้านทักษะการสร้างแบบ การแยกแบบตัดและการตัดเย็บเสื้อผ้าเด็กในรูปแบบต่าง ๆ ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประกอบอาชีพได้หลากหลายเพื่อความสะดวก ถูกต้องแม่นยำ สร้างความเชื่อมั่นและน่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ในรายวิชาเสื้อผ้าเด็กเบื้องต้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขางานแฟชั่นดีไซน์ สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ในรายวิชาพื้นฐานโครงสร้างแบบตัด ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขางานแฟชั่นดีไซน์ สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ศึกษา คือ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเลือกแบโมเดลย่อส่วน เสื้อและกระโปรงเบื้องต้น คือ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ สาขางานแฟชั่นดีไซน์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๑๕ คน โดยวิธีการสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนรายวิชาเสื้อผ้าเด็กเบื้องต้น ระดับชั้น ปวช.๒ สาขางานแฟชั่นดีไซน์ สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๓ ด้าน คือ ด้านความสามารถในการจัดการเรียนการสอน ด้านความรู้ความสามารถในวิชาที่สอน และด้านการวัดและประเมินผล

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑.๑ แบบทดสอบสำหรับวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนในรายวิชาเสื้อผ้าเด็กเบื้องต้น เป็นข้อสอบปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ

๑.๒ แบบสอบถามความพึงพอใจในรายวิชาเสื้อผ้าเด็กเบื้องต้นที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) แบบสอบถามประกอบด้วย ๓ ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ

ส่วนที่ ๒ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อคุณภาพของการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนวิชาเสื้อผ้าเด็กเบื้องต้น ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักศึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินโดยมีขั้นตอนดังนี้

๑.๒.๑ กำหนดจุดประสงค์และหัวข้อของแบบประเมิน

๑.๒.๒ สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนรายวิชาเสื้อผ้าเด็กเบื้องต้น ตามแบบประเมิน โดยแบ่งเป็น ๕ ระดับ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วงเริ่มแรกของภาคเรียนนักเรียนมีความรู้ด้านการสร้างแบบและแยกแบบ

๒. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ ๑ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในรายรายวิชาเสื้อผ้าเด็ก เบื้องต้น

ตอนที่ ๒ ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในรายรายวิชาเสื้อผ้าเด็กเบื้องต้น

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ในรายรายวิชาเสื้อผ้าเด็กเบื้องต้น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขางานแฟชั่นดีไซน์ สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช” นั้น ศึกษาเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนหลังเรียน และทำแบบสอบถามความพึงพอใจใน ๓ ด้าน ด้านความรู้ความสามารถในวิชาที่สอน ด้านความรู้ความสามารถในวิชาที่สอน และด้านการวัดผลและประเมินผล

ข้อเสนอแนะ

จากการทดสอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือในวิชาเสื้อผ้าเด็กเบื้องต้น ในส่วนของข้อเสนอแนะต่อการจัดการเรียนการสอนของครู พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามอยากให้มีเครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ที่เพียงพอในการจัดการเรียนการสอน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้และนักเรียนได้รับการพัฒนาความสามารถในการสร้างแบบโมเดลย่อส่วนเสื้อและกระโปรงเบื้องต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. เพื่อนำผลลัพธ์ที่ได้เป็นแนวทางในการปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาการการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเสื้อผ้าเด็กเบื้องต้นต่อไป

๓. สามารถนำความรู้หรือทักษะที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือการประกอบอาชีพได้

แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเอง ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส. ชั้นปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวปิ่นฤทัย แผ่เต็ม
ตำแหน่ง	ครูแผนกวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คศ.บ. อาหารและโภชนาการ
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วซึ่งเป็นผลจากกระแสของโลกยุคโลกาภิวัตน์ ที่หลั่งไหลเข้ามาอย่างต่อเนื่องผ่านเครือข่ายเทคโนโลยีและระบบสารสนเทศที่ทันสมัยทำให้ คนไทยขาดความสามารถในการกลั่นกรองและเลือกใช้ประโยชน์จากวัฒนธรรมที่หลากหลายจนกลายเป็นการถูกครอบงำทางวัฒนธรรมและมีพฤติกรรมบริโภคนิยม โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นส่งผลให้สภาพวิถีชีวิตเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางเดียวกันกับสังคมไทย

การจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ควรได้พัฒนาให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะของผู้เรียน ได้แก่ การมีเจตคติที่ดี เห็นความสำคัญ เห็นคุณค่า และมีความสุขในการเรียนรู้ มีความสามารถและทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง คือ มีสมรรถภาพและทักษะริเริ่มการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น กำหนดจุดมุ่งหมายและวางแผนการเรียนรู้ ดำเนินการเรียนรู้แบบใช้กลยุทธ์ที่หลากหลาย และสามารถประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ รวมถึงควรมีทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นทางภาษา (การอ่าน เขียน) การคิด การคำนวณ การใช้ภาษา ทักษะการแสวงหาและจัดการข้อมูล ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร และการใช้เครื่องมือการเรียนรู้ ตลอดจนมีบุคลิกภาพ ที่จำเป็นในการเป็นผู้เรียนแบบนำตนเอง ได้แก่ การเป็นผู้เรียนเชิงรุก มีความคิดเปิดกว้าง และมุ่งมั่นในการเรียนและมีพลังจูงใจในการเรียนรู้ทั้งจากแรงจูงใจในตน มุ่งอนาคต ที่ผ่านมาการจัดการศึกษายังไม่มีการตอบสนองการพัฒนาผู้เรียน กล่าวคือ รูปแบบและวิธี การเรียนการสอนเป็นไปในลักษณะของ ๑) การให้ท่องจำคำตอบมากกว่าตั้งโจทย์แก้ปัญหา ๒) การสอนสนใจเรื่องเนื้อหาแทนที่จะสนใจวิธีการ ๓) สอนแบบท่องจำข้อมูลแทนที่จะสอนให้รู้แหล่งวิธีการที่จะได้มาซึ่งความรู้หรือการดึงข้อมูลมาใช้ และ ๔) การวัดผลให้ความสำคัญเรื่องคะแนนแทนที่จะให้ความสำคัญเรื่องกระบวนการ จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยเห็นว่าแนวทางการแก้ไขปัญหาควรได้พิจารณาองค์ประกอบของการศึกษา คือ ผู้เรียนและกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนและกระบวนการสอน และแนวทางการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนได้พัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือการเรียนรู้แบบนำตนเองซึ่งเป็นการเรียนรู้ในเชิงรุก ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนมีคุณค่าและให้กระบวนการเรียนรู้เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมโดยการสร้างบรรยากาศให้เรียนแบบพึ่งพาเป็นกลุ่ม

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองทั้งนี้เพราะเป็นวิธีการที่ทำให้ครูผู้สอนสามารถเข้าถึงความต้องการของผู้เรียน แต่ละคน ประกอบกับเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมุ่งพัฒนาระดับความสามารถของผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันให้เรียนประสบการณ์อย่างเดียวกันได้และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นในการเรียน วิชาการประกอบอาหารเบื้องต้น ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.ชั้นปีที่๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองวิชาการประกอบอาหารเบื้องต้น ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.ชั้นปีที่๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ

๒. เพื่อเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการประกอบอาหารเบื้องต้นของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.ชั้นปีที่๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเอง

๓. เพื่อเพื่อพัฒนาความสามารถในการศึกษาหาความรู้ด้วยของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.ชั้นปีที่๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ที่เรียนวิชาการประกอบอาหารเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเอง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส. ชั้นปีที่๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.ชั้นปีที่๑ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการประกอบอาหารเบื้องต้น ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๗ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบทดสอบความเข้าใจวิชาการประกอบอาหารเบื้องต้น เรื่องมาตราส่วนและการชั่งตวง จำนวน ๒๐ ข้อ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบความเข้าใจจากตำรา เอกสารทางวิชาการ และงานวิจัย ที่เกี่ยวกับการวัดและประเมินผล

๒. ศึกษาสาระการเรียนรู้และเนื้อหาวิชาการประกอบอาหารเบื้องต้น เรื่องมาตรา ส่วนและการชั่งตวง

๓. สร้างแบบทดสอบความเข้าใจ ซึ่งมีลักษณะเป็นข้อคำถามแบบปรนัย ๔ ตัวเลือก โดยให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

๔. นำแบบทดสอบความเข้าใจที่ได้สร้างขึ้นที่ไปใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับชั้นปวส. ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาอาหารและ โภชนาการ จำนวน ๒๗ คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ชี้แจงและทำความเข้าใจถึงความสำคัญและประโยชน์ของการนำข้อมูลที่ได้รับจากการ ทดสอบความเข้าใจก่อนและหลังเรียนมาพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสม สอดคล้องกับจุดประสงค์รายวิชาและเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ให้กับนักเรียน เพื่อที่นักเรียนจะได้ มีผลการเรียนในระดับที่สูงขึ้น

๒. ดำเนินการให้นักเรียนทำแบบทดสอบความเข้าใจก่อนเรียนและจัดการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองเรื่องมาตราส่วนและการชั่ง ตวง

๓. เมื่อเสร็จสิ้นการสอนในเรื่องดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบความ เข้าใจหลังเรียน ซึ่งเป็นชุดเดียวกับแบบทดสอบความเข้าใจก่อนเรียนก่อนเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการโดยนำผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบความรู้ก่อน เรียนและหลังเรียนมาประมวลผลทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ ดังนี้

การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนวิชาการประกอบ อาหารเบื้องต้น เรื่องการชั่ง ตวง (สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล) ค่าเฉลี่ย ( ) , ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) , ค่าสถิติ t-test X

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการประกอบอาหารเบื้องต้น เรื่องมาตราส่วนและการ ชั่งตวง ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส. ชั้นปีที่๑ ของนักเรียนระดับชั้น ปวส. ชั้นปีที่๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเอง มีคะแนนเฉลี่ย เพิ่มขึ้น ๒.๘ คิดเป็นร้อยละ ๑๔ ของคะแนนเต็ม และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑

ข้อเสนอแนะ

๑. ข้อเสนอแนะทั่วไป

๑.๑ การนำรูปแบบกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองไปใช้ ควรพิจารณาลักษณะนิสัยใน การเรียนของผู้เรียน กล่าวคือ มีความมุ่งมั่น ตั้งใจ ใฝ่รู้ ต้องการพัฒนาศักยภาพความสามารถของ ตนเองให้สูงขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน

๑.๒ ผู้สอนควรให้ผู้เรียนสรุปสิ่งที่ได้จากการศึกษาจัดทำเป็นแผนภูมิมโนทัศน์ทุกครั้ง และให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง

๒. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการนำรูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเองไปทดลองเพื่อศึกษาประสิทธิภาพของ การพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านการอ่าน คิด วิเคราะห์ และการเขียน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนใน กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำสามารถพัฒนาการเรียนรู้และมีผลการเรียนใน ระดับที่สูงขึ้น

๒. นักศึกษามีความสามารถในการสื่อสารและเห็นคุณค่าของการศึกษาหาความรู้ด้วย ตนเอง

การใช้สื่ออินโฟกราฟิกเพื่อพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการแปรรูปอาหารของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวจินดาหรา ขำคม
ตำแหน่ง/สังกัด	ครูชำนาญการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	วิทยาศาสตรบัณฑิต อุตสาหกรรมอาหารและบริการ
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

วิชาการแปรรูปอาหารเป็นรายวิชาที่มีบทบาทสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาอาหารและโภชนาการ โดยเนื้อหาของรายวิชาครอบคลุมหลักการถนอมอาหาร การใช้เทคโนโลยีการแปรรูป ตลอดจนมาตรฐานและความปลอดภัยของผลิตภัณฑ์อาหาร นักศึกษาจะต้องเรียนรู้ทั้งในด้านทฤษฎีและการปฏิบัติเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารให้มีคุณภาพตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคและอุตสาหกรรมอาหารในการเรียนการสอนพบว่านักศึกษาหลายคนมีปัญหาในการทำความเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อน เช่น กระบวนการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ เคมีและจุลชีววิทยาของอาหารระหว่างการแปรรูป ตลอดจนหลักการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งส่งผลต่อความสามารถในการเชื่อมโยงแนวคิดทางวิชาการเข้ากับการปฏิบัติจริง ปัญหานี้อาจเกิดจากรูปแบบการสอนที่ยังเน้นการจดจำข้อมูลมากกว่าการพัฒนาทักษะเชิงปฏิบัติและการแก้ปัญหา ทำให้นักศึกษาขาดความมั่นใจในการประยุกต์ใช้ความรู้การนำสื่อการสอนที่เหมาะสม เช่น อินโฟกราฟิก (Infographic) มาใช้ในกระบวนการเรียนการสอนจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถช่วยพัฒนาความเข้าใจของนักศึกษาได้ดีขึ้น อินโฟกราฟิกเป็นสื่อที่สามารถนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อนให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจผ่านการผสมผสานของภาพกราฟิก และข้อความอย่างเป็นระบบ ซึ่งช่วยให้นักศึกษาสามารถมองเห็นภาพรวมของกระบวนการแปรรูปอาหารได้ชัดเจนขึ้น และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น การศึกษานี้จึงมีความสำคัญ เนื่องจากจะช่วยให้เห็นถึงประโยชน์ของการใช้สื่ออินโฟกราฟิกในการพัฒนาความเข้าใจของนักศึกษา และสามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนการสอนวิชาการแปรรูปอาหารให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา ตลอดจนสามารถนำความรู้ไปใช้ในงานด้านอุตสาหกรรมอาหารได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาผลของการใช้สื่ออินโฟกราฟิกต่อความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการแปรรูปอาหารของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนและหลังใช้สื่ออินโฟกราฟิกในการเรียนการสอนวิชาการแปรรูปอาหาร

๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่ออินโฟกราฟิก

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปีที่๑) แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการแปรรูปอาหาร ภาคเรียนที่๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)ปีที่๑ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๑ ห้องเรียนซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนในรายวิชาการแปรรูปอาหาร

๒. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่ออินโฟกราฟิก

๓. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนระหว่างการปฏิบัติงาน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. กำหนดวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม

๒. ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๓. กำหนดหัวข้อและตัวแปรที่ต้องการวัด

๔. สร้างข้อคำถาม

๕. ตรวจสอบความสอดคล้องและความครอบคลุม

๖. นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ (Expert validation)

๗. ปรับปรุงแบบสอบถาม

๘. ทดสอบแบบสอบถามเบื้องต้น (Pilot test)

๙. สรุปและนำไปใช้งานจริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. จัดเตรียมแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน

๒. ออกแบบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาและแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู

๓. สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนระหว่างการปฏิบัติงานโดยใช้แบบสังเกต

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง เช่น เพศ อายุ และเกรดเฉลี่ย โดยใช้สถิติ

เชิงพรรณนา ได้แก่ การแจกแจงความถี่ (Frequency Distribution) ค่าร้อยละ (Percentage) เพื่อแสดงลักษณะทั่วไปของนักศึกษาที่เข้าร่วมการวิจัย

ตอนที่ ๒ ข้อมูลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Pre-test และ Post-test) เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) ของนักศึกษาโดยใช้สถิติทดสอบค่าที(t-test) แบบกลุ่มสัมพันธ์ (Paired Sample t-test) เพื่อตรวจสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียน และพิจารณาความมีนัยสำคัญทางสถิติของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตอนที่ ๓ ข้อมูลเกี่ยวกับการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่ออินโฟกราฟิกวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนรู้โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) เพื่อประเมินระดับความพึงพอใจในแต่ละด้าน เช่น ความเข้าใจในเนื้อหา ความน่าสนใจของสื่อ และความสามารถในการนำไปประยุกต์ใช้

ตอนที่ ๔ การวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้จากแบบสังเกต วิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาระหว่างการปฏิบัติงาน โดยใช้สถิติพื้นฐานได้แก่การแจกแจงความถี่(Frequency Distribution) ค่าร้อยละ (Percentage) เพื่อประเมินการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทักษะการทำงานเป็นทีม และความสามารถในการปฏิบัติตามขั้นตอนการแปรรูปอาหาร

ตอนที่ ๕ ข้อเสนอแนะนำเสนอผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลและข้อเสนอแนะในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในอนาคต เช่น การปรับปรุงวิธีการเรียนการสอน การสนับสนุนให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้จริงมากขึ้น

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การใช้สื่ออินโฟกราฟิกเพื่อพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการแปรรูปอาหารในนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนและหลังการเรียนโดยใช้สื่ออินโฟกราฟิก รวมถึงศึกษาความพึงพอใจและพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากเรียนโดยใช้สื่ออินโฟกราฟิกมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ แสดงให้เห็นว่าสื่ออินโฟกราฟิกสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับกระบวนการแปรรูปอาหารได้ดีขึ้น นอกจากนี้การศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมาก โดยเฉพาะด้านความชัดเจนและเข้าใจง่ายของสื่อ รองลงมาคือความน่าสนใจและช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสื่ออินโฟกราฟิกเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา พบว่าผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้นเมื่อใช้สื่ออินโฟกราฟิก สามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริงได้ดีขึ้น และมีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพิ่มขึ้น สิ่งนี้ชี้ให้เห็นว่าการใช้สื่ออินโฟกราฟิกไม่เพียงช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ยังส่งเสริมทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ร่วมกันของนักศึกษา

ข้อเสนอแนะ

ควรพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิกให้มีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถโต้ตอบและทดสอบความเข้าใจได้ ควรนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่นในหลักสูตรอาหารและโภชนาการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในวงกว้าง นอกจากนี้ควรศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่างการใช้สื่ออินโฟกราฟิกกับสื่อการเรียนรู้อื่น เช่น วิดีโอแอนิเมชัน หรือสื่อเสมือนจริง เพื่อประเมินประสิทธิภาพของแต่ละรูปแบบ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาการแปรรูปอาหารสูงขึ้น โดยมีเกรดเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๒. ผู้เรียนได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีมและพัฒนาทักษะในการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

๓. ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ที่สูงขึ้น ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง

๔. ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนในอนาคตให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการแปรรูปอาหาร ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕Es) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางรุ่งนภา อดุลนิรัตน์
ตำแหน่ง	ครู
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาโท
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนับว่าเป็นเรื่องที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากสำหรับการจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งสอนให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้มาบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ เพื่อตอบสนองความต้องการของกระแสสังคม การปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนถือเป็นหัวใจสำคัญ ที่จะช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนในยุคปัจจุบัน สามารถก้าวข้ามปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่ในปัจจุบันได้ สำหรับการจัดการเรียนรู้ของไทยในปัจจุบัน มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (ณพัฐอร บัวฉุน และคณะ, ๒๕๕๙)

การจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ นับเป็นการจัดการเรียนการสอนวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และค้นพบความจริงต่าง ๆ ด้วยตนเองได้ (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, ๒๕๕๘) เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้วิธีการและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ผ่านการที่ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถาม เกิดความคิดและลงมือเสาะแสวงหาความรู้ เพื่อนำมาประมวลหาคำตอบหรือข้อสรุปด้วยตนเอง โดยที่ผู้สอนอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน (ทิศนา แขมมณี, ๒๕๕๓) การสืบเสาะหาความรู้จึงเป็นการค้นหาคำตอบที่สนใจ ผ่านการทำงานอย่างเป็นระบบ รอบคอบ แต่มีอิสระ และไม่เป็นลำดับขั้นที่ตายตัว เนื่องจากอาจมีการสืบเสาะซ้ำแล้วซ้ำเล่าเพื่อตอบคำถาม และอาจเกิดคำถามขึ้นมาใหม่ที่ต้องสืบเสาะหาคำตอบต่อไป หมุนวนเป็นวัฏจักร ๕ ขั้นตอน ประกอบไปด้วย ๑. ขั้นสร้างความสนใจ (engagement) ๒. ขั้นสำรวจและค้นหา (exploration) ๓. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (explanation) ๔. ขั้นขยายความรู้ (elaboration) และ ๕. ขั้นประเมินความรู้ (evaluation) แต่รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เพียงอย่างเดียว ยังไม่เพียงพอให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาได้ โดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนสายอาชีพ เนื่องจากผู้เรียนมีความหลากหลายและมีข้อจำกัด การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจึงเป็นอีกวิธีที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความผ่อนคลายกับการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น ในการเรียนมากขึ้น

ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น จึงสนใจศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการแปรรูปอาหาร ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕Es) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะในทุกๆด้าน ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นในการออกแบบการเรียน การตั้งคำถาม หรือการทดลองด้วยตนเอง เพื่อหาคำตอบอีกทั้งยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและจดจำเนื้อหาสาระ ขั้นตอนการปฏิบัติในการเรียนได้ดีขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ในรายวิชาการแปรรูปอาหาร หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕Es) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทียบกับเกณฑ์

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ในรายวิชาการแปรรูปอาหาร หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕Es) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ ห้อง อภ.ปวส. ๑/๑ จำนวน ๒๖ คน สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

๒. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕Es) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (CL)

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการแปรรูปอาหาร หน่วยที่ ๕ ปฏิบัติการแปรรูปอาหาร สัปดาห์ที่ ๘-๑๕ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕Es) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (CL)

๒. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หน่วยที่ ๕ ปฏิบัติการแปรรูปอาหาร สัปดาห์ที่ ๘-๑๕ จำนวน ๘ ฉบับ จำนวนข้อสอบ ฉบับละ ๒๐ ข้อ เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก โดยให้คะแนนตอบถูกข้อละ ๑ คะแนน และตอบผิดข้อละ ๐ คะแนน ใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบตามขั้นตอนดังนี้

๑) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผล วิธีการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารตำราที่เกี่ยวข้อง ๒) ศึกษาจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง เพื่อสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หน่วยที่ ๕ ปฏิบัติการแปรรูปอาหาร (ลูกชิ้นเต้าหู้ก้อน เต้าหู้หลอด ไส้กรอกค็อกเทล ซอสมะเขือเทศ กุนเชียง ไส้กรอกอีสาน ขิงดอง)

๓) สร้างแบบทดสอบ และนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทั้ง ๘ ฉบับที่ปรับปรุงแก้ไขไปทดลองใช้กับนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ กลุ่ม อภ.ปวส. ๑/๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๖ คน เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล

๓. แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕Es) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (CL) ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

๑) ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนและตัวอย่างแบบสอบถามความพึงพอใจต่าง ๆ จากเอกสารที่เกี่ยวข้องด้านการประเมินและกำหนดขอบข่ายของข้อคำถามที่จะสร้าง

แบบสอบถาม ๒) กำหนดโครงสร้างของแบบสอบถามความพึงพอใจ ๓) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕Es) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (CL) มีลักษณะเป็นมาตรส่วน ๕ ระดับ จำนวน ๑ ฉบับ แล้วเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อขอคำแนะนำ แก้ไขในส่วนที่บกพร่อง และนำมาปรับปรุงแก้ไข ๔) ตรวจสอบความเหมาะสมของข้อความตรงกับคุณลักษณะที่ต้องการวัด ประเมินความสอดคล้อง โดยนำมาหาค่า IOC ของแบบสอบถาม ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง ๐.๐๖ -๑.๐๐ แสดงว่าแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความเหมาะสมสอดคล้อง ๕) ปรับปรุงแบบสอบถามความพึงพอใจตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และจัดพิมพ์เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้ในการเก็บรวมรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน สัปดาห์ที่ ๘-๑๕

๒. นักศึกษาตอบแบบประเมินเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕Es) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (CL)

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ดังนี้

๑. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สถิติ t-test one sample test

๒. แบบประเมินเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕Es) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (CL) โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย, ร้อยละ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการแปรรูปอาหารของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรามราช ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕Es) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (CL) พบว่า สัปดาห์ที่ ๑๒-๑๕ ผู้เรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด จำนวน ๑๘, ๒๖, ๑๙ และ ๒๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๙.๒๓, ๑๐๐, ๗๓.๐๕ และ ๙๖.๑๕ ตามลำดับ และผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ กลุ่ม อภ.ปวส. ๑/๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕Es) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (CL) ในรายวิชาการแปรรูปอาหาร พบว่า ด้านเนื้อหา และด้านการจัดการเรียนรู้และประเมิน ได้รับคะแนนความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยได้รับคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๔๒ และ ๔.๔๖ ตามลำดับ และด้านผู้สอน ได้รับคะแนนความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยได้รับคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๕๑

ข้อเสนอแนะ

๑. การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกคิด และฝึกวางแผนการทำงานร่วมกับการทำงานกับเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ และสามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ได้ดี เหมาะกับผู้เรียนที่พร้อมต่อการเรียนรู้ และชอบคิดชอบทำ

๒. การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ค่อนข้างมาก เมื่อใช้กระบวนการนี้บ่อยๆ ส่งผลให้ผู้เรียนบางส่วนมีความสนใจลดลง และเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้เรียนมีทักษะในสื่อสาร การปรับตัว และมีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น

๒. ผู้เรียนสามารถประมวลความรู้ และเชื่อมโยงกับการทำงาน

๓. ผู้เรียนมีทักษะปฏิบัติงานได้ถูกต้องเหมาะสม และมีความปลอดภัย

๔. ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ และเทคโนโลยีด้วยความรับผิดชอบ

๕. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕Es) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาอาหารไทยเบื้องต้น ของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑/๓ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นายกฤษณพร พุ่มนุ่ม
ตำแหน่ง	ครู
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ค.ศบ.อาหารและโภชนาการ
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาอาหารไทยเบื้องต้นประสบปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นที่น่าพึงพอใจ นักเรียนสามารถพัฒนาองค์ความรู้และทักษะให้เป็นไปตามเกณฑ์ได้จำนวนน้อย อันเนื่องมาจากเนื้อหาสาระที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้มีมาก รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เกิดจากเอกสารและการสอนโดยการอธิบายของครูเป็นหลัก นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ และการแสดงความคิดเห็นหรือการมีส่วนร่วมในห้องเรียนน้อย จึงทำให้เกิดความเบื่อหน่ายและขาดสมาธิไม่เกิดกระบวนการในการพัฒนาองค์ความรู้แบบถาวร วิชาอาหารไทยเบื้องต้น มีการจัดการเรียนรู้ด้านศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ ประเภทแกงไม่โขลกเครื่องแกง แกงโขลกเครื่องแกงไม่ใส่พริก แกงโขลกเครื่องแกงใส่พริก ประเภทยำน้ำใส ลาบ พล่า ยำน้ำข้น ประเภทผัดจืด ผัดเผ็ดของมาตรฐานอาชีพ การจัดสำรับอาหารไทย การเลือกใช้เครื่องมืออุปกรณ์ การเตรียมและการเก็บรักษาวัตถุดิบ หลักการวิธีการ และเทคนิคการประกอบอาหารไทย มีคุณลักษณะและเอกลักษณ์ ตามตำรับมาตรฐานและสุขอนามัย โดยคำนึงถึงคุณค่าทางโภชนาการ การจัดตกแต่ง การจัดเสิร์ฟและการนำเสนอผลงาน ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญโดยใช้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาอาหารไทยเบื้องต้นโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม ซึ่งจากการศึกษาค้นคว้า พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบสาธิตเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการแสดงหรือทำสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ให้ผู้เรียนสังเกตดูแล้วให้ผู้เรียนซักถาม อภิปราย และสรุปการเรียนรู้ที่ได้จากการสังเกตการสาธิต (ทิศนา, ๒๕๕๕) และในขณะเดียวกันสื่อการเรียนการสอนนั้นมีความสำคัญต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เพราะ สื่อการสอนทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก ช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพทางการคิดนอกจากนั้นสื่อการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันยังมีอิทธิพลสูงต่อการกระตุ้นให้ผู้เรียนกลายเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๑)

จากการที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัย จึงสนใจศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสมที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอาหารไทยเบื้องต้นของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑/๓ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาอาหารไทยเบื้องต้นของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑/๓ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑/๓ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๓๑ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน

๒. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน วิชาอาหารไทยเบื้องต้นซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิด ๔ ตัวเลือก จำนวน ๓๐ ข้อ ข้อละ ๑ คะแนน (คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน) คะแนนหาค่าร้อยละ โดยขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนวิชาอาหารไทยเบื้องต้นเป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๓๐ ข้อ ซึ่งมีขั้นตอนการสร้าง

๑.๑ กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบทดสอบ

๑.๒ ศึกษาจุดมุ่งหมาย เนื้อหา วิชาอาหารไทยเบื้องต้น ตามหลักสูตร

๑.๓ ศึกษาการสร้างแบบทดสอบ จากเอกสารเกี่ยวกับการวัดและประเมินผล เช่น การวัดผลการศึกษา ของ สมนึก (๒๕๔๖) และเครื่องมือที่มีผู้สร้างไว้แล้ว

๑.๔ วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้

๑.๕ กำหนดจำนวนข้อสอบที่ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา

๑.๖ นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อพิจารณาข้อทดสอบแต่ละข้อวัดตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและครอบคลุมเนื้อหาหรือไม่ วิเคราะห์หาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Conten Validity) โดยพิจารณาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (IOC: Index of Item Objective Congruence) ตามวิธีการของ โรวิเนลลี (Rovinelli) และแฮมตัน (Hambleton) (สมนึก, ๒๕๔๖)

๑.๗ พิจารณาแบบทดสอบที่วัดครอบคลุมกับเนื้อหาตามชื่อเรื่องและข้อสอบข้อนั้นวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน ๖๐ ข้อ

๑.๘ นำแบบทดสอบที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑/๑ แผนกอาหารและโภชนาการ ภาคเรียนที่ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๓๘ คน

๑.๙ วิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบ ดำเนินการวิเคราะห์คุณภาพแบบทสอบ ดังนี้

๑.๑๐ หาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แบบทดสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ ๐.๒๐ - ๐.๔๐

๑.๑๑ วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้

๑.๑๒ หาระดับความยากของข้อสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ ค่าความยากของข้อสอบระหว่าง ๐.๒๐ - ๐.๕๓

๑.๑๓ จัดพิมพ์และนำไปใช้

๒. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน ผู้ศึกษาวิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

๒.๑ ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช ๒๕๖๒ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เอกสารแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะกระกวนการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนอาชีศึกษา และศึกษาค้นคว้าจากงานวิจัยที่คล้ายคลึงกัน

๒.๒ ศึกษาวิธีสร้างแบบสอบถามจากหนังสือการวิจัยเบื้องต้นของ (บุญชม, ๒๕๔๕) และศึกษาจากแบบสอบถามของคนอื่นๆ ที่วิจัยคล้ายคลึงกัน

๒.๓ สร้างแบบสอบถาม ตามโครงสร้างและกรอบเนื้อหาวิชาหลักการประกอบอาหารครอบครัวตามกรอบของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๒ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

๒.๔ นำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงตามกรอบเนื้อหาของแต่ละข้อและครอบคลุมเนื้อหาที่กำหนด ผู้เชี่ยวชาญเป็นครูผู้มีประสบการณ์ด้านการสอน

๒.๕ นำแบบสอบถาม ไปปรับปรุงแก้ไขตามผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ

๒.๖ นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ กับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๒๐ คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม ดังนี้

๒.๖.๑ นำแบบสอบถามที่ทดลองใช้แล้วมาตรวจให้คะแนน แล้ววิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยใช้ t - test เลือกข้อที่มีค่าอำนาจอำนาจ (ค่า t) เข้าเกณฑ์ คือ ค่า t ตั้งแต่ ๐.๓๙ ขึ้นไป ใช้เป็นข้อคำถาม แบบสอบถามความพึงพอใจที่นำมาใช้มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ ๐.๓๙ ถึง ๐.๘๒ จำนวน ๙ ข้อ

๒.๖.๒ หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความพึงพอใจทั้งฉบับ โดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) (บุญชม. ๒๕๔๕) ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ ๐.๙๑

๒.๖.๓ หาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถามความพึงพอใจ ตามวิธีของ โรวิเนลลี(Rovinelli) และแฮมเบิลตัน (R.K.Hambleton) (บุญชม, ๒๕๔๓) ข้อที่มีค่าเฉลี่ย ๔.๖๐ - ๔.๗๖ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ไม่เกิน ๑.๐๐ ถือว่าเข้าเกณฑ์ แบบสอบถามที่นำมาใช้มีค่าความเที่ยงตรงทั้งฉบับโดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ๔.๖๔ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ๐.๒๓

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน

๒. ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน นำมาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยนำแบบทดสอบมาตรวจนับคะแนนหาค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)

๒. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน นำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) มาแปลความหมาย (บุญชม, ๒๕๔๕) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย ๔.๕๑ - ๕.๐๐ หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย ๓.๕๑ - ๔.๕๐ หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก
ค่าเฉลี่ย ๒.๕๑ - ๓.๕๐ หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง
ค่าเฉลี่ย ๑.๕๑ - ๒.๕๐ หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย
ค่าเฉลี่ย ๑.๐๐ - ๑.๕๐ หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาอาหารไทยเบื้องต้นของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑/๓ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๒๓.๕๔ คิดเป็น ร้อยละ ๗๘.๔๘ สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๑๑.๓๖ คิดเป็นร้อยละ ๓๗.๗๒ ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเท่ากับ ๑๒.๑๘ คิดเป็นร้อยละ ๔๐.๖๐ แสดงให้เห็นว่าการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม สามารถส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น และจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม วิชาอาหารไทยเบื้องต้นพบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ๔.๐๙ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงจากมากไปหาน้อย พบว่า มีโอกาสอธิบายหรืออภิปรายเนื้อหาในชั้นเรียนทำให้เข้าใจมากขึ้นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ๔.๕๙ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ๔.๕๒ พึงพอใจและยอมรับการประเมินผลจากครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ๔.๓๖

ข้อเสนอแนะ

๑. ในการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม ครูควรจัดหาวัสดุ อุปกรณ์ให้และสื่อต่างๆ ให้เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมกลุ่มเพื่อให้การดำเนินการจัดกิจกรรมไม่ติดขัด

๒. ควรทำวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม ในวิชาอื่นๆ ของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๒ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้และตรวจสอบความเที่ยงของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๓. ในวิชาต่างๆ ควรใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายและใช้เทคนิคการสอนที่แตกต่างกัน สื่อที่มีความทันสมัยและมีความหลากหลายเพื่อเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้และเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีความพึงพอใจของผู้เรียนด้วย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผลสัมฤทธิ์ที่ได้จาการพัฒนาการเรียน วิชาอาหารไทยเบื้องต้นโดยการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม กับนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปี ๑/๓ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ

๒. ครูได้มีโอกาสในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และนักเรียนมีส่วนร่วมต่อการจัดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

๓. ได้แผนการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม เพื่อใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

๔. เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนรู้รายวิชาทางด้านอาหารอื่นๆ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องจุลินทรีย์ในอาหาร วิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพอุตสาหกรรมอาหารและโภชนาการ โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบบันได ๕ ขั้น (QSCCS) ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาอาหารและโภชนาการ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาววนิดา รัฐนิยม
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

"รากฐานของตึกคืออิฐ รากฐานของชีวิตคือการศึกษา" คำกล่าวนี้สื่อให้เห็นว่า การศึกษาเป็นรากฐานของสังคมที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีความรู้และความสามารถที่ตอบสนองได้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์ การศึกษาจึงเป็นเครื่องมือที่เป็นกลไกในการขับเคลื่อนมนุษย์ให้มีการพัฒนาความคิด ความสามารถ วิเคราะห์ปัญหา ตัดสินใจและแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ถือเป็นการพัฒนาศักยภาพ และขีดความสามารถด้านต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นและประกอบอาชีพได้อย่างมีความสุขในสังคม รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมตลอดจนเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าสอดคล้องกับความต้องการของสังคม และเพื่อตอบสนองการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

วิทยาศาสตร์เป็นวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ของโลก เพราะวิทยาศาสตร์เกี่ยวข้องกับทุกคน ทั้งในชีวิตประจำวันและการงานอาชีพ รวมถึงเทคโนโลยีเครื่องมือเครื่องใช้และผลผลิตต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้ใช้อำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิตและการทำงาน สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นผลของความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ในศาสตร์อื่น ๆ วิทยาศาสตร์ช่วยให้มนุษย์ได้พัฒนาวิธีคิด เป็นเหตุเป็นผล คิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ วิจารณ์ มีทักษะสำคัญในการค้นคว้าหาความรู้ มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ สามารถตัดสินใจ โดยใช้ข้อมูลที่หลากหลายและมีประจักษ์พยานที่ตรวจสอบได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๑) ในปัจจุบันความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์นั้นเป็นไปอย่างรวดเร็ว การที่จะนำความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้จึงต้องมีการพัฒนา เตรียมความพร้อมของคน เพื่อให้สามารถนำความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์มาใช้พัฒนาประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันมีการจัดให้สอดคล้องกับสภาพการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจสังคม เพื่อให้การศึกษาเจริญก้าวหน้าทันต่อสถานการณ์ของโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้น นักเรียนจึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้รู้วิทยาศาสตร์ เพื่อที่จะมีความรู้ความเข้าใจธรรมชาติ และเทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น นำความรู้ไปใช้อย่างมีเหตุผล มีคุณธรรม จริยธรรม และสามารถพัฒนาสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติได้อย่างสมดุลและยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับองค์กรส่งเสริมการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ที่ตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ จึงรณรงค์ให้ประเทศทั่วโลกจัดการศึกษาวิทยาศาสตร์สำหรับทุกคน (จารุณี เทียมสองชั้น,๒๕๕๓, หน้า ๓๔) โดยเฉพาะทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เนื่องจากการเรียนรู้วิทยาศาสตร์อาศัยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เป็นเครื่องมือค้นหาและนำพามนุษยชาติเข้าถึงความรู้

ความจริง(ประสาท เนืองเฉลิม, ๒๕๕๘) และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เป็นความชำนาญ หรือความสามารถในการใช้ความคิดเพื่อค้นคว้าความรู้ รวมทั้งการแก้ปัญหา ทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์เป็นทักษะทางปัญญา(Intellectual Skill) ไม่ใช่ทักษะการปฏิบัติด้วยมือ (Psychomotor Skill/ Hand on Skill) เพราะเป็นการทำงานของสมอง การคิดมีทั้งการคิดพื้นฐาน เช่น ทักษะการสื่อความหมาย ได้แก่ การอ่านการรับรู้ การจำ การจำถาวร การพูด การเขียน นอกจากนี้ยังมีทักษะการสังเกต การระบุ การจำแนกการเรียงลำดับ การเปรียบเทียบ การลงข้อสรุป และการใช้ตัวเลข (พิมพันธ์ เดชะคุปต์, ๒๕๔๕) จนเกิดความชำนาญและคล่องแคล่ว ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ช่วยให้เกิดความรอบคอบมีเหตุผลมีจิตวิทยาศาสตร์ และเป็นเครื่องมือที่สามารถนำไปใช้ให้เหมาะสมและเกิดประโยชน์ได้ (วิทย์ วิศทเวทย์, ๒๕๔๗) และกระบวนการเรียนการสอน เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยพัฒนาด้านสติปัญญา และความคิดของนักเรียน และจากผลการทดสอบที่กล่าวมาสะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ของไทยไม่สามารถนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพและการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ไปสู่เป้าหมายที่ต้องการได้ เนื่องจากมุ่งเน้นพัฒนาด้านการท่องจำเพื่อสอบ มากกว่ามุ่งคิดวิเคราะห์และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ครูจึงต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการด้านการจัดการเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้และเกิดความเข้าใจในที่มาของความรู้ ซึ่งการนำทฤษฎีสร้างสรรค์ด้วยปัญญา(Constructivism) มาประยุกต์ใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนก็เป็นวิธีหนึ่งที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการสร้างความรู้ การแก้ปัญหาด้วยตัวเอง โดยเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งสิ่งที่จัดให้ต้องท้าทายความคิดและความเชื่อของผู้เรียน สอดคล้องกับกิจกรรมในชีวิตประจำวันของผู้เรียน ครูต้องเริ่มต้นต้นบทเรียนโดยให้แนวคิดข้อมูลที่เป็นลักษณะรวมเพื่อให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกและสังเคราะห์โดยนำข้อมูลรายละเอียดส่วนย่อยของความรู้ที่มีความสัมพันธ์กันมาประกอบกันเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ (รสสุคนธ์ มกรมณี,๒๕๔๘) สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ ๕ ขั้นตอน (OSCCS) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นบุคคลที่มีคุณภาพ มีทักษะในการค้นคว้าแสวงหาความรู้และมีความรู้พื้นฐานที่จำเป็น สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์ สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิผลตลอดจนมีทักษะชีวิต ร่วมมือในการทำงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี ซึ่งต้องมีการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มีลำดับขั้นตอนที่เหมาะสมและสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน เนื่องจากเป็นการจัดกิจกรรมการเรียบรู้ที่เน้นฝึกฝนให้ผู้เรียนตั้งคำถาม เพื่อสร้างความรู้สึกอยากรู้อยากเรียน เห็นคุณค่าความสำคัญ และประโยชน์ของสิ่งที่จะเรียน ได้วางแผนการเรียนรู้ของตนเองโดยร่วมกันกำหนดขอบเขต แนวทางและวิธีการเรียนรู้ ลงมือศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูลตามแผนที่วางไว้ เป็นการแสวงหาความรู้และค้นพบความรู้ด้วยตนเอง มีการนำข้อมูลมาร่วมวิเคราะห์ อภิปราย เปรียบเทียบเทียบเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ประเมินค่า สรุปความคิดรวบยอด ความสำคัญ แนวคิด แนวทางการปฏิบัติในชีวิตประจำวัน ได้มีการนำเสนอความรู้ที่ได้ศึกษามาในรูปแบบต่าง ๆ ตามความสนใจ แลกเปลี่ยนเรียนรู้และประเมินซึ่งกันและกัน และนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันหรือต่อยอดความรู้ในประเด็นที่สนใจซึ่งมีกระบวนการเรียนรู้สำคัญ ๕ ขั้นตอน มีดังนี้ ขั้นที่ ๑Q: การเรียนรู้ตั้งคำถาม (Learning to question) ขั้นที่ ๒S: การเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ (Learning tosearch) ขั้นที่ ๓C: การเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ (Learning to construct) ขั้นที่ ๔C: การเรียนรู้เพื่อสื่อสาร (Learning to communicate) และขั้นที่ ๕S: การเรียนรู้เพื่อตอบแทนสังคม (Learningto senve) ซึ่งจะเป็นการพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นผู้มีความรู้ทักษะกระบวนการ และเจตคติที่พึงประสงค์สำหรับการเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งสอดคล้องกับสภาวการณ์ปัจจุบัน

จากแนวคิดและประเด็นปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพอุตสาหกรรมอาหารและโภชนาการ โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบบันได ๕ ขั้น (QSCCS) ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาอาหารและโภชนาการ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น และยังเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาคุณภาพของผู้เรียนให้มีศักยภาพมากขึ้นอีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

๑. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องจุลินทรีย์ในอาหาร โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบบันได ๕ ขั้น (QSCCS) ในรายวิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพอุตสาหกรรมอาหารและโภชนาการ

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ หลังการจัดการเรียนรู้รูปแบบบันได ๕ ขั้น (QSCCS)

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาอาหารและโภชนาการ ที่เรียนในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช รวมทั้งหมด ๗๔ คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาอาหารและโภชนาการ กลุ่ม ๑ จำนวน ๒๖ คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑ ห้องเรียน ที่ได้มาจาการสุ่มอย่างง่าย แบบเจาะจง (Purpositive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย ดังต่อไปนี้

๑. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนเรื่องจุลินทรีย์ในอาหาร ในวิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพอุตสาหกรรมอาหารและโภชนาการเป็นแบบปรนัย ๕ ตัวเลือก ๒๐ ข้อ โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบบันได ๕ ขั้น (QSCCS)

๒. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบบันได ๕ ขั้น (QSCCS)

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

๑. แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เรื่องจุลินทรีย์ในอาหาร วิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพอุตสาหกรรมอาหารและโภชนาการ ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบแแบบปรนัยชนิด ๕ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ ข้อละ ๑ คะแนน (คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน) คะแนนหาค่าร้อยละ โดยการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล แบบทดสอบก่อน เรียน และหลังเรียน ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

๑.๑ กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบทดสอบ

๑.๒ ศึกษาจุดมุ่งหมาย เนื้อหา วิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพอุตสาหกรรมอาหารและโภชนาการ ตามหลักสูตร

๑.๓ ศึกษาการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารเกี่ยวกับการวัดและประเมินผล เช่น การวัดการศึกษาของสมนึก (๒๕๔๖) และเครื่องมือที่มีผู้สร้างไว้แล้ว

๑.๔ วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้

๑.๕ กำหนดจำนวนข้อสอบที่ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา

๑.๖ นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อพิจารณาข้อทดสอบ แต่ละข้อวัดตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและครอบคลุมเนื้อหาหรือไม่ วิเคราะห์หาความเที่ยงตรง

ตามเนื้อหา (Conten Validity) โดยพิจารณาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิง พฤติกรรม (IOC: Index of Item Objective Congruence) ตามวิธีการของ โรวิเนลลี (Rovinelli) และแฮมตัน (Hambleton) (สมนึก, ๒๕๔๖)

๑.๗ พิจารณาแบบทดสอบที่วัดรอบคลุมกับเนื้อหาตามชื่อเรื่อง และข้อสอบข้อนั้นวัดได้ตรง ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน ๖๐ ข้อ

๑.๘ นำแบบทดสอบที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๑ แผนกอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๒๖ คน

๑.๙ วิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบ ดำเนินการวิเคราะห์คุณภาพแบบทสอบ

๑.๑๐ หาค่าอำนาจจำแนกของแบบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้ แบบทดสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ ๐.๒๐ - ๐.๔๐

๑.๑๑ วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้

๑.๑๒ หาระดับความยากของข้อสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ ค่าความยากของข้อสอบระหว่าง ๐.๒๐ - ๐.๕๓ ๑.๑๓ จัดพิมพ์ และนำไปใช้

๒. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน

ผู้ศึกษาวิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

๒.๑ ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงพุทธศักราช ๒๕๖๗ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เอกสารแนวการจัดกิจกรรมการเรียความรู้และทักษะกระกวนการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาอาชีศึกษาและศึกษาค้นคว้าจาที่คล้ายคลึงกัน

๒.๒ ศึกษาวิธีสร้างแบบสอบถามจากหนังสือการวิจัยเบื้องต้นของ (บุญชม, ๒๕๔๕) และศึกษาจากแบบสอบถามของคนอื่นๆ ที่วิจัยคล้ายคลึงกัน

๒.๓ สร้างแบบสอบถาม ตามโครงสร้างและกรอบเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพอุตสาหกรรมอาหารและโภชนาการ ตามกรอบของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๗ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

๒.๔ นำแบบบสอบถานให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงตามกรอบเนื้อหาของแต่ละข้อและครอบคลุมเนื้อหาที่กำหนด ผู้เชี่ยวชาญเป็นครูผู้มีประสบการณ์ด้านการสอน

๒.๕ นำแบบสอบถามไปปรับปรุงแก้ไขตามผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ

๒.๖ นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๒๖ คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม ดังนี้

๒.๖.๑ นำแบบสอบถามที่ทดลองใช้แล้วมาตรวจให้คะแนน แล้ววิเคราะห์หา ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยใช้ t - test เลือกข้อที่มีค่าอำนาจอำนาจ (ค่า t) เข้าเกณฑ์ คือ ค่า t ตั้งแต่ ๐.๓๙ ขึ้นไปใช้เป็นข้อคำถาม แบบสอบถามความพึงพอใจที่นำมาใช้มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ ๐.๓๙ ถึง ถึง ๐.๘๒ จำนวน ๙ ข้อ

๒.๖.๒ หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความพึงพอใจทั้งฉบับ โดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) (บุญชม. ๒๕๔๕) ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ ๐.๙๑

๒.๖.๓ หาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถามความพึงพอใจ ตามวิธีของโรวิเนลลี (Rovinelli) และแฮมเบิลตัน (R.K.Hambleton) (บุญชม, ๒๕๔๓) ข้อที่มีค่าเฉลี่ย ๔.๖๐ - ๔.๗๖ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ไม่เกิน ๑.๐๐ ถือว่าเข้าเกณฑ์ แบบสอบถามที่นำมาใช้มีค่าความเที่ยงตรงทั้งฉบับโดยมีค่าเฉลี่ย (x) ๔.๖๔ และส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ๐.๒๓

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน

๒. ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบบันได ๕ ขั้น (QSCCS)

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน นำมาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลัง เรียน โดยนำแบบทดสอบมาตรวจนับคะแนนหาค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (x)

๒. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน นำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จหาค่าเฉลี่ย (x) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) มาแปลความหมาย (บุญชม, ๒๕๔๕) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	๔.๕๑-๕.๐๐	หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	๓.๕๑-๔.๕๐	หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก
ค่าเฉลี่ย	๒.๕๑-๓.๕๐	หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	๑.๕๑-๒.๕๐	หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย
ค่าเฉลี่ย	๑.๐๐-๑.๕๐	หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

๑. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องจุลินทรีย์ในอาหาร โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบบันได ๕ ขั้น (QSCCS) ในรายวิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพอุตสาหกรรมอาหารและโภชนาการ พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนหลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน

๒. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ที่มีต่อการจัดการ เรียนรู้ด้วยรูปแบบบันได ๕ ขั้น (QSCCS) พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบบันได ๕ ขั้น (QSCCS) โดยรวมอยู่ในระดับมาก

การอภิปรายผล

๑. ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพอุตสาหกรรมอาหารและโภชนาการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบบันได ๕ ขั้น (QSCCS) พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ ๑๕.๖๕ คิดเป็นร้อยละ ๗๘.๒๗ สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๘.๕๘ คิดเป็นร้อย ละ ๔๕.๑๙ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เจษฎา ราษฎร์นิยม และคณะ (๒๕๖๓) ที่ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ แบบบันได ๕ ขั้นร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาวิทยาศาสตร์และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบบันได ๕ ขั้นร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๑ คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้ แบบบันได ๕ ขั้น สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๑ ซึ่งคล้ายกับการศึกษานี้ที่พบว่าผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้แบบบันได ๕ ขั้นมีคะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๑

๒. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบบันได ๕ ขั้น (QSCCS) พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบบันได ๕ ขั้น (QSCCS) โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ๔.๐๙ (S.D. = ๐.๔๗) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ช่วยสร้างบรรยากาศสำหรับส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนเป็นกันเองมาก

ยิ่งขึ้น และช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติระหว่างเพื่อน ซึ่งผลดังกล่าวทำให้เกิดการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสำหรับการเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ ๒๑ ตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดในรูปแบบต่างๆ เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดทักษะชีวิต และรู้จักการแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ และสอดคล้องกับผลความพึงพอใจของรัตน์ นพเก้า (๒๕๕๖) ที่นำกระบวนการระบบพี่เลี้ยง (Coachine and Mentoring) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจใจในระดับมากต่อการจัดการเรียนการสอนโดยกระบวนการระบบพี่เลี้ยง (Coaching and Mentoring) ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

๑. ควรทำวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ด้วยด้วยรูปแบบบันได ๕ ขั้น (QSCCS) ในวิชาอื่น ๆ ของ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๗ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้และตรวจสอบความเที่ยงของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๒. ในวิชาต่างๆ ควรใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายและใช้เทคนิคการสอนที่แตกต่างกัน สื่อที่มีความทันสมัย และมีความหลากหลายเพื่อเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ และเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีความพึงพอใจของผู้เรียนด้วย

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

๑. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบบันได ๕ ขั้น (QSCCS) สูงขึ้น

๒. เป็นแนวทางสำหรับครูที่จะนำเอาความรู้จากการวิจัยไปประยุกต์ และปรับใช้ในการจัดกิจกรรมการการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเบเกอรี่เพื่อการค้า ๒๑๕๐๔-๒๐๑๘ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ เรื่องการปฏิบัติเค้ก โดยใช้แบบวัดทักษะปฏิบัติ

ผู้วิจัย	นายชาคริต จันทชาติ
สถานศึกษา	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ปีที่ทาการวิจัย	ภาคเรียน ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ความเป็นมาและคาวมสำคัญของปัญหา

การวิจัยเป็นเครื่องมือสำคัญประการหนึ่ง ที่จะช่วยให้การปฏิรูปการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ ดังจะเห็นได้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ และ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๖๒ ซึ่งเป็นกฎหมายแม่บททางการศึกษาของไทย ได้ให้ความสำคัญกับการวิจัยและกำหนดมาตรา หลายมาตราที่ชี้ให้เห็นว่าการวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ กล่าวคือ มาตรา ๒๔ (๕) ระบุให้ใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถใช้การวิจัยเพื่อศึกษาค้นคว้าหาคำตอบหรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น การวิจัยจึงสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์ หาเหตุผลในการตอบปัญหา และแก้ไขปัญหา มาตรา ๓๐ ระบุให้ครูผู้สอนทำการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ผู้สอน นอกจากจัดกระบวนการเรียนการสอนแล้ว ยังใช้การวิจัยเพื่อศึกษาปัญหา หรือสิ่งที่ต้องการรู้คำตอบพัฒนาควบคู่กันไปอย่างต่อเนื่อง โดยบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนการสอน และทำการวิจัยให้ เป็นกระบวนการเดียวกันทั้งหมด เมื่อพิจารณาเป้าหมายประการหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ คือเพื่อให้ผู้เรียนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ดี เก่ง มีสุข ผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างผู้เรียน ให้ไปสู่เป้าหมายดังกล่าว โดยจะต้องคำนึงถึงมาตรฐานคุณภาพการจัดการเรียนรู้และบูรณาการการจัดการเรียนการสอนกับการวิจัยให้เป็นกระบวนการเดียวกัน นั่นคือผู้สอนจะต้องจัดกระบวนการเรียนการสอน และใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทำการวิจัยเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา และนำผลการวิจัยมาใช้ปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน ส่วนของผู้เรียน กระบวนการวิจัยจะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีเครื่องมือการเรียนรู้ติดตัวไปตลอดชีวิต เพราะการเรียนรู้ด้วยกระบวนการวิจัย จะฝึกให้ผู้เรียนค้นคว้าทดลอง หรือศึกษาหาความรู้อย่างมีแผนงานที่เป็นระบบน่าเชื่อถือได้

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ในรายวิชาเบเกอรี่เพื่อการค้า ๒๑๕๐๔-๒๐๑๘ นั้นพบว่า ผลสัมฤทธิ์ อยู่ในด้านการปฏิบัติเบเกอรี่ยังมีความไม่เข้าใจการแบ่งลักษณ์และประเภทของเบเกอรี่และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านทักษะปฏิบัติของผู้เรียนในภาคการปฏิบัติเบเกอรี่ ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงหาแนวทางเพื่อการแก้ไขปัญหาของผู้เรียนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ จึงได้จัดทำชุดแบบวัดทักษะการปฏิบัติงาน ๒

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเบเกอรี่เพื่อการค้า ๒๑๕๐๔-๒๐๑๘ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ เรื่องการปฏิบัติเค้ก โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๒. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเบเกอรี่เพื่อการค้า ๒๑๕๐๔-๒๐๑๘ โดยใช้แบบวัดทักษะปฏิบัติ เรื่องการปฏิบัติเค้ก ให้ได้ตามเกณฑ์ร้อยละ ๗๕

ขอบเขตการวิจัย

๓.๑ ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๘๑ คน

๓.๒ กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๘๑ คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง กลุ่มนักเรียนตัวอย่างได้มาจากนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ

๓.๓ เนื้อหาในการวิจัย

เป็นเนื้อหาที่ใช้ในการทดลองเพื่อการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียน เรื่องการปฏิบัติเค้ก

๓.๔ ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาในการวิจัย ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๓.๕ ตัวแปร

- ตัวแปรต้น ชุดแบบวัดทักษะปฏิบัติ เรื่องการปฏิบัติเค้ก
- ตัวแปรตาม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้แบบวัดทักษะปฏิบัติเรื่องการปฏิบัติเค้ก

๔. สมมุติฐานการวิจัย

๔.๑ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ ที่ได้รับแบบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่องการปฏิบัติการเค้ก มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

๔.๒ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ ที่ได้รับการฝึกจากแบบวัดทักษะปฏิบัติ เรื่องการปฏิบัติการเค้ก มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางด้านการปฏิบัติเค้ก สูงกว่าร้อยละ ๗๕ ทุกคน

นิยามศัพท์เฉพาะ

ชุดแบบวัดทักษะ คือ สื่อการเรียนการสอนชนิดหนึ่งที่ใช้วัดทักษะกับผู้เรียน เพื่อฝึกฝนให้เกิดความรู้ความเข้าใจ รวมทั้งเกิดความชำนาญในเรื่องนั้นๆ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ ความสามารถหรือผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะ

พิสัย และยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตามลักษณะของวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน คะแนนจากการทดสอบ เรื่องการปฏิบัติเค้ก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ แบบทดสอบ คือ แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อทดสอบนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ ก่อนและหลัง ทดลองใช้ชุดแบบวัดทักษะปฏิบัติ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้ชุดแบบวัดทักษะปฏิบัติ เรื่องการปฏิบัติเค้ก ที่ผ่านการพัฒนาและหาประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการปฏิบัติเค้ก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ สูงขึ้น

๓. วิทยาลัยสามารถดำการแนวทางในการจัดทำแบบวัดทักษะปฏิบัติ เรื่องการปฏิบัติเค้ก และพัฒนารายวิชาอื่นๆ

๔. วิทยาลัยสามารถนำแนวทางนี้ไปส่งเสริมให้ครูคนอื่น ๆ ได้นำไปพัฒนารายวิชาอื่นๆ ได้ตามรายวิชาปฏิบัติ

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ในรายวิชาโภชนาการ

ผู้วิจัย	นางสาวณัฐสุดา คงทอง
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คหกรรมศาสตรบัณฑิต (คศ.บ.)
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาในปัจจุบันได้มีการนำรูปแบบและเทคนิควิธีการสอนเพื่อให้สนองตอบต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และการแข่งขันของประเทศทั้งด้านความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี การปรับตัวต่อการกระจายความรู้ การเชื่อมโยงความรู้ด้านต่างๆ ที่เชื่อมถึงกันทั่วโลก การนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในการจัดการศึกษานั้นสามารถทำได้หลายรูปแบบ ตั้งแต่การนำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นอุปกรณ์ในการสอน มาพัฒนาเป็นสื่อการสอนในทุกระดับการศึกษา และการจัดการเรียนการสอนผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้เทคโนโลยีอินเตอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการติดต่อระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ผู้เรียนสามารถเรียนได้โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องเวลาและสถานที่ เป็นการสร้างโอกาสและความเสมอภาคในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้และส่งข่าวสารถึงกันได้อย่างรวดเร็วก่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ในการเรียนผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบการสอนแบบใหม่อีกรูปแบบหนึ่งภายใต้กระแสแห่งพัฒนาการด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เป็นรูปแบบของการบูรณาการปรับใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กับการเรียนการสอนแบบปกติ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ก้าวไกล เกิดทั้งประสิทธิผลและมีประสิทธิภาพทางการเรียนรู้มากยิ่งขึ้นซึ่งรูปแบบดังกล่าวนี้เรียกว่า “การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)” เป็นนวัตกรรมการศึกษาที่ผสมผสานโมดูล (Module) การเรียนการสอนหลายรูปแบบเข้าด้วยกัน ทั้งนี้จะให้ความสำคัญกับการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมและถูกต้องตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในลักษณะต่างๆ เพื่อเพิ่มศักยภาพการเรียนการสอน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้การสอนแบบผสมผสานของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร
วิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ

๒.เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน

๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสาน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่เรียนในรายวิชาโครงงาน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ กลุ่ม ๓ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่เรียนในรายวิชาโครงงาน จำนวน ๓๘ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ใบรายชื่อนักเรียน

๒. สื่อการสอนแบบผสมผสาน ที่พัฒนาโดยผู้วิจัย

๓. แบบประเมินความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. สร้างใบรายชื่อนักเรียน

๒. สร้างสื่อการสอนแบบผสมผสาน ที่พัฒนาโดยผู้วิจัย

๓. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. สร้างเครื่องมือการวิจัย

๒. ทดสอบเครื่องมือการวิจัย

๓. เก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

๔. รวบรวมเอกสารและสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนก แบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอน

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง การวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษาประสิทธิภาพของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ โดยเทียบเกณฑ์ ๘๐/๘๐ เพื่อเปรียบเทียบ

ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วย กิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานประชากรที่วิจัย นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ในรายวิชาโครงงานกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๓ อาหาร ๓ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๓๘ คน ที่เรียนในรายวิชาโครงงาน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๑. ใบรายชื่อนักเรียนระดับชั้นปวช.๓ อาหาร ๓

๒. สื่อการสอนแบบผสมผสาน ที่พัฒนาโดยผู้วิจัย

๓. ชิ้นงาน/ผลงาน การออกแบบบรรจุภัณฑ์

๔. แบบประเมินความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้น ปวช.๓ อาหารและโภชนาการ กลุ่ม ๓ จำนวน ๓๘ ที่เรียน ในรายวิชาโครงงานพบว่าผู้เรียนมีการพัฒนาการเรียนรู้ สามารถประดิษฐ์ สร้างชิ้นงาน ผลงาน ได้สมบูรณ์ สรุปได้ว่าครูผู้สอนนำการจัดการเรียนแบบผสมผสานมาใช้กับนักเรียนทำให้นักเรียน ระดับชั้นปวช.๓ อาหารและโภชนาการกลุ่ม ๓ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น และเป็นที่พึงพอใจของกลุ่ม นักเรียนอยู่ในระดับดีเยี่ยม และ มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานอยู่ในระดับดีมาก

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยในชั้นเรียนพบว่า หากมีการกระตุ้นหรือมีกิจกรรมที่ทำให้นักศึกษาได้ตื่นตัวอยู่เสมอหรือมีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น เพราะทำให้ไม่รู้สึกเบื่อหรือจำเจ ดังนั้นจึงควรมีกิจกรรมหรือการทดสอบอยู่บ่อยครั้งเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนมีสื่อการเรียนที่หลากหลายและมีผลสะมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น

๒. นักเรียนมีการพัฒนาโดยใช้ทักษะในการเรียนรู้ ๓R ๘C

๓. นักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสาน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักศึกษา แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสานาถธิดา พงษ์สวัสดิ์
ตำแหน่ง	พนักงานราชการ (ครู)
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คหกรรมศาสตร์บัณฑิต
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาของรายวิชาเค้กและการแต่งหน้าเค้ก พบว่าเมื่อให้นักศึกษาจัดกลุ่มกลุ่มละ ๕ คน นักศึกษาจะเลือกอยู่กลุ่มเดียวกับเพื่อนที่ตนเองสนิท ขาดปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนคนอื่นๆ ในห้อง เมื่อมอบหมายงานให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มทำงาน พบว่านักศึกษาขาดการวางแผนการทำงาน นักศึกษาบางคนจึงไม่ทราบบทบาทและหน้าที่ของตนอย่างชัดเจน ภาระงานจึงตกอยู่ที่นักศึกษาบางคนในกลุ่มเท่านั้น ทำให้ส่งงานไม่ทันตามกำหนด และผลงานยังมีข้อบกพร่อง แต่เมื่อมอบหมายงานให้นักศึกษาทำคนเดียว ผลงานของนักศึกษาส่วนใหญ่จะมีข้อบกพร่องน้อยกว่าผลงานของกลุ่มแสดงให้เห็นว่านักศึกษายังขาดพฤติกรรมการทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาต่ำกว่าที่ควรจะได้รับการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นวิธีเรียนที่ช่วยให้นักศึกษาได้มีการพึ่งพาอาศัยกัน ทำให้นักศึกษามีสัมพันธภาพอันดีกับผู้อื่น มีการปรึกษากันอย่างใกล้ชิด สมาชิกแต่ละคนทราบบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของตน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินการทำงานของสมาชิกในกลุ่ม ให้กำลังใจซึ่งกันและกัน และหาทางปรับปรุงวิธีการทำงานของกลุ่มให้ดีขึ้นเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน (วรรณทิพา, ๒๕๓๘; Johnson, Johnson and Hobulec, ๑๙๙๑; Slavin, ๑๙๙๕) นอกจากนี้การเรียนแบบร่วมมือยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความสามารถของตนอย่างเต็มที่ สมาชิกที่อ่อนในกลุ่มจะได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จร่วมกันและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้นได้ (ดาวคลี่, ๒๕๔๓; แพรวพรรณ์, ๒๕๔๔; Back,๑๙๙๓ อ้างถึงใน สุวิมล, ๒๕๔๒; Theodora De Baz, ๒๐๐๑)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักเรียนระดับชั้น ปวช. ๓ อาหารและโภชนาการ ๓ โดยใช้การเรียนแบบร่วมมือในวิชาเค้กและการแต่งหน้าเค้ก

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

กลุ่มที่ศึกษาเป็นนักศึกษา ปวช. ๓ อาหารและโภชนาการ ๑ โดยใช้การเรียนแบบร่วมมือในวิชาเค้กและการแต่งหน้าเค้ก ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มที่ศึกษาเป็นนักศึกษา ปวช. ๓ อาหารและโภชนาการ ๑ โดยใช้การเรียนแบบร่วมมือในวิชาเค้กและการแต่งหน้าเค้ก ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ มีนักศึกษา จำนวน ๓๘ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ก่อนการวิจัย ให้นักศึกษาแต่ละคนเขียนชื่อเพื่อนที่นักเรียนอยากทำงานร่วมด้วย ๓ คน ลงในกระดาษที่ผู้วิจัยแจก เพื่อทำแผนภาพสังคมมิติ ศึกษาความสัมพันธ์ของนักศึกษาในห้องเรียนก่อนการเรียนแบบร่วมมือ

๒. นักศึกษาประเมินตนเองและเพื่อนในกลุ่มเดิมก่อนการเรียนแบบร่วมมือ ในแบบประเมินการทำงานกลุ่ม ซึ่งแบ่งเป็น ๔ ด้าน ได้แก่ การช่วยเหลือกลุ่ม ความรับผิดชอบ การแสดงความคิดเห็น และการรับฟังความ คิดเห็น โดยผู้ที่ได้คะแนนเฉลี่ยในช่วง ๑๘-๒๐ คะแนน ถือว่า มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่มดีมาก ผู้ที่ได้คะแนนรวม เฉลี่ยในช่วง ๑๕-๑๗ คะแนน ถือว่า มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่มดี และผู้ที่ได้คะแนนรวมเฉลี่ยในช่วง ๑๒-๑๔ คะแนน ถือว่า มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่มพอใช้ และผู้ที่ได้คะแนนรวมเฉลี่ยในช่วง ๙-๑๑ คะแนน ถือว่า ควรปรับปรุงการมี ส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม (ดัดแปลงจาก วรรณทิพา, ๒๕๓๘)

๓. นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียนเรื่องการตลาดเบื้องต้น จำนวน ๒๐ ข้อใช้เวลา ๑๕ นาที

๔. ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามขั้นตอนต่อไปนี้

๔.๑ จัดทำคะแนนฐานของนักศึกษาแต่ละคน โดยเป็นคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษาในการสอบกลางภาค การสอบย่อยก่อนกลางภาค ที่ผ่านมา แล้วแบ่งกลุ่มนักศึกษากลุ่มละ ๕ คน แบบคละเพศ และความสามารถ

๔.๒ จัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมมือโดยเน้นรูปแบบการต่อบทเรียน (Jigsaw)

และการศึกษาค้นคว้าเป็นกลุ่ม (Group Investigation) โดยชี้แจงให้กลุ่มเข้าใจ เกี่ยวกับขั้นตอนการทำงาน เกณฑ์การประเมินผลงาน และให้นักเรียนบอกถึงความสำคัญและวิธีการทำงานร่วมกัน

๔.๓ นำเสนอผลรายงานหน้าชั้นเรียนทั้งหมด ๓ ครั้ง ซึ่งมีคะแนนรวมในแต่ละครั้ง ๑๐ คะแนน หลังจากนักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนองานหน้าชั้นเรียนผู้วิจัยให้คำแนะนำเพิ่มเติม และนำอภิปรายเพื่อให้นักศึกษาสรุปความรู้จากการทำกิจกรรม

๕. เมื่อสอนจบในหัวข้อต่างๆ ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบย่อยท้ายคาบ ๑๐ นาที ซึ่งแต่ละหัวข้อคะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน และนำคะแนนของนักศึกษาที่ได้มาเทียบเป็นคะแนนพัฒนาการ (Improvement Points) ของแต่ละคน ซึ่งหาได้จากความแตกต่างระหว่างคะแนนฐาน กับคะแนนที่นักเรียนสอบได้ในการทดสอบย่อย (ถ้าต่ำกว่าคะแนนฐานมากกว่า ๓ คะแนน จะได้คะแนนพัฒนาการ ๐ คะแนน ถ้าต่ำกว่าคะแนนฐานตั้งแต่ ๑-๓ คะแนนจะได้คะแนนพัฒนาการ ๑๐ คะแนน ถ้าได้เท่าคะแนนฐาน ถึงมากกว่าคะแนนฐานตั้งแต่ ๑-๓ คะแนนจะได้คะแนนพัฒนาการ ๒๐ คะแนน ถ้าได้มากกว่าคะแนนฐาน ๓ คะแนนขึ้นไปจะได้คะแนนพัฒนาการ ๓๐ คะแนน ถ้าได้คะแนนเต็มโดยไม่พิจารณาคะแนนฐาน จะได้คะแนนพัฒนาการ ๓๐ คะแนน) ส่วนคะแนนของกลุ่ม ได้จากการรวมคะแนนพัฒนาการของนักเรียนทุกคนในกลุ่มเข้าด้วยกันแล้วหาค่าเฉลี่ย (ดัดแปลงจาก วรรณทิพา, ๒๕๓๘)

๖. สุ่มสัมภาษณ์นักศึกษาแต่ละกลุ่มอย่างไม่เป็นทางการเกี่ยวกับการเรียน และการทำงานกลุ่ม สัปดาห์ละ ๑ ครั้ง รวม ๓ ครั้ง

๗. หลังจากผู้วิจัยสอนครบทุกหัวข้อ นักศึกษาทำแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน ใช้เวลา ๑๕ นาที

การสร้างเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

๑) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การถนอมอาหารจากจุลินทรีย์ ที่ใช้วิธีเรียนแบบร่วมมือ โดยใช้เวลาเรียน ๓ คาบต่อสัปดาห์ เป็นเวลา ๓ สัปดาห์ รวมจำนวน ๑๖ คาบ

๒) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน เรื่องการถนอมอาหารจากจุลินทรีย์ แบบเลือกตอบจำนวน ๒๐ ข้อ

๓) แบบทดสอบย่อยแบบเลือกตอบในแต่ละหัวข้อ

๔) แบบประเมินการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนของนักศึกษา

๕) การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ

๖) แบบประเมินตนเองและเพื่อนในกลุ่มในการทำงานเป็นกลุ่ม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ก่อนการวิจัย ให้นักศึกษาแต่ละคนเขียนชื่อเพื่อนที่นักเรียนอยากทำงานร่วมด้วย ๓ คน ลงในกระดาษที่ผู้วิจัยแจก เพื่อทำแผนภาพสังคมมิติ ศึกษาความสัมพันธ์ของนักศึกษาในห้องเรียนก่อนการเรียนแบบร่วมมือ

๒. นักศึกษาประเมินตนเองและเพื่อนในกลุ่มเดิมก่อนการเรียนแบบร่วมมือ ในแบบประเมินการทำงานกลุ่ม ซึ่งแบ่งเป็น ๔ ด้าน ได้แก่ การช่วยเหลือกลุ่ม ความรับผิดชอบ การแสดงความคิดเห็น และการรับฟังความคิดเห็น โดยผู้ที่ได้คะแนนเฉลี่ยในช่วง ๑๘-๒๐ คะแนน ถือว่า มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่มดีมาก ผู้ที่ได้คะแนนรวม เฉลี่ยในช่วง ๑๕-๑๗ คะแนน ถือว่ามีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่มดี และผู้ที่ได้คะแนนรวมเฉลี่ยในช่วง ๑๒-๑๔ คะแนน ถือว่า มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่มพอใช้ และผู้ที่ได้คะแนนรวมเฉลี่ยในช่วง ๙-๑๑ คะแนน ถือว่า ควรปรับปรุงการมี ส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม (ดัดแปลงจาก วรรณทิพา, ๒๕๓๘)

๓. นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียนเรื่องการตลาดเบื้องต้น จำนวน ๒๐ ข้อใช้เวลา ๑๕ นาที

๔. ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามขั้นตอนต่อไปนี้

๔.๑ จัดทำคะแนนฐานของนักศึกษาแต่ละคน โดยเป็นคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษาในการสอบกลางภาค การสอบย่อยก่อนกลางภาค ที่ผ่านมา แล้วแบ่งกลุ่มนักศึกษากลุ่มละ ๕ คน แบบคละเพศ และความสามารถ

๔.๒ จัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมมือโดยเน้นรูปแบบการต่อบทเรียน (Jigsaw) และการศึกษาค้นคว้าเป็นกลุ่ม (Group Investigation) โดยชี้แจงให้กลุ่มเข้าใจ เกี่ยวกับขั้นตอนการทำงาน เกณฑ์การประเมินผลงาน และให้นักเรียนบอกถึงความสำคัญและวิธีการทำงานร่วมกัน

๔.๓ นำเสนอผลรายงานหน้าชั้นเรียนทั้งหมด ๓ ครั้ง ซึ่งมีคะแนนรวมในแต่ละครั้ง ๑๐ คะแนน หลังจากนักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนองานหน้าชั้นเรียนผู้วิจัยให้คำแนะนำเพิ่มเติม และนำอภิปรายเพื่อให้นักศึกษาสรุปความรู้จากการทำกิจกรรม

๕. เมื่อสอนจบในหัวข้อต่างๆ ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบย่อยท้ายคาบ ๑๐ นาที ซึ่งแต่ละหัวข้อคะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน และนำคะแนนของนักศึกษาที่ได้มาเทียบเป็นคะแนนพัฒนาการ (Improvement Points) ของแต่ละคน ซึ่งหาได้จากความแตกต่างระหว่างคะแนนฐาน กับคะแนนที่นักเรียนสอบได้ในการทดสอบย่อย (ถ้าต่ำกว่าคะแนนฐานมากกว่า ๓ คะแนน จะได้คะแนนพัฒนาการ ๐ คะแนน ถ้าต่ำกว่าคะแนนฐานตั้งแต่ ๑-๓ คะแนนจะได้คะแนนพัฒนาการ ๑๐ คะแนน ถ้าได้เท่าคะแนนฐาน ถึง มากกว่าคะแนนฐานตั้งแต่ ๑-๓ คะแนนจะได้คะแนนพัฒนาการ ๒๐ คะแนน ถ้าได้มากกว่าคะแนนฐาน ๓ คะแนนขึ้นไปจะได้คะแนนพัฒนาการ ๓๐ คะแนน ถ้าได้คะแนนเต็มโดยไม่พิจารณาคะแนนฐาน จะได้คะแนนพัฒนาการ ๓๐ คะแนน) ส่วนคะแนนของกลุ่ม ได้จากการรวมคะแนนพัฒนาการของนักเรียนทุกคนในกลุ่มเข้าด้วยกันแล้วหาค่าเฉลี่ย (ดัดแปลงจาก วรรณทิพา, ๒๕๓๘)

๖. สุ่มสัมภาษณ์นักศึกษาแต่ละกลุ่มอย่างไม่เป็นทางการเกี่ยวกับการเรียน และการทำงานกลุ่ม สัปดาห์ละ ๑ ครั้ง รวม ๓ ครั้ง

๗. หลังจากผู้วิจัยสอนครบทุกหัวข้อ นักศึกษาทำแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน ใช้เวลา ๑๕ นาที

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการสอบก่อนและหลังเรียน จะพิจารณาว่าจำนวนนักศึกษาผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๕๐ ของจำนวนข้อสอบทั้งหมดมีจำนวนเพิ่มขึ้นหรือไม่ และวิเคราะห์ค่าความแตกต่างระหว่างก่อนและหลังการเรียนแบบร่วมมือด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

๒. การปฏิบัติการทดลองและการนำเสนอผลงานหน้าชั้นของนักศึกษา จะพิจารณาคะแนนรวมของนักศึกษาแต่ละกลุ่มว่ามีคะแนนสูงขึ้นหรือไม่

๓. การทดสอบย่อยในแต่ละคาบเรียน ใช้คะแนนพัฒนาการของนักศึกษา แต่ละคนเฉลี่ยเป็นคะแนนของกลุ่มว่ามีคะแนนสูงขึ้นหรือไม่

๔. ด้านความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ ข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยอ่านข้อความที่บันทึกไว้แล้วจัดกลุ่มคำตอบ

๕.ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่มก่อนและหลังการเรียนแบบร่วมมือ ผู้วิจัยหาคะแนนเฉลี่ยรวมของนักศึกษาทุกคนในแต่ละด้าน แล้วนำคะแนนที่ได้มาพิจารณาในแต่ละด้านว่ามีคะแนนสูงขึ้นหรือไม่

๖. ข้อมูลการเลือกเพื่อน ๓ คน เพื่อทำงานด้วยทั้งก่อนและหลังการเรียนแบบร่วมมือ นำมาเขียนแผนภาพสังคมมิติ เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนในห้องเรียนก่อนและหลังการเรียนแบบร่วมมือ

๕. ผลและวิจารณ์

๑. ผลการวิจัยด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการวิจัยด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการสืบพันธุ์ของพืชดอก ออกเป็น ๓ ส่วน ดังนี้

๑) คะแนนก่อนและหลังเรียน

๒) คะแนนการการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

๓) คะแนนพัฒนาการเฉลี่ยจากการทดสอบย่อย

๑.๑ คะแนนก่อนและหลังเรียน

จากตารางที่ ๑ แสดงให้เห็นว่า นักเรียนได้คะแนนทดสอบก่อนเรียนโดยเฉลี่ย ๘.๐๕ คะแนน และคะแนน ทดสอบหลังเรียนโดยเฉลี่ย ๑๓.๒๖ คะแนน โดยมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๕๐ จำนวนเพิ่มขึ้นกว่าก่อนเรียนจาก ๘ คนเป็น ๔๓ คน ซึ่งคะแนนก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑

๑.๒ คะแนนปฏิบัติการทดลองและการนำเสนอผลงานของนักเรียน จากการปฏิบัติการทดลองและการนำเสนอผลงานของนักเรียนเฉลี่ยท้ายคาบเรียน ๖ ครั้ง ซึ่งในแต่ละครั้งมีคะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน โดยแบ่งเป็นคะแนนจากการปฏิบัติการทดลอง ๕ คะแนน และคะแนนจากการนำเสนองานหน้าชั้นเรียน ๕ คะแนน พบว่านักเรียนได้คะแนนในแต่ละครั้งสูงขึ้นตามลำดับดังนี้ ๗.๘๙, ๘.๕๕, ๘.๖๗,๙.๐๐, ๙.๐๐, และ๙.๕๖ ผู้วิจัยพบว่าจากการประกาศคะแนนปฏิบัติการทดลองและการนำเสนอผลงานหน้าชั้นให้นักเรียนทราบ พร้อมกับให้คำชมเชยกับกลุ่มที่มีคะแนนสูงสุด จึงทำให้นักเรียนมีการวางแผนการทำงานร่วมกันในกลุ่มมากขึ้น ซึ่งสังเกตได้จาก การปฏิบัติการทดลองในแต่ละคาบ นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติตามคำชี้แจงได้ถูกต้อง ใช้เครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ และจัดเก็บอุปกรณ์ได้อย่างถูกวิธี บันทึกผลการทดลอง และการนำเสนอข้อมูล ด้วยความพิถีพิถัน การวิเคราะห์ผลการทดลองและตีความหมายข้อมูล ด้วยความมั่นใจและนำไปสู่ข้อสรุปที่เที่ยงตรง มีทักษะการเขียนรายงานที่ดีขึ้น โดยจัดลำดับหัวข้อรายงานด้วยความเป็นระเบียบ และนักเรียนก็สามารถนำประเด็นสำคัญๆ มานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนได้อย่างครบถ้วนและพัฒนาขึ้นตามลำดับ

๑.๓ คะแนนการทดสอบย่อยเรื่องการสืบพันธุ์ของพืชดอก จากการสอบย่อยเรื่องการสืบพันธุ์ของพืชดอกทั้ง ๖ ครั้ง ซึ่งแต่ละครั้งจะมีคะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน พบว่าคะแนนพัฒนาการของทุกกลุ่มเฉลี่ยเท่ากับ ๑๙.๓๓, ๑๙.๐๐, ๑๘.๗๘, ๑๙.๒๒, ๑๗.๕๐ และ๒๐.๑๗ ตามลำดับ ผู้วิจัยพบว่าการประกาศคะแนนทดสอบย่อยในแต่ละครั้งให้นักเรียนทราบ และหากนักเรียนได้คะแนนน้อยก็จะมีผลต่อคะแนนของกลุ่มด้วย ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนในห้องเรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งสังเกตได้จากการซักถามข้อสงสัยในชั้นเรียนมากขึ้น การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลมาล่วงหน้า การร่วมมือกันปฏิบัติการทดลองและรายงานผลการทดลอง นอกจากนี้เมื่อมีการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนนักเรียนจะตั้งใจฟังเพื่อนให้ข้อเสนอแนะต่างๆ ที่เป็นประโยชน์กับเพื่อนๆ ในห้อง และตั้งประเด็นอภิปรายที่ตนสงสัย จึงทำให้นักเรียนมีคะแนนทดสอบในแต่ละหัวข้อโดยเฉลี่ยที่สูงขึ้นตามลำดับ

๒. ผลการวิจัยด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการวิจัยด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นออกเป็น ๓ ด้านดังนี้ ๑) สังคมมิติของนักเรียนก่อนวิจัยและหลังการวิจัย ๒) ผลการประเมินตนเองและเพื่อนในการทำงานเป็นกลุ่ม ๓) ผลการสำรวจเจตคติต่อการเรียนแบบร่วมมือโดยการสัมภาษณ์

๒.๑ สังคมมิติของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนแบบร่วมมือ จากการเขียนแผนภาพสังคมมิติแสดงการเลือกเพื่อนทำงานด้วยก่อนการเรียนแบบร่วมมือ พบว่า โครงสร้างทางสังคมในห้องนี้แบ่งเป็นกลุ่มย่อย ๙ กลุ่ม มีลักษณะคล้ายกับการนั่งเรียนในห้องเรียนตามกลุ่มเพื่อนที่ตนสนิท จากการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการพบว่า ผู้ที่มีเพื่อนนิยมมากจะเป็นนักเรียนที่มีผลการเรียนอยู่ในระดับดีมาก มีมนุษยสัมพันธ์ดี เข้ากับคนอื่นได้ง่าย และช่วยเหลือกิจกรรมของชั้นเรียนอยู่เสมอ ส่วนนักเรียนที่ไม่ถูกผู้อื่นเลือกเลยจำนวน ๑ คนนั้นเป็นนักเรียนที่เพิ่งย้ายมาเรียนใหม่ และถูกผู้ปกครองบังคับให้เรียนในสาขาที่ตนไม่ชอบจึงขาดเรียนบ่อย ไม่ค่อยมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย และไม่ค่อยพูดคุยกับเพื่อนในห้องส่วนแผนภาพสังคมมิติแสดงการเลือกเพื่อนทำงานด้วยหลังการเรียนแบบร่วมมือ พบว่า โครงสร้างทางสังคมในห้องนี้มีความสัมพันธ์กันดีขึ้นกว่าก่อนการเรียนแบบร่วมมือ เนื่องจากมีลักษณะการเลือกเพื่อนมีลักษณะกระจาย ซึ่งมีการเลือกเพื่อนต่างกลุ่มมาทำการทดลองมากขึ้น ไม่ใช่มีลักษณะเลือกกลุ่มเพื่อนสนิทเหมือนก่อนการเรียนแบบร่วมมือ แสดงว่านักเรียนเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีขึ้น แต่ถึงอย่างไรก็ยังมีผู้ไม่ถูกเพื่อนเลือกเลยมีจำนวน ๓ คน เนื่องจากผู้ที่ไม่ถูกเลือกในครั้งนี้ ถูกจัดกลุ่มแยกกับเพื่อนที่ตนสนิท และไม่สามารถปรับตัวเข้ากับเพื่อนกลุ่มใหม่และวิธีการเรียนแบบร่วมมือได้ แต่โดยรวมนักเรียนในห้องนี้มีความสัมพันธ์กันดีขึ้น ทั้งเพศชายและเพศหญิงสามารถทำงานร่วมกันได้ และมีผู้ที่ได้รับความนิยมจากเพื่อนมากมีจำนวนเพิ่มขึ้น เนื่องจากนักเรียน มีความสามารถในการปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ดี จึงสร้างความประทับใจให้เพื่อนร่วมงานที่ตนไม่เคยสนิทมาก่อน จึงได้รับความนิยมมากยิ่งขึ้น ส่วนผู้ไม่ถูกเลือกเลยจากครั้งก่อนการเรียนแบบร่วมมือนั้น สามารถปรับตัวและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้มากยิ่งขึ้น เพื่อนจึงเลือกให้เข้าทำงานกลุ่มในที่สุด

๒.๒ ผลการประเมินตนเองและเพื่อนในกลุ่มในการทำงานเป็นกลุ่ม จากตารางที่ ๒ แสดงให้เห็นว่าก่อนการเรียนแบบร่วมมือนักเรียนมีคะแนนรวมจากการประเมินตนเองและเพื่อนในกลุ่มทุกๆ ด้านเฉลี่ยเท่ากับ ๑๘.๖๕ และหลังจากเรียนแบบร่วมมือแล้วกลับไปทำงานร่วมกับเพื่อนกลุ่มเดิมพบว่า นักเรียนมีคะแนนรวมจากการประเมินตนเองและเพื่อนในกลุ่มทุกๆด้านเฉลี่ยเท่ากับ ๑๙.๙๑ ซึ่งเพิ่มขึ้นในทุกๆด้าน แสดงว่านักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นจากเพื่อนกลุ่มใหม่ที่ผู้วิจัยจัดให้ และนำมาปรับใช้กับการทำงานร่วมกับเพื่อนกลุ่มเดิมได้ดีขึ้นและอยู่ในเกณฑ์ดีมาก

๒.๓ ผลการสำรวจเจตคติต่อการเรียนแบบร่วมมือโดยการสัมภาษณ์ จากการสุ่มสัมภาษณ์นักเรียนแต่ละกลุ่มอย่างไม่เป็นทางการ พบว่านักเรียนพอใจกับวิธีการเรียนแบบร่วมมือ ซึ่งมีกิจกรรมที่สนุกมากกว่าการเรียนแบบเดิมตามหนังสือ หากไม่เข้าใจเนื้อหาตรงไหนก็สามารถสอบถามจากเพื่อนผู้รู้ และได้คำตอบที่เข้าใจง่าย นอกจากนี้ยังมีการทดสอบท้ายคาบเรียน ถ้าไม่ตั้งใจเรียนก็จะทำให้คะแนนของกลุ่มไม่ดี การเรียนแบบนี้ยังช่วยให้การทำงานต่างๆเป็นไปอย่างมีระบบ คือ มีการมอบหมายงานที่ชัดเจนมากขึ้นทำให้งานในกลุ่มสำเร็จตามเวลาที่กำหนด และเป็นการสอนที่ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้เป็นอย่างดี แต่ถึงอย่างไรนักเรียนบางคน ยังคงชอบการจัดการเรียนการสอนแบบเดิม เพราะคิดว่าการเรียนแบบร่วมมือนั้นใช้เวลามาก ส่วนการเรียนแบบเดิมนั้นอาจารย์จะคอยอธิบายประเด็นสำคัญๆ ทำให้ได้รับเนื้อหาครบถ้วนและถูกต้องกว่า

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนแบบร่วมมือสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาถนอมอาหาร เรื่องการถนอมอาหารจากจุลินทรีย์ สอดคล้องกับงานวิจัยของดาวคลี่ (๒๕๔๓) ที่ศึกษาเปรียบเทียบการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ในกรุงเทพมหานคร ที่เรียนจากการประยุกต์รูปแบบการเรียนแบบร่วมมือกับการเรียนแบบปกติ พบว่า นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิด มีความรับผิดชอบ มีทักษะกระบวนการกลุ่ม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเรียนแบบปกติ ส่วนแพรวพรรณ์ (๒๕๔๔) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ทักษะความร่วมมือในการทำงาน และสภาพแวดล้อมในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่๓ ในจังหวัดนครราชสีมา ที่สอนด้วยการเรียนแบบร่วมมือพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีเจตคติต่อเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนเรียนและสอบผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจำนวนมากกว่าก่อนเรียน Back (๑๙๙๓ อ้างถึงใน

สุวิมล, ๒๕๔๒) ที่สังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนแบบร่วมมือ จำนวน ๗๓ เรื่อง พบว่าการเรียนแบบร่วมมือช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา และมีประสิทธิภาพมาก ส่วน Theodora De Baz (๒๐๐๑) ได้ศึกษาผลของการเรียนแบบร่วมมือรูปแบบการต่อบทเรียน (Jigsaw) ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติทางการเรียนการสอน โดยเปรียบเทียบกับการสอนแบบดั้งเดิมของนักศึกษา ในประเทศจอร์แดนเรื่องสิ่งมีชีวิต พบว่านักเรียนที่เรียนแบบร่วมมือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบดั้งเดิม

นอกจากนี้การเรียนแบบร่วมมือยังเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถเพิ่มทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยกระตุ้นให้นักศึกษา มีการช่วยเหลือกลุ่มอย่างเต็มความสามารถ มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย แสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มด้วยเหตุผล และรับฟังความคิดเห็นด้วยใจที่เป็นกลางดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัดสอดคล้องกับวรรณทิพา (๒๕๓๘); Johnson, Johnson and Hobulec (๑๙๙๑); Slavin (๑๙๙๕) ที่พบว่า การเรียนแบบร่วมมือ สามารถกระตุ้นให้นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน และพัฒนาทักษะทางสังคมและทักษะการร่วมมือในช่วยกันทำงานจนงานสำเร็จข้อเสนอแนะสำหรับอาจารย์ผู้สอน

๑. ผู้สอนควรอธิบายขั้นตอนต่างๆ ในการจัดการเรียนแบบร่วมมือให้ชัดเจนก่อนให้นักศึกษาลงมือทำ เพื่อนักศึกษาจะได้วางแผนการทำงานในกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. ผู้สอนควรควบคุมการจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในเวลาที่กำหนด

๓. ผู้สอนควรกระตุ้นให้นักศึกษา ศึกษาค้นคว้าเนื้อหามาก่อนล่วงหน้า เพื่อที่จะทำความเข้าใจเนื้อหาที่เรียนในห้องได้ง่ายขึ้น

ข้อเสนอแนะ

๑. ทำให้เกิดการวางแผนวิธีสอนที่ดี วิธีเรียนที่ดี ที่เกิดจากการผสมผสานความรู้ และจิตวิทยาการศึกษา

๒. ช่วยให้ครูผู้สอนมีเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ที่ทำไว้ล่วงหน้าด้วยตนเอง และทำให้ครูมีความมั่นใจในการจัดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมาย

๓. ช่วยให้ครูผู้สอนทราบว่าการสอนของตนได้เดินไปในทิศทางใด หรือทราบว่า จะสอนอะไร ด้วยวิธีใด สอนทำไม สอนอย่างไร จะใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้อะไรและจะวัดและ ประเมินผลอย่างไร

๔. ส่งเสริมให้ครูผู้สอนใฝ่ศึกษาหาความรู้ ทั้งเรื่องหลักสูตร วิธีจัดการเรียนรู้ จะจัดหาและใช้สื่อ แหล่งเรียนรู้ ตลอดจนการวัดและประเมินผล

๕. ใช้เป็นคู่มือสำหรับครูที่มาสอน (จัดการเรียนรู้) แทนได้

๖. แผนการจัดการเรียนรู้ที่นำไปใช้และพัฒนาแล้วจะเกิดประโยชน์ต่อวงการศึกษา

๗. เป็นผลงานทางวิชาการที่แสดงถึงความชำนาญและความเชี่ยวชาญของครูผู้สอน สำหรับประกอบการประเมินเพื่อขอเลื่อนตำแหน่งและวิทยฐานะครูให้สูงขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรือง และคณะ (๒๕๔๕ : ๕๓ - ๕๔) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการทำแผน การจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

๑. เพื่อให้เห็นความต่อเนื่องของการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตร

๒. เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับความถนัด ความสนใจ และความ ต้องการของผู้เรียน

๓. เพื่อสามารถเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ และแหล่งเรียนรู้ให้พร้อมก่อนทำการสอนจริง

๔. เพื่อให้ผู้สอนมีความมั่นใจเละเชื่อมั่นในการจัดการเรียนรู้

๕. เพื่อให้เกิดการปรับปรุงวิธีการจัดการเรียนรู้จากข้อจำกัดที่พบ

๖. เพื่อให้ผู้อื่นสอนแทนได้ในกรณีที่มีเหตุจำเป็น

๗. เพื่อเป็นหลักฐานสำหรับพิจารณาผลงานและคุณภาพในการปฏิบัติการสอน

๘. เพื่อเป็นเครื่องบ่งชี้ความเป็นวิชาชีพของครูผู้สอน (แผนจัดการเรียนรู้เป็นลักษณะเฉพาะของวิชาชีพ)

การพัฒนาทักษะการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ โดยใช้เกมส์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวสุธาทิพย์ คงกัน
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คหกรรมศาสตร มหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีพัฒนาไปอย่างรวดเร็วอันเป็นผลมาจากการพัฒนาด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีส่งผลให้เกิดการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม การคมนาคม และ การสารสนเทศเพื่อการสื่อสารของมนุษย์ เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบ การสื่อสาร สิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมการสื่อสารทำให้มนุษย์สามารถสื่อสารกันได้แม้ว่าจะ ไม่ได้อยู่ซึ่งหน้ากัน ทำให้การสื่อสารที่อยู่ในวงจำกัดขยายไปในวงกว้างมากยิ่งขึ้น ทำให้ การติดต่อสื่อสารกันระหว่างคนในชาติต่าง ๆ ทั่วโลกสะดวกและรวดเร็ว การติดต่อสื่อสาร ระหว่างบุคคลแต่ละชาติที่ใช้ภาษาแตกต่างกัน เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันตามเจตนารมณ์ การสื่อสาร ทำให้เกิดภาษาสากลซึ่งเครื่องมือที่จำเป็นที่สุดเพื่อสร้างความเข้าใจตรงกัน และ ภาษาสากลเป็นที่ยอมรับกันทั่วโลกที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในด้านการศึกษา การติดต่อสัมพันธ์ กันทางการทูต การติดต่อค้าขาย การแพทย์และการสาธารณสุข การบันเทิงและอุตสาหกรรม บริการด้านความบันเทิง และเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่แพร่ตามกระแสโลกาภิวัตน์ทำให้ภาษาอังกฤษ เป็นสื่อกลางในการสื่อสารแพร่หลายตามไปด้วย ประชากรประมาณ ๑ ใน ๖ ของโลก ใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสาร ทำให้ภาษาอังกฤษเป็นพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ การศึกษาต่อ และการประกอบอาชีพ นอกจากนี้แล้วจะเห็นได้ว่าชนชาติตะวันตกในทวีปยุโรป และอเมริกาได้พัฒนาชาติให้มีความเจริญก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง ทำให้คนจากชนชาติอื่น ๆ รวมถึงคนไทยจำเป็นต้องพึ่งพาและศึกษาวิทยาการจากประเทศที่เจริญกว่า จึงทำให้ต้องใช้ ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการศึกษา การไม่รู้ภาษาอังกฤษเท่ากับว่าไม่มีเครื่องมือในการ แสวงหาความรู้ ผู้ที่มีความรู้ภาษาอังกฤษดีย่อมมีโอกาสมากกว่าในด้านการศึกษาและ การประกอบอาชีพ (แสงระวี ดอนแก้วบัว, ๒๕๕๘)

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจำเป็นต้องเรียนรู้จากพื้นฐานภาษาอังกฤษทั้ง ๔ ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน รวมทั้งไวยากรณ์ นอกจากนี้สิ่งสำคัญที่สุดการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในการ ติดต่อสื่อสารมีทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารแบบใดก็จำเป็นต้อง รู้จักคำศัพท์เพื่อนำไปผูกประโยคตามลักษณะไวยากรณ์ที่ต้องการสื่อสาร แต่ในการสื่อสารแบบไม่ เป็นทางการแม้ว่าจะสื่อสารผิดตามหลักไวยากรณ์แต่ถ้ารู้จักคำศัพท์ก็สามารถทำให้การสื่อสาร เข้าใจได้เพียงแต่ไม่ถูกตามหลักไวยากรณ์ และการสื่อสารลักษณะนี้สามารถติดต่อสื่อสารกับ ชาวต่างชาติได้ แต่ถ้ารู้จักทั้งคำศัพท์และสื่อสารถูกไวยากรณ์จะทำให้การสื่อสารมีความสมบูรณ์ ในเชิงโครงสร้างทางภาษามากยิ่งขึ้น ความสำคัญของคำศัพท์ภาษาอังกฤษนี้จะช่วยให้นักเรียนที่ เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สามารถเรียงลำดับตัวอักษรได้ ถูกต้อง กล้าพูด กล้าอ่าน และสามารถเขียนเป็น

ประโยคตามหลักไวยากรณ์ได้อย่างมั่นใจ ทำให้ การเรียนรู้คำศัพท์ในการเรียนภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะคำศัพท์ เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทุกทักษะของการเรียนภาษา ภาษาเป็นเครื่องมือที่มนุษย์ใช้สื่อ ความถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ การมีความรู้และความสามารถในการใช้คำศัพท์ของ บุคคลคนหนึ่งถือเป็นปัจจัยหลักที่สามารถบ่งบอกได้ว่าบุคคลนั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมี ประสิทธิภาพเพียงใด คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนความรู้อยู่เสมอ (พรสวรรค์ สีป้อ, ๒๕๕๐) การเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ต้องมี กิจกรรมอย่างหลากหลาย เพื่อให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ โดยใช้กิจกรรมและสื่อการสอนต่าง ๆ เป็นเครื่องมือเพื่อให้เกิดกระบวนการรับรู้และเรียนรู้ ซึ่งจะเริ่มจากง่ายไปหายาก การสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางนิยมใช้สื่อประสมประกอบด้วย ภาพเคลื่อนไหว เสียง สีสัน เพื่อให้เนื้อหาเข้าใจได้ง่ายและสื่อความหมายสอดคล้องกับหัวข้อหรือเรื่องที่เรียน แนวความคิด หรือทักษะต่าง ๆ เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง Kaplan and Norton (๑๙๙๖) กล่าวว่า การศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ ที่ต้องจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็น ศูนย์กลาง เพราะต้องเตรียมคนไปเผชิญการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว รุนแรง พลิกผัน และคาดไม่ถึง คนยุคใหม่จึงต้องมีทักษะสูงในการเรียนรู้และปรับตัว ทักษะของคนในศตวรรษที่ ๒๑ ที่ทุกคนต้อง เรียนรู้ตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลไปจนถึงมหาวิทยาลัยและตลอดชีวิต คือ ๓R x ๗C ๓R ได้แก่ Reading (อ่านออก), Writing (เขียนได้) และ Arithmetic (คิดเลขเป็น) ๗C ได้แก่ Critical thinking & problem solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการ แก้ปัญหา) Creativity & innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม) Cross- cultural understanding (ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์) Collaboration, teamwork & leadership (ทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และ ภาวะผู้นำ) Communications, information & media literacy (ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ) Computing & ICT literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร) Career & learning skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการ เรียนรู้) (วิจารณ์ พานิช, ๒๕๕๕) จะเห็นได้ว่าทักษะที่สอดคล้องกับภาษาอังกฤษคือทักษะด้านการสื่อสารซึ่งทักษะนี้จำเป็นในการดำรงชีวิต

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลทักษะการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาทักษะการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ โดยใช้เกมส์ เพื่อพัฒนาผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีระดับคะแนนการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ และระดับคะแนนการเรียนที่สูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ ก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมส์

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่ได้รับการพัฒนาทักษะการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ โดยใช้เกมส์

สมมติฐานของการวิจัย

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการใช้ทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ โดยใช้เกมส์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ สาขาอาหารและโภชนาการ สูงกว่าก่อนเรียน

๒. ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนในการใช้ทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ โดยใช้เกมส์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช อยู่ในระดับพึงใจมากที่สุด

ขอบเขตของการวิจัย

๑. ประชากร

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ สาขาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ที่ใช้ทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ จำนวน ๓ ห้องเรียน จำนวนนักเรียน ๑๐๐ คน โดยในห้องเรียนมีการจัดการเรียนการสอนแบบคละความสามารถทั้งเก่ง ปานกลาง และอ่อน

๒. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ สาขาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ๑ ห้องเรียน จำนวน ๓๖ คน ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม โดยการจับฉลาก

๓. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส์

ตัวแปรตาม คือ ๑) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๒) ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส์

๔. ระยะเวลาที่ทำการวิจัย

ระหว่างเดือนตุลาคม ๒๕๖๗ ถึง เดือนกุมภาพันธ์ เดือน ๒๕๖๘

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ

๒. ข้อมูลเกี่ยวกับค่าคะแนนความพึงพึงใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ โดยใช้เกมส์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ ๑ แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับค่าคะแนนความพึงพึงใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ โดยใช้เกมส์

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส์ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

๒. ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนหลังเรียนพบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ (ค่าสถิติ t เท่ากับ ๑๗.๔๐๒)

๓. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส์ เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ มีระดับความพึงพอใจในภาพรวมมากที่สุด ($\bar{X}$= ๔.๖๐, S.D.= ๐.๕๓)

ข้อเสนอแนะ

๑ ในช่วงการนำเข้าสู่บทเรียน ครูควรนำประสบการณ์ในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ มาพูดคุยให้นักเรียนได้สังเกตุและได้คิดภาพตาม เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจ เห็นภาพ อธิบายและตอบคำถามได้มากยิ่งขึ้น

๒ ครูผู้สอนควรให้ความสำคัญของนักเรียนแต่ละคนแตกต่างกัน เพื่อเน้นย้ำให้เกิดความเข้าใจ ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น และสามารถอภิปรายแนวคิดต่างได้

๓ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส์ บางกิจกรรมต้องใช้เวลาในการจัดกิจกรรม เนื่องจากความสามารถในการแก้ปัญหาของแต่ละคนไม่เท่ากัน หรือเวลาในการทำงานงานของแต่ละคน แต่ละกลุ่มไม่เท่ากัน ครูผู้สอนจึงควรมีการยืดหยุ่นด้านเวลา เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสสร้างผลงานที่ดีมากยิ่งขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการใช้ทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ โดยใช้เกมส์ สูงขึ้นสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขาอาหารและโภชนาการ

๒. มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในการใช้ทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ โดยใช้เกมส์ ที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ได้ความรู้ใหม่ และได้เล่นเกมส์

การใช้สื่อในการกระตุ้นทางการเรียนรู้และการส่งงาน ในรายวิชาอาหารเพื่อการจัดเลี้ยง ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาววรารัตน์ แดงเพ็ชร
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คหกรรมศาสตร์บัณฑิต
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนได้นำเสนอโดยใช้หนังสือในการบรรยายปรากฏว่านักเรียนไม่สนใจที่จะฟังการบรรยาย และไม่จดบันทึกการเรียนการสอน และไม่ศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม เนื่องจากมีผู้บรรยายอ่านสรุปก่อนสอบ นอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมขาดความรับผิดชอบในการส่งรายงาน การบ้าน และงานที่ได้มอบหมายอีกด้วย ส่งผลให้ผลการเรียนของนักศึกษาต่ำ ลงเรื่อย ๆ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมุ่งที่จะทำการปรับพฤติกรรมในชั้นเรียน และศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากที่ได้ทำการปรับพฤติกรรมการเรียนในชั้นเรียนว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเป็นการกระตุ้นในการเรียนรู้และการส่งงานของนักศึกษารายวิชาอาหารเพื่อการจัดเลี้ยง

๒. เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังการปรับพฤติกรรมการเรียนและการส่งงาน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้น ปวช. ๓/๑ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ จำนวน ๓๘ คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ประกอบวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้น ปวช. ๓/๑ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ จำนวน ๓๘ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แบบประเมิน/แบบสังเกตุการ

๒. บันทึกการส่งงานของผู้เรียน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. แบบทดสอบก่อนการเรียน(pre-test)และแบบทดสอบหลังการเรียน

๒. แบบฟอร์มการส่งงาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แบบประเมินของครูผู้สอนในการเข้าเรียนของนักเรียนในแต่ละวัน

๒. แบบทดสอบก่อนการเรียน(pre-test)และแบบทดสอบหลังการเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและในการวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ด้านโภชนาการและพฤติกรรมการบริโภคอาหารกับภาวะโภชนาการด้วยสถิติสัมประสิทธิ์สัมพันธ์

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้เริ่มทำการปรับพฤติกรรมในชั้นเรียน ตั้งแต่ช่วงสัปดาห์ที่ ๙ เป็นต้นไป โดยใช้วิธีการปรับพฤติกรรม ๒ วิธี คือ วิธีการเสริมแรงเชิงบวก (Positive Reinforcement) หลังจากการบรรยายเสร็จสิ้นลง ซึ่งจะใช้เวลาโดยประมาณ ๒ ชั่วโมง สำหรับ ๑ ชั่วโมงจะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ถาม-ตอบประเด็นข้อสงสัย ซึ่งกรณีที่นักเรียนคนใดสามารถตอบคำถามได้ถูกต้องตามเนื้อหา จะบวกคะแนนเพิ่มให้ ๑ คะแนน/คำถาม และการทำสัญญากับผู้เรียน (Behavioral contract) โดยกำหนดให้นัดศึกษาจดบันทึกสรุปการบรรยายในสมุดและส่งท้ายชั่วโมงทุกสัปดาห์ รวมถึงการสั่งการบ้านโดยให้ทำในสมุด เขียนด้วยลายมือ ส่งก่อนเข้าเรียนในสัปดาห์ถัดไป พบว่านักเรียนมีความตั้งใจและใส่ใจการเรียนมากขึ้น พูดคุยและเล่นในชั้นเรียนน้อยลง เข้าชั้นเรียนเร็วขึ้น แต่ยังคงมีนักเรียนจำนวน ๒ คน ที่ไม่เปลี่ยนพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนสายซึ่งจากการสังเกตพฤติกรรมและการพูดคุยเป็นการส่วนตัว ผลปรากฏว่านักเรียนคนดังกล่าวพักอาศัยอยู่กับครอบครัว และต้องขับขี่รถมอเตอร์ไซค์มาพร้อมกับพี่สาวในระยะทางที่ไกลจากตัวโรงเรียนมากพอสมควร และต้องเดินทางผ่านสถานศึกษาอีกหลายแห่งที่มีรถติดมากจึงทำให้มาสาย นอกจากนี้พฤติกรรมส่วนตัว จากการสังเกตพบว่านักเรียนคนดังกล่าวเป็นคนอารมณ์ดี คิดอะไรง่ายๆ ทำตัวง่ายๆ ไม่ค่อยสนใจระเบียบวินัย จึงไม่สนใจเกี่ยวกับการเรียน หรือเห็นความสำคัญของการเข้าชั้นเรียนอ่านหนังสือเอง ซึ่งในการทำแบบทดสอบก็สามารถทำคะแนนได้ดีกว่าคนที่เข้าชั้นเรียน แต่ผลการเรียนปลายภาคอยู่ในระดับต่ำ เนื่องจากการขาดส่งงานหลายชิ้น ส่วนอีก ๑ คน พบว่ามีภาระและปัญหาส่วนตัวทางบ้าน ทำให้ขาดแรงจูงใจในการมาเรียน นอกจากนี้ผู้สอนต้องบรรยายช้าลง เพื่อให้นักเรียนสามารถฟังทันและเข้าใจบทเรียน สลับกับการบรรยายตามปกติ เพื่อไม่ให้นักเรียนเบื่อหน่าย

ข้อเสนอแนะ

วิธีการสอน สื่อที่ใช้ในการสอน จำเป็นต้องนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่ อยู่ในความสนใจของผู้เรียนเข้ามาใช้ด้วย เช่น การจัดทำหน้าเพจกรุ๊ปใน Facebook การให้ทำงานใน Canva เพื่อใช้สำหรับการนำเสนอบทความข่าวสารด้านพฤติกรรม รวมทั้งการตั้งประเด็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการอภิปราย เป็นต้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ทำให้การจัดการบรรยากาศชั้นเรียนมีคุณภาพยิ่งขึ้น

๒. ได้วิธีการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

๓. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น

แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม รายวิชาวิชาศิลปะงานผ้า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง ชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ผู้วิจัย	นางสาวปิยรัตน์ รอดแก้ว
ตำแหน่ง	ครู
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คหกรรมศาสตรบัณฑิต
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ มาตรา ๒๒ ได้ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ มาตราที่ ๒๓ (๕) ได้ระบุว่า การจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่อง ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข มาตรา ๒๔ (๕) ได้ระบุไว้ว่าให้ครูผู้สอนใช้วิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ และมาตรา ๓๐ ให้สถานศึกษาส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้สอนสามารถนำวิจัยไปใช้พัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๓)

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ได้กำหนดนโยบายมาตรฐานหลักสูตรอาชีวศึกษาทุกระดับ เพื่อสร้างคุณภาพมาตรฐานให้สอดคล้องกับมาตรฐานความต้องการทางด้านกำลังคนสายอาชีพ การพัฒนาระบบคุณภาพ มาตรฐาน เพื่อมุ่งพัฒนาหลักสูตรจากมาตรฐานอาชีพ (Occupation Standard) มาตรฐานสมรรถนะ (Competency Standard) มาตรฐานการศึกษาวิชาชีพ (Vocational Education Standard) มาตรฐานสถานศึกษา (Institutional Standard) โดยการสนับสนุนการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยี โดยเฉพาะการนำวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) มาใช้เพื่อให้ครูมีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนวิชาชีพ ที่ปรับให้มีการบูรณาการทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ ครูจึงจำเป็นต้องดำเนินการวิจัยเพื่อให้เกิดการเรียนรู้จริง อันส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนสูงขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๖๖)

กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงไปช่วยสอนนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่อ่อนกว่า คือการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่เรียกว่า “การสอนโดยเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน” (Peer Assisted Learning Techniques) การสอนโดยเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นการสอนที่มีพื้นฐานมาจากแนวคิดที่ เกี่ยวกับการกระจายบทบาทในการสอน ซึ่ง Rom (๑๙๘๒) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับวิธีการสอนด้วยเทคนิคเพื่อนช่วยสอน ว่า เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนสอนกันเอง วิธีการสอนดังกล่าว มีรากฐานมาจากแนวคิด ทัศนคติเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ซึ่งการให้นักเรียนมาช่วยสอน สามารถทำได้ ๒ แบบคือ ๑) ให้นักเรียนรุ่นเดียวกัน หรือเพื่อนร่วมชั้นที่อยู่ในระดับเดียวกันเป็นผู้สอน ๒) ให้นักเรียนรุ่นพี่หรือนักเรียนที่สูงกว่าเป็นนักเรียนผู้สอน เฮรอน และคุก (Heron, T. E. & Cooke, N.L. ๑๙๘๒) ในการสอนโดยเพื่อนช่วยเพื่อน ครูจะต้องเข้าใจเทคนิคและวิธีการในการสอนเป็นอย่างดี การดำเนินการสอนต้องเป็นไปตามขั้นตอน รวมทั้งการจัดอัตราส่วนระหว่างนักเรียนผู้เรียนกับนักเรียนผู้สอนอย่างเหมาะสมและมีการบันทึกผลการปฏิบัติงานของนักเรียน โดยครูจะต้องเป็นผู้ควบคุมดูแลในการสอนโดยเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน ไม่มอบภาระ การสอนให้เป็นของนักเรียนผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว เพื่อทำให้ให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและมีข้อบกพร่องน้อยที่สุด

เทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นการกระจายบทบาทการสอนจากครูไปสู่นักเรียนถือว่าเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญและยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เทคนิคการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นวิธีการสอนที่ครูผู้สอนพยายามเข้าถึงความต้องการของนักเรียนในแต่ละบุคคล เป็นแนวคิดที่ส่งเสริมและโน้มน้าวให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อสมาชิกภายในกลุ่ม เป็นการฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงออกทางความคิดมากขึ้น เพื่อให้ลักษณะการเรียนการสอนมีลักษณะเป็นการสื่อสารมากกว่าการเรียนการสอนแบบเดิม และเพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทั้งนี้เนื่องจากบรรยากาศภายในชั้นเรียนเป็นแบบกันเอง ส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น โดยเน้นให้นักเรียนมีการรวมกลุ่มเพื่อการทำงานหรือปฏิบัติงานในกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะใช้ภาษาในระดับเดียวกันและมีปัญหาที่คล้ายคลึงกันนักเรียนกล้าที่จะซักถาม จากรายงานการสัมมนาเรื่องการพิจารณานวัตกรรมและเทคโนโลยีมาปรับปรุงคุณภาพการศึกษาในโรงเรียนตอนหนึ่ง ได้เสนอวิธีการแก้ปัญหานักเรียนที่มีคะแนนเรียนต่ำ โดยใช้วิธีการที่ให้นักเรียนที่มีคะแนนสูงกว่าไปสอนหรือแนะนำเพื่อนที่มีคะแนนต่ำกว่า (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, ๒๕๕๕, น. ๑๘) ซึ่งการที่ผู้เรียนสอนกันเองหรือเพื่อนช่วยเพื่อนจะทำให้นักเรียนที่เบื่อหน่ายต่อการเรียนสนใจในการเรียนมากขึ้น นักเรียนมีความรับผิดชอบมากขึ้น (ผุสดี กุฏอินทร์, ๒๕๒๒, น. ๑๒ - ๑๔) นอกจากนี้การเรียนโดยวิธีการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนยังส่งเสริมการทำงานเป็นหมู่คณะ สร้างบรรยากาศการเรียนการสอนแบบเป็นกันเองทำให้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนพร้อมทั้งสร้างแรงจูงใจและเจคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนทำให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มมากขึ้น

การจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มมีความสำคัญต่อนักเรียนในการสนับสนุน ส่งเสริมให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ทักษะประสบการณ์ที่ดีซึ่งกันและกันมีโอกาสได้ค้นพบแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ทำงานมีขั้นตอนเกิดกระบวนการทำงานที่มีประสิทธิภาพทำให้ผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นตามไปด้วย Jonassen (๑๙๙๒) กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน จัดอยู่ในประเภทกระบวนการ มีความมุ่งหมาย ในการฝึกฝนให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันได้และกระบวนการกลุ่มเป็นกระบวนการที่มีขั้นตอนหรือกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีขั้นตอนกระบวนการกลุ่ม ดังนี้ (ทิศนา แขมมณี, ๒๕๔๕, น. ๓๑) ขั้นที่ ๑ กำหนด จุดมุ่งหมาย ขั้นที่ ๒ การวางแผนงาน ขั้นที่ ๓ การปฏิบัติงาน ขั้นที่ ๔ การประเมินผล ขั้นที่ ๕ การปรับปรุงงาน จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม พบว่า การจัดการเรียนรู้กระบวนการกลุ่ม ทำให้นักเรียนมีความรู้และทักษะกระบวนการทำงานสูงกว่าปกติ

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีนโยบายให้ครูผู้สอนนำวิจัยในชั้นเรียนไปใช้แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการเรียน เพื่อลดปัญหานักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ นักเรียนหนีเรียน ไม่สนใจเรียน ตลอดจนเพื่อพัฒนากระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น วิชาเทคนิคการประดิษฐ์งานตามสมัยนิยมเป็นวิชาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครื่องแขวนประเภทต่างๆ การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ดังนั้นจึงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยากหากนักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจ ซึ่งที่ผ่านมาประสบปัญหานักเรียนมีระดับความรู้เรื่องหลักการและกระบวนการในงานเครื่องแขวนน้อย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ โดยพิจารณาจากคะแนนสอบวัดผลการเรียนเรื่องงานเครื่องแขวนเบื้องต้น ในฐานะครูผู้สอนและรับผิดชอบวิชาเทคนิคการประดิษฐ์งานตามสมัยนิยม จึงคิดว่าควรค้นหาวิธีการหรือนวัตกรรมเพื่อ

มาพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช, ๒๕๖๖)

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม จากการศึกษาเอกสารเทคนิควิธีการการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติงานโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ที่มีลำลำดับขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน ๕ ขั้นประกอบด้วย ๑) ขั้นนำ ๒) ขั้นนำเสนอบทเรียน ๓) ขั้นฝึกปฏิบัติตามแบบ ๔) ขั้นปฏิบัติภายใต้การกำกับของผู้ชี้แนะ และ ๕) ขั้นฝึกปฏิบัติอย่างอิสระ ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนวิชาการประดิษฐ์งานตามสมัยนิยม ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นการกระจายบทบาทของผู้สอนไปสู่นักเรียน เพื่อช่วยเน้นกระบวนการเรียนรู้แบบช่วยเหลือกันระหว่างเพื่อนนักเรียนที่เก่งและมีทักษะปฏิบัติงานที่ดีไปช่วยดูแลเพื่อนนักเรียนที่อ่อนหรือยังไม่มีทักษะการปฏิบัติที่ดี โดยใช้ขั้นตอนการสอนแบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นหลักแล้วใช้เทคนิคกระบวนการกลุ่มเสริมเข้าไปในขั้นตอนที่มีการฝึกปฏิบัติ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม รายวิชางานประดิษฐ์ตามสมัยนิยมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง (ปวช.) ชั้นปีที่ ๓ แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยวิธีการดังกล่าวจะช่วยแก้ปัญหาและพัฒนาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนและเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในชั้นเรียนทั้งสร้างความภาคภูมิใจให้กับนักเรียนที่ได้ช่วยเหลือบุคคลอื่นและช่วยให้บรรยากาศในการเรียน การสอน มีความกระตือรือร้นมากยิ่งขึ้นซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาความรู้ในทางด้านอื่นๆ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม โดยมุ่งหวังให้นักเรียน มีความรู้ความเข้าใจ ในเนื้อหารายวิชาที่ดีและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม รายวิชาวิชาศิลปะงานผ้าของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวมรวบข้อมูลมีดังนี้

๑. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม รายวิชาวิชาศิลปะงานผ้าของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์

๒. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย จำนวน ๒๐ ข้อ

วิธีรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

๑. ขั้นเตรียมการสอน ผู้วิจัยได้เตรียมทำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม รายวิชาวิชาศิลปะงานผ้าของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ ซึ่งกระบวนการทำแผนการจัดการเรียนรู้ได้ดำเนินการโดย

๑.๑ วิเคราะห์ผู้เรียน

๑.๒ วิเคราะห์เนื้อหา

๑.๓ ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม

๑.๔ เตรียมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ

๑.๕ เตรียมสื่อและอุปกรณ์การเรียน

๑.๖ วางแผนประเมินผลการเรียนรู้

๒. ขั้นสอน วางแผนการสอน การนำเข้าสู่บทเรียน การสอนตามบทเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม

๓. สร้างแบบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม

๔. ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามลำดับ ดังนี้

๔.๑ ทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบันทึกผลคะแนน

๔.๒ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม ทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งเป็นฉบับเดียวกันกับก่อนเรียนบันทึกผลคะแนน

๕. วิเคราะห์ผลทดสอบ สรุปผลการวิจัย และเขียนรายงานการวิจัยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

๑. หาค่าร้อยละและค่าเฉลี่ย ของคะแนนจากการทดสอบก่อน-หลังการจัดการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม วิเคราะห์สรุปข้อมูลแปลความหมาย

๒. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

๑. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

๒. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ การหาค่าความยาก (Difficulty) การหาอำนาจจำแนก (Discrimination) และการหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability)

๓. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ t-test dependent samples

ผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม รายวิชาวิชาศิลปะงานผ้าของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ได้ผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น แสดงในตารางที่ ๑ ดังนี้

ตารางที่ ๑ แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคนิคการประดิษฐ์งานตามสมัยนิยมของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน

การทดสอบ	จำนวน (n)	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)	t-test
ก่อนเรียน	๓๐	๒๐	๑๑.๓๓	๓.๗๗	
หลังเรียน	๓๐	๒๐	๑๕.๕๘	๔.๕๒	-๙.๑๗***

จากตารางที่ ๑ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม มีคะแนนทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ ๑๑.๓๓ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๓.๗๗ ส่วนคะแนนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๑๕.๕๘ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๔.๕๒ เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนการทดสอบก่อนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ ที่เรียนวิชาวิชาศิลปะงานผ้ารูปแบบจัดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .๐๐๑

การอภิปรายผล

จากการวิจัย พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ ที่เรียนวิชางานประดิษฐ์ตามสมัยนิยมด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .๐๐๑ ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนกับเทคนิคกระบวนการกลุ่มเข้าด้วยกัน เป็นการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มโดยที่ภายในกลุ่มนั้นจะมีระดับความสามารถของผู้เรียนที่แตกต่างกันเพื่อให้เกิดการช่วยเหลือกัน ผู้เรียนที่เก่งสามารถช่วยเหลือนักเรียนที่อ่อนได้ ทำให้เกิดการยอมรับซึ่งกันและกันได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของกันตชาติ เมธาโชติมณีกุล (๒๕๖๐) ที่ได้ทำการวิจัยในเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน ในรายวิชาความรู้เกี่ยวกับงานอาชีพ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูงชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ พบว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูงก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูงชั้นปีที่ ๑ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยผลการวิจัย พบว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ๑๒.๒๐ ส่วนคะแนนหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน มีคะแนนเฉลี่ย ๑๕.๒๓ และผลการเปรียบเทียบพบว่า ค่า t ที่คำนวณได้มีค่าเท่ากับ -๑๐.๔๗๔ และมีค่า Sig คือ ๐.๐๐๐ แสดงว่าคะแนนหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑ เช่นเดียวกับผลการวิจัยของวงค์เดือน ประไพวัชรพันธ์ (๒๕๖๑) ที่ได้ทำการวิจัยในเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน รายวิชาความรู้เกี่ยวกับงานอาชีพของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อนของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูงชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๑ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของสุริยะ หาญพิชัย (๒๕๖๓) ที่ได้ทำการวิจัยในเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มในรายวิชาสถานการณ์โลกปัจจุบัน ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษามีผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มในรายวิชาสถานการณ์โลกปัจจุบันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ และความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มโดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับกระบวนการกลุ่มนั้น นักเรียนมีการทำกิจกรรมร่วมกันในทุก ๆ กิจกรรมมีการแสดงความคิดเห็นร่วมกัน คอยช่วยเหลือ ดูแล อธิบายงาน หรือบทเรียนต่าง ๆ ร่วมกัน นักเรียนกล้าซักถามเมื่อมีปัญหาหรือเกิดข้อสงสัยในกิจกรรมหรือบทเรียนต่าง ๆ นักเรียนมีความสุขสนุกสนานกับการเรียนดี เกิดความสนิทสนมและเป็นการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างเพื่อนและครูผู้สอนด้วยและการเรียนโดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

๑. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ก่อนการแบ่งกลุ่มให้นักเรียนทำกิจกรรมต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ความพร้อมทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญา และพื้นฐานเดิมของนักเรียนแต่ละคน

๒. ครูผู้สอนควรช่วยเหลือหรือแนะนำนักเรียนถึงวิธีการตรวจให้คะแนนแบบฝึกหัดที่แสดงวิธีหาคำตอบ เพื่อให้ นักเรียนสามารถตรวจให้คะแนนได้อย่างถูกต้อง และทันตามเวลาที่กำหนดไว้ ผู้สอนอาจเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ให้น้อยลงเหมาะสมกับเวลา แต่ยังคงความหลากหลายของกิจกรรมไว้

๓. ในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ครูควรให้ความสำคัญกับนักเรียนเท่าๆ กัน โดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนทุกคน ให้แสดงออกถึงความสามารถของตนที่แตกต่างกัน ให้วิธีการให้คนเก่งยอมรับคนอ่อนหรือปานกลาง ทำให้คนอ่อนเกิดมีความมั่นใจและเห็นคุณค่าของตนเอง โดยครูคอยให้กำลังใจและเป็นที่ปรึกษาที่ดี

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

๑. ควรมีการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม ไปทดลองใช้เพื่อเปรียบเทียบตัวแปรตามอื่นๆ เช่น วิธีสอนแบบระดมพลังสมอง วิธีการสอนโดยการลงมือปฏิบัติ วิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง วิธีสอนแบบสาธิต วิธีสอนแบบโครงการ วิธีสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง

๒. ควรมีการการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่มในรายวิชาอื่นและระดับชั้นอื่น ๆ ให้ครบทุกระดับชั้น

๓. ควรมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบอื่นๆ มาบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน

การพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพื้นฐานงานประดิษฐ์ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ ๑ แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ ที่ได้รับการสอนโดยการใช้ชุดการสอนการแกะสลักและผลไม้

ผู้วิจัย นางสาวมณฑา ยี่หาญ
ตำแหน่ง/สังกัด ครู วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา ครุศาสตร์บัณฑิต (คหกรรมศาสตร์)

เหตุผลที่ทำวิจัย นักศึกษาแกะสลักผักและผลไม้ไม่ได้ ภายในชั่วโมงเรียน ครูผู้สอนจึงใช้ชุดการสอน เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษาและฝึกปฏิบัติมาล่วงหน้าและนอกห้องเรียนได้ ทำให้นักศึกษาทำชิ้นงานได้ทันเวลาและสวยงามยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา พื้นฐานงานประดิษฐ์ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ ๑ แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ที่ได้รับการสอนโดยการใช้ชุดการสอนการแกะสลักและผลไม้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ครูได้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ชุดการสอนไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนและรายวิชาอื่นๆ

๒. นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการแกะสลัก ได้สูงขึ้น

ประชากรที่วิจัย

นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีปีที่ ๑ แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่เรียนในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๓๒ คน

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินผลการปฏิบัติงาน

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. นักศึกษาทำชิ้นงานตามที่ครูมอบหมาย

๒. ประเมินตามสภาพจริง

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. ค่าร้อยละ (สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล)

๒. ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)

๓. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการอนุบาลและดูแลเด็ก โดยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็ก เรื่อง อุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก ของนักศึกษาชั้น ปวช.๓ แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ผู้วิจัย	นางวิลาวัลย์ เกตุแก้ว
ตำแหน่ง	พนักงานราชการ ครู
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความรู้เรื่องการอนุบาลเด็ก เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะใช้เป็นพื้นฐานในชีวิตมนุษย์ เพื่อให้มนุษย์ทุกคนมีชีวิตและการเจริญเติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพของสังคมและประเทศชาติต่อไป รวมไปถึงเรื่องการเรียนการสอน สื่อและกิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น จนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนการสอนนั้น มีหลายชนิดให้เลือกใช้ในการนำมาถ่ายทอดความรู้ตามความถนัด และความเหมาะสมของเนื้อหาการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็ก ถือเป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมอย่างหนึ่งที่น่าสนใจนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

ผู้วิจัยได้สอนวิชาการอนุบาลและดูแลเด็กที่เป็นวิชาที่มีข้อมูลจำนวนมาก และต้องใช้การจดจำ จึงต้องการสร้างความสนใจ และโน้มน้าวให้ผู้เรียนสนใจที่จะศึกษา โดยวิชาการอนุบาลและดูแลเด็ก ในเรื่องกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็ก เรื่องความรู้เรื่องอาหารหลัก ๕ หมู่ เป็นเนื้อหาที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน และใกล้ตัวนักเรียน และจากการสอบถามนักเรียน พบว่า นักเรียนสนใจในเรื่องนี้ ผู้วิจัยจึงได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนนอกห้องเรียนในการอนุบาลและดูแลเด็ก เพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชาการอนุบาลและดูแลเด็ก โดยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน ของนักศึกษาชั้น ปวช.๓ แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนในการอนุบาลและดูแลเด็ก เพื่อพัฒนาทักษะการอนุบาลดูแลเด็กและผลสัมฤทธิ์รายวิชาการอนุบาลและดูแลเด็ก

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องการนำความรู้เรื่องอาหารหลัก ๕ หมู่ มาใช้เป็นความรู้จัดกิจกรรมการเล่นและการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็ก

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้น ปวช.๓ แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้น ปวช.๓ แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๒๔ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. สื่อเสมือนจริงเพื่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องอุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก

๒. แบบทดสอบ เรื่องอุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก

๓. แบบสอบถาม ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องอุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก

การสร้างเครื่องมือ

ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องการนำความรู้เรื่องอาหารหลัก ๕ หมู่ มาใช้เป็นความรู้จัดกิจกรรมการเล่นและการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็ก ดังนี้

๑. ศึกษาหาข้อมูลแหล่งการเรียนรู้

๒. สำรวจแหล่งการเรียนรู้

๓. ติดต่อประสานงานขอเข้าไปจัดการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องการนำความรู้เรื่องอาหารหลัก ๕ หมู่ มาใช้เป็นความรู้จัดกิจกรรมการเล่นและการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็ก

๔. ดำเนินการจัดกิจกรรมการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องการนำความรู้เรื่องอาหารหลัก ๕ หมู่ มาใช้เป็นความรู้จัดกิจกรรมการเล่นและการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็ก

ขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบ

๑. ศึกษาเนื้อหาเรื่อง ความรู้เรื่องอาหารหลัก ๕ หมู่ ความรู้เรื่องการเล่นและการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็ก

๒. ร่างคำถามของแบบทดสอบ จำนวน ๓๐ ข้อ

๓. ผู้วิจัยตรวจสอบคำถามว่ามีความถูกต้อง และพิมพ์ถูกต้องหรือไม่ พร้อมกับเฉลย คำตอบ

๔. นำแบบทดสอบนี้ไปวัดความรู้นักศึกษาก่อนเรียน และหลังเรียน

ขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถาม

๑. ศึกษาคำถามที่เป็นการวัดความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอนจากงานวิจัยอื่น ๆ

๒. ร่างคำถามของแบบสอบถามนั้น

๓. ตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถาม

๔. นำแบบสอบถามนี้ไปให้นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างตอบ หลังจากนักศึกษาได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยจัดการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องการนำความรู้เรื่องอาหารหลัก ๕ หมู่ มาใช้เป็นความรู้จัดกิจกรรมการเล่นและการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็ก โดยแบบสอบถามความคิดแบบมาตราส่วนประมาณค่า (RatingScale) ๕ ระดับ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน

๒. ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องการนำความรู้เรื่องอาหารหลัก ๕ หมู่ มาใช้เป็นความรู้จัดกิจกรรมการเล่นและการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็ก

๓. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

๔. แจกแบบสอบถามให้นักเรียนตอบ เพื่อวัดความพึงพอใจที่มีต่อที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียน ในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องการนำความรู้เรื่องอาหารหลัก ๕ หมู่ มาใช้เป็นความรู้จัดกิจกรรมการเล่นและการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็ก

๕. นำข้อมูลที่ได้มาหาค่าสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนก แบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ ๑ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องการนำความรู้เรื่องอาหารหลัก ๕ หมู่ มาใช้เป็นความรู้จัดกิจกรรมการเล่นและการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็ก

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจที่มีต่อการ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องการนำ ความรู้เรื่องอาหารหลัก ๕ หมู่ มาใช้เป็นความรู้จัดกิจกรรมการเล่นและการจัดกิจกรรมนันทนาการ สำหรับเด็ก

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๒๔ คน สามารถสรุปผลได้ ดังนี้

จากการสอนโดยใช้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนในการ อนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องการนำความรู้เรื่องอาหารหลัก ๕ หมู่ มาใช้เป็นความรู้จัดกิจกรรมการเล่น และการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็ก พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน คือ ๗.๑๑ และส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน คือ ๑.๘๘ (= ๗.๑๑, S.D = ๑.๘๘) และ ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน คือ ๑๖.๖๖ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คือ ๑.๒๘ (= ๑๖.๖๖ , S.D = ๑.๒๘) และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย คะแนนก่อนเรียนและค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน พบว่า มีค่า t-test เท่ากับ -๓๐.๗๕๕ และค่า Sig. เท่ากับ .๐๐ แสดงว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนในการอนุบาล และดูแลเด็กในเรื่องการนำความรู้เรื่องอาหารหลัก ๕ หมู่ มาใช้เป็นความรู้จัดกิจกรรมการเล่นและการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็ก ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น การสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมนอก ห้องเรียนในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องการนำความรู้เรื่องอาหารหลัก ๕ หมู่ มาใช้เป็นความรู้จัด กิจกรรมการเล่นและการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็ก พบว่า เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยรายข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ น่าสนใจ และสร้างการร่วมเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด (= ๕.๐๐, S.D = ๐.๐๐) รองลงมาโดยภาพรวม นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ที่สุด (= ๔.๙๔, S.D = ๐.๒๔) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ จากการเรียนรู้ทำให้นักศึกษามีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด (= ๔.๗๗, S.D = ๐.๔๓)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

๑. ควรมีการจัดกิจกรรมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนในการอนุบาลและดูแลเด็ก เพื่อพัฒนาทักษะการอนุบาลดูแลเด็กและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการอนุบาลและดูแลเด็กในหน่วยการเรียนอื่นๆ ด้วย

๒. ควรทำสื่อการเรียนการสอนประเภทอื่น ๆ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หรือสิ่งประดิษฐ์มาใช้ในการประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

๓. ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนในการอนุบาลและดูแลเด็กเพื่อพัฒนาทักษะการอนุบาลดูแลเด็กและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการอนุบาลและดูแลเด็ก ต้องมีการเตรียมความพร้อมในทุกๆด้านให้มากที่สุดเพื่อการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนโดยการจัดการเรียนการสอนโดยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียน

๒. ได้ทราบถึงความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องการนำความรู้เรื่อง

การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อเสริมทักษะชีวิตและอาชีพในงานร้อยมาลัย ตามทักษะศตวรรษที่ ๒๑ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นายณรงค์กร ทองหมื่น
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาระดับอาชีวศึกษาเป็นกลไกสำคัญในการผลิตและพัฒนากำลังคนให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน โดยมุ่งเน้นการฝึกฝนทักษะวิชาชีพและทักษะชีวิตที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพ (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา [สอศ.], ๒๕๖๕) หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ได้กำหนดแนวทางการเรียนรู้ที่บูรณาการความรู้ทางทฤษฎีและการปฏิบัติเพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการทำงานจริง โดยเฉพาะในสายอาชีพที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมไทย เช่น งานร้อยมาลัย ซึ่งเป็นศาสตร์และศิลป์ที่ต้องการความประณีตและความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำไปต่อยอดเป็นอาชีพได้ อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันยังคงใช้รูปแบบที่เน้นการสอนแบบครูเป็นศูนย์กลาง ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้เรียนขาดการมีส่วนร่วมและพัฒนาทักษะทางสังคมที่จำเป็นต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Slavin, ๒๐๒๐) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมทักษะชีวิตและทักษะอาชีพของผู้เรียนในบริบทของศตวรรษที่ ๒๑ จึงเป็นสิ่งจำเป็น

การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นแนวทางที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการสื่อสาร และการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (Johnson & Johnson, ๒๐๑๘) เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และฝึกฝนทักษะที่เกี่ยวข้องกับการทำงานร่วมกัน อีกทั้งยังช่วยพัฒนาความรับผิดชอบและความเป็นผู้นำของผู้เรียนในบริบทของวิชางานร้อยมาลัย เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น โดยการทำงานร่วมกันในกลุ่มช่วยให้พวกเขาสามารถพัฒนาทักษะการร้อยมาลัยผ่านการแบ่งปันเทคนิค การสังเกตเพื่อนร่วมทีม และการฝึกฝนซ้ำ ๆ ซึ่งเป็นการเสริมสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งกว่าการเรียนรู้แบบรายบุคคล (Gillies, ๒๐๑๖)

การศึกษายุคใหม่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่สำคัญสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งรวมถึงทักษะทางสังคม การคิดเชิงวิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหา (Trilling & Fadel, ๒๐๐๙) แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถช่วยพัฒนาทักษะเหล่านี้ โดยเฉพาะในการเรียนวิชาที่ต้องอาศัยความละเอียดอ่อนและทักษะเฉพาะทาง เช่น งานร้อยมาลัย วิชางานร้อยมาลัยไม่ได้เป็นเพียงการฝึกทักษะเชิงศิลปะ แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ความอดทน และความรับผิดชอบต่องาน ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ตลาดแรงงานในยุคปัจจุบันให้ความสำคัญ อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนจำนวนมากยังขาดโอกาสในการฝึกทักษะการทำงานเป็นทีมและการคิดวิเคราะห์ที่สามารถช่วยให้พวกเขาสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์และมีคุณค่าต่อเชิงพาณิชย์

จากปัญหาที่พบในปัจจุบัน การเรียนการสอนวิชางานร้อยมาลัยยังขาดรูปแบบที่สามารถเสริมสร้างทักษะชีวิตและอาชีพให้แก่ผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ การใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือจึงเป็นแนวทางที่สามารถช่วยพัฒนาทักษะเหล่านี้ได้ โดยช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ฝึกฝนทักษะการทำงานเป็นทีม และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นงานวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือในวิชางานร้อยมาลัยสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะชีวิตและอาชีพให้สอดคล้องกับความต้องการของศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ทั้งในชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ในวิชางานร้อยมาลัย สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือในวิชางานร้อยมาลัย

๓. เพื่อประเมินทักษะชีวิตและทักษะอาชีพของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือในวิชางานร้อยมาลัย ตามแนวคิดทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑

๔. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือในวิชางานร้อยมาลัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ลงทะเบียนเรียนในวิชางานร้อยมาลัย จำนวน ๒๔ คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี ๔ ชนิด ประกอบด้วย

๑. แผนการจัดการเรียนรู้วิชา งานมาลัย ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

๒. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน (Pre-test และ Post-test)

๓. แบบประเมินทักษะชีวิตและอาชีพ

๔. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่แบบร่วมมือ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๒๔ คนในการปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม

๑. นักเรียนทำแบบก่อนเรียน

๒. แบ่งกลุ่มนักเรียนและดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้

๓. แจกแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

๔. นักเรียนทดสอบหลังเรียน

๕. นำข้อมูลที่ได้มาหาค่าสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. เปรียบเทียบคะแนนการผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test และ Post-test) ภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ของรายวิชา งานมาลัย

๒. เปรียบเทียบคะแนนการทักษะชีวิตและอาชีพ วัดทักษะการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์

๓. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่แบบร่วมมือ

๔. รวบรวมหาเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยนี้มุ่งพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือในวิชางานร้อยมาลัย เพื่อเสริมทักษะชีวิตและอาชีพตามทักษะศตวรรษที่ ๒๑ สำหรับนักเรียน ปวช. ปีที่ ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยออกแบบแผนการเรียนรู้ ๕ แผน รวม ๑๐ ชั่วโมง กิจกรรมดำเนินตาม ๕ ขั้นตอน ได้แก่ (๑) เตรียมการ (๒) ทำกิจกรรมกลุ่ม (๓) ติดตามช่วยเหลือ (๔) ตรวจสอบผลงานและพัฒนาตนเอง (๕) สรุปบทเรียนและประเมินผล ซึ่งช่วยส่งเสริมการทำงานเป็นทีม ทักษะวิชาชีพ และความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน จากการศึกษาพบว่า

๑. นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือในวิชางานร้อยมาลัยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ๑๓.๕๘ และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน

๑๖.๐๘ ซึ่งเพิ่มขึ้น ๒.๕๐ คะแนน แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๒. นักเรียนจำนวน ๒๔ คน ด้วยแบบฝึกทักษะ ๒ ชุด พบว่า ๑๐๐% ของนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป ซึ่งสะท้อนว่ากิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมอยู่ในระดับ มาก โดยเฉพาะด้านกิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อสนับสนุน ซึ่งได้รับคะแนนในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เสริมสร้างทักษะชีวิตและอาชีพ และทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับสูง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษา รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

๑. จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นจาก ๑๓.๕๘ เป็น ๑๖.๐๘ ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือของ Slavin (๑๙๙๕) ที่ระบุว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะทางวิชาการผ่านการแลกเปลี่ยนความรู้และการทำงานเป็นทีม นอกจากนี้ ผลการศึกษายังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สมศักดิ์ อภิชาติวัฒนกุล (๒๕๖๔) ซึ่งพบว่าการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองอย่างมีนัยสำคัญ

๒. จากการศึกษาการเสริมสร้างทักษะชีวิตและอาชีพ แสดงให้เห็นว่า นักเรียนทั้งหมดผ่านเกณฑ์การพัฒนาทักษะชีวิตและอาชีพ โดยได้คะแนนร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด ทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ของ Trilling & Fadel (๒๐๐๙) ที่เน้นว่าการเรียนรู้ต้องพัฒนาทักษะชีวิต ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะด้านอาชีพเพื่อให้สอดคล้องกับโลกยุคใหม่ งานวิจัยของ วรรณภา เกียรติธนากร (๒๕๖๒) ยังพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงสามารถช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการประกอบอาชีพได้ดียิ่งขึ้น

๓. จากการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมแสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมืออยู่ในระดับสูง โดยเฉพาะด้านกิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อสนับสนุน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิราพร วัฒนานุกูล (๒๕๖๓) ที่พบว่า การใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยเพิ่มแรงจูงใจและทำให้นักเรียนสนุกกับการเรียนมากขึ้น ทั้งนี้ สอดคล้องกับ แนวคิดของ Vygotsky (๑๙๗๘) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้ทางสังคมผ่านการทำงานกลุ่มจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาองค์ความรู้และมีส่วนร่วมในการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิจัยครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือในวิชางานร้อยมาลัย ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งด้านวิชาการ ทักษะชีวิต และอาชีพ โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้น นักเรียนพัฒนาทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความพึงพอใจในระดับสูง ซึ่งสนับสนุนแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ ควรมีการพัฒนากิจกรรมเพิ่มเติมเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละบริบทต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

๑. ควรนำกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพอื่น ๆ ในหลักสูตรอาชีวศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพให้แก่ผู้เรียนในสาขาต่าง ๆ

๒. ควรเพิ่มระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือให้มากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกฝนทักษะอย่างต่อเนื่อง และพัฒนาความเชี่ยวชาญในงานร้อยมาลัยได้ดียิ่งขึ้น

๓. ควรพัฒนาและปรับปรุงสื่อการเรียนรู้ เช่น สื่อดิจิทัลหรือสื่ออินเทอร์แอคทีฟ เพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่มีรูปแบบการเรียนรู้แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

๑. ควรศึกษาผลกระทบของการเรียนรู้แบบร่วมมือในระยะยาว เพื่อติดตามพัฒนาการของผู้เรียนทั้งในด้านทักษะอาชีพและทักษะชีวิต

๒. ควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุมสาขาวิชาอื่น ๆ หรือสถาบันอาชีวศึกษาอื่น ๆ เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่หลากหลายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวงกว้าง

๓. ควรศึกษาความคิดเห็นของผู้ประกอบการหรือสถานประกอบการเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อให้สามารถพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานได้ดียิ่งขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ที่เหมาะสมสำหรับการสอนวิชางานร้อยมาลัย ซึ่งสามารถนำไปใช้ในหลักสูตรอาชีวศึกษาได้

๒. นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชางานร้อยมาลัยสูงขึ้น เนื่องจากมีโอกาสฝึกปฏิบัติ แบ่งปันความรู้ และเรียนรู้จากเพื่อนร่วมกลุ่ม

๓. นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์ และความรับผิดชอบ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับชีวิตและการทำงาน

แผนกวิชาการบัญชี

การพัฒนาชุดการสอนสำเร็จรูป เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การจัดทำงบกระแสเงินสด วิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	รัชนีวรรณ ศรีทองเพิ่ง
ตำแหน่ง	ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.ม. การบัญชี
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการศึกษาถือว่ามีความสำคัญต่อความสำเร็จในชีวิตของบุคคลเป็นอย่างมากเพราะเป็นรากฐานสำหรับ ช่วยให้บุคคลสามารถก้าวไปถึงความสำเร็จตามที่บุคคลนั้นๆได้คาดหวังเอาไว้ คือผู้ให้การศึกษาแก่เยาวชนมีหน้าที่ ให้การศึกษา สั่งสอน อบรมบ่มนิสัยให้กับบุคคลนั้น ๆ ทั้งในด้านจิตใจและความประพฤติ คุณภาพของผู้เรียนนั้นนอกจากจะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบในตัวผู้เรียนเอง เช่น ความพร้อม สติปัญญา เจตคติ และสภาพแวดล้อมอื่น ๆ แล้ว กระบวนการเรียนการสอนที่ครูจัดให้ก็นับว่าเป็นสิ่งสำคัญยิ่งอย่างมากต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำนวัตกรรมต่าง ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เข้าใจในสิ่งที่ต้องการให้รู้ การส่งเสริมให้ผู้สอนได้เข้าใจถึงแนวทางการสอนอย่างปีประสิทธิภาพจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง สุมิตร คุณานุกร (๒๕๔๓) ได้ให้ความหมายของการสอนไว้ว่า การสอนมิได้หมายถึง การให้วิชาความรู้หรือเนื้อหาเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการช่วยให้เด็กได้คิด โดยการถามคำถามเด็ก การแนะนำแนะแนวเพื่อช่วยเด็กแก้ปัญหา การให้ความช่วยเหลือแก่เด็กด้านต่างๆ และนอกจากนี้

ทิศนา แขมมณี (๒๕๕๒) ยังได้กล่าวไว้ว่า การสอนคือ การที่บุคคลผู้หนึ่ง (ครู) นำเอาความรู้สึกนึกคิดและชีวิตของตนเองมาเผยแพร่ให้กับอีกบุคคลหนึ่ง (ผู้เรียน) ทราบ เพื่อให้ผู้เรียนได้ พิจารณาและเลือกสรรเอาคุณสมบัติ ทัศนคติ และค่านิยมที่จับใจมายึดถือเป็นของตนเองและปฏิบัติตาม

การที่ครูจะสามารถปฏิบัติงานการสอนได้ดีขึ้นอยู่กับความสามารถในการผสมผสานกับศาสตร์อื่นๆว่าด้วย การสอนกับศิลปะของการสอนเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดประสิทธิผลของการสอนสูงสุด ซึ่งวิธีสอน/เทคนิคการสอนของครูไม่สามารถกล่าวได้ว่าวิธีใดเป็นวิธีสอนที่ดีที่สุด เพราะการเรียนการสอนนั้นจะต้องขึ้นกับองค์ประกอบหลายประการ ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องตัดสินใจเลือกวิธีการสอนตามความเหมาะสมของสภาพที่เป็นอยู่ควรนำเทคนิคต่างๆ มากระตุ้นและปลุกเร้าความสนใจของผู้เรียนโดยพิจารณาให้เหมาะสมกับเนื้อหาและเวลาที่กำหนดให้ และ การเลือกวิธีการสอนนั้น ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้หลากหลายวิธีและสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมกับผู้เรียนกับแต่ละสถานการณ์ และแต่ละสิ่งแวดล้อม เนื่องจากการสอนมีหลากหลายรูปแบบ ครูผู้สอนจึง จำเป็นต้องเลือกวิธีสอนให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน และปรับเปลี่ยนบทบาทครูผู้สอน โดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอนในยุคศตวรรษที่ ๒๑ การเรียนรูสาระวิชาควรเป็นการเรียนจากการคนคว้าเองของศิษย์โดยครูช่วยแนะนำ และชวยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยใหผู้เรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าการเรียนรูของตนเองได้ สอดคล้องกับ สุปรียา ศิริพัฒนกุล ขจร (๒๕๕๕) ได้ให้ความเห็นว่าการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ และเปลี่ยนแปลงวิธีคิดใหสอดคลองและสมดุลกับการเปลี่ยนแปลงของโลก ปรับเปลี่ยนบทบาทจาก “Teacher” เป็น“Facilitator” คือปรับเปลี่ยนจาก “ครูผู้สอน” เป็น “ผู้อำนวยการเรียนรู้” หรือ “ผู้ชี้แนะ” การจัดการเรียนการสอนในรายวิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน มีความท้าทายสูงขึ้นมากในปัจจุบัน เนื่องจากการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบปกติมีครูประจำวิชาเป็นผู้บรรยายโดยใช้สื่อเพาเวอร์พอยท์ และเอกสารประกอบการสอนนั้น เป็นสิ่งที่ผู้เรียนคุ้นชินอยู่แล้ว กอปรด้วยโดยลักษณะเนื้อหาเรื่องอัตราส่วนทางการเงิน รายวิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงินเป็นไปในลักษณะที่ต้องอาศัยทักษะทั้งด้านความจำและการวิเคราะห์อย่างมาก ทำให้ผู้เรียนเกิดอาการเบื่อหน่ายและส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยภาพรวมลดลง ดังนั้น จึงควรมีการค้นหานวัตกรรมการสอนแบบใหม่ทดแทนแบบเดิมที่ผู้เรียนคุ้นเคย และสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนให้สามารถเรียนได้อย่างมีความสุข ในเบื้องต้นเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน ผู้วิจัยได้คิดค้นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ ๗ ขั้นตอน (๗A Model) ขึ้นมาและนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน แต่จากการนำไปใช้พบว่ายังมีสื่อ เอกสารประกอบการสอนไม่เพียงพอ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active learning มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาชุดการสอนสำเร็จรูป เรื่อง การจัดทำงบกระแสเงินสด เป็นนวัตกรรมทางการสอนที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีวัตถุประสงค์มุ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนมีสนใจกิจกรรมการเรียน มีความอยากรู้ อยากเห็น อยากค้นพบคำตอบ และลงมือค้นหาคำตอบด้วยตนเองจากการศึกษา ทดลองปฏิบัติ และการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ร่วมคิดวิเคราะห์ประเมินผล ทดสอบ พร้อมทั้งสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และเปรียบเสมือนห้องเรียนกลับด้าน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา สามารถสร้างคุณภาพให้ผู้เรียนในลักษณะเสริมสร้างความเข้าใจ และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นวิธีเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง การเรียนการสอน เรื่อง การจัดทำงบกระแสเงินสด วิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงินของผู้เรียนสาขาวิชาการบัญชี ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ โดยนำมาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน ซึ่งจะได้ผลหรือไม่นั้นจะต้องมีการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พรเพ็ญ ฤทธิลัน (๒๕๕๔) กล่าวว่า การประเมินก่อนมีการเรียนการสอน เป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบว่าองค์ประกอบก่อนจัดให้มีการเรียนการสอนทั้งทางตรงและทางอ้อม ส่วนการประเมินขณะทำการเรียนการสอน เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพสูงสุด และการประเมินผลเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน เป็นการประเมินตรวจสอบโดยสรุปของการเรียนการสอนว่าเมื่อครบระยะเวลาที่กำหนดนักเรียนมีความสำเร็จในการเรียนรู้มากน้อยเพียงใด ทั้งนี้ Eysenck and Meili (๑๙๗๒) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ทักษะและทัศนคติ อันเกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งอาจวัดได้จากการทดสอบระหว่างหรือหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้วยการทดสอบ หรือวิธีการอื่น ๆ นอกจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะบอกคุณภาพของผู้เรียนแล้วยังแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของหลักสูตร คุณภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนความรู้ความสามารถของครูผู้สอนและผู้บริหารอีกด้วย นอกจากนี้การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อวิธีการสอนก็มีผลต่อการรับรู้ของผู้สอนด้วย ผู้วิจัยจึงได้จัดทำงานวิจัยเรื่องดังกล่าวขึ้นมา โดยหวังว่าจะเป็นประโยชน์กับครูผู้สอนตามสถาบันการศึกษาต่าง ๆ จะได้นำไปประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑) เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดการสอนสำเร็จรูป เรื่อง การจัดทำงบกระแสเงินสด วิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน รหัสวิชา ๓๐๒๐๑-๒๑๐๔ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐ ที่กำหนดไว้

๒) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียนของผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี ที่เรียนโดยใช้ชุดการสอนสำเร็จรูป เรื่อง การจัดทำงบกระแสเงินสด เรื่องการวิเคราะห์อัตราส่วนทางการเงิน วิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน รหัสวิชา ๓๐๒๐๑-๒๑๐๔

๓) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนสาขาวิชาการบัญชี ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ระดับชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่มีต่อการสอนโดยใช้ชุดการสอนสำเร็จรูป เรื่อง การจัดทำงบกระแสเงินสด

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ระดับชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาการบัญชี ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๓๙ คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๑ สาขางานการบัญชี ที่เรียนโดยใช้ชุดการสอนสำเร็จรูป ที่ได้จากการสุ่มแบบยกกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จำนวน ๓๒ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้ชุดการสอนสำเร็จรูป

๒. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. ศึกษาทฤษฎี แนวคิด เอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
๒. สอบถามผู้เชี่ยวชาญ
๓. นำไป Try out

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. รวบรวมคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการทดสอบค่าที (t-test)

๒. สอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา ที่มีต่อคุณภาพการสอน โดยใช้ชุดการสอนสำเร็จรูป เรื่อง การจัดทำงบกระแสเงินสด วิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน รหัสวิชา ๓๐๒๐๑-๒๑๐๔ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล คณะกรรมการประเมินดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

๑. นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

๒. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสอน โดยใช้ชุดการสอนสำเร็จรูป เรื่องการจัดทำงบกระแสเงินสด วิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน รหัสวิชา ๓๐๒๐๑-๒๑๐๔ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

๑. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างวิธีการสอนโดยใช้ชุดการสอนสำเร็จรูป ที่สร้างโดยผู้สอนกับรูปแบบการสอนอื่น ๆ ที่พัฒนาขึ้น

๒. ควรมีการศึกษาการพัฒนารูปแบบการสอนประเภทอื่น ๆ ต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑) ได้ชุดการสอนสำเร็จรูป เรื่อง การจัดทำงบกระแสเงินสด วิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน รหัสวิชา ๓๐๒๐๑-๒๑๐๔ เพื่อใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น

๒) ชุดการสอนสำเร็จรูป เรื่อง การจัดทำงบกระแสเงินสด วิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน รหัสวิชา ๓๐๒๐๑-๒๑๐๔ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์การประเมิน

๓) ได้ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสาขาวิชาการบัญชี ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ระดับชั้นปีที่ ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เรื่อง การจัดทำงบกระแสเงินสด วิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน รหัสวิชา ๓๐๒๐๑-๒๑๐๔ ที่เรียนโดยใช้ชุดการสอนสำเร็จรูป

๔) ได้ทราบระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้ชุดการสอนสำเร็จรูป

๕) ได้ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนวิชารายงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน รหัสวิชา ๓๐๒๐๑-๒๑๐๔ ให้มีคุณภาพมากขึ้น

ผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) ที่มีต่อผลการเรียน วิชาการบัญชีตั๋วเงิน เรื่อง การคำนวณดอกเบี้ยของตั๋วเงิน นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น ชั้นปีที่ ๒ แผนกวิชาการบัญชี ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางณัฐวรรณ ภักดีชน
ตำแหน่ง	ครู ค.ศ. ๒
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.ม.การบัญชีดิจิทัล
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ผู้วิจัยมีความสนใจนำการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคการสอน แบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕E) มาใช้ในการเรียนการสอนวิชาการบัญชีตั๋วเงิน เรื่อง การคำนวณดอกเบี้ยของตั๋วเงิน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีตั๋วเงิน เรื่อง การคำนวณดอกเบี้ยของตั๋วเงิน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาบัญชีการบัญชีตั๋วเงิน เรื่อง การคำนวณดอกเบี้ยของตั๋วเงิน ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๑,๒,๓ สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หลังได้รับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการ เรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) ตามแนวทางพัฒนาคุณภาพนักศึกษาให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นบรรลุ ตามวัตถุประสงค์โดยยึดหลักผู้เรียนเป็นสำคัญ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีตั๋วเงิน เรื่อง การคำนวณดอกเบี้ยของตั๋วเงิน ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๑,๒,๓ สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E)

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีตั๋วเงิน เรื่อง การคำนวณดอกเบี้ยของตั๋วเงิน ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๑,๒,๓ สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หลังได้รับการ สอนแบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) กับเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๑,๒,๓ แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๘๗ คน

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๑,๒,๓ แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๘๗ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี ๒ ชนิด ประกอบด้วย

๑. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาการบัญชีตั๋วเงิน โดยใช้การสอนรูปแบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) เรื่องการคำนวณดอกเบี้ยของตั๋วเงิน

๒. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีตั๋วเงิน เรื่องการคำนวณดอกเบี้ยของตั๋วเงิน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาการบัญชีตั๋วเงินโดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) เรื่องการคำนวณดอกเบี้ยของตั๋วเงิน มีลำดับขั้นตอนในการสร้างดังนี้

๑.๑ ศึกษาหลักสูตรในวิชาการบัญชีตั๋วเงิน มาตรฐานรายวิชา จุดประสงค์รายวิชา คำอธิบายรายวิชา แล้วนำมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาการบัญชีห้างหุ้นส่วน เรื่องการคำนวณดอกเบี้ยของตั๋วเงิน

๑.๒ ศึกษาวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาการบัญชีตั๋วเงิน แบบบูรณาการจากเอกสารต่าง ๆ

๑.๓ ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด และวิธีการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E)

๑.๔ วิเคราะห์เนื้อหาของเรื่องที่ใช้ทดลอง คือ เรื่องการคำนวณดอกเบี้ยของตั๋วเงิน

เพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดที่นำมาจัดการเรียนการสอน

๑.๕ สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนตามรูปแบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) จำนวน ๑ แผน ๕ ชั่วโมง

๑.๖ สร้างแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ มี ๔ ตัวเลือก จำนวน ๔๐ ข้อ ให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดที่นำมาจัดการเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้ เรื่องการคำนวณดอกเบี้ยของตั๋วเงิน ดังตัวอย่าง

๑.๗ พิมพ์แบบทดสอบฉบับจริง โดยนำข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) เข้าเกณฑ์และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ ตามจำนวนที่ต้องการมาพิมพ์เป็นฉบับที่จะใช้ได้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการทดลอง ดังนี้

๑. ขั้นก่อนการทดลอง ผู้วิจัยชี้แจงขั้นตอนการสอนตามรูปแบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) และการทำวิจัยให้นักศึกษาทราบ รวมทั้งขอความร่วมมือในการทดลอง ทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แล้วบันทึกคะแนนเพื่อหาค่าเฉลี่ยของนักศึกษา

๒. ขั้นดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดลองโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นตามรูปแบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยเรียน ๑ สัปดาห์ๆ ละ ๕ ชั่วโมง และวัดการสร้างองค์ความรู้ในการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง

๓. ขั้นหลังการทดลอง ผู้วิจัยให้กลุ่มทดลอง ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนการทดลอง และเก็บคะแนนไว้เป็นคะแนนหลังการทดลอง (Posttest)

๔. เก็บรวบรวมข้อมูลคะแนนที่ได้จากกลุ่มทดลอง นำมาวิเคราะห์ข้อมูลค่าทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

๑. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีตั๋วเงิน ของนักเรียน ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๑,๒,๓ แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) โดยค่าคะแนนเฉลี่ย

๒. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีตั๋วเงิน ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๑,๒,๓ แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หลังเรียนกับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยร้อยละ ๗๐

สรุปผลการวิจัย

๑ ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาบัญชี เรื่อง การคำนวณดอกเบี้ยของตั๋วเงิน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๑,๒,๓ แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาบัญชีตั๋วเงิน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๑,๒,๓ แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หลังได้รับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) สูงกว่าก่อนเรียน

จากผลการศึกษากล่าวได้ว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๑,๒,๓ แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ได้รับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาบัญชีตั๋วเงิน สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ ๑

๒. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาบัญชีตั๋วเงิน เรื่อง การคำนวณดอกเบี้ยของตั๋วเงิน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๑,๒,๓ แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หลังได้รับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) กับเกณฑ์ (ร้อยละ ๗๐) ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีตั๋วเงิน เรื่อง การคำนวณดอกเบี้ยของตั๋วเงิน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๑,๒,๓ แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หลังได้รับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) สูงกว่าเกณฑ์

กล่าวได้ว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๑,๒,๓ แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ได้รับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีตั๋วเงินสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ ๗๐) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๒๖.๘๙ คิดเป็นร้อยละ ๘๒.๒๓ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ ๒

ข้อเสนอแนะ

๑. ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

๑.๑ การสอนวิชาการบัญชีตั๋วเงิน โดยใช้รูปแบบวิธีการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) ที่เน้นกระบวนการทางการเรียนการสอนจะดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ความรู้ความสามารถในการสอนของครูเป็นสิ่งสำคัญ อีกทั้งบทบาทของครูคือการช่วยเหลือ ส่งเสริม แนะนำ สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ดังนั้น ครูจึงเป็นผู้นำข้อมูลทางการบัญชีมาช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทางการบัญชี ด้วยเทคนิค วิธีสอนที่หลากหลายเหมาะสมกับตนเอง ผู้เรียน และสภาพแวดล้อม

๑.๒ ในการสอนแต่ละครั้ง ผู้สอนจะต้องเตรียมอุปกรณ์สื่อการเรียนการสอนให้พร้อมเพียงพอกับจำนวนนักเรียน นักศึกษา และเอื้อในการศึกษาค้นคว้าเป็นรายบุคคล รายกลุ่ม

๒. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

๒.๑ ควรมีการศึกษาการสอนโดยใช้รูปแบบวิธีการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางการบัญชีในระดับชั้นอื่น ๆ

๒.๒ ควรมีการศึกษาการสอนโดยใช้รูปแบบวิธีการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (๕E) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางการบัญชีกับนักเรียน นักศึกษาที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการบัญชีระดับเดียวกัน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีการบัญชีตั๋วเงิน

๒. นักศึกษาสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้นตอน ในการศึกษาหาความรู้ และความสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม

๓. ผู้ที่สนใจได้ศึกษาค้นคว้านำวิธีการจัดการเรียนรู้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้นตอน ไปปรับปรุงใช้ในกลุ่มสาระวิชาที่รับผิดชอบ

ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน ๑ เรื่อง การบัญชีต้นทุนงานสั่งทำ ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส) โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสุนิสา พละศึก
ตำแหน่ง	ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต (บธ.ม)
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนการสอนที่นักศึกษาขาดความสนใจใฝ่รู้ที่จะศึกษาครูผู้สอนจะถ่ายทอดความรู้ใช้วิธีการบรรยายหรืออธิบายสอนให้นักศึกษาและนักศึกษาจะไม่ให้ความร่วมมือในการเรียนการสอนจึงส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่น่าสนใจทั้งผู้สอนและผู้เรียน

ซึ่งสภาพปัญหาดังกล่าวนี้ชี้ให้เห็นว่าปัญหาในการจัดการเรียนการสอนควรได้รับการปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้การเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน ๑ เรื่อง การบัญชีต้นทุนงานสั่งทำ สัมฤทธิ์ผลตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนแนวทางแก้ปัญหาได้แก่การจัดทำแบบฝึกเสริมทักษะมาช่วยในการจัดการเรียนการสอนให้ตรงตามหลักสูตรอาชีวศึกษา โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริงทุกขั้นตอนจะบังเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความสามารถและความแตกต่างของผู้เรียนโดยวิธีการแบบฝึกทักษะ การบัญชีต้นทุนงานสั่งทำ เน้นกระบวนการคิดการลงมือปฏิบัติและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและบูรณาการคุณธรรมจริยธรรมค่านิยมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน ๑ เรื่อง การบัญชีต้นทุนงานสั่งทำ ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ ที่สอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะ

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียน วิชา การบัญชีต้นทุน ๑ เรื่อง การบัญชีต้นทุนงานสั่งทำของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ ที่สอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาการบัญชี

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ กลุ่ม ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน ๑ เรื่อง การบัญชีต้นทุนงานสั่งทำ ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ทั้งหมดจำนวน ๑๕ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แบบฝึกเสริมทักษะวิชาการบัญชีต้นทุน ๑ เรื่อง การบัญชีต้นทุนงานสั่งทำ ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาบัญชี

๒. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน ๑ เรื่อง การบัญชีต้นทุนงานสั่งทำของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาบัญชี

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. การจัดทำแบบฝึกแบบฝึกเสริมทักษะ

๑.๑. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส) พุทธศักราช ๒๕๖๗ คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้

๑.๒. ศึกษาวิธีการจัดทำแบบฝึกเสริมทักษะจากหนังสือเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๑.๓. วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

๑.๔. กำหนดจุดประสงค์ทั่วไปจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น

๑.๕. กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

๑.๖. ดำเนินการจัดทำแบบฝึกเสริมทักษะตามลำดับของจุดประสงค์การเรียนลำดับเนื้อหาและโครงสร้างที่กำหนดไว้

๑.๗ นำแบบฝึกเสริมทักษะให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาพิจารณา

๑.๘ ปรับปรุงแบบฝึกเสริมทักษะตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

๑.๙ จัดทำแบบฝึกเสริมทักษะที่สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

๒. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน ๑ เรื่อง การบัญชีต้นทุนงานสั่งทำ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

๒.๑ ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชาการบัญชีต้นทุน ๑ เรื่อง การบัญชีต้นทุนงานสั่งทำ

๒.๒ ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือตำราและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

๒.๓ วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการสอน

๒.๔ สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์

๒.๕ นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเพื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC)

๒.๖ ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

๒.๗ นำแบบทดสอบไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r)โดยพิจารณาว่าข้อใดที่นักศึกษาตอบถูกมากตัดออกข้อใดที่นักเรียนตอบถูกน้อยตัดออก

๒.๘ นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์ได้ไปปรับปรุงใหม่จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. นำแบบฝึกเสริมทักษะไปใช้จริงกับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยดำเนินการดังนี้

๑.๑ ให้นักศึกษาศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของเรื่อง การบัญชีต้นทุนงานสั่งทำ

๑.๒ ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียนเรื่อง การบัญชีต้นทุนงานสั่งทำ

๑.๓ ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติตามแบบฝึกเสริมทักษะที่กำหนด

๑.๔ ครูตรวจสอบการฝึกปฏิบัติของนักศึกษาอย่างใกล้ชิดและทำการแก้ไขทันทีเมื่อพบว่านักศึกษาทำผิดเพื่อให้แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ

๑.๕ ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบหลังเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจ

๒. ครูนำกระดาษคำตอบที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน(Pre - test) และหลังเรียน (Post - test) ไปตรวจให้คะแนนโดยข้อที่ตอบถูกให้ ๑ คะแนนข้อที่ตอบผิดให้ ๐ คะแนน

๓. นำผลการตรวจสอบแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre - test) หลังเรียน (Post - test) ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

๑. การหาค่าสถิติพื้นฐานคือร้อยละค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชมศรีสะอาด, ๒๕๔๓ : ๑๐๒ – ๑๐๓)

๑.๑ ค่าร้อยละ

$$P = \frac{f}{N} x\ ๑๐๐$$

เมื่อ Pแทนค่าร้อยละ

f แทนความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

Nแทนจำนวนความถี่ทั้งหมด

๑.๒ ค่าเฉลี่ย

$$\mu = \frac{\Sigma x}{N}$$

เมื่อμแทนค่าเฉลี่ย

ΣX แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

๑.๓ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$\sigma = \sqrt{\frac{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ σ แทนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ΣXแทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัว

N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

๒. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน ๒ เรื่อง รายงานต้นทุนการผลิต โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรรณีลีกิจวัฒนะ, ๒๕๕๑ : ๑๔๕-๑๔๖)

$$D = \Sigma\mu Y - \Sigma\mu X$$

เมื่อD แทนผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

μYแทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน

μXแทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน

Σแทนผลรวม

สรุปผลการวิจัย

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน ๑ เรื่อง การบัญชีต้นทุนงานสั่งทำ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาการบัญชีที่สอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะพบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ๔.๐๖๖๖๖ (σ = ๑.๒๑) ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ๗.๔๖๖๖๖ (σ= ๑.๑๒)

๒. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน ๒ เรื่อง รายงานต้นทุนการผลิต ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส) ชั้นปีที่ ๑ สาขาบัญชีที่สอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะพบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน ๑ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ ๓.๔ คะแนน

ข้อเสนอแนะ

๑. ข้อเสนอแนะในการนำแบบฝึกเสริมทักษะไปใช้

๑.๑ ผลการวิจัยที่ได้รับในครั้งนี้นำไปพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะในการจัดการเรียนรู้

๑.๒ หัวข้อที่น่าสนใจในการทำวิจัยในครั้งต่อไปคือการพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุน ๒ สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวส. ๑ สาขาบัญชีโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะ

๑.๓ ควรมีการนำผลงานวิจัยในครั้งนี้ไปต่อยอดในการวิจัยเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับกระบวนการเรียนการสอนในรายวิชาของสาขางานอื่นในภาคเรียนต่อไป

๒ ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

๒.๑ ปัญหาต่างๆทุกปัญหาของนักศึกษาสามารถนำมาทำวิจัยได้

๒.๒ ควรมีการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์งานวิจัยที่กว้างขวางยิ่งขึ้นทั้งในรูปแบบ Hard Copy เช่นการจัดทำจดหมายข่าว จัดนิทรรศการมุมเอกสารประชาสัมพันธ์ผ่าน Website ของสถานศึกษาเพื่อเป็นการสร้างองค์ความรู้ให้เกิดขึ้นในสถานศึกษา

๒.๓ ควรมีการอบรมพัฒนาการจัดทำนวัตกรรมสื่อการสอนหรือวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนในครั้งต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. เป็นแนวทางสำหรับครูอาจารย์ที่สนใจการใช้แบบฝึกเสริมทักษะ

๒. ช่วยพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๓. เป็นแนวทางการวิจัยโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะในรายวิชาอื่นๆต่อไป

การพัฒนารูปแบบการเรียนแบบกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับการใช้เทคนิคการสอนแบบค้นพบ สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ผู้วิจัย นางสาวสุกาญจน์ดา ยี่สุ่นแซม
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา ปริญญาโท
ปีการศึกษา ๒/๒๕๖๗

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะความคิดระดับสูงอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินข้อมูลในสถานการณ์ใหม่ได้ดีในที่สุดจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจนสามารถชี้นำตลอดชีวิตในฐานะผู้ฝึกใฝ่การเรียนรู้ ธรรมชาติของการเรียนรู้แบบ Active Learning ประกอบด้วยลักษณะสำคัญต่อไปนี้

๑. เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งลดการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนสู่ผู้เรียนให้น้อยลงและพัฒนาทักษะ ให้เกิดกับผู้เรียน

๒. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนโดยลงมือกระทำมากกว่านั่งฟังเพียงอย่างเดียว

๓. ผู้เรียนมีส่วนในกิจกรรม เช่น อ่าน อภิปราย และเขียน

๔. เน้นการสำรวจเจตคติและคุณค่าที่มีอยู่ในผู้เรียน

๕. ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดระดับสูงในการวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินผลการนำไปใช้

๖. ผู้เรียนและผู้สอนรับข้อมูลป้อนกลับจากการสะท้อนความคิดได้อย่างรวดเร็ว

การเรียนรู้แบบใฝ่รู้ ถือได้ว่าเป็นการเรียนรู้ที่ต้องการกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองผ่านการจัดการตนเองให้ความรู้และช่วยพัฒนาเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งจะก่อให้เกิดการสร้างสรรค์พัฒนาความรู้ความเข้าใจและทักษะที่หลากหลายเป็นกระบวนการที่ประณีตรัดกุมและผู้เรียนได้รับประโยชน์มากกว่าการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้อาจนำมาขยายความให้เห็นเป็นลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ได้ดังนี้

๑. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมองได้แก่การคิดการแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

๒. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด

๓. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง

๔. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน

๕. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกันการมีวินัยในการทำงานการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ

๖. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่านพูดฟังคิดอย่างลุ่มลึกผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง

๗. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนเน้นทักษะการคิดขั้นสูง

๘. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสารหรือสารสนเทศและหลักการความคิดรวบยอด

๙. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

๑๐. ความรู้เกิดจากประสบการณ์การสร้างองค์ความรู้และการสรุปทบทวนของผู้เรียน

การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการเรียนรู้แบบใฝ่รู้ มีส่วนประกอบสำคัญ ได้แก่ การมีวัสดุอุปกรณ์เครื่องมือ (Appealing Materials) ผู้เรียนมีโอกาสลงมือปฏิบัติ (Opportunities for Manipulation) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรมและกลวิธีการแก้ปัญหา ด้วยตนเอง (Choices for Children) ผู้เรียนได้สื่อสารเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังทำกับผู้อื่น การเรียนรู้ ที่กระตือรือร้นการประเมินการจัดห้องเรียนกำหนดการประจำวันปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา การจัดการเรียนการสอน ซึ่งการเรียนรู้แบบใฝ่รู้จะมีความยืดหยุ่นสูง สามารถปรับวิธีการใช้กิจกรรมและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งทำได้มากกว่าการสอนแบบบรรยายนั่นเอง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการการทำงบการเงินรวม ณ วันซื้อหุ้นของผู้เรียนวิชาการบัญชีชั้นสูง ๒ ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับการใช้เทคนิคการสอนแบบค้นพบ และผู้เรียนร้อยละ ๗๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มี ต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับการใช้เทคนิคการสอนแบบค้นพบ เรื่อง การทำงบการเงินรวม ณ วันซื้อหุ้น

สมมติฐาน

๑. ผู้เรียนร้อยละ ๗๐ มีทักษะการทำงบการเงินรวม ณ วันซื้อหุ้น โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับการใช้เทคนิคการสอนแบบค้นพบ

๒. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับการใช้เทคนิคการสอนแบบค้นพบ เรื่อง การทำงบการเงินรวม ณ วันซื้อหุ้นในระดับมาก

ขอบเขตของการวิจัย

๑. ตัวแปรที่ศึกษา

- ตัวแปร ตัวแปรอิสระ คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับการใช้เทคนิคการสอนแบบค้นพบ
- ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด ในรายวิชา การบัญชีชั้นสูง ๑ เรื่อง การทำงบการเงินรวม ณ วันซื้อหุ้น ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ กลุ่ม ๑ และกลุ่ม ๔ สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. ระยะเวลา ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ใช้เวลาในการทดลอง ๑๐ คาบ

นิยามศัพท์

รูปแบบจัดการเรียนรู้แบบActive Learning เป็นการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะความคิดระดับสูงอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินข้อมูลในสถานการณ์ใหม่ได้ดีในที่สุดจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจนสามารถชี้นำตลอดชีวิตในฐานะผู้ฝึกใฝ่การเรียนรู้ ธรรมชาติของการเรียนรู้

ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) การจัดการเรียนรู้แนวใหม่สำหรับศตวรรษที่ ๒๑ ในยุคโลกาภิวัฒน์ (Globalization) เทคโนโลยีสื่อสารเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตมนุษย์โลก รูปแบบการเรียนรู้สมัยใหม่ ปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้และนำเสนอบทเรียนของผู้เรียนจากการบรรยายหน้าชั้นเรียน เป็นการทบทวนเนื้อหาจากที่บ้านผ่านการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร ที่ทันสมัย ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาผ่านสื่อเทคโนโลยีที่ผู้สอนเตรียมไว้ให้ก่อนเข้าชั้นเรียน แล้วมาทำกิจกรรม และถามตอบปัญหาในชั้นเรียน ผู้สอนมีหน้าที่ออกแบบการสอน ช่วยเหลือแนะนำ (coaching) ประเมินผลการสอน ตอบสนองการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ สร้างความรู้ ประยุกต์ความรู้ การลงมือปฏิบัติจริง และสร้างทักษะการเรียนรู้เพื่อการดำรงชีวิตสำหรับศตวรรษที่ ๒๑

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. พัฒนาทักษะการบันทึกบัญชีเกี่ยวกับธุรกิจฝากขายด้านผู้ฝากขาย ของผู้เรียนวิชาการบัญชีชั้นสูง ๒

๒. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

๓. ได้ทราบถึงความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับการใช้เทคนิคการสอนแบบค้นพบ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับการใช้เทคนิคการสอนแบบค้นพบ เรื่อง การทำงบการเงินรวม ณ วันซื้อหุ้น

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด
๒. ความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับการใช้เทคนิคการสอนแบบค้นพบ

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการบัญชีชั้นกลาง ๑ ที่ใช้วิธีสอนแบบ Tripple C

ผู้วิจัย	นางวณี ฤทธิผล
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการพิเศษ
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาโท
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช ๒๕๔๒ มาตรา ๒๔ กำหนดให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการดังนี้ ๑) จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ๒) ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกัน และแก้ไขปัญหา ๓) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้คิดเป็นทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ๔) จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนและสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา ๕) ส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้สอนสามรถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และความรอบรู้ ๖) จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้สอนนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางานการบัญชี รายวิชาการบัญชีชั้นกลาง ๑ (Intermediate Accounting๑) รหัสวิชา ๓๐๒๐๑- ๒๐๐๑ซึ่งเป็นวิชาชีพเฉพาะสำหรับนักเรียนประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขางานการบัญชี ฉะนั้นการจัดการเรียนการสอนจึงต้องมุ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หลังจากจัดการเรียนการสอนผ่านไป ๑ หน่วยการเรียน พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ดีเท่าที่ควร เนื่องจากเรียนไม่เข้าใจจำทฤษฎีไม่ได้ ขาดทักษะการ บันทึกบัญชี ผู้เรียนไม่มีความกระตือรือร้นในการเรียน เรียนแล้วสรุปบทเรียนและปฏิบัติไม่ได้ ไม่ฝึก ปฏิบัติด้วยตนเอง ประเมินหลังเรียนได้คะแนนต่ำ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้าวิธีการจัดการเรียนการสอน ในรูปแบบต่างๆ เป็นรูปแบบแบบ Active Learning เช่น การจัดการเรียนการสอนแบบกรณีศึกษา Case Study) แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) การให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม Comment ของครูเป็นที่ต้องการของผู้เรียนและเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียนครูจึงคิดพัฒนารูปแบบจัดการเรียนการสอนขึ้นใหม่ โดยใช้ การจัดการเรียนการสอนแบบกรณีศึกษา (Case Study) แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) การให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (Comment) รวมเข้าด้วยกัน เรียบเรียงเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ เรียกว่า Tripple C อันประกอบด้วย จัดการเรียนรู้แบบ Tripple C ประกอบด้วย ประกอบด้วย C๑ (Case study) กำหนดสถานการณ์ C๒ (Cooperate) ผู้สอนให้ข้อเสนอแนะ ผู้เรียนร่วมมือกันศึกษาเรียนรู้สรุปสาระสำคัญ นำเสนอผลงาน C๓(Comment)ผู้สอนให้ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์การวิจัย

๑. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีชั้นกลาง๑ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชที่ใช้วิธีสอนแบบTripple C

๒. เพื่อประเมินความพึงพอใจของของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบTripple C

สมมติฐานของการวิจัย

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีชั้นกลาง๑ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชที่ใช้วิธีสอนแบบTripple C(ค่าT –Score) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ๑๕

๒. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการสอนของครูอยู่ในระดับมาก

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้รูปแบบการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบTripple C
๒. นำวิธีการสอนแบบTripple Cไปใช้กับรายวิชาอื่นๆ

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงสาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชภาคเรียนที่ ๒ปีการศึกษา๒๕๖๗จำนวน ๒๕๐คน

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงสาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ปีการศึกษา๒๕๖๗จำนวน ๑๕คนโดยเลือกแบบเจาะจงเฉพาะกลุ่มที่สอนด้วยตนเอง

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ วิธีสอนแบบ Tripple C

ตัวแปรตาม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีชั้นกลาง ๑ และ ความพึงพอใจเฉลี่ย ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษา นครศรีธรรมราช ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบ Tripple C

เนื้อหา

รายวิชาการบัญชีชั้นกลาง ๑ หน่วยที่ ๒ เรื่อง เงินสด

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

นิยามศัพท์

๑. วิธีการสอนแบบ Tripple C หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยการ ผสมผสาน ๓ วิธีการสอนเข้าด้วยกัน ประกอบด้วย C๑ (Case Study) การกำหนด สถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ C๒ (Cooperate) การเรียนรู้แบบร่วมมือโดย ใช้กิจกรรมกลุ่ม และ C๓ (Comment) การให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้สอน

งานวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี เมื่อนำชุดฝึกเอกสารประกอบการบันทึกบัญชีเสมือนจริงมาใช้ประกอบการเรียนการสอน ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป Smart biz และ Express ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ กลุ่ม ๒ (ม.๖)แผนกวิชาการบัญชี ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ผู้วิจัย	นางสาวอรอุมา ส่งบำเพ็ญ
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการพิเศษ
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.ม. การบัญชี
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	๒๕๖๗

ความเป็นมาของการวิจัย

ในปัจจุบันซึ่งเป็นยุคเทคโนโลยีดิจิทัล นักศึกษาส่วนใหญ่มักจะให้ความสนใจโลกออนไลน์ เห็นการเรียนเป็นเรื่องไม่สำคัญเท่าที่ควร ใช้เวลาว่างกับโลกออนไลน์ในเชิงวิชาการน้อยมาก จึงเล็งเห็นถึงช่องทางที่นักศึกษาทุกคนให้ความสนใจ ผลักดันให้นักศึกษาใช้สื่อที่ทุกคนมีคือโทรศัพท์ และอินเตอร์เน็ต ในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในการเรียนให้เป็นประโยชน์ควบคู่กับการสาธิตของครู วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนและผลการเรียนของนักศึกษาในแต่ละวิชาของการเรียนแต่ละภาคเรียน เพื่อปลูกฝังให้นักศึกษามีความสนใจในการเรียน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เป็นโรงเรียนของรัฐบาลสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาที่คำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ และพยายามจะทำให้นักศึกษาที่เข้ามาเรียนในรั้วของวิทยาลัยฯ จบออกไปเป็นคนที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อศึกษาปัญหาการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ สาขางานการบัญชี กลุ่ม ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ สาขางานการบัญชี กลุ่ม ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ให้ผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป

ความสำคัญของการวิจัย

ผลที่ได้รับจากการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้บริหาร ครู นักศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลในการประกอบการพิจารณาวางแผนปรับปรุงการเรียนการสอน การปรับพฤติกรรมผู้เรียน ในสาขางานการบัญชีได้อย่างเหมาะสม และสามารถพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามความต้องการของสถานประกอบการ และสู่อาชีพในอนาคตอีกด้วย

ขอบเขตการวิจัย

๑. ประชากร

ประชากรที่ใช้ศึกษา คือ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ สาขางานการบัญชี กลุ่ม ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๕ คน

๓. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ แบบสอบถามและแบบทดสอบ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา

๔. ระยะเวลาในการทดลอง

การทดลองครั้งนี้กระทำในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ใช้เวลาในการทดลอง ๙ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๕ ชั่วโมง

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

๑. รู้ปัญหาในการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ สาขางานการบัญชี กลุ่ม ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒. มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ สาขางานการบัญชี กลุ่ม ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป

นิยามศัพท์เฉพาะ

๑. ปัญหาการเรียน หมายถึง สภาพการและอุปสรรค หรือข้อขัดข้องต่าง ๆ ซึ่งเป็นเหตุให้การเรียนดำเนินไปโดยไม่ราบรื่นและมีปัญหาต่อการเรียนของนักศึกษา

๑.๑ ด้านเนื้อหาหลักสูตร หมายถึง สภาพการอุปสรรคหรือข้อขัดข้องต่าง ๆ เกี่ยวกับเนื้อหารายวิชาการบัญชีภาษีอากร ความต่อเนื่องของเนื้อหารายวิชา ความเหมาะสมและทันสมัย การจัดลำดับเนื้อหารายวิชา ความยากง่าย ความเพียงพอของเนื้อหารายวิชา ตลอดจนความสอดคล้องกับตลาดแรงงาน

๑.๒ ด้านสภาพแวดล้อม ในการเรียน หมายถึง สภาพการ อุปสรรค หรือข้อขัดข้องต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับบรรยากาศทางการเรียนการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน ความพร้อมของสื่อที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน อาคารสถานที่ ห้องสมุด และสิ่งอำนวยความสะดวก และบริการต่าง ๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอน

๒. วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หมายถึง สถาบันการศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาที่ทำการเรียนในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพและระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

๓. ผู้ที่เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางานการบัญชีชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๔. สาขางานการบัญชี หมายถึง หน่วยรวมของรายวิชาบัญชีที่สอนเกี่ยวกับการบันทึก
วิเคราะห์ การวางแผนจัดระบบบัญชีและเทคนิคการจัดทำบัญชีให้เหมาะสมกับประเภทธุรกิจ มีพื้นฐานและประสบการณ์ในงานอาชีพด้านการบัญชี

๕. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนเฉลี่ยสะสมที่แสดงถึงความสามารถของนักศึกษา ซึ่งวัดผลการเรียนเฉลี่ยรายวิชาเมื่อสิ้นภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ แบ่งออกเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๕.๑ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ หมายถึงนักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ย สะสมต่ำกว่า ๒.๕๐

๕.๒ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปานกลาง หมายถึง นักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๒.๕๐ - ๓.๐๐

๕.๓ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง หมายถึง นักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๐๐ – ๔.๐๐

๖. การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล หมายถึง การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัลส่งผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมากต่อพฤติกรรมในการใช้ชีวิตรวมถึงการเรียนรู้ โลกแห่งการเรียนรู้ได้พัฒนาไปอย่างมากจากการที่มีระบบอินเตอร์เน็ตและการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งระบบเครือข่ายความรู้ออนไลน์มีการขับเคลื่อนอย่างเห็นได้ชัด ระบบอินเตอร์เน็ตจะมีบทบาทมากขึ้นจะช่วยให้คนที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกลความเจริญสามารถเข้าถึงความรู้ได้ ในขณะที่การเรียนรู้ในพื้นที่ที่ได้ปฏิบัติจริงซึ่งยังเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยพัฒนาเสริมทักษะด้านต่างๆ ในหลากหลายมิติ ๗.เอกสารประกอบการลงบัญชีจะเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่จะทำให้เชื่อถือได้ว่า มีรายการค้าต่างๆ เกิดขึ้นจริง ในการประกอบธุรกิจ อย่างไรก็ดีตามหลักการบัญชีได้กำหนดไว้แต่เพียงว่า เมื่อมีรายการค้าเกิดขึ้นให้นำไปบันทึกบัญชีเพื่อแสดงการเปลี่ยนแปลงข้อมูลทางบัญชีที่กิจการได้มีการประกอบธุรกิจ เช่น ใบเสร็จรับเงิน-ใบกำกับภาษี (ขาย) ,หนังสือรับรองการหักภาษี ณ ที่จ่าย (ที่ถูกหักไป) ,ใบเสร็จรับเงิน-ใบกำกับภาษี (ซื้อ)หนังสือรับรองการหักภาษี ณ ที่จ่าย (ที่กิจการเป็นผู้หัก) ,สปส ๑-๐๑ ส่วนที่ ๑ และส่วนที่ ๒ (ประกันสังคม)

สมมติฐานของการวิจัย

นักศึกษาที่จบระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพต่างสถาบันกันมีความรู้แตกต่างกันนักศึกษาที่มีผลการเรียนต่างกัน มาจากพื้นฐานทางครอบครัวที่แตกต่างกัน นักศึกษาที่มีพฤติกรรมต่างกัน ส่งผลให้มีพฤติกรรมการเรียนต่างกัน

การพัฒนาทักษะทางวิชาชีพบัญชีด้านภาษีมูลค่าเพิ่มผ่านเอกสารประกอบการลงบัญชีเสมือนจริง ในวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ๑ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ กลุ่ม ๑ สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางรุ่งฤดี ไพโรจน์
ตำแหน่ง	ครู ชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บช.บ. ปริญญาตรี
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาความรู้ทักษะวิชาชีพเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้เรียนทางด้านวิชาชีพบัญชี เนื่องจากเป็นวิชาชีพที่ต้องคำนึงถึงการปฏิบัติ การที่ผู้เรียนเกิดทักษะวิชาชีพบัญชีเป็นไปตามคุณสมบัติของผู้ทำบัญชีที่สภาวิชาชีพการบัญชีได้กำหนดไว้ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จะต้องให้ผู้เรียนเกิดทักษะและมีความรู้ด้านการบัญชี สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ที่ผ่านมาผู้เรียนยังขาดทักษะในการวิเคราะห์ในวิชาชีพบัญชีเนื่องจากผู้เรียนยังขาดความเข้าใจและไม่สนใจในการเรียนการพัฒนาความรู้ทักษะทางวิชาชีพบัญชี เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม โดยใช้เอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) ในวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ๑ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ กลุ่ม ๑ สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อให้คุณภาพของผู้เรียนเป็นไปตามคุณภาพของผู้สำเร็จการศึกษา ที่คุณลักษณะพิเศษ คือ (๑) สามารถปฏิบัติงานในสาขาวิชาที่ฝึกอาชีพได้ทันที (๒) มีสมรรถนะเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิอาชีวศึกษาแต่ละระดับ และยังส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่สูงขึ้นกว่าเดิม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะทางบัญชี เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม โดยใช้เอกสารประกอบการลงบัญชี (เสมือนจริง)

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของประชากรกลุ่มตัวอย่าง เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเอกสารประกอบการลงบัญชี (เสมือนจริง)

๓. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มประชากรตัวอย่าง เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่มวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ๑

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ ห้อง ๑ สาขาวิชาการบัญชี ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ๑ จำนวน ๓๔ คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ ห้อง ๑ สาขาวิชาการบัญชี ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ๑ จำนวน ๑๐ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ รายวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ๑ เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม

๒. แบบประเมินทักษะ เอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) เป็นแบบฝึกทักษะ เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม

๓. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม

๔. แบบประเมินความพึงพอใจ ต่อพัฒนาความรู้ ทักษะ เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม ด้านเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) และด้านกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การสร้างเครื่องมือ

๑. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ๑ การเรียนรู้แบบร่วมมือ

๑.๑ ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) พุทธศักราช ๒๕๖๗ คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้

๑.๒ ศึกษาวิธีการสอนแบบร่วมมือ จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๑.๓ กำหนดจุดประสงค์ สมรรถนะ และคุณลักษณะที่ต้องการเน้น

๒. แบบประเมินทักษะ เป็นแบบประเมินเพื่อวัดระดับความรู้ความสามารถในการปฏิบัติงาน ในห้องเรียน

๒.๑ การศึกษา แนวคิด หลักการเกี่ยวกับ กฎหมายภาษีอากร จากเอกสาร เว็ปไซด์กรมสรรพากร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างคำถาม ซึ่งการประเมินทักษะ ประกอบด้วย ความถูกต้องความครบถ้วน ความเรียบร้อย ความกระตือรือร้น และความตรงต่อเวลาที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติให้ถูกต้องตามเกณฑ์ที่กำหนด

๒.๒ วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์ สรรถนะประจำหน่วย จากแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม

๒.๓ ออกแบบเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) โดยการร่วมแลกเปลี่ยนรู้กับสำนักงานบัญชีที่ลงนามความร่วมมือกับวิทยาลัยฯ จำนวน ๑ สำนักงานบัญชี เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมความครบถ้วนของสาระสำคัญเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง)

๓. แบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อด้านเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) และด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

๓.๑ ศึกษาทฤษฎี งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องในการสร้างแบบประเมิน

๓.๒ กำหนดโครงการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ออกเป็น ๓ ตอน คือ

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ ๒ ประเมินความพึงพอด้านเอกสารประกอบการลงบัญชี (เสมือนจริง) และด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้านละจำนวน ๖ ข้อ โดยแบ่งเกณฑ์การวิเคราะห์แปรความหมายของค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจ ๕ ระดับ

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะ

๓.๓ นำแบบระเมินที่สร้างขึ้น ไปตรวจสอบความสอดคล้องของประเด็นความพึง
พอใจ ด้านเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) และด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

๑. ชี้แจงให้ผู้เรียนทราบ เกี่ยวกับแนวการจัดการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินการเรียนรู้

๒. ผู้สอนดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ๑ โดยใช้เอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น เป็นแบบฝึกทักษะ

๓. ดำเนินการทดสอบ วัดความรู้หลังเรียน เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม ในรายวิชาวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ๑ จำนวน ๒๐ ข้อ แบบเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก เวลา ๒๐ นาที (ฉบับเดียวกันกับที่ใช้วัดความรู้ก่อนเรียน) และให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)ชั้นปีที่ ๑ ห้อง ๑ สาขาวิชาการบัญชี ที่ใช้เอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้ค่าเฉลี่ย( ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าสถิติ t-test (Dependent Sample) โดยใช้โปรแกรม Microsoft Excel

๒. ความพึงพอใจของของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)ชั้นปีที่ ๑ ห้อง ๑ สาขาวิชาการบัญชี ที่มีต่อเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) และที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้ค่าเฉลี่ย ( ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยใช้โปรแกรม Microsoft Excel

สรุปผลการวิจัย

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม โดยใช้เอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ กลุ่ม ๑ สาขางานการบัญชี โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน (=๒.๙๐ ,S.D.= ๐.๘๔) และค่าเฉลี่ยหลังเรียน (=๗.๔๐ ,S.D.= ๐.๘๘) (รายละเอียดจากภาคผนวก) จากการทดสอบโดยใช้t-test (Dependent Sample) พบว่า มีค่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าค่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่.๐๑

๒. ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้ วิชาวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ๑ เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม โดยรวมมีความพึงพอใจ ในระดับดีมาก (=๔.๗๐)

๓. ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้ วิชาวิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ๑ เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม ด้านเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) โดยรวมมีความพึงพอใจ ในระดับดีมาก (= ๔.๖๐) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ามีความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ด้านเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) จำนวน ๕ ข้อ มี จำนวน ๔ ข้อ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมากและมี ๑ ข้อ มีความพึงพอใจอยู่ระดับดี

๔. ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้ วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ๑ เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยรวมในระดับดีมาก(= ๔.๗๖) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ามีความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ ด้านการเรียนรู้แบบร่วมมือ ทุกข้อมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ ดีมาก

๔. ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้ วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ๑ เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยรวมในระดับ ดีมาก (= ๔.๗๖) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ามีความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ ด้านการเรียนรู้แบบร่วมมือ ทุกข้อมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก

ข้อเสนอแนะ

ควรนำเอกสารประกอบการลงบัญชี (เสมือนจริง) ไปใช้กับเรื่องการบันทึกบัญชี เช่นการบันทึกบัญชีขาย บัญชีซื้อ บัญชีรายได้ และบัญชีค่าใช้จ่าย เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษา พัฒนาเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) ไปใช้ในรายวิชาบัญชีอื่นๆทั้งในระดับปวช. และระดับปวส. เช่นบัญชีเบื้องต้น บัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า บัญชีภาษีนิติบุคคล เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการบันทึกทำบัญชี จากเอกสารประกอบการลงบัญชี (เสมือนจริง) ที่ไม่ใช้บันทึกบัญชีจากโจทย์บอกเล่าในหนังสือเรียน และยังทำให้เป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนด้านความรู้ ทักษะก่อนออกการฝึกอาชีพ/ฝึกประสบการณ์ ในสำนักงานรับจัดทำบัญชี ในภาคเรียนต่อๆไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้เรียนได้รับพัฒนาความรู้ ทักษะทางบัญชี เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม โดยใช้เอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) และพร้อมนำความรู้ไปประยุกต์กับงานในการฝึกอาชีพในภาคเรียนถัดไปได้อย่างเต็มศักยภาพ

๒. ผู้เรียนมีผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม วิชาการบัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า ๑ สูงขึ้น

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการบัญชีปฏิบัติการภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับชั้น ปวช.๓ โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวปาณิตา รัตนสุคนธ์
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี (บัญชีบัณฑิต)
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาในยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมถึงผู้เรียนที่มีความแตกต่างและ หลากหลาย ทำให้กระบวนการจัดการเรียนการสอนจำเป็นต้องมีการพัฒนาให้เท่าทันกับยุคสมัย มีการประยุกต์ ความรู้และบูรณาการศาสตร์ให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน และผู้สอนเป็นบุคคลที่สำคัญอย่างยิ่งที่มีบทบาทในการจัดกระบวนการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนที่แตกต่างหลากหลายใน ยุคปัจจุบันให้สามารถนำความรู้ที่ได้เรียนในห้องเรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณภาพสูงสุด ผู้สอนต้องเห็นความสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อผู้เรียนที่แตกต่างในห้องเรียน มีความใส่ใจต่อการเตรียมกระบวนการกิจกรรมอย่างละเอียดรอบคอบ มีความสนใจผู้เรียนรายบุคคล เพื่อจะสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีคุณภาพ และมีการวางแผนในการวัดและ

ประเมินผลที่มีความหลากหลายและยุติธรรม เพื่อสามารถนำผลการประเมินนั้นมาปรับปรุงพัฒนากระบวนการเรียนการสอนต่อไป โดยผู้เขียนเล็งเห็นคุณค่า และความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล สำหรับผู้เรียน (Collaborative Learning Based on Differentiated Instruction for Students) ซึ่งมี คุณลักษณะที่มุ่งเน้นจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันในท่ามกลางความแตกต่างและหลากหลายของผู้เรียน ทั้งด้านความต้องการ ความสนใจและความสามารถของผู้เรียน และยังเป็นการนำความสามารถที่แตกต่างกันมาส่งเสริมสนับสนุนกันและกันในทำงาน เป็นการพัฒนาความสามารถของตนเองและเพื่อนในกลุ่ม ซึ่งหาก ผู้สอนในยุคปัจจุบันสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพก็จะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนและการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้นั่นเอง

สืบเนื่องจากกระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอน ให้มีการปรับลดระยะเวลาเรียนภาควิชาการหรือภาคทฤษฎีลดลง แต่ยังคงไว้ซึ่งเนื้อหาหลักที่ผู้เรียน ควรรู้ตามมาตรฐานของหลักสูตร และให้ครูผู้สอนปรับเปลี่ยนวิธีการสอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเพิ่มเวลาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงมากขึ้น ภายใต้โครงการ ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ เชื่อมโยง กับการปฏิรูปการเรียนการสอนในยุคประเทศไทย ๔.๐ ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย ให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้มากขึ้น ครูลดบทบาทการสอนด้วย การบอกเล่า การให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง ไปเป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลาย ผู้สอนต้องเป็นครูแบบ Actively Teach คือ สอนแบบมีส่วนร่วม จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ตลอดเวลา เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยผู้สอนสามารถนำการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไปจัด กิจกรรมการเรียนการสอนตามมาตรฐานและตัวชี้วัดในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทุกรายวิชา รวมถึงนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้อื่น การเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะความคิดระดับสูงอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินข้อมูลในสถานการณ์ใหม่ได้ดีในที่สุดจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจนสามารถชี้นำตลอดชีวิตในฐานะผู้ฝึกใฝ่การเรียนรู้ ธรรมชาติของการเรียนรู้แบบ Active Learning การเรียนรู้แบบใฝ่รู้ ถือได้ว่าเป็นการเรียนรู้ที่ต้องการกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองผ่านการจัดการตนเองให้ความรู้และช่วยพัฒนาเพื่อนร่วมชั้นซึ่งจะก่อให้เกิดการสร้างสรรค์พัฒนาความรู้ความเข้าใจและทักษะที่หลากหลายเป็นกระบวนการที่ประณีตรัดกุมและผู้เรียนได้รับประโยชน์มากกว่าการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้อาจนำมาขยายความให้เห็นเป็นลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

จากเหตุผลดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการบัญชีปฏิบัติการภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ของผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๓ แผนกวิชาการบัญชีเพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เนื่องจากในยุคปัจจุบันและในอนาคตที่ประเทศไทยกำลังพัฒนาเข้าสู่ยุคไทยแลนด์ ๔.๐ ส่งผลให้ภาษาอังกฤษมีความจำเป็นอย่างมากกับทุกบุคคล ทุกกลุ่มอาชีพ คนที่มีความรู้ความสามารถทางด้านภาษาถือว่าเป็นบุคคลที่ความได้เปรียบและมีโอกาสในการเลือกประกอบอาชีพมากกว่าบุคคลอื่น ซึ่งรายวิชาการบัญชีปฏิบัติการภาษาอังกฤษ เป็นรายวิชาเฉพาะสำหรับนักเรียนนักศึกษา สาขาวิชาการบัญชี ถือเป็นอีกหนึ่งรายวิชาที่มีความสำคัญต่อนักเรียน นักศึกษา สาขาวิชาการบัญชีเพราะเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะทำให้นักเรียน นักศึกษา มีความรู้ความเข้าใจคำศัพท์ทางบัญชีเบื้องต้นรวมถึงหลักการและวิธีการบันทึกบัญชีในรูปแบบภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ในอนาคต เพราะนักบัญชีที่สามารถทำบัญชีภาษาอังกฤษได้จะมีโอกาสและมีทางเลือกที่เยอะกว่าบุคคลอื่นในการประกอบอาชีพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีปฏิบัติการภาษาอังกฤษด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group)

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) รายวิชา การบัญชีปฏิบัติการภาษาอังกฤษด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาการบัญชี จำนวน ๓๕ คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๓ กลุ่ม ๒ จำนวน ๓๕ คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี ๔ ชนิด ประกอบด้วย

๑. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาการบัญชีปฏิบัติการภาษาอังกฤษ เรื่อง การบัญชีสำหรับธุรกิจซื้อ-ขายสินค้า

๒. แบบฝึกทักษะ ใบงาน เรื่อง การบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไปด้วยภาษาอังกฤษ

๓. แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชีวิชาการบัญชีปฏิบัติการภาษาอังกฤษ เรื่อง การบัญชีสำหรับธุรกิจซื้อ-ขายสินค้า

๔. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) โดยวิเคราะห์จากวัตถุประสงค์และประโยชน์ของการวิจัย เพื่อกำหนดโครงสร้างของแบบสอบถามซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ คือ แบบสอบถามความพึงพอใจ ของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group)

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑.๑ ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการบัญชีปฏิบัติการภาษาอังกฤษ หน่วยที่ ๒ เรื่อง การบัญชีสำหรับธุรกิจกิจซื้อ-ขายสินค้า

๑.๒ แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้การสอนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างโดยมีขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้

๑.๒.๑ ศึกษาคำถามที่เป็นการวัดความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนการ สอนและสื่อการสอนจากงานวิจัยอื่น ๆ

๑.๒.๒ ร่างคำถามของแบบสอบถามนั้นและให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

๑.๒.๓ ตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถาม

๑.๒.๔ นำแบบสอบถามนี้ไปให้ผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างตอบ

๑.๓ ศึกษาทฤษฎี หลักการ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และแนวคิดในการสอนกลุ่มรายวิชาการบัญชีจากเอกสาร คู่มือครู แบบเรียนและเอกสารตำราการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

๑.๔ วิเคราะห์เนื้อหาสาระการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง คำอธิบายรายวิชาโครงสร้างหลักสูตรและมาตรฐานรายวิชา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๓๕ คนในการให้ผู้เรียนปฏิบัติงานเป็นกลุ่มแบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ด้วยชุดการฝึกปฏิบัติรายวิชาการบัญชีปฏิบัติการภาษาอังกฤษ ดังนี้

๑. ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน

๒. แบ่งกลุ่มผู้เรียนร่วมกันทำแบบฝึกทักษะ ใบงาน เรื่อง การบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไปด้วยภาษาอังกฤษ

๓. แจกแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group)

๔. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

๕. นำข้อมูลที่ได้มาหาค่าสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนก แบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

๑. แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ ภายหลัง การใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ของรายวิชาการบัญชีปฏิบัติการภาษาอังกฤษ

๒. แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านทักษะ ภายหลัง การใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ของรายวิชาการบัญชีปฏิบัติการภาษาอังกฤษ

๓. รวบรวมหาเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

๑. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

๑.๑ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( ) โดยใช้สูตร (มลิวัลย์ สมศักดิ์ ๒๕๕๐:๒๒๓)

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ $\overline{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการทำวิจัยครั้งนี้ปรากฏว่า ประชากร/กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ใน การศึกษาครั้ง นี้เป็นผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๓๕ คน จากตารางที่ ๔.๑ แบบเปรียบเทียบคะแนนการ ประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านความรู้ ภายหลังการใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ ร่วมมือ (Collaborative learning group) ของผู้เรียนระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม ๒ เรื่อง การบัญชีสำหรับธุรกิจซื้อ-ขายสินค้า มีผลคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของผู้เรียนเท่ากับ ๒.๙๑ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ ๖.๖๙ ดังนั้น ผู้เรียน ปวช.๓ กลุ่ม ๒ มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ย = ๓.๗๗ นั้นคือ ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ ๑.๓.๑ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และจากตารางที่ ๔.๒ แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านทักษะ ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รายวิชาการบัญชีปฏิบัติการภาษาอังกฤษของผู้เรียนระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม ๒ เรื่อง การบัญชีสำหรับธุรกิจซื้อ-ขายสินค้า จำนวน ๓๕ คน การประเมินผลงานจากแบบฝึกทักษะจำนวน ๒ ชุด ได้คะแนนร้อยละ ๗๐ ขึ้นไปถือว่าผ่านการประเมิน โดยมีผู้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน ๓๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ จากตารางที่ ๔.๓ ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) รายวิชาการบัญชีปฏิบัติการภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ของผู้เรียนระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม ๒ จำนวน ๓๕ คน พบว่า มีผลการประเมินรวม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๘๕ ในเกณฑ์ระดับ มากที่สุด โดยพิจารณาเป็นรายข้อปรากฏว่า ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ ๔.๙๐ ในเกณฑ์ ระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการสอน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ ๔.๘๖ ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ลำดับถัดไป คือ ด้านสื่อและสิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน ด้านการวัดและประเมินผลการเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ ๔.๘๕ ในเกณฑ์ ระดับมากที่สุด ส่วนลำดับท้ายสุด คือ ด้านเนื้อหา เท่ากับ ๔.๗๗ ในเกณฑ์ ระดับมากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่๑.๓.๒ ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

๑. ควรมีการศึกษาวิธีการจัดการเรียนการสอน ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางการบัญชีสำหรับนักศึกษาในรายวิชาบัญชีอื่นๆ

๒. ควรมีการศึกษาวิธีการจัดการเรียนการสอน ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางการบัญชีกับนักศึกษาในระดับชั้นอื่น ๆ

๓. ควรมีการศึกษาวิธีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบอื่นๆ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้เรียนรายวิชาการบัญชีปฏิบัติการภาษาอังกฤษ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นหลังจากได้รับเรียนการสอน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group)

๒. ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการบัญชีปฏิบัติการภาษาอังกฤษด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group)

๓. ได้ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ต่อการเรียนการสอนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group)

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา โดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวศรปภัฏฐ์ ธรรมรักษ์
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บัญชีบัณฑิต
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความเจริญก้าวหน้ามีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาประเทศไทยเป็นประเทศที่มีการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้สังคมไทยก้าวหน้าทันโลก สังคมไทยต้องปรับเปลี่ยนแนวคิดในการปฏิรูปการศึกษา การพัฒนาคุณภาพ ชีวิตของประชากรในการสร้างนิสัย ให้คิดเป็น ทำเป็น แก้ไขปัญหาเป็น มีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ให้เป็นคนยุคใหม่ก้าวทันความเจริญทั้งในปัจจุบันและอนาคต สามารถปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กำหนดให้วิสัยทัศน์ในการพัฒนาประเทศ และกำหนดสภาพสังคมไทยที่พึงประสงค์ โดยมุ่งเน้นพัฒนาส่งสังคมที่เข็มแข็งและเน้นคุณภาพ ๓ ด้าน คือ ๑. สังคมคุณภาพ ๒. สังคมแห่งปัญญาและการเรียนรู้ ๓. สังคมสมานฉันท์และเอื้ออาทรต่อกัน ด้านสังคมแห่งภูมิปัญญาการเรียนรู้ สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่สร้างโอกาสให้คนไทยทุกคน คิดเป็นทำเป็นมีเหตุผลสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต ปัจจุบันรัฐบาลได้มุ่งเน้นการแก้ปัญหาความยากจน และยกระดับคุณภาพชีวิตของคนส่วนใหญ่ของประเทศให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนและความอยู่ดีมีสุขของคนไทย และรัฐบาลไทยได้ประกาศ นโยบายปฏิรูประบบราชการใหม่ ในส่วนของกระทรวงศึกษาธิการได้เข้าด้วยกัน เพื่อพัฒนาระบบ บริหารให้มีคุณภาพและได้มีการประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อพัฒนาไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาในด้านเศรษฐกิจสังคม การเมืองการปกครอง จำเป็นจะต้องมีการพัฒนาให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้นได้แก่ด้านบุคคลต้องมีจิตใจที่ร่าเริง เข็มแข็งมีความอดทน ขยันทนต่อความลำบาก เพื่อให้ดำเนินชีวิตประจำวันให้ประสบผลสำเร็จ ดังนั้นมนุษย์จะต้องเป็นผู้ที่มีระเบียบวินัยในตัวเอง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องสร้างหรือปลูกฝังให้ความเป็นระเบียบ หรือเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบ โดยการสร้างระเบียบวินัยในตัวเองให้เป็นพื้นฐาน จึงจะสามารถพัฒนาประเทศชาติให้มีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น ดังนั้นครูผู้สอน มีหน้าที่อบรมสั่งสอนให้ นักเรียนรวมถึงดูแลพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน พบว่าพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนบางคน ในห้องเรียนไม่สนใจเรียน ขาดความรับผิดชอบและขาดความเป็นระเบียบวินัย จึงทำให้บรรยากาศใน ห้องเรียนไม่เอื้อต่อการเรียนการสอนและมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ จึงทำให้เกิดปัญหาในการเรียนรู้ ส่งผลต่อนักเรียนบางคนที่มีผลการเรียนค่อนข้างต่ำจึงทำให้ต้องทำการวิจัยเพื่อแก้ปัญหา โดยนำทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีแรงจูงใจและทฤษฎีการวางเงื่อนไข มาใช้เพื่อเป็นการพัฒนาและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนและส่งเสริมศักยภาพของนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้เต็มศักยภาพและความสามารถของตน ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีวินัย มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองมีบรรยากาศการเรียนที่เหมาะสม ซึ่งเป็นการปลูกฝังระเบียบ วินัยทำให้สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและมีผลการเรียนดีขึ้นการวิจัยในชั้นเรียน เป็นเครื่องมือในการค้นหา คำตอบให้กับคำถามที่ครูสนใจด้วยวิธีการเชิงประจักษ์ ครูทุกคนสามารถทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานสอนหรือเพื่อปรับปรุงหรือพัฒนางานของตนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นได้ (บุญผ่อง สายเพ็ชร, ๒๕๖๑)

การเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะความคิดระดับสูงอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินข้อมูลในสถานการณ์ใหม่ได้ดีในที่สุดจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจนสามารถชี้นำตลอดชีวิตในฐานะผู้ฝึกใฝ่การเรียนรู้ ธรรมชาติของการเรียนรู้แบบ Active Learning การเรียนรู้แบบใฝ่รู้ ถือได้ว่าเป็นการเรียนรู้ที่ต้องการกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองผ่านการจัดการตนเองให้ความรู้และช่วยพัฒนาเพื่อนร่วมชั้นซึ่งจะก่อให้เกิดการสร้างสรรค์พัฒนาความรู้ความเข้าใจและทักษะที่หลากหลายเป็นกระบวนการที่ประณีตรัดกุมและผู้เรียนได้รับประโยชน์มากกว่าการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้อาจนำมาขยายความให้เห็นเป็นลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

จากเหตุดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาแก้ปัญหาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) แผนกวิชาการบัญชี ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม (Process) ให้การเรียนการสอน มีประสิทธิภาพและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) รายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาการบัญชี จำนวน ๓๔ คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ กลุ่ม ๑ จำนวน ๓๔ คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี ๔ ชนิด ประกอบด้วย

๑. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา เรื่อง การคำนวณภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้กระบวนการกลุ่ม

๒. แบบฝึกทักษะ เรื่อง การคำนวณภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ ๗๐ ตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

๓. แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา เรื่อง การคำนวณภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา

๔. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่มโดยวิเคราะห์จากวัตถุประสงค์และประโยชน์ของการวิจัย เพื่อกำหนดโครงสร้างของแบบสอบถามซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ แบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๓๔ คนในการปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม ด้วยชุดการฝึกปฏิบัติรายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา

๑. นักเรียนทำแบบก่อนเรียน

๒. แบ่งกลุ่มนักเรียนร่วมกันทำแบบฝึกทักษะ เรื่อง การคำนวณภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา

๓. แจกแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม

๔. นักเรียนทดสอบหลังเรียน

๕. นำข้อมูลที่ได้มาหาค่าสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม ภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ของรายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา

๒. แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านทักษะ ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม ภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ของรายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา

๓. รวบรวมหาเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการทำวิจัยครั้งนี้ปรากฏว่านักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ การบัญชี สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ประชากร/กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้ง นี้เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๓๔ คน จากตารางที่ ๔.๑ แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม ๑ เรื่อง การคำนวณภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา มีผลคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของนักเรียนเท่ากับ ๒.๘๓ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ ๖.๖๓ ดังนั้น นักเรียน ปวช.๑ กลุ่ม ๑ มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ย = ๓.๘๐ นั้นคือ ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่มนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ ๑.๓.๑ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และจากตารางที่ ๔.๒ แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านทักษะ ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม รายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม ๑ เรื่อง การคำนวณภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา จำนวน ๓๔ คน การประเมินผลงานจากแบบฝึกทักษะจำนวน ๒ ชุด ได้คะแนนร้อยละ ๗๐ ขึ้นไปถือว่าผ่านการประเมิน โดยมีผู้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน ๓๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ จากตารางที่ ๔.๓ ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) รายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่มของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม ๑ จำนวน ๓๔ คน พบว่า มีผลการประเมินรวม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๘๘ ในเกณฑ์ระดับ มากที่สุด โดยพิจารณาเป็นรายข้อปรากฏว่า ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ ๔.๙๒ ในเกณฑ์ ระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการสอน , ด้านการวัดและประเมินผลการเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ ๔.๘๙ ในเกณฑ์ ระดับมากที่สุด ลำดับถัดไป คือ ด้านสื่อและสิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ ๔.๘๖ ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ส่วนลำดับท้ายสุด คือ ด้านเนื้อหา เท่ากับ ๔.๘๑ ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่๑.๓.๒ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่มอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาการการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม และศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มในรายวิชาภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา หลังจากใช้กระบวนการกลุ่มสูงกว่าก่อนใช้กระบวนการกลุ่ม คะแนนเฉลี่ยก่อนใช้กระบวนการกลุ่มคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๒.๘๓ คะแนน หลังจากใช้กระบวนการกลุ่มคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๖.๖๓ คะแนน ดังนั้นการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสามารถพัฒนาผลการเรียนรู้ได้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุริยะ หาญพิชัย, ๒๕๖๐ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม และศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มในรายวิชาสถานการณ์โลกปัจจุบัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนสาขาวิชาภาษาไทยที่เรียนในรายวิชาสถานการณ์โลกปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

๑. ควรศึกษาวิธีการพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๒. ควรเปรียบเทียบการเรียนรู้หลาย ๆ กลุ่ม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ ๗๐ ตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

๒. นักเรียนในชั้นเรียนได้สร้างมนุษย์สัมพันธ์ ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในทำงานเป็นกลุ่ม

๓. ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ต่อการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอดด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่างๆเพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงานของผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

ผู้วิจัย	นางสาวสุภารัตน์ เภรีฤกษ์
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความเจริญก้าวหน้ามีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาประเทศไทยเป็นประเทศที่มีการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้สังคมไทยก้าวหน้าทันโลก สังคมไทยต้องปรับเปลี่ยนแนวคิดในการปฏิรูปการศึกษา การพัฒนาคุณภาพ ชีวิตของประชากรในการสร้างนิสัย ให้คิดเป็น ทำเป็น แก้ไขปัญหาเป็น มีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ให้เป็นคนยุคใหม่ก้าวทันความเจริญทั้งในปัจจุบันและอนาคต สามารถปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กำหนดให้วิสัยทัศน์ในการพัฒนาประเทศ และกำหนดสภาพสังคมไทย ที่พึงประสงค์ โดยมุ่งเน้นพัฒนาส่งสังคมที่เข็มแข็งและเน้นคุณภาพ ๓ ด้าน คือ ๑. สังคมคุณภาพ ๒. สังคมแห่งปัญญาและการเรียนรู้ ๓. สังคมสมานฉันท์และเอื้ออาทรต่อกัน ด้านสังคมแห่งภูมิปัญญาการเรียนรู้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่สร้างโอกาสให้คนไทยทุกคนคิดเป็นทำเป็นมีเหตุผลสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต ปัจจุบันรัฐบาลได้มุ่งเน้นการแก้ปัญหาความยากจน และยกระดับคุณภาพชีวิตของคนส่วนใหญ่ของประเทศให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนและความอยู่ดีมีสุขของคนไทยและรัฐบาลไทยได้ประกาศ นโยบายปฏิรูประบบราชการใหม่ในส่วนของกระทรวงศึกษาธิการได้เข้าด้วยกัน เพื่อพัฒนาระบบ บริหารให้มีคุณภาพและได้มีการประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อพัฒนาไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับ

ผู้อื่นได้อย่างมีความสุขสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครอง จำเป็นจะต้องมีการพัฒนาให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้นได้แก่ด้านบุคคลต้องมีจิตใจที่ร่าเริง เข็มแข็งมีความอดทน ขยันทนต่อความลำบาก เพื่อให้ดำเนินชีวิตประจำวันให้ประสบผลสำเร็จ ดังนั้นมนุษย์จะต้องเป็นผู้ที่มีระเบียบวินัยในตัวเอง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องสร้างหรือปลูกฝังให้ความเป็นระเบียบ หรือเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบโดยการสร้างระเบียบวินัยในตัวเองให้เป็นพื้นฐาน จึงจะสามารถพัฒนาประเทศชาติให้มีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น ดังนั้นครูผู้สอน มีหน้าที่อบรมสั่งสอนให้ผู้เรียน รวมถึงดูแลพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียน พบว่าพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนบางคน ในห้องเรียนไม่สนใจเรียน ขาดความรับผิดชอบและขาดความเป็นระเบียบวินัย จึงทำให้บรรยากาศใน ห้องเรียนไม่เอื้อต่อการเรียนการสอนและมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ จึงทำให้เกิดปัญหาในการเรียนรู้ส่งผลต่อผู้เรียนบางคนที่มีผลการเรียนค่อนข้างต่ำจึงทำให้ต้องทำการวิจัยเพื่อแก้ปัญหา โดยนำทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีแรงจูงใจ และทฤษฎีการวางเงื่อนไข มาใช้เพื่อเป็นการพัฒนาและปรับเปลี่ยน พฤติกรรมการเรียนและส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้เต็มศักยภาพและความสามารถของตน ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนมีวินัย มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง มีบรรยากาศการเรียนที่เหมาะสม ซึ่งเป็นการปลูกฝังระเบียบ วินัยทำให้สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและมีผลการเรียนดีขึ้นการวิจัยในชั้นเรียน เป็นเครื่องมือในการค้นหา คำตอบให้กับคำถามที่ครูสนใจด้วยวิธีการเชิงประจักษ์ ครุทุกคนสามารถทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานสอนหรือเพื่อปรับปรุงหรือพัฒนางานของตนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นได้ (บุญผ่อง สายเพ็ชร, ๒๕๖๑) การเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะความคิดระดับสูงอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินข้อมูลในสถานการณ์ใหม่ได้ดีในที่สุดจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจนสามารถชี้นำตลอดชีวิตในฐานะผู้ฝักใฝ่การเรียนรู้ ธรรมชาติของการเรียนรู้แบบ Active Learning การเรียนรู้แบบใฝ่รู้ ถือได้ว่าเป็นการเรียนรู้ที่ต้องการกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองผ่านการจัดการตนเองให้ความรู้และช่วยพัฒนาเพื่อนร่วมชั้นซึ่งจะก่อให้เกิดการสร้างสรรค์พัฒนาความรู้ความเข้าใจและทักษะที่หลากหลายเป็นกระบวนการที่ประณีตรัดกุมและผู้เรียนได้รับประโยชน์มากกว่าการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้อาจนำมาขยายความให้เห็นเป็นลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

จากเหตุดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาแก้ปัญหาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอดด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน (Process) ของผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) แผนกวิชาการบัญชีให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีเดี่ยวและกระทบยอดด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงานของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) รายวิชา การบัญชีเดี่ยวและกระทบยอดด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาการบัญชี จำนวน ๓๐ คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๑ จำนวน ๓๐ คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี ๔ ชนิด ประกอบด้วย

๑. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาการบัญชีเดี่ยวและกระทบยอดเรื่อง การคำนวณยอดสินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ และการจัดทำงบการเงิน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้กระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน

๒. แบบฝึกทักษะ ใบงาน เรื่อง การคำนวณยอดสินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ และการจัดทำงบการเงิน

๓. แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีเดี่ยวและกระทบยอดเรื่อง การคำนวณยอดสินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ และการจัดทำงบการเงิน

๔. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่มโดยวิเคราะห์จากวัตถุประสงค์และประโยชน์ของการวิจัย เพื่อกำหนดโครงสร้างของแบบสอบถามซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ แบบสอบถามความพึงพอใจ ของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๓๕ คน ในการปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม ด้วยชุดการฝึกปฏิบัติรายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคล

๑. นักศึกษาทำแบบก่อนเรียน

๒. แบ่งกลุ่มผู้เรียนร่วมกันทำแบบฝึกทักษะ เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม

๓. แจกแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน

๔. นักศึกษาทดสอบหลังเรียน

๕. นำข้อมูลที่ได้มาหาค่าสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

๓.๕.๑ แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน ภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ของรายวิชาการบัญชีเดี่ยวและกระทบยอด

๓.๕.๒ แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านทักษะ ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน ภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ของรายวิชาการบัญชีเดี่ยวและกระทบยอด

๓.๕.๓ รวบรวมหาเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการทำวิจัยครั้งนี้ปรากฏว่า ผู้เรียนผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๒ การบัญชี สาขาวิชา

การบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ประชากร/กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้ง นี้เป็นผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๓๐ คน จากตารางที่ ๔.๑ แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน ของผู้เรียนระดับชั้น ปวช.๒ สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม ๑ เรื่อง การคำนวณยอดสินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ และการจัดทำงบการเงินมีผลคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของผู้เรียนเท่ากับ ๒.๘๓ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ ๖.๖๓ ดังนั้น ผู้เรียน ปวช.๒ กลุ่ม ๒ มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ย = ๓.๘๐ นั้นคือ ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงานผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่๑.๓.๑ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และจากตารางที่ ๔.๒ แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านทักษะ ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน รายวิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอดของผู้เรียนระดับชั้น ปวช.๒ สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม ๑ เรื่อง การคำนวณยอดสินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ และการจัดทำงบการเงิน จำนวน ๓๐ คน การประเมินผลงานจากแบบฝึกทักษะจำนวน ๒ ชุด ได้คะแนนร้อยละ ๗๐ ขึ้นไปถือว่าผ่านการประเมิน โดยมีผู้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน ๓๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ จากตารางที่ ๔.๓ ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) รายวิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงานของผู้เรียนระดับชั้น ปวช.๒ สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม ๑ จำนวน ๓๐ คน พบว่า มีผลการประเมินรวมค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๘๘ ในเกณฑ์ระดับ มากที่สุด โดยพิจารณาเป็นรายข้อปรากฏว่า ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ ๔.๙๒ ในเกณฑ์ ระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการสอน , ด้านการวัดและประเมินผลการเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ ๔.๘๙ ในเกณฑ์ ระดับมากที่สุด ลำดับถัดไป คือ ด้านสื่อและสิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ ๔.๘๖ ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ส่วนลำดับท้ายสุด คือ ด้านเนื้อหา เท่ากับ ๔.๘๑ ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ ๑.๓.๒ ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอดด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน (Process) ของผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)และศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน ในรายวิชาการบัญชีเดี่ยวและการกระทบยอด หลังจากใช้กระบวนการกลุ่มสูงกว่าก่อนใช้กระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน คะแนนเฉลี่ยก่อนใช้กระบวนการกลุ่มคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๒.๘๓ คะแนน หลังจากใช้กระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๖.๖๓ คะแนน ดังนั้นการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสามารถพัฒนาผลการเรียนรู้ได้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุริยะ หาญพิชัย, ๒๕๖๔ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน และศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน ในรายวิชาสถานการณ์โลกปัจจุบัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้เรียนสาขาวิชาภาษาไทยที่เรียนในรายวิชาสถานการณ์โลกปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

๑. ควรมีการศึกษาการสอนโดยใช้รูปแบบวิธีการเรียนรู้ Active Learning ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงานที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางการบัญชีในระดับชั้นอื่น ๆ

๒. ควรมีการศึกษาการสอนโดยใช้รูปแบบวิธีการเรียนรู้ Active Learning จัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงานที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางการบัญชีกับนักศึกษาที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการบัญชีระดับเดียวกัน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑.๖.๑ ผู้เรียนรายวิชาการบัญชีเดี่ยวและกระทบยอดระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นหลังจากจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน

๑.๖.๒ ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีเดี่ยวและกระทบยอดด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงานของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

๑.๖.๓ ได้ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ต่อการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการพัฒนาผลการเรียนของผู้เรียนโดยใช้ทฤษฎีและสื่อการสอนต่าง ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคล ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม ของผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

ผู้วิจัย	นายวนุพงศ์ ดำเพ็ง
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความเจริญก้าวหน้ามีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาประเทศไทยเป็นประเทศที่มีการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้สังคมไทยก้าวหน้าทันโลก สังคมไทยต้องปรับเปลี่ยนแนวคิดในการปฏิรูปการศึกษา การพัฒนาคุณภาพ ชีวิตของประชากรในการสร้างนิสัย ให้คิดเป็น ทำเป็น แก้ไขปัญหาเป็น มีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ให้เป็นคนยุคใหม่ก้าวทันความเจริญทั้งในปัจจุบันและอนาคต สามารถปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและ

สังคมแห่งชาติ กำหนดให้วิสัยทัศน์ในการพัฒนาประเทศ และกำหนดสภาพสังคมไทย ที่พึงประสงค์ โดยมุ่งเน้นพัฒนาส่งสังคมที่เข็มแข็งและเน้นคุณภาพ ๓ ด้าน คือ ๑. สังคมคุณภาพ ๒. สังคมแห่งปัญญาและการเรียนรู้ ๓. สังคมสมานฉันท์และเอื้ออาทรต่อกัน ด้านสังคมแห่งภูมิปัญญาการเรียนรู้ สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่สร้างโอกาสให้คนไทยทุกคน คิดเป็นทำเป็นมีเหตุผลสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต ปัจจุบันรัฐบาลได้มุ่งเน้นการแก้ปัญหาความยากจน และยกระดับคุณภาพชีวิตของคนส่วนใหญ่ ของประเทศให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนและความอยู่ดีมีสุขของคนไทยและรัฐบาลไทยได้ประกาศ นโยบายปฏิรูประบบราชการใหม่ในส่วนของกระทรวงศึกษาธิการได้เข้าด้วยกัน เพื่อพัฒนาระบบ บริหารให้มีคุณภาพและได้มีการประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อพัฒนาไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครองจำเป็นจะต้องมีการพัฒนาให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้นได้แก่ด้านบุคคลต้องมีจิตใจที่ร่าเริง เข็มแข็งมีความอดทน ขยันทนต่อความลำบาก เพื่อให้ดำเนินชีวิตประจำวันให้ประสบผลสำเร็จ ดังนั้นมนุษย์จะต้องเป็นผู้ที่มีระเบียบวินัยในตัวเอง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องสร้างหรือปลูกฝังให้ความเป็นระเบียบ หรือเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบโดยการสร้างระเบียบวินัยในตัวเองให้เป็นพื้นฐาน จึงจะสามารถพัฒนาประเทศชาติให้มีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น ดังนั้นครูผู้สอนมีหน้าที่อบรมสั่งสอนให้ ผู้เรียนรวมถึงดูแลพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียน พบว่าพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนบางคน ในห้องเรียนไม่สนใจเรียน ขาดความรับผิดชอบและขาดความเป็นระเบียบวินัย จึงทำให้บรรยากาศในห้องเรียนไม่เอื้อต่อการเรียนการสอนและมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ จึงทำให้เกิดปัญหาในการเรียนรู้ ส่งผลต่อผู้เรียนบางคนที่มีผลการเรียนค่อนข้างต่ำ จึงทำให้ต้องทำการวิจัยเพื่อแก้ปัญหา โดยนำทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีแรงจูงใจ และทฤษฎีการวางเงื่อนไข มาใช้เพื่อเป็นการพัฒนาและปรับเปลี่ยน พฤติกรรมการเรียนและส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้เต็ม

ศักยภาพและความสามารถของตน ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนมีวินัย มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองมีบรรยากาศการเรียนที่เหมาะสม ซึ่งเป็นการปลูกฝังระเบียบ วินัยทำให้สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและมีผลการเรียนดีขึ้นการวิจัยในชั้นเรียนเป็นเครื่องมือในการค้นหา คำตอบให้กับคำถามที่ครูสนใจด้วยวิธีการเชิงประจักษ์ ครูทุกคนสามารถทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานสอนหรือเพื่อปรับปรุงหรือพัฒนางานของตนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นได้ (บุญผ่อง สายเพ็ชร, ๒๕๖๑)

การเรียนรู้แบบใฝ่รู้ (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะความคิดระดับสูงอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินข้อมูลในสถานการณ์ใหม่ได้ดีในที่สุดจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจนสามารถชี้นำตลอดชีวิตในฐานะผู้ฝึกใฝ่การเรียนรู้ ธรรมชาติของการเรียนรู้แบบ Active Learning การเรียนรู้แบบใฝ่รู้ ถือได้ว่าเป็นการเรียนรู้ที่ต้องการกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองผ่านการจัดการตนเองให้ความรู้และช่วยพัฒนาเพื่อนร่วมชั้นซึ่งจะก่อให้เกิดการสร้างสรรค์พัฒนาความรู้ความเข้าใจและทักษะที่หลากหลายเป็นกระบวนการที่ประณีตรัดกุมและผู้เรียนได้รับประโยชน์มากกว่าการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้อาจนำมาขยายความให้เห็นเป็นลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

จากเหตุดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาแก้ปัญหาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคลด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม (Process) ของผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) แผนกวิชาการบัญชีให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

๑.๒ วัตถุประสงค์การวิจัย

๑.๒.๑ เพื่อศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคลด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่มของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

๑.๒.๒ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) รายวิชา การบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคลด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม

๑.๓ สมมุติฐานการวิจัย

๑.๓.๑ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นในรายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคลหลังจากการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม

๑.๓.๒ ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่มอยู่ในระดับมาก

๑.๔ ขอบเขตการวิจัย

๑.๔.๑ กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๒ จำนวน ๓๕ คน

๑.๔.๒ ระยะเวลาในการทำวิจัยคือ คือ ภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗

๑.๔.๓ ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรอิสระ คือ วิธีการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ตัวแปรตามคือ ผลการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยกระบวนการกลุ่ม

๑.๕ นิยามศัพท์

๑.๕.๑ ความรับผิดชอบ หมายถึงลักษณะของบุคคลที่แสดงออกถึงความเอาใจใส่ จดจ่อตั้งใจ มุ่งมั่นต่อหน้าที่การงาน การศึกษาเล่าเรียนและการเป็นอยู่ของตนเอง และ ผู้อยู่ในความดูแล ตลอดจนสังคม อย่างเต็มความสามารถ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามความมุ่งหมายในเวลาที่กำหนด ยอมรับผลการกระทำทั้งผลดีและผลเสียที่เกิดขึ้น รวมทั้งปรับปรุงการปฏิบัติงานให้ดีขึ้นเป็นความผูกพันในการที่จะปฏิบัติหน้าที่ให้สำเร็จลุล่วงไปได้

๑.๕.๒ เจตคติ หมายถึงสภาพความคิดความเข้าใจและความรู้สึกเชิงประเมินที่มีต่อสิ่งต่างๆเช่น วัตถุ สถานการณ์ ความคิด ผู้คน เป็นต้น ซึ่งเจตคติทำให้บุคคลมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งนั้นในลักษณะเฉพาะตัวตามทิศทางของทัศนคติที่มีอยู่

๑.๕.๓ การทำงาน (Work) หมายถึงกิจกรรมที่บุคลากรในบุคลากรหนึ่งกระทำขึ้นด้วยกำลังกายและกำลังใจ เพื่อจุดมุ่งหมายหนึ่งที่เขาต้องการ เช่น เพื่อการดำรงชีวิต เพื่อความสบายใจ หรือเพื่อช่วยส่งเสริมสังคม เป็นต้น

๑.๕.๔ แรงจูงใจ (Motivation) หมายถึงสิ่งซึ่งควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์ อันเกิดจากความต้องการ (Needs) พลังกดดัน (Drives) หรือความปรารถนา (Desires) ที่จะพยายามดิ้นรนเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ ซึ่งอาจจะเกิดมาตามธรรมชาติหรือจากการเรียนรู้ก็ได้ การจูงใจเกิดจากสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอกตัวบุคคลนั้น ๆ เอง ภายใน ได้แก่ ความรู้สึกต้องการ หรือขาดอะไรบางอย่าง จึงเป็นพลังชักจูง หรือกระตุ้นให้มนุษย์ประกอบกิจกรรมเพื่อทดแทนสิ่งที่ขาดหรือต้องการ ส่วนภายนอกได้แก่ สิ่งใดก็ตามที่มาเร่งเร้า นำช่องทาง และมาเสริมสร้างความปรารถนาในการประกอบกิจกรรมในตัวมนุษย์ ซึ่งการจูงใจนี้อาจเกิดจากสิ่งเร้าภายในหรือภายนอก แต่เพียงอย่างเดียว หรือทั้งสองอย่างพร้อมกันได้ อาจกล่าวได้ว่า การจูงใจทำให้เกิดพฤติกรรมซึ่งเกิดจากความต้องการของมนุษย์ ซึ่งความต้องการเป็นสิ่งเร้าภายในที่สำคัญกับการเกิดพฤติกรรม นอกจากนี้ยังมีสิ่งเร้าอื่น ๆ เช่น การยอมรับของสังคม สภาพบรรยากาศที่เป็นมิตร การบังคับขู่เข็ญ การให้รางวัลหรือกำลังใจหรือการทำให้เกิดความพอใจล้วนเป็นเหตุจูงใจให้เกิดแรงจูงใจได้

๑.๕.๕ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการแก้ปัญหา (Problem solving) เป็นหนึ่งในทักษะส่วนบุคคลที่มีความสำคัญในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก ซึ่งจะช่วยให้บุคคลสามารถทำความเข้าใจปัญหา คิดวิเคราะห์ออย่าง

เป็นระบบขั้นตอน และนำไปสู่แนวทางแก้ไขปัญหาเหล่านั้น ทักษะนี้มีความจำเป็นต่อทุกช่วงวัยของชีวิต ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยที่เติบโตเป็นผู้ใหญ่ สามารถเรียก ทักษะการแก้ปัญหา ว่าเป็น ทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ที่สำคัญเลยก็ว่าได้เพราะทักษะการแก้ปัญหา (Problem solving) นั้นมักจะต้องใช้ควบคู่ไปกับทักษะต่างๆอย่างการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking) คือ กระบวนการคิดพิจารณาไตร่ตรองอย่างมีเหตุผลอย่างมีจุดประสงค์เพื่อตัดสินว่าสิ่งใดควรเชื่อ หรือควรกระทำการคิดเชิงระบบ (System Thinking) คือ การคิดที่แสดงให้เห็นโครงสร้างทั้งหมด ที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กันเป็นหนึ่งเดียวกันภายใต้ปัจจัยของสิ่งแวดล้อมที่เกิดปัญหานั้น ๆ อย่างลึกซึ้ง นำไปสู่การแก้ปัญหาที่รากเหง้าของปัญหาอย่างแท้จริง และการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) คือ การคิดที่หลากหลาย ริเริ่ม ประเมิน ปรับปรุง และพัฒนาต่อยอดความคิด

๑.๕.๖ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง ๓ ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัย และด้านจิตพิสัย

๑.๕.๗ กระบวนการกลุ่ม หมายถึงประสบการณ์ทางการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากการลงมือร่วมปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม กลุ่มจะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของแต่ละคน แต่ละคนในกลุ่มมีอิทธิพลและมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน หลักการสอนโดยวิธีกระบวนการกลุ่มเป็นหลักการเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน

๑.๖ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑.๖.๑ ผู้เรียนรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคลระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นหลังจากจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม

๑.๖.๒ ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคลด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่มของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

๑.๖.๓ ได้ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ต่อการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม

๓. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคลด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม (Process) ของผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับการดำเนินการวิจัยดังนี้

๓.๑ ขั้นการดำเนินการวิจัย
๓.๒ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
๓.๓ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
๓.๔ วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล

๓.๑ ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

๓.๑.๑ ศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม หลักการทฤษฎีจิตวิทยาการศึกษา เจตคติ ทฤษฎีแรงจูงใจ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบเงื่อนไข ด้านวินัยในห้องเรียน ความขยันอดทน และความรับผิดชอบ

๓.๑.๒ กำหนดกรอบความคิดในการวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคลโดยใช้แบบฝึกทักษะของผู้เรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม

๓.๒ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาการบัญชี จำนวน ๓๕ คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๒ กลุ่ม ๒ จำนวน ๓๕ คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง

๓.๓ เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี ๔ ชนิด ประกอบด้วย

๑. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคล เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้กระบวนการกลุ่ม

๒. แบบฝึกทักษะ ใบงาน เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม

๓. แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคล เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม

๔. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่มโดยวิเคราะห์จากวัตถุประสงค์และประโยชน์ของการวิจัย เพื่อกำหนดโครงสร้างของแบบสอบถามซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ แบบสอบถามความพึงพอใจ ของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม

๔.๑ ศึกษาคำถามที่เป็นการวัดความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอนและสื่อการสอนจากงานวิจัยอื่น ๆ

๔.๒ ร่างคำถามของแบบสอบถามนั้นและให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

๔.๓ ตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถาม

๔.๔ นำแบบสอบถามนี้ไปให้ผู้เรียนที่เป็นกลุ่ม

ตัวอย่างตอบ

แบบสอบถามความคิดแบบมารตราส่วนประมาณค่า (RatingScale) ๕ ระดับ โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

ระดับ ๕ หมายถึง เห็นด้วย/พึงพอใจมากที่สุด
ระดับ ๔ หมายถึง เห็นด้วย/พึงพอใจมาก
ระดับ ๓ หมายถึง เห็นด้วย/พึงพอใจปานกลาง
ระดับ ๒ หมายถึง เห็นด้วย/พึงพอใจน้อย
ระดับ ๑ หมายถึง เห็นด้วย/พึงพอใจน้อยที่สุด

และในการแปลความหมายใช้คะแนนเฉลี่ยที่ได้อย่างการวิเคราะห์ข้อมูล มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ของเบสท์ (Beast ,๑๙๘๖;๑๘๒) นำมาหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้ค่าเฉลี่ยเป็นรายด้าน และรายข้อดังนี้

ค่าเฉลี่ย ๑.๐๐-๑.๕๐ หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด
ค่าเฉลี่ย ๑.๕๑-๒.๕๐ หมายถึง เห็นด้วยน้อย
ค่าเฉลี่ย ๒.๕๑-๓.๕๐ หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง
ค่าเฉลี่ย ๓.๕๑-๔.๕๐ หมายถึง เห็นด้วยมาก
ค่าเฉลี่ย ๔.๕๑-๕.๐๐ หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

๓.๔ วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๓๕ คนในการ ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม ด้วยชุดการฝึกปฏิบัติรายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคล

๑. ผู้เรียนทำแบบก่อนเรียน
๒. แบ่งกลุ่มผู้เรียนร่วมกันทำแบบฝึกทักษะ เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม
๓. แจกแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้น กระบวนการกลุ่ม
๔. ผู้เรียนทดสอบหลังเรียน
๕. นำข้อมูลที่ได้มาหาค่าสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล

๓.๕.๑ แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้น

กระบวนการกลุ่ม ภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ของรายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคล

๓.๕.๒ แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านทักษะ ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม ภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ของรายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคล

๓.๕.๓ รวบรวมหาเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

๑. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

๑.๑ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( ) โดยใช้สูตร (มลิวัลย์ สมศักดิ์ ๒๕๕๐:๒๒๓)

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ $\overline{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ข้อเสนอแนะ

๑. ควรมีการศึกษาการสอนโดยใช้รูปแบบวิธีการเรียนรู้ Active Learning ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่มที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางการบัญชีในระดับชั้นอื่น ๆ

๒. ควรมีการศึกษาการสอนโดยใช้รูปแบบวิธีการเรียนรู้ Active Learning จัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่มที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางการบัญชีกับนักศึกษาที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการบัญชีระดับเดียวกัน

แผนกวิชาการเลขานุการ / การจัดการสำนักงาน

การเสริมแรงทางบวกด้วยตัวปั๊มการ์ตูนเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมความรับผิดชอบในการส่งงาน ของนักเรียนระดับ ปวช.๓ สาขางานการเลขานุการ รายวิชาชวเลขไทยระยุกต์ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ผู้วิจัย นางวราพร บรรจงเส้น

ตำแหน่ง ครู คศ.3

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

วุฒิการศึกษา หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ 2567

ความเป็นมาของปัญหา

การเรียนการสอนในปัจจุบันจะแบ่งการเก็บคะแนนออกเป็นสองส่วน คือ คะแนนเก็บและคะแนนสอบ โดยที่คะแนนเก็บนั้นคิดเป็นร้อยละ ๖๐ ของคะแนนทั้งหมด ในร้อยละ ๖๐ นั้นผู้วิจัยได้เก็บคะแนนโดยการสอบเป็นรายจุดประสงค์และการส่งงานของนักเรียน ดังนั้นการทำแบบฝึกหัดและการทำการบ้านส่งครูนั้น เป็นเรื่องที่สำคัญอย่างยิ่งในการเรียนการสอน เพราะนอกจากจะมีคะแนนในส่วนของแบบฝึกหัดและการบ้านแล้ว ยังมีผลต่อการเรียนในคาบถัดไปด้วย เนื่องจากแบบฝึกหัดจะเป็นการประเมินความรู้ความเข้าใจในบทเรียนของนักเรียนว่ามีมากน้อยเพียงใด อีกทั้งยังเป็นการวัดพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียนได้อีกทางหนึ่งถ้าหากนักเรียนไม่ได้ทำแบบฝึกหัดที่ครูกำหนดให้ นักเรียนก็จะขาดคะแนนเก็บในส่วนนั้นและครูก็ไม่สามารถประเมินความรู้ความเข้าใจของนักเรียนได้

จากการสอนในรายวิชาชวเลขไทยประยุกต์ ระดับชั้นปวช.๓ ผู้วิจัยได้พบปัญหาในหลาย ๆ ด้านของนักเรียนที่มีผลต่อการเรียนรู้ และสิ่งสำคัญที่ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นนั่นก็คือ การขาดความรับผิดชอบในการส่งงาน ส่งงานไม่ตรงตามเวลาที่กำหนดไว้ ซึ่งพฤติกรรมเช่นนี้มีผลกระทบต่อการเก็บคะแนนในด้านต่าง ๆ ของนักเรียน สร้างความยุ่งยากในการติดตามงานจากนักเรียน ครูผู้สอนไม่สามารถวัดความรู้หรือติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนได้ ดังนั้นผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอนเห็นความสำคัญของปัญหาดังกล่าว จึงได้ทำการวิจัยเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนระดับชั้นปวช.๓ สาขาการเลขานุการ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการแก้ปัญหาเรื่องการส่งงานต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อแก้ปัญหาพฤติกรรมความรับผิดชอบในการส่งงานรายวิชาชวเลขไทนประยุต์ นักเรียนระดับ ปวช.๓ สาขางานการเลขานุการ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้การเสริมแรงด้วยตัวปั๊มการ์ตูน

ความสำคัญของการวิจัย

ผลการวิจัยในครั้งนี้สามารถนำมาเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนรายวิชาต่าง ๆ ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนได้

ขอบเขตของการวิจัย

๑. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้และเป็นกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับ ปวช.๓ สาขางานการเลขานุการ รายวิชาชวเลขไทยประยุกต์ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ จำนวน ๒๓ คน

๒. ตัวแปรที่ศึกษา

๒.๑ ตัวแปรต้น การเสริมแรงทางบวก, ตัวปั๊มการ์ตูน

๒.๒ ตัวแปรตาม พฤติกรรมความรับผิดชอบในการส่งงาน

๓. ระยะเวลาในการทดลอง

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ ๒ ปี การศึกษา ๒๕๖๗ เป็นระยะเวลา ๘ สัปดาห์ โดยเริ่มจากวันที่ ๒๒ ตุลาคม ๒๕๖๗ – ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๗

นิยามศัพท์เฉพาะ

การเสริมแรงทางบวก หมายถึง สิ่งของ คำพูด สภาพการณ์หรือสิ่งที่ทำให้เพิ่มความน่าจะเป็นไปได้ของการเกิดพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนระดับ ปวช.๓ สาขางานการเลขานุการ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ เกิดขึ้นอีก

ความรับผิดชอบ หมายถึง ความมุ่งมั่นของนักเรียนระดับ ปวช.๓ สาขางานการเลขานุการ
ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ในการทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

พฤติกรรมการส่งงาน หมายถึง ลักษณะการส่งงานของนักเรียนระดับชั้น ปวช. ๓ สาขางานการเลขานุการ ปีการศึกษา

๒๕๖๗ ซึ่งหลังจากกำหนดส่งงาน สามารถวัดออกมาในรูปของจำนวนการส่งงานตรงเวลาในรายวิชาชวเลขไทยประยุกต์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนระดับ ปวช.๓ สาขางานการเลขานุการ มีความรับผิดชอบในการส่งงานมากยิ่งขึ้น ยังผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นด้วย

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์แบบสังเกตเพื่อศึกษาพฤติกรรมการไม่ส่งงานของนักเรียนชั้นปวช.๓ สาขาการเลขานุการ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ หลังจากให้การเสริมแรงทางบวกด้วยตัวปั๊มการ์ตูน แสดงให้เห็นว่า จำนวนนักเรียนที่ส่งงานมีจำนวนเพิ่มขึ้นตามลำดับ โดยในสัปดาห์ที่ ๑ ส่งงานจำนวน ๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๐.๔๓ สัปดาห์ที่ ๒ ส่งงานจำนวน ๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๙.๑๓ สัปดาห์ที่ ๓ ส่งงานจำนวน ๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๒.๑๗ สัปดาห์ที่ ๔ ส่งงานจำนวน ๑๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๐.๘๗ สัปดาห์ที่ ๕ ส่งงานจำนวน ๑๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๕.๒๒ สัปดาห์ที่ ๖ ส่งงานจำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๗๘.๒๖ สัปดาห์ที่ ๗ ส่งงานจำนวน ๒๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๖.๙๖ และสัปดาห์ที่ ๘ ส่งงานจำนวน ๒๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๙๑.๓๐ ในทางตรงกันข้าม จำนวนนักเรียนที่ไม่ส่งงานก็มีจำนวนลดลงตามลำดับ โดยในสัปดาห์ที่ ๑ ไม่ส่งงานจำนวน ๑๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๙.๕๗ สัปดาห์ที่ ๒ ไม่ส่งงานจำนวน ๑๔ คน คิดเป็น ร้อยละ ๖๐.๘๗ สัปดาห์ที่ ๓ ไม่ส่งงานจำนวน ๑๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๗.๘๓ สัปดาห์ที่ ๔ ไม่ส่งงานจำนวน ๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๙.๑๓ สัปดาห์ที่ ๕ ไม่ส่งงานจำนวน ๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๔.๗๘ สัปดาห์ที่ ๖ ไม่ส่งงานจำนวน ๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๑.๗๔ สัปดาห์ที่ ๗ ไม่ส่งงานจำนวน ๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๓.๐๔ และสัปดาห์ที่ ๘ ไม่ส่งงานจำนวน ๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๘.๗๐ โดยคิดจากนักเรียนจำนวน ๒๓ คน

อภิปรายผลการศึกษาวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์แบบสังเกตเพื่อศึกษาพฤติกรรมการไม่ส่งงานของนักเรียนชั้นปวช.๓ สาขาการเลขานุการ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ หลังจากให้การเสริมแรงทางบวกด้วยตัวปั๊มการ์ตูน แสดงให้เห็นว่า วิธีการดังกล่าวสอดคล้องกับหลักการการใช้เบี้ยอรรถกรที่ว่าเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพที่สุดในการใช้การเสริมแรงทางบวก ทำให้นักเรียนสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้นได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนั้น พฤติกรรมการไม่ส่งงาน ขาดความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง ตลอดจนการขาดความใส่ใจในการทำงานต่าง ๆ ส่งในชั่วโมงเรียน หรือแม้กระทั่งงานที่ได้รับมอบหมายให้กลับบ้านไปทำนั้น ผู้วิจัยเชื่อว่าเป็นพฤติกรรมที่ค่อนข้างพบได้ในแทบทุกชั้นเรียน เพียงแต่ว่าเมื่อนักเรียนมีวุฒิภาวะและอายุที่มากขึ้น ความคิดก็จะเริ่มเปลี่ยนไปและอาจเพิ่มความรับผิดชอบต่อการทำงานมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งต่อไปอาจเจาะจงทำการวิจัยกลุ่มนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป และอาจแยกหัวข้อเป็นรายวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดขึ้น ซึ่งจะได้นำผลการทดลองที่ได้ไปแก้ไขปัญหาในการไม่ส่งงานของนักเรียนต่อไป

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นปวช.๓ การเลขานุการ ที่ได้รับการเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนการใช้โปรแกรม CANVA

ผู้วิจัย	นางสาวสุธิดี กรุมรัมย์
ตำแหน่ง/สังกัด	ครูผู้ช่วย
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการ
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การวิจัยเป็นเครื่องมือสำคัญประการหนึ่ง ที่จะช่วยให้การปฏิรูปการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ ดังจะเห็นได้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ.๒๕๔๕ ซึ่งเป็นกฎหมายแม่บททางการศึกษาของไทย ได้ให้ความสำคัญกับการวิจัยและกำหนดมาตราหลายมาตราที่ชี้ให้เห็นว่าการวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ กล่าวคือ มาตรา ๒๔ (๕) ระบุให้ใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถใช้การวิจัยเพื่อศึกษาค้นคว้าหาคำตอบหรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น การวิจัยจึงสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์หาเหตุผลในการตอบปัญหา และแก้ไขปัญหา มาตรา ๓๐ ระบุให้ครูผู้สอนทำการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ผู้สอน นอกจากจัดกระบวนการเรียนการสอนแล้วยังใช้การวิจัยเพื่อศึกษาปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการรู้คำตอบ พัฒนาควบคู่กันไปอย่างต่อเนื่อง โดยบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนการสอนและทำการวิจัยให้เป็นกระบวนการเดียวกัน

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ มีผลกระทบต่อนักเรียนเป็นอย่างมากเนื่องจากเป็นยุคที่เทคโนโลยีมีผลต่อการใช้ชีวิตเป็นอย่างมาก ทำให้ต้องปรับการเรียนการสอนจากการเรียนในห้องเรียนแบบเดิม เป็นการเรียนการสอนระบบออนไลน์ ทำให้ครู อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา จะต้องปรับเปลี่ยน พฤติกรรมการเรียนในรูปแบบใหม่ ทั้งเนื่องจากปัจจุบันโปรแกรมดังกล่าวได้แพร่หลายและเป็นที่สนใจต่อนักเรียนนักศึกษาและสถานประกอบการต่างๆ เพื่อให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

จากปัญหาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการสอนจากโปรแกรม CANVA เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพการณ์ปัจจุบัน อีกทั้งการนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนอย่างเต็มรูปแบบและมีประสิทธิภาพ ต่อไป

๑.๒ วัตถุประสงค์ของงานวิจัย :

๑. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่องานนำเสนอของ
นักเรียนระดับชั้นปวช.๓ การเลขานุการ โดยใช้สื่อการสอนโปรแกรม CANVA

๒. เพื่อเพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนโปรแกรม CANVA

๑.๓ ขอบเขตงานวิจัย

ด้านประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นปวช.๓ การเลขานุการ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๘ คน

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับปวช.๓ การเลขานุการ ที่เรียนในรายวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่องานนำเสนอ

๑.๔ ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาในการวิจัย ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ระหว่างวันที่ ๑๕ ตุลาคม ๒๕๖๗ ถึง ๑๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘

๑.๕ สมมุติฐานการวิจัย

สมมุติฐานของการวิจัย

๑. นักเรียนที่เรียนรู้ผ่านสื่อการสอนโปรแกรม CANVA มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น

๒. นักเรียนที่เรียนรู้ผ่านสื่อการสอนโปรแกรม CANVA มีความพึงพอใจในรดับมากที่สุด

๑.๖ คำนิยามศัพท์เฉพาะ

๑. การเรียนรู้ผ่านสื่อโปรแกรม CANVA หมายถึง การจัดการเรียนรู้ผ่านระบบอินเตอร์เน็ต ด้วยโปรแกรม CANVA วิชาระบบสารสนเทศในงานสำนักงาน เป็นสื่อการสอนที่มีความน่าสนใจ ทั้งสี ภาพการเคลื่อนไหว ที่อาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศ และเครือข่ายอินเตอร์มาเชื่อมโยง มีความสะดวกเป็นสื่อการสอนระหว่างผู้เรียนและผู้สอน อีกทั้งผู้เรียนสามารถได้ศึกษาได้ด้วยตนเองทั้งที่วิทยาลัยและที่บ้าน โดยสามารถผ่านระบบSMART PHONได้ โดยผู้สอนส่งลิงค์เชื่อมต่อไว้

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการเรียนซึ่งวัดได้จากการตอบแบบสอบถามวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ตามเนื้อหาและวัตถุประสงค์ เรื่องระบบสารสนเทศเพื่อการติดต่อสื่อสาร

๓. ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง การแสดงออกด้านความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนโปแกรม CANVA ซึ่งวัดได้จากแบบสอถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในรูปแบบGoogle form

---

การพัฒนาสื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เพื่อประกอบการเรียนรู้ ในรายวิชาเทคนิคการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุม ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ ๒ สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสุภาวรรณ จันทร์หยู
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.บ การจัดการทั่วไป
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบัน เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการศึกษา การใช้ สื่อออนไลน์ โดยเฉพาะ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ได้กลายเป็นทางเลือกที่ได้รับความนิยมในการเรียนการสอน เนื่องจากสามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวกต่อการใช้งาน และสามารถปรับแต่งให้เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ ด้วยการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและเข้าถึงได้ง่ายE-Book สามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ ทุกเวลา ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหาได้ตามความสะดวกของตนเอง นอกจากนี้ยังสามารถดาวน์โหลดและเก็บไว้ใช้งานได้โดยไม่ต้องพกพาหนังสือเล่มจริงเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย E-Book สามารถผสมผสานสื่อประเภทต่างๆ เช่นภาพประกอบ และ แผนภูมิ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้นวิดีโอ และ ไฟล์เสียง ที่ช่วยเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ให้สมจริงลิงก์เชื่อมโยง (Hyperlink) ที่นำไปยังแหล่งข้อมูลเพิ่มเติมสิ่งเหล่านี้ช่วยให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนสนับสนุนการเรียนรู้แบบโต้ตอบและการทำงานร่วมกัน E-Book สามารถออกแบบให้มีแบบฝึกหัดออนไลน์ หรือ แบบทดสอบเชิงโต้ตอบ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนและประเมินความเข้าใจของตนเองได้ทันที นอกจากนี้ยังสามารถแชร์ข้อมูลหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้นผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ลดต้นทุนและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ลดค่าใช้จ่ายในการพิมพ์และจัดจำหน่ายเอกสารลดการใช้กระดาษซึ่งช่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมสามารถอัปเดตหรือปรับปรุงเนื้อหาได้ง่ายโดยไม่ต้องพิมพ์ใหม่ รองรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) E-Book สามารถใช้เป็นแหล่งความรู้ที่อัปเดตได้อย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลใหม่ๆ ได้ตลอดเวลา ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องแม้จะจบการศึกษาไปแล้ว ในยุคดิจิทัล เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษา ทำให้ **การเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Learning)** ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ แนวโน้มเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงการปรับตัวของสถานศึกษา ครูผู้สอน และผู้เรียนในการใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการศึกษา

ในการสอนวิชาเทคนิคการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ โดยธรรมชาติของวิชาจะเป็นการฝึกทักษะการ ปฏิบัติ ซึ่งในการสอนทักษะในการปฏิบัติจะต้องคอย ดูแลให้ทั่วถึง แต่ในการสอนมีผู้สอนเพียงคนเดียว ต่อนักเรียน ๑ ห้อง ซึ่งมี จำนวนมาก ผู้สอนจะต้องให้เวลา แนะนำแก่ผู้เรียน ในเวลาที่จำกัด ทำให้การดูแลนักเรียนไม่ทั่วถึง หากมีสื่อที่สามารถใช้ทบทวนได้จะช่วย ให้นักเรียนสามารถฝึกทบทวนหรือเรียนซ้ำในส่วนที่ไม่เข้าใจได้อีกครั้ง นอกจากนี้การดำเนินการเรียน การสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและการจัดการศึกษาแผนใหม่ ได้มีการนำเอาเทคโนโลยีทางการศึกษา เข้ามาช่วยให้การสอนมีประสิทธิภาพและบรรลุจุดมุ่งหมายทางการศึกษา เปลี่ยนแปลงบทบาทของครูจาก ผู้สอนให้เป็นผู้แนะแนวทางและส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสพูดและทำมากขึ้น สื่อวัสดุ อุปกรณ์ที่นำมาใช้จะช่วย ให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาต่าง ๆ ในกระบวนการสอนนั้น อุปกรณ์และสื่อการสอนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่สามารถเสนอข้อมูลที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ ได้ทุกแบบ ทุกระดับ ทั้งในลักษณะของตัวอักษร ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง ภาพ จำลองแม้กระทั่งภาพยนตร์หรือ วิดีทัศน์ทำให้กระบวนการเรียนรู้มีชีวิตชีวาน่าสนใจ ชวนให้ติดตาม อีกทั้งได้ก้าวหน้าไปสู่หัวใจของการเรียนรู้ ที่ไม่มี ขีดจำกัดเฉพาะแต่ในห้องเรียน หรือเฉพาะแต่ที่มีในตำราที่กำหนดไว้ สื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) จึงเป็นสื่อที่สร้าง ความน่าสนใจ ให้กับเนื้อหาได้เป็นอย่างดี

จากลักษณะของวิชาเทคนิคการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ ซึ่งเป็นวิชาที่เน้นการปฏิบัติเพื่อสร้างทักษะ ให้เกิดกับ ผู้เรียนตามพระราชบัญญัติการศึกษา ดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงได้พัฒนาสื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เพื่อประกอบ การเรียนรู้ รายวิชาเทคนิคการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุม ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ ๒ สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน ขึ้น เพื่อให้ได้สื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ประกอบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐ และเป็นสื่อการสอนที่ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนตลอดจนเพิ่มความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ต่อผู้เรียน ด้วยในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคนิคการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการเชิงปฏิบัติการ ในหน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ การจัดสถานที่ฝึกอบรม เรื่องการจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุม สำหรับการฝึกอบรม ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ ๒ จะพบ

เจอสภาพปัญหาที่พบบ่อย ๆ ในรายวิชาเทคนิคการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการเชิงปฏิบัติการ ซึ่งเป็นรายวิชาฝึกปฏิบัติ มีปัญหาในการเรียนดังนี้

๑. ผู้เรียนไม่สามารถเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ ในการจัดตกแต่งสถานที่ได้อย่างถูกต้อง

๒. ผู้เรียนไม่สามารถเลือกรูปแบบที่เหมาะสมของการจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุมสำหรับการฝึกอบรม

๓. ผู้เรียนขาดทักษะในการจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุม ขาดความประณีต และความสวยงาม

ซึ่งทางผู้วิจัยได้คิดหาวิธีการแก้ปัญหาจากการเรียนดังกล่าว และได้พัฒนาสื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เพื่อประกอบการเรียนรู้ ในรายวิชาเทคนิคการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการเชิงปฏิบัติการ เรื่องการจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุม ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๒ สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาจากสื่อการเรียนรู้และสามารถปฏิบัติการจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุมได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเพื่อพัฒนา E-Book สำหรับใช้เป็นสื่อการสอนในรายวิชาเทคนิคการฝึกอบรม

๒. เพื่อแกปญหานักเรียนไม่สามารถจัดตกแต่งสถานที่ฝึกอบรมได้

๓. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผูเรียนที่มีตอการเรียนการสอนโดยใช้สื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.๒ การจัดการสำนักงาน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.๒ การจัดการสำนักงาน จำนวน ๒๙ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

แบบสอบถามสำรวจความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาสื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เพื่อประกอบการเรียนรู้ในรายวิชาเทคนิคการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องการจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๒ สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. แบบฝึกสร้างแบบฟอร์มด้วย GoogleFrom

๒. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

๑.๑ แบบฝึกสร้าง แบบฟอร์มด้วย GoogleFrom ได้ดำเนินตามขั้นตอนดังนี้

ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการสร้าง Google From เรื่อง การจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุม

เป็นแบบมาตรประมาณค่า ให้คะแนนตั้งแต่ ๑ (น้อยที่สุด) ถึง ๕ (มากที่สุด) โดยแปลผลคะแนนรวม ตามระดับดังนี้

๑๐-๑๙ คะแนน หมายถึง สมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์อยู่ในระดับต่ำ

๒๐-๓๙ คะแนน หมายถึง สมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์อยู่ในระดับปานกลาง

๔๐-๕๐ คะแนน หมายถึง สมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์อยู่ในระดับสูง

๑.๒ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ มีขั้นตอน ในการสร้าง ดังนี้ สร้างตารางวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เพื่อใช้เป็นแนวทางสร้างแบบทดสอบที่ครอบคลุมเนื้อหาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

๑.๓ แบบสอบถามความคิดเห็น ความพึงพอใจของนักศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากการพัฒนาสื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เพื่อประกอบการเรียนรู้ รายวิชาเทคนิคการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องการจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๒ สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

๑. ผลการพัฒนาสื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชาฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องการจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ ๒ สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช พบว่า สื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชาเทคนิคการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องการจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ ๒ สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีประสิทธิภาพเท่ากับ ๘๐.๐๔/๙๒.๔๐ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ มาตรฐาน ๘๐/๘๐ แสดงว่า สื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถสร้างความ สนใจและสร้างมุมมองที่หลากหลายให้กับ นักศึกษาได้เรียนรู้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน ทำให้เข้าใจง่ายและส่งเสริมให้เกิดทักษะการปฏิบัติที่ดี นอกจากนี้ในการสร้างสื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ผู้วิจัยใช้ภาพประกอบซึ่งทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ ภาษาที่เข้าใจง่ายเหมาะสมกับวัยเพื่อให้นักเรียนสนุกสนานในการเรียน และสื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)เพื่อประกอบ การเรียนรู้รายวิชาเทคนิคการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องการจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ ๒ สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ผู้วิจัยได้จัดทำอย่างเนื้อหาการเรียนรู้ผ่านระบบและมีวิธีการที่เหมาะสม กล่าวคือ ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ๒๕๖๓ ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน จุดประสงค์การเรียนรู้ หลักการสร้างสื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ มงคล พันธ์เพชร พัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่องการเคลื่อนที่ในหนึ่งมิติเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพัฒนาให้มีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ ๗๗.๙๘/๗๗.๗๐ ซึ่งถือว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ คือ ๘๐/๘๐ และคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนที่ ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่องการจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุมะฝึกอบรม สูงกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑

๒. นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เพื่อประกอบการ
เรียนรู้รายวิชาเทคนิคการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องการจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ ๒ สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๕ โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๕๐ คะแนน อาจเป็นเพราะสื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น มีความเหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงชั้นนี้ มีเนื้อหาไม่ยากจนเกินไป มีภาพประกอบสวยงาม ชัดเจน

๓. ศึกษาความพึงพอใจต่อสื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชาเทคนิคการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องการจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๒ สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน พบว่า ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$=๔.๕๗, S.D.=๐.๕๓)

ข้อเสนอแนะ

๑. ก่อนการนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การพัฒนาสื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ไปใช้ในการเรียนรู้ครูผู้สอนควรทำการศึกษาขั้นตอนการใช้งานทำการวางแผนการจัดการเรียนรู้ กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเวลาและผู้เรียนกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับ เวลาและผู้เรียน

๒. การใช้สื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ในการเรียนรู้นั้นนักเรียนจะให้ความสนใจ ในการเรียนรู้นั้นนักเรียนจะให้ความสนใจกับสื่อในระดับมาก ถ้าสื่อมีความยาวไม่มากเกินไป โดยหากต้องใช้สื่อที่มีความยาวมาก ควรมีการปรับรูปแบบการนำเสนอโดยถ้าหากผู้จัดการเรียนรู้มีการเสริมแรงด้วยคะแนน จะสามารถ ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจต่อบทเรียนดีขึ้น

๓. สื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ที่ผู้จัดการเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งในเรื่องราวของสื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) สามารถทำให้ผู้เรียน สนใจที่จะรับชมสื่อมากขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้พัฒนาสื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เพื่อประกอบการเรียนรู้ในรายวิชาเทคนิคการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องการจัดตกแต่งสถานที่ห้องประชุม

๒. เป็นแนวทางในการวิจัยต่อในสาขาวิชาอื่น และตัวแปรด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิด สร้างสรรค์ การแก้ปัญหา ผลการปฏิบัติงาน

๓. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เพราะผู้เรียนสามารถเรียนรู้ในรายวิชาปฏิบัติจากสื่อออนไลน์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) มากกว่าสื่อการสอนที่เป็นเอกสารบรรยาย

แผนกวิชาการตลาด

ชุดฝึกทักษะประเภทของการส่งเสริมการตลาด
เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา
ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพสูง ชั้นปีที่ ๒
สาขาวิชาการบัญชี รายวิชาการหลักการตลาด
ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางเบญจง วรรณมาศ
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.บ การตลาด
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ฯ ทรงมีพระมหากรุณาคุณอย่างหาที่สุดมิได้ต่อการศึกษาของพสกนิกรในประเทศ ทั้งทรงชี้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษา วิชาความรู้ และผลแห่งการใช้วิชาความรู้ในเชิงปฏิบัติคือการศึกษาเป็นเครื่องมือของการพัฒนาความรู้ ความคิด ความประพฤติ เจตคติ ค่านิยม และคุณธรรมของบุคคล ฉะนั้นการศึกษาจึงไม่ใช่การกระทำหรือกิจกรรมที่สิ้นสุดในตัวเอง แต่เป็นเครื่องมือที่นำไปสู่จุดหมายบางประการ ดังพระบรมราโชวาทที่พระราชทานไว้ เมื่อวันที่ ๒๔ มกราคม พ.ศ.๒๕๓๐ (มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๓๐, หน้า ๑๑) ว่า" ผู้ที่มุ่งหวังความดีและความเจริญมั่นคงในชีวิตจะต้องไม่ละเลยการศึกษา ความรู้ที่จะศึกษามี ๓ ส่วน คือ ความรู้วิชาการ ความรู้ปฏิบัติการ และความรู้คิดอ่านตามเหตุผลความเป็นจริง อีกประการหนึ่งจะต้องมีความจริงใจและ บริสุทธิ์ใจไม่ว่าในงานในผู้ร่วมงานหรือในการรักษาระเบียบแบบแผน ความดีงามความถูกต้องทุกอย่าง ประการที่สามต้องฝึกฝนให้มีความหนักแน่นทั้งภายในใจ"ดังนั้นการศึกษาในความหมายนี้จึงเกี่ยวข้องกับการพัฒนาวิชาความรู้ทั้งในทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติ คือการศึกษาจะต้องใช้หลักแห่งวิชาการที่จะช่วยให้แนวทางการปฏิบัติบรรลุผล และให้ความรู้แห่งการปฏิบัติสู่การจัดการศึกษาของผู้เรียนเพื่อให้เป็นการแสวงความรู้ที่แท้จริง คือนอกจากจะให้ผู้เรียนมีความรู้จริง ปฏิบัติได้จริง มีเจตคติที่ดีแล้วจะเป็นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ตลอดจนคุณสมบัติต่าง ๆ เพื่อเป็นเครื่องกำกับความคิดและความประพฤติให้การใช้วิชาความรู้เพื่อประโยชน์ในทางที่ดีต่อทั้งตนเองและส่วนรวมคือประเทศชาติ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ ๔) พ.ศ.๒๕๖๒ ได้ให้หลักการไว้ว่าเพื่อเป็นการศึกษาตลอดชีวิต ทั้งให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา และมีการพัฒนาสาระและกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ในหมวด ๑ได้กล่าวถึงความมุ่งหมาย และหลักการศึกษา โดยสถานศึกษาจะต้องจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ สามารถอยู่กับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและในหมวด ๔ แนวการจัดการศึกษา กำหนดให้การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ดังนั้นกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ การจัดกระบวนการเรียนรู้จึงต้องจัดให้เนื้อหาสาระต่าง ๆ และกิจกรรมที่มีสอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล การฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัด การการเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา กระบวนการดังกล่าวผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนรู้และแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ และการศึกษาในยุคต้นหรือระดับแรกของชีวิตเป็นสิ่งสำคัญที่สุด คือการศึกษาของเด็กเล็ก ซึ่งเป็นระยะแห่งการจดจำการเรียนแบบการพัฒนาต่อเนื่องเป็นจุดเริ่มต้นของพื้นฐานการศึกษาในระดับต่อไปรวมทั้งเป็นการเตรียมตัวที่จะเป็นเยาวชนที่มีคุณภาพต่อไปในอนาคต (กระทรวงศึกษาธิการ,๒๕๕๔,หน้า ๗)

พันธกิจหลักของครูในระดับอาชีวศึกษา นั้น มีหน้าที่หลักในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การทำวิจัยในชั้นเรียน การบริการวิชาการ วิชาชีพ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ทั้งนี้จากการสำรวจวุฒิการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการปี ๒๕๕๘ พบว่าครูส่วนใหญ่ที่สอนในระดับอาชีวศึกษา สำเร็จการศึกษาจากสาขาวิชาต่างๆ ที่ไม่ใช่ครุศาสตร์หรือศึกษาศาสตร์ และไม่ได้ศึกษาวิชาที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์การสอน ทำให้อาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับเรื่องทักษะในการจัดการเรียนการสอนหรือเทคนิควิธีสอนแบบต่างๆ ซึ่งแนวโน้มของการจัดการศึกษาระดับอาชีวศึกษาในปัจจุบันให้ความสำคัญในเรื่องการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยอาศัย ปรัชญาการสอนและทฤษฎีการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อประกอบการสอน และการวัด และประเมินผล (กระทรวงศึกษาธิการ ,๒๕๕๔,หน้า ๒๑)

ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา วิชาหลักการตลาด สาขาวิชาบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชพบว่านักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างน้อย จากข้อมูลในปีการศึกษา ๒/๒๕๖๗ เนื่องจากในรายวิชาดังกล่าวจะมีทั้งทฤษฎีการปฏิบัติโดยการออกแบบ อีกทั้งยังมีเอกสารต่าง ๆ ที่มีคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ส่วนใหญ่ทำให้นักศึกษาไม่สามารถจดจำรายละเอียดได้ทั้งหมด และเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน ในฐานะผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนในรายวิชานี้ จึงมีความสนใจที่จะศึกษาในเรื่องการใช้ชุดฝึกทักษะ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ ๒ รายวิชาหลักการตลาด สาขาวิชาการบัญชี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา รายวิชาหลักการตลาด (๓๐๒๐๐-๑๐๐๒) หลังการใช้ชุดฝึกทักษะ

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา รายวิชาหลักการตลาด (๓๐๒๐๐-๑๐๐๒) ก่อน-หลังใช้ชุดฝึกทักษะ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๒ สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๒ สาขาวิชาการบัญชี ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๓๒ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ชุดแบบฝึกเพื่อนำไปวิเคราะห์โดยใช้กระบวนการใช้ชุดแบบฝึกเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีแนวทางในการสร้างชุด แบบฝึกทักษะเพื่อการวิเคราะห์ ดังนี้

๑. แผนการเรียนรู้แบบสื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียโดยทำการศึกษาจากหลักสูตรเอกสารตำราขอบข่ายโครงสร้างเนื้อหาและคำอธิบายรายวิชา

๒. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแบบอัตนัยโดยได้รับการตรวจสอบคุณภาพด้านความสอดคล้องกับเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ

๓. แบบสอบถามความพึงพอในของนักศึกษาต่อการใช้สื่อการสอนชุดฝึกทักษะ ในการเรียนการสอน ที่ได้รับการตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้ทรงคุณวุฒิ

การสร้างเครื่องมือ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่เดือนตุลาคม ๒๕๖๗ – เดือนกุมภาพันธ์ ๒๕๖๘ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการทดลองดังนี้

๑. ทำการประเมินผลก่อนเรียน (pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการทดลอง ๑ สัปดาห์และบันทึกผลคะแนนก่อนเรียน

๒. ดำเนินการทดลองสอน

๓. ทำการประเมินผลหลังเรียน (posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งเป็นฉบับเดียวกันกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (pretest)

๔. นำคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อให้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้นและสรุปผลการวิจัย

๕. ทำการประเมินแบบสอบถามความพึงพอในของนักศึกษาต่อการใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย ในการเรียนการสอน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้เก็บรวบรวมข้อมูลของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ ๒ สาขาวิชาการบัญชี ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๓๒ คน โดยดำเนินการดังนี้

๑. แผนการเรียนรู้แบบสื่อการสอนชุดฝึกทักษะโดยทำการศึกษาจากหลักสูตรเอกสารตำราขอบข่ายโครงสร้างเนื้อหาและคำอธิบายรายวิชา

๒. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแบบอัตนัยโดยได้รับการตรวจสอบคุณภาพด้านความสอดคล้องกับเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ

๓. แบบสอบถามความพึงพอในของนักศึกษาต่อการใช้สื่อการสอนชุดฝึกทักษะ ในการเรียนการสอน ที่ได้รับการตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้ทรงคุณวุฒิ

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานในการวิจัยครั้งนี้มีดังนี้

๑. ค่าเฉลี่ยเลขคณิตของกลุ่มตัวอย่าง (Sample Arithmetic Mean)

๒. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง (Sample Standard Deviation)

๓. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการใช้สื่อการสอนชุดฝึกทักษะ ของนักศึกษา รายวิชาหลักการตลาด (๓๐๒๐๐-๑๐๐๒) สาขาวิชาบัญชี โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนหาค่าทางสถิติ

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “ชุดฝึกทักษะเกี่ยวกับประเภทของการส่งเสริมการตลาดเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ ๒ รายวิชาหลักการตลาด (๓๐๒๐๐-๑๐๐๒) สาขาการวิชาบัญชี มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา และนำผลการวิจัยไปใช้พัฒนาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชานี้ โดยกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส ๒ บัญชี ๑ เรียนวิชาหลักการตลาด ในภาคการศึกษาที่ ๒/๒๕๖๗ โดยเก็บข้อมูลทั้งหมด จำนวนทั้งหมด ๓๒ คน ตัวแปรในการวิจัยแบ่งเป็นตัวแปรต้นคือ วิธีการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการสอนชุดฝึกทักษะ และตัวแปรตามคือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นของนักศึกษา ดำเนินการใช้การรวบรวมข้อมูลก่อนสอนด้วยวิธีทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน และวัดความพึงพอใจในการเรียนการสอน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ สถิติพื้นฐาน ร้อยละค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน t-test ผลการวิจัยพบว่าการวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย ได้คะแนนเฉลี่ยโดยรวมจากผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๗.๙๔ ของคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน หลังเรียน มีเฉลี่ยเท่ากับ ๑๖.๑๓ ของคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน มีผลคะแนนที่เพิ่มขึ้น ๘.๑๓ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับ มาก และมีระดับความพึงพอใจในการใช้สื่อการของนักศึกษา มีค่าเฉลี่ยในระดับมาก (X= ๔.๒๘)

ข้อเสนอแนะ

๑. ควรมีการใช้กลยุทธ์ทางการสอบแบบใหม่ๆ อื่นๆ มาช่วยในการเรียนการสอนรายวิชานี้ เช่น การระดมสมอง (brainstorm) อภิปราย

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่มเว็บ, หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ e-Book เป็นต้น

๒. ควรมีการใช้สื่อและเอกสารประกอบการเรียนการสอนแบบใหม่เพื่อเพิ่มกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อฝึกทักษะในด้านต่าง ๆ จะทำให้ลดขั้นตอนและเวลาในการเรียนการสอน เช่น การนำโปรแกรมสำเร็จรูปมาให้นักศึกษาได้ทดลองปฏิบัติจริงเป็นประจำเพื่อทำให้เกิดความเข้าใจในรายวิชาดังกล่าวเพิ่มขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา รายวิชา รายวิชาหลักการตลาด (๓๐๒๐๐-๑๐๐๒) หลังการใช้ชุดฝึกทักษะประเภทของการส่งเสริมการตลาด

๒. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา รายวิชา รายวิชาหลักการตลาด (๓๐๒๐๐-๑๐๐๒) หลังการใช้ชุดฝึกทักษะประเภทของการส่งเสริมการตลาด

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ในรายวิชาการวิจัยการตลาดด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบผสมผสานของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.๒ การตลาด ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวเบญจวรรณ อนุศิลป์
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการ
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.ม.การตลาด
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีแบบผสมผสาน ซึ่งเป็นการพัฒนาระบบการเรียนผ่านทางสื่ออิเล็คทรอนิกส์ (Electronic Learning) หรือที่เรียกวฎ E – learning ขึ้นมาใหม่โดยให้มีการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยวิธีการที่หลากหลายร่วมกับสื่อหลายๆชนิด ซึ่งมีชื่อเรียกว่า Blended Learning โดยการเรียนแบบผสมผสาน Blended (Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ผสมผสานกับการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่ผู้เรียนผู้สอนไม่เผชิญหน้ากันหรือการใช้แหล่งเรียนรู้ ที่มีอยู่หลากหลาย กระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมเกิดขึ้นจากยุทธวิธีการเรียนการสอนที่หลากรูปแบบ เป้าหมายอยู่ที่การให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้เป็นสำคัญ การสอนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสานนั้น ผู้สอนสามารถใช้วิธีการสอน ๒ วิธีหรือมากกว่าในการเรียนการสอน เช่น ผู้สอนนำเสนอเนื้อหาบทเรียนผ่านเทคโนโลยีผนวกกับการสอนแบบเผชิญหน้า แต่หลังจากนั้นผู้สอนนำเนื้อหาบทความแขวนไว้บนเว็บ จากนั้นติดตามการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ E – learning หลังจากนั้นสรุปบทเรียน ด้วยการอภิปรายร่วมกับอาจารย์ผู้สอนในห้องเรียนโดยการเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended(Learning) เป็นการผสมผสานวิธีหลายๆวิธี เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เช่น การสอนในชั้นเรียนร่วมกับการสอนผ่านเครือข่าย วิธีการสอนไม่ควรใช้วิธีการแบบใดแบบหนึ่งอย่างเดียว ซึ่งในการทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ต้องอาศัยวิธีการหลายๆ วิธีนำมาผสมผสานกัน ดังนั้นผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการเลือกสื่อการเรียนการสอน การสร้างสิ่งเร้าและการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ที่เหมาะสมเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความรู้ความสามารถและผู้เรียนจะต้องมีปฏิสัมพันธ์ร่วมมือกันระหว่างผู้เรียนด้วยกันทำให้เกิดการสร้างมนุษยสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนทำให้เกิดการทำงานเป็นทีมหรือกระบวนการกลุ่ม ซึ่งจะส่งผลต่อการประสิทธิภาพและความรวดเร็วในการทำงานกลุ่มร่วมกัน ดังนั้น การมอบหมายงานผ่านระบบออนไลน์แนะนำแหล่งการเรียนรู้ที่นักศึกษาเข้าถึงได้ง่ายและการตรวจงานให้ข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ในห้องเรียนเสมือนและมีช่องทางในการติดต่อสอบถามในประเด็นที่สงสัยหรือต้องการรายละเอียดได้สะดวกและง่ายขึ้น ทั้งแบบทางการและไม่เป็นทางการ จึงเป็นทางเลือกใหม่ที่จะอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การใช้การสอนแบบออนไลน์แบบนัดหมายเวลาผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ เพื่อติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้เป็นระยะๆ โดยเป็นช่องทางหนึ่งในการให้นักศึกษาได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยไม่ต้องเผชิญหน้ากัน และครูผู้สอนสามารถติดตามความก้าวหน้าได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสามารถ ให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อการพัฒนาได้มากยิ่งขึ้นเป็นการสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและเอื้อต่อการเรียนรู้มากขึ้น

จากความสำคัญและประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจ “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในรายวิชาการวิจัยการตลาดด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.๒ การตลาด ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช” ทั้งนี้สารสนเทศที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาการตลาดดิจิทัลหรือรายวิชาอื่นๆ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนก่อนและหลังเรียนวิชาการวิจัยการตลาด เรื่องพฤติกรรมผู้บริโภคแบบผสมผสาน

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนแบบปกติกับการเรียนแบบผสมผสาน วิชาการวิจัยการตลาด เรื่องพฤติกรรมผู้บริโภค

๓.เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน วิชาการวิจัยการตลาด เรื่องพฤติกรรมผู้บริโภค

ประโยชน์ของการวิจัย

๑. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการวิจัยการตลาดระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ ผสมผสานในเกณฑ์ดี

๒. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการวิจัยการตลาดระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบ ผสมผสานและการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมในเกณฑ์ดี

๓. เกิดความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน

๔. เกิดการสร้างบรรยากาศในการเรียนจะมีความเป็นกันเองมากขึ้นและผู้เรียนจะรู้สึกปลอดภัย มีภูมิคุ้มกันที่ดี

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาการตลาด ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๘๗ คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงที่ได้ลงทะเบียนเรียนวิชาการวิจัยการตลาดภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๑๗ คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling)

เนื้อหาการจัดการเรียนการสอน

วิชาการวิจัยการตลาด ๓๐๒๐๒ ๒๐๑๑ เรื่อง พฤติกรรมผู้บริโภค

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น

๑. การเรียนการสอนแบบผสมแบบผสาน

ตัวแปรตาม

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการวิจัยการตลาด

๒. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนแบบผสมผสานวิชาการวิจัยการตลาด

นิยามศัพท์เฉพาะ

๑. นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช อ.เมือง ต.คลัง จ.นครศรีธรรมราช ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒. การเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนในห้องเรียนโดยครูเป็นผู้บรรยาย สาธิต สื่อมัลติมีเดียและการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยเรียนรู้ผ่านระบบการจัดการเรียนการสอน (LMS) ที่ผู้เรียนสามารถ Login เพื่อมาเข้าเรียนและทำกิจกรรมต่างๆ ที่ผู้สอนได้กำหนดและจัดขึ้นรวมถึงการอภิปรายการแสดงความคิดเห็นในเนื้อหาร่วมกันและการติดต่อสื่อระหว่างครูกับนักเรียนผ่าน Social Network

๓. การเรียนแบบปกติ หมายถึง การเรียนการสอนตามแผนการสอน ผู้เรียนและผู้สอนพบกันในห้องเรียนปกติ

๔. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนและจากผลงานการสร้างชิ้นงานหลังจากเรียนผ่านบทเรียนแบบผสมผสานเรื่องพฤติกรรมผู้บริโภค วิชาการตลาดดิจิทัล

๕. ความพึงพอใจของนักศึกษา หมายถึง ทัศนคติหรือระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียน การสอนแบบผสมผสานวิชาการตลาดดิจิทัล เรื่องพฤติกรรมผู้บริโภค ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

อภิปรายผล

๑. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนแบบปกติและการสอนแบบผสมผสานของวิชาการวิจัยการตลาดเรื่องพฤติกรรมผู้บริโภค ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.๒ การตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช พบว่า นักศึกษากลุ่มที่เรียนแบบผสมผสาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๑๙.๕๗ คิดเป็นร้อยละ ๖๒.๒๓ ซึ่งสูงกว่ากล่มที่เรียนแบบปกติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๑๗.๘๔ คิดเป็นร้อยละ ๕๙.๔๗ สรุปได้ว่านักศึกษากลุ่มที่เรียนแบบผสมผสานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักศึกษากลุ่มที่เรียนแบบปกติด โดยมีค่าเฉลี่ยต่างกัน ๑.๗๓ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๘.๘๔ เมื่อพิจารณาการกระจายของข้อมูลทั้งสองกลุ่ม พบว่า ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของนักศึกษากลุ่มที่เรียนแบบผสมผสาน มีค่าเท่ากับ ๓.๐๑ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของนักศึกษาที่เรียนแบบปกติ เท่ากับ ๓.๘๗ ทำให้ค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้เป็นตัวแทนค่ากลางของข้อมูลที่เชื่อถือได้ทั้งสองกลุ่ม ในส่วนของค่าสถิติทดสอบ t- test พบว่า กลุ่มที่เรียบแบบผสมผสานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ สรุปว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องพฤติกรรมผู้บริโภคระหว่างนักศึกษากลุ่มที่เรียนแบบผสมผสานกับกล่มที่เรียนแบบปกติ มีความแตกต่างกันเมื่อเทียบความก้าวกน้าของกลุ่มตัวอย่างที่เรียนแบบผสมผสานและแบบปกติ พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เรียนแบบผสมผสานมีความก้าวหน้าที่ดีกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เรียนแบบปกติ โดยวัดจากค่าเฉลี่ยหลังเรียน คะแนนความก้าวหน้า โดยผลจากการศึกษาคะแนนผลสัมฤทธิ์ดังกล่าว เกิดจากความแตกต่างด้านรูปแบบการเรียนของนักศึกษาทั้งสองกลุ่ม เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาที่เรียนแบบผสมผสานนักศึกษาจะเรียนทั้งในชั้นเรียนและในบทเรียน E-Learning ครูผู้สอนอธิบายเนื้อหาพฤติกรรมผู้บริโภค แบ่งบทเรียนตามเนื้อหาตรงกับหลักสูตรการเรียนการสอน ประกอบด้วย การเริ่มใช้งานโปรแกรม การใช้เครื่องมือและลักษณะพิเศษใหม่ๆ ในพฤติกรรมผู้บริโภคในยุคปัจจุบันและในแต่ละสัปดาห์จะมีการฝึกการเรียนรู้เกี่ยวกับขั้นตอนของผู้บริโภค ฝึกการสร้างชิ้นงานตามลำดับเนื้อหาของบทเรียน ในส่วนของการเรียน E-Learning นักศึกษาจะเข้าไปทบทวนเนื้อหาแต่ละสัปดาห์นอกเหนือจากเวลาเรียนในชั้นเรียน โดยในแต่ละบทเรียนจะมีข้อความ ภาพนิ่ง ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหวทำให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ศึกษาค้นคว้าโดยมีครูเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ มีการร่วมแสดงความคิดเห็นผ่านกระดานสนทนา มีการอภิปรายแสดงความคิดเห็นต่อบทเรียนและชิ้นงานของตนเองและเพื่อน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงแนวคิดของนักศึกษาแต่ละคนมากยิ่งขึ้น จะเห็นข้อแตกต่างว่าเมื่อนักเรียนมีการทบทวนการเรียน ศึกษาค้นคว้านอกชั้นเรียน ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สอบถามปัญหาข้อสงสัยได้ตลอดเวลานั้น ระดับความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาในการสร้างงานนำเสนอนั้นจะมีการเรียนรู้ที่สูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัย Rovai and Jordan (๒๐๐๔) ที่กล่าวว่า การเรียนบนเว็บแบบผสมผสานนั้นสามารถสร้างความรู้สึกการเรียนรู้แบบเป็นชุมชนการเรียนรู้ได้มากกว่ารูแบบอื่นๆ โดยทำให้บรรยากาศการเรียนเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้มากขึ้น โดยจะเน้นที่การเรียนแบบกระตือรือร้นโดยใช้กระบวนการเรียนแบบร่วมมือและสร้างสังคมแห่งความรู้ความเข้าใจให้เกิดขึ้น เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้และเกิดทักษะด้านการปฏิบัติ เช่น การสอนในชั้นเรียนร่วมกับการสอนแบบออนไลน์

๒. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.๒ การตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานของรายวิชาการวิจัยการตลาดเรื่องพฤติกรรมผู้บริโภค พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๔๖ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ ๐.๖๕ ถือว่าอยู่ในระดับ มาก จากแบบสอบถามความพึงพอใจการเรียนแบบผสมผสานนั้น นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจมากที่สุดอันดับที่ ๑ คือ เครื่องมือออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามที่ตั้งจในการเรียนแบบผสมผสานระหว่างห้องเรียนกับออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๗ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๐.๕ ถือว่าอยู่ในระดับมากที่สุด พึงพอใจอันดับที่ ๒ คือ ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทางในการติดต่อสอบถามผู้สอนแบบออนไลน์ในเรื่องที่ไม่เข้าใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๕๘ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๐.๕ ถือว่าอยู่ในระดับมากที่สุด และพึงพอใจอันดับที่ ๓ คือ สื่อการเรียนการสอนในการเรียนการสอนแบบผสมผสานระหว่างห้องเรียนกับออนไลน์ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนตามความก้าวหน้าของตนเอง , สื่อประกอบการเรียนแบบออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามที่ตั้งใจในการเรียนแบบผสมผสานระหว่างห้องเรียนกับออนไลน์ , การทำแบบทดสอบหลังเรียนส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความพยายามในการเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๕๓ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๐.๗ ถือว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจเป็นอันดับสุดท้ายคือ การทำกิจกรรกลุ่มในห้องเรียนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ทั้งนี้เพราะนักศึกษาแต่ละคนจะมีสิทธิ์ในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์หนึ่งคนต่อหนึ่งเครื่อง ดังนั้นนักเรียนจึงมีความต้องการที่จะทำงานที่เครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองมากกว่าที่จะไปร่วมทำงานกลุ่มกับเพื่อนคนอื่นๆ สอดคล้องกับงานวิจัย ออมสิน ช้องทอง (๒๕๔๖:บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาการเสริมสร้างคุณภาพชีวิต เรื่องชีวิตกับนันทนาการสำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่เรียนบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตกับนิสิตที่เรียนตามปกติ พบว่านิสิตที่เรียนบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีกว่านิสิตที่เรียนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ และมีความคิดเห็นต่อบทเรียนบนเครือข่ายอยู่ในระดับมาก ระบบ blended learning ที่ได้พัฒนาขึ้นได้ผ่านการทดสอบจากครูและนักเรียนโดยได้รับการยอมรับว่าทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

๑. อธิบายคำชี้แจงอย่างละเอียดสำหรับการใช้บทเรียน E-Learning ก่อนนักเรียนจะศึกษาเนื้อหาใน บทเรียนและก่อนดำเนินการทดลองจริง

๒. ควรสอบถามความพร้อมของนักเรียนนักศึกษาเกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และสัญญาณอินเทอร์เน็ต ที่บ้านของผู้เรียนก่อนเริ่มต้นบทเรียนในรูปแบบออนไลน์

๓. นักเรียนนักศึกษาทุกคนจะต้องมี E-mail และช่องทางการสื่อสารอื่นๆ ผ่านโซเชียลเน็ตเวิร์ค

การปรับพฤติกรรมและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน เรื่องกระบวนการสื่อสารทางการตลาดในการตัดสินใจซื้อ วิชาการสื่อสารทางการตลาด ระดับชั้น ปวส. ๑ แผนก วิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยใช้รูปแบบการสอน Active Learning ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นายคมกริช พลเดช
ตำแหน่ง	พนักงานราชการ ครู
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.บ
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

จากปัญหาจากการจัดการสอนในรายวิชาการสื่อสารทางการตลาด เนื่องจากในมีเนื้อการการเรียนที่เข้าใจยากและเนื้อหาค่อนข้างมาก ส่งผลถึงสภาพปัญหาในห้องเรียน คือ ผู้เรียนไม่สนใจเบื่อในการเรียนทำให้ใช้มือถือเล่นเกมส์และสนใจโซเชียลมากกว่าสนใจการเรียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจปรับรูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active Learning จะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน เรื่องกระบวนการตัดสินใจซื้อ วิชาการสื่อสารทางการตลาด ระดับชั้น ปวส. ๑ แผนกวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรราช ก่อนการใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning

๒. เพื่อปรับพฤติกรรมและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน เรื่องกระบวนการตัดสินใจซื้อ วิชาการสื่อสารทางการตลาด ระดับชั้นปวส. ๑ แผนกวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยใช้รูปแบบการสอน Active Learning

๓. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กระบวนการตัดสินใจซื้อ วิชาการสื่อสารทางการตลาด ระดับชั้น ปวส. ๑ แผนกวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๔. เพื่อศึกษาความพึงพอใจกิจกรรมการเรียน เรื่อง กระบวนการตัดสินใจซื้อ วิชาการสื่อสารทางการตลาด ระดับชั้น ปวส. ๑ แผนกวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษา ระดับ ปวส. ชั้นปที่ ๑ สาขางานการตลาด ๑,๒ สาขาวิชาการตลาดวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษา ระดับ ปวส. ชั้นปที่ ๑ สาขางานการตลาด สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ที่ลงทะเบียนเรียนในวิชาการสื่อสารทางการตลาด ภาคเรียนที่ ๒ ปการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๒ คน โดย สุ่ม/เลือก แบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แผนการจัดการเรียนการสอน รายวิชาการสื่อการทางการตลาด หน่วยที่ ๒ กิจกรรม “กระบวนการสื่อสารการตลาดในการตัดสินใจซื้อ”

๒. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้รายบุคคล

๓. แบบสัมภาษณ์ผู้เรียน ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview)

๔. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง กระบวนการสื่อสารการตลาดในการตัดสินใจซื้อ วิชา การสื่อสารทางการตลาด รหัสวิชา ๓๐๒๐๒ - ๒๐๐๓ แบบปรนัย แบบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ

๕. แบบสอบถามความพึงพอใจกิจกรรมการเรียน เรื่อง กระบวนการสื่อสารการตลาดในการตัดสินใจซื้อ วิชา การสื่อสารทางการตลาด รหัสวิชา ๓๐๒๐๒ - ๒๐๐๓

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

แบบสอบถามความพึงพอใจกิจกรรมการเรียน เรื่อง กระบวนการสื่อสารการตลาดในการตัดสินใจซื้อ วิชา การสื่อสารทางการตลาด รหัสวิชา ๓๐๒๐๒ - ๒๐๐๓ เป็นแบบชนิด (Likert rating scale) เป็น ๕ ระดับ จำนวน ๑๙ ข้อ โดยนำไปใช้กับผู้เรียน จำนวน ๑๒ คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการปรับพฤติกรรมและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน ระดับชั้น ปวส. ๑ แผนกวิชาการตลาด โดยใช้รูปแบบการสอน Active Learning ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ตามผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่ศึกษา เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมในการจัดการเรียน การสอนที่เรียกว่า กิจกรรม “กระบวนการตัดสินใจซื้อ” แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม และแบบสัมภาษณ์ผู้เรียน

๒. ออกแบบกิจกรรม “กระบวนการตัดสินใจซื้อ” ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้รายวิชาการสื่อสารทางการตลาด ในหน่วย ที่ ๒ โดยเป็นกิจกรรมที่ได้จากการสังเคราะห์หลังศึกษาเกี่ยวกับ การเรียนรู้เชิงรุก หรือ การเรียนรู้แบบ Active Learning

๓. ออกแบบแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้รายบุคคล โดยแบ่งรายการในการสังเกต พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนออกเป็น ๔ ประเด็น ได้แก่

๔. แบบสัมภาษณ์ผู้เรียน ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview)

การวิเคราะห์ข้อมูล

แบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมทั้งหมดจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนและจากแบบบันทึกการสังเกต พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่วางไว้ วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน โดยหาค่า t–test แบบสอบถามเป็นเครื่องมือที่วัดผลกระทบของการวิจัย โดยการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นที่มีต่อคุณภาพเอกสารประกอบการสอนนำคะแนนที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญและครูผู้สอนวิชาการสื่อสารทางการตลาดรหัสวิชา ๓๐๒๐๒-๒๐๐๓ มาทำการคานวณหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) หาค่าความแปรปรวน (Si๒ ค่าความ

เชื่อมั่น (α) และการแปลผลตามเกณฑ์ที่กำหนดโดยมีสูตรดังนี้ (อ้างถึงในล้วน สายยศ, ๒๕๓๖ : ๒๖๙)

สรุปผลการวิจัย

พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้น ปวส.๑ แผนกวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ก่อนการใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning จากการศึกษาพฤติกรรมของนักศึกษา ระดับชั้น ปวส. ๑ แผนกวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ใน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ผู้วิจัยพบว่าก่อนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการสอน Active Learning นักเรียนโดยส่วนใหญ่ไม่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เป็นการเรียนโดยผ่านการฟังบรรยายเพียง เท่านั้น ไม่มีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอนหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียนเท่าที่ควร เน้นการฟังและเรียนรู้ผ่านตำราเรียน นอกจากนั้นยังมีพฤติกรรมอื่นที่พบได้จากการสังเกต ดังนี้

การคิดเชิงระบบ: พบว่าผู้เรียนโดยส่วนใหญ่จะไม่มีระบบการคิดที่ซับซ้อน และไม่สามารถบอกถึง ความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างสิ่งใดต่อสิ่งใดได้อย่างเป็นระบบ เมื่อได้รับคำถามหรือโจทยปัญหา จึงประมวลคำตอบออกมาแบบง่ายๆ ไม่มีเหตุผลรองรับ คำตอบไม่มีข้อมูลที่สมบูรณ์ครบถ้วน มีเพียงจำนวนน้อยเท่านั้นที่สามารถตอบได้ชัดเจนและมีเหตุผลรองรับ และตอบคำถามอย่าง สมบูรณ์

การคิดวิเคราะห์: พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถแจกแจงหรืออธิบายองค์ประกอบของประเด็น ในเนื้อหาที่สอนได้ และจะทำตัวเป็นผู้รับสารทางเดียว คือ แค่รับทราบในข้อมูลที่ผู้สอนบอก กล่าว แม้จะเป็นข้อมูลที่เป็นเท็จ ก็ไม่มีการวิเคราะห์สาเหตุ ความเป็นไปได้ของข้อมูล ไม่มีการหาเหตุผลที่แสดงความเชื่อมโยงสัมพันธ์ของสิ่งนั้นๆ มีเพียงผู้เรียนบางคนที่เหมือนแสดงสีหน้า เหมือนไม่เข้าใจ และกังขาในความไม่สมเหตุสมผลของข้อมูลที่ผู้สอนให้ไป แต่ไม่ได้กล่าวโต้แย้งออกมา จนผู้สอนได้ทำการผู้เรียนดังกล่าวจึงได้พยายาม อธิบายเหตุผลและความสัมพันธ์กันของข้อมูลที่ได้รับออกมา แต่ก็ยังถือว่ามีความไม่มั่นใจปะปน อยู่ด้วย

การสื่อสาร: พบว่ามีผู้เรียนบางส่วนที่สามารถสื่อสารได้ชัดเจนตรงประเด็น แม้จะมีความไม่มั่นใจ ในข้อมูลอยู่บ้าง แต่ก็สามารถพูดอภิปรายได้ค่อนข้างดี เมื่อมีการตั้งโจทย์คำถาม ผู้เรียนก็ พยายามเรียบเรียงข้อมูลคำตอบและสื่อสารออกมาได้ค่อนข้างดี นอกจากนั้นยังมีการตรวจสอบว่าผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่พวกเขาพูดหรือไม่ อย่างไรก็ตาม ก็จะมีนักเรียนอีกส่วนหนึ่งที่ค่อนข้าง ประสบปัญหาในการสื่อสาร อาจเนื่องมาจากการที่ไม่สามารถเรียบเรียงข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ ทำให้ไม่สามารถสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ในครั้งเดียว มีอาการตะกุกตะกัก ไม่มั่นใจในสิ่งที่สื่อสาร และในบางครั้งที่เมื่อสารไปถึงผู้รับสารแล้ว เกิดความไม่เข้าใจเกิดขึ้นและมีคำถามย้อนกลับมาที่ผู้ ส่งสาร ผู้เรียนคนดังกล่าวก็มักจะมีท่าทีบ่ายเบี่ยง ไม่กล้าชี้แจง และมักจะผลัดให้คนอื่นช่วยเหลือ ในการตอบ

การทำงานร่วมกับผู้อื่น: พบว่ามากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้เรียนในชั้นนี้ ไม่ค่อยให้ความร่วมมือหรือมี ส่วนร่วมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เมื่อมีการมอบหมายงานในลักษณะกลุ่ม ผู้เรียนกลุ่มดังกล่าวก็มักจะเพิกเฉยและปล่อยให้สมาชิกในกลุ่มคนอื่นๆปฏิบัติงานแทน และในกลุ่มผู้เรียนที่มีส่วนรวม ในการทำงานและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ก็มักจะเป็นอย่างนั้นอยู่ตลอดและต้องรับ ภาระหน้าที่ในการทำงานนแทนสมาชิกคนอื่นๆอยู่เสมอ

การสัมภาษณ์

๑) เรื่องพฤติกรรมการเข้าเรียน การปฏิบัติตนในห้องเรียน โดยทั่วไปผู้เรียนจะมีพฤติกรรมการเข้าเรียนที่ค่อนข้างตรงเวลาและเดินทางมาเข้าเรียนในเวลาไล่เลี่ยกัน แต่บางครั้งก็มีผู้เรียนบางคนที่เข้าเรียนสายหลังจากเริ่มมีการเรียนการสอนไปแล้ว ๓๐ นาที ซึ่งกรณีนั้น เกิดจากการเดินทางมาวิทยาลัยฯด้วยตนเอง ทำให้มาถึงสายกว่าทั่วไป กล่าวถึงการปฏิบัติตนในห้องเรียน โดยปกติ พบว่าพฤติกรรมของผู้เรียนนั้นจะเป็นแนวอนุรักษ์นิยม คือนักเรียนตั้งใจเรียน ฟังและปฏิบัติตามครูบอกเป็นส่วน ใหญ่ไม่ได้กล่าวถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับครูหรือการมีปฏิสัมพันธ์ต่อเพื่อนที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาอย่างชัดเจน

๒) เรื่องความรู้สึกต่อการจัดการเรียนการสอนก่อนแบบอื่นๆ และความรู้สึกต่อการจัดการเรียนการ สอนแบบเชิงรุก หรือ Active Learning สำหรับการเรียนการจัดการเรียนแบบอื่นๆนั้น พบว่าผู้เรียนรู้สึกไม่มีส่วนร่วมในการเรียน เท่าที่ควร เพราะต้องเป็นผู้รับฟังบรรยายโดยส่วนใหญ่ ไม่ค่อยมีกิจกรรมที่กระตุ้นให้แสดงความคิดเห็น หรือ ส่งเสริมให้คิดหรือแสดงออกในความเป็นตัวตนของผู้เรียน ทำให้บรรยากาศในการเรียนค่อนข้างเงียบ ส่งผลต่อการ เรียนรู้และการทำความเข้าใจต่อเนื้อหาในบทเรียนของผู้เรียนด้วย ในการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก หรือ Active Learning พบว่าผู้เรียนรู้สึกว่าตนเองได้แสดงออกมากยิ่งขึ้น ได้มีการกระตุ้นความคิด ได้แสดงความเห็น เห็นตลอดจนแลกเปลี่ยนกับครูผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนคนอื่นๆในประเด็นต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นประเด็นที่ตนถนัด หรือไม่ถนัดก็ตาม บรรยากาศในห้องเรียนเน้นการแลกเปลี่ยนพูดคุย ผู้เรียนรู้สึกสนุกและเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

๓) เรื่องความรู้ความเข้าใจต่อเนื้อหาภายหลังการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก ในประเด็นความรู้ความเข้าใจต่อเนื้อหา พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถเรียนรู้และทำความเข้าใจต่อเนื้อหาที่ทำการเรียนการสอนได้ค่อนข้างดี ผู้เรียนชื่นชอบที่ได้ลองคิดและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยมองว่า กิจกรรมที่นำมาเป็นตัวกลางในการเรียนรู้ ช่วยให้พวกเขาได้รู้จักการคิดแบบเป็นระบบ รู้จักวิเคราะห์ ได้เรียนรู้การสื่อสาร แม้ว่าเนื้อหาวิชานี้จะค่อนข้างแน่และยากในการจำ เพราะเนื้อหามีความหลากหลาย แต่การลงมือปฏิบัติ และได้ก็นับว่าช่วยได้ค่อนข้างมาก ผลการหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากการศึกษาด้วยด้วยการใช้กิจกรรมการเรียน กระบวนการสื่อสารทางการตลาดในการตัดสินใจซื้อ วิชาการสื่อสารทางการตลาด พบว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังการใช้เอกสารประกอบการเรียนโดยมีผลหลังการใช้สูงกว่า ก่อนการใช้ด้วยการใช้กิจกรรมการเรียน กระบวนการตัดสินใจซื้อ วิชาพฤติกรรมผู้บริโภคอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .๐๑ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลการหาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยด้วยการใช้กิจกรรมการเรียน กระบวนการตัดสินใจซื้อ วิชาการสื่อสารทางการตลาด พบว่าโดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = ๔.๓๖)

ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาในครั้งนี้ ทำให้ได้ทราบถึงพฤติกรรมการเข้าเรียน พฤติกรรมในห้องเรียนของนักศึกษา ระดับ ปวส.๑ สาขาวิชาการตลาด ที่เรียนวิชาการสื่อสารทางการตลาด ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนโดยรูปแบบ Active Learning ในประเด็นการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือการคิดเชิงระบบ ตลอดจนความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนต่อเนื้อหาวิชา ซึ่งสามารถนำ พัฒนาให้เป็นประโยชน์และนำมาปรับใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆได้ดังนี้ สำหรับผู้เรียนที่มีพฤติกรรมไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นหรือผู้สอน สาเหตุเนื่องมาจาก การไม่เข้าใจในเนื้อหาและกลัวจะโดนถามคำถามทั้งจากเพื่อนร่วมชั้นหรือผู้สอนเอง กรณีนี้ผู้สอนควรมีการปรับ รูปแบบการสอนที่ฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้โดยโดยนำกิจกรรมเข้ามาเป็นสื่อกลาง และสร้าง บรรยายการจากการถามคำถามที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนแบบปลายปิดให้เป็นประเด็นในการพูดคุยรวมกัน เน้นการ แสดงความคิดเห็น เพื่อไม่ให้ผู้เรียนรู้สึกว่าว่าตนถูกจับจ้องหรือเป็นเป้านิ่ง อันจะนำไปสู่ความไม่แสดงออกไม่ว่า ด้านๆใดในชั้นเรียน สิ่งที่สำคัญที่ผู้เรียนในวัยนี้ต้องการคือความมั่นใจและการแสดงออกในความเป็นตัวตนของตนเอง ฉะนั้นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่นำมาปรับใช้ควรคำนึงถึงประเด็นนี้ คือ เลือกใช้ กิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก ทั้งในเรื่องของพฤติกรรมหรือความคิดเห็น กระตุ้นการเรียนรู้เพื่อ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่สืบค้นหาความรู้ด้วยตนเอง เป็นผู้ที่มีความอยากรู้อยากเห็น และไม่จำกัด

ขอบเขตผู้เรียน มากเกินไป เพื่อให้เกิดกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตามผู้เรียนในวัยนี้ก็ยังคงต้องการได้รับคำแนะนำ ในการปฏิบัติตนต่างๆ ผู้สอนควรเป็นผู้แนะนำและสนับสนุนอยู่ไม่ห่าง แต่ไม่ควรชี้แนะแนวทางให้กับผู้เรียน โดยตรง การกระตุ้นพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนควรเริ่มจากการสร้างบรรยายกาศในชั้นเรียน รูปแบบการสอนที่ไม่เน้นการบรรยายหรือการสอนเนื้อหาโดยตรง แต่ให้เป็นการสอนผ่านสื่อโดยอ้อม เพื่อกระตุ้น ให้ผู้เรียนได้มีการคิดวิเคราะห์และฝึกหัดเชื่อมโยงข้อมูล การกระตุ้นที่ดีควรสร้างความสนุกสนานในชั้นเรียนด้วย ไม่ควรนำคะแนนหรือผลการเรียนมาเป็นเป้าหมายให้กับผู้เรียน เพราะจะสร้างความกดดันและทำให้ห้องเรียนเกิด บรรยากาศที่ตึงเครียดขึ้นมาได้ อาจใช้วิธีการอื่นๆ เช่น ของรางวัล คำชื่นชม เป็นต้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

จากการวิจัยเรื่อง การปรับพฤติกรรมและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน เรื่องกระบวนการตัดสินใจซื้อ วิชาการสื่อสารทางการตลาด ระดับชั้น ปวส. ๑ แผนก วิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยใช้รูปแบบการสอน Active Learning สามารถเขียนประโยชนที่ได้รับจากการวิจัย ได้ดังนี้ ผู้เรียนได้รับการปรับพฤติกรรมและกระตุ้นการเรียนรู้ ทั้งในแง่ของพฤติกรรมการเรียนรู้และ พฤติกรรมการแสดงออก (บุคลิกภาพ) ผู้วิจัยได้เรียนรู้ในการนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning มาใช้ โดยปรับให้ เข้าบริบทของผู้เรียน ได้ทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กระบวนการตัดสินใจซื้อ วิชาการสื่อสารทางการตลาด ระดับชั้น ปวส. ๑ แผนกวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ได้ทราบความพึงพอใจกิจกรรมการเรียน เรื่อง กระบวนการตัดสินใจซื้อ วิชาการสื่อสารทางการตลาดระดับชั้น ปวส. ๑ แผนกวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ผู้วิจัยได้ความรู้และประสบการณ์ในการทำวิจัยในชั้นเรียน และสามารถนำไปประยุกต์เพื่อวาง แนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนต่อไป

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมความชอบของนักเรียนสาขาการตลาดต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม Quizizz กรณีศึกษานักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นายวีรวัฒน์ รักดี
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.บ การตลาด
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นกระบวนการที่มนุษย์ใช้เพื่อเรียนรู้ สร้างความเข้าใจและพัฒนาทักษะต่างๆ ผ่านการศึกษาความรู้,ทักษะ, คุณลักษณะ,และมนุษย์สัมพันธ์ทางสังคม สามารถเกิดขึ้นในหลายรูปแบบและสถานที่ต่างๆ โดยมีเป้าหมายหลักคือการพัฒนาบุคลิกภาพและสร้างสังคมที่มีความรู้สึกสมดุลและความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น การศึกษามีผลกระทบในทุกๆ ด้านของชีวิต และยังเป็นรากฐานที่สาคัญในการพัฒนาบุคคล ชุมชนและสังคมทั้งหมดโดยมีเป้าหมายที่มุ่งหวังไปที่ความเจริญรุ่งเรืองและความสุขของมนุษยชาติทั้งหมดในระดับโลกและสู่อนาคตที่ยั่งยืนและยั่งยืน ซึ่งในการจัดการการเรียนการสอน (Educational Management) เป็นกระบวนการที่ใหญ่ขึ้นที่สุดในสถานศึกษา เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปได้ตามวัตถุประสงค์และมาตรฐานที่ตั้งไว้ การจัดการการเรียนการสอนเกี่ยวข้องกับการวางแผน การออกแบบ การนาเสนอ การประเมิน และการปรับปรุงกระบวนการการเรียนรู้ของนักเรียน เพราะในการจัดการการเรียนการสอนที่ดีนั้นสามารถสร้างประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนเติบโตและพัฒนาทักษะในทางต่างๆ และมีพื้นฐานทางความรู้ที่แข็งแกร่งในอนาคต.

สื่อการเรียนการสอน (Instructional Media) เป็นเครื่องมือหรือสื่อที่ใช้ในกระบวนการสอนและการเรียนรู้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสอน มันช่วยในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพในการทำให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจาข้อมูลได้ดีขึ้น ซึ่งจะมีสื่อหลากหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอการเรียนรู้,แผ่นภาพ (Slideshows),เกมการเรียนรู้ (Educational Games),แผนภูมิและแผนผัง (Charts and Diagrams) แอพพลิเคชั่นการเรียนรู้ (Educational Apps),โปสเตอร์และภาพประกอบ (Posters and Visuals) การสร้างวีดีโออินเทอร์แอคทีฟ (Interactive Videos), การสร้างคำถามแบบฝึกหัด (Interactive Quizzes),การเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมสามารถเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและสนุกสนานสำหรับผู้เรียน นอกจากนี้ยังสามารถใช้ในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สวนสนุกและสอนให้ผู้เรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการศึกษา เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการศึกษาในปัจจุบัน การนาเครื่องมืออย่าง Quizizz ซึ่งโปรแกรม Quizizz เป็นหนึ่งในเครื่องมือที่สามารถสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ ช่วยกระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อาจส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้และการพัฒนาความสามารถของนักเรียน โดยเฉพาะในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่เน้นความสามารถเชิงปฏิบัติและความคิดสร้างสรรค์ การวิจัยนี้มุ่งเน้นศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมความชอบของนักเรียนที่มีต่อการสอนของครูผ่านการใช้โปรแกรม Quizizz เพื่อออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียน พบว่าการรับรู้ของนักเรียนส่วนใหญ่รับรู้ได้แค่ช่วงเวลาสั้นๆ จึงสนใจที่จะทาวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมความชอบที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนและการจัดกิจกรรมการสอนของครูโดยใช้ โปรแกรม Quizizz เพื่อสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ ช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้โปรแกรม Quizizz ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒) เพื่อศึกษาพฤติกรรมความชอบของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนผ่านโปรแกรม Quizizz ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๓) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้โปรแกรม Quizizz ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หลังจากที่เรียนโดยใช้ชุดแบบฝึก

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาการตลาด ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จานวน ๖๒ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ชุดแบบฝึกเพื่อนาไปวิเคราะห์โดยใช้กระบวนการใช้ชุดแบบฝึกเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีแนวทางในการสร้างชุด แบบฝึกทักษะเพื่อการวิเคราะห์ ดังนี้

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน

ส่วนที่ ๒ เป็นชุดแบบฝึกเพื่อใช้ในการวิเคราะห์การจาของผู้เรียน

ส่วนที่ ๓ ความพึงพอใจของผู้เรียน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. เตรียมการทดลอง: ออกแบบแผนการสอนที่ใช้โปรแกรม Quizizz

๒. การทดสอบก่อนการเรียน: ให้นักเรียนทาการทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความรู้พื้นฐาน

๓. การสอนโดยใช้โปรแกรม Quizizz: ครูจัดการเรียนการสอนที่ใช้ Quizizz ในการออกแบบกิจกรรมการเรียน

๔. การทดสอบหลังการเรียน: วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการเรียน

๕. การเก็บข้อมูล: แจกแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมความชอบและความพึงพอใจ

๖. การวิเคราะห์ข้อมูล: เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสรุปผลจากแบบสอบถาม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้เก็บรวบรวมข้อมูลของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาการตลาด ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จานวน ๖๒ คน โดยดำเนินการดังนี้

๑. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๒. แบบสอบถามพฤติกรรมความชอบต่อการเรียนผ่านโปรแกรม Quizizz

๓. การสัมภาษณ์ครูและนักเรียนเพื่อศึกษามุมมองเพิ่มเติม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดาเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สาเร็จรูป โดยจาแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้เรียน

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

พฤติกรรมความชอบของนักเรียนต่อรูปแบบการสอนโดยใช้โปรแกรม Quizizz ถูกวัดด้วยแบบสอบถามที่มีทั้งคาถามปลายปิดและคำถามปลายเปิด ข้อมูลที่ได้ถูกนามาวิเคราะห์เชิงสถิติและเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์เชิงปริมาณ จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนที่ใช้โปรแกรม Quizizz ในระดับสูง โดยผลการตอบแบบสอบถามแสดงค่าเฉลี่ยดังนี้:

- ความพึงพอใจในการใช้ Quizizz: ๔.๖๘ (จากคะแนนเต็ม ๕)
- ความสนุกสนานในการเรียน: ๔.๗๒
- ความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น: ๔.๖๕
- การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน: ๔.๗๐

การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ

ข้อความจากแบบสอบถามปลายเปิดชี้ให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ชื่นชอบการใช้โปรแกรม Quizizz เนื่องจากมีการออกแบบที่ง่ายต่อการใช้งานและช่วยให้พวกเขาสามารถสร้างสรรค์งานนาเสนอได้อย่างอิสระ นักเรียนยังให้ความเห็นว่าการใช้ Quizizz ทาให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานและช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้พบว่าการใช้โปรแกรม Quizizz ส่งผลดีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมความชอบของนักเรียน อย่างไรก็ตาม ข้อเสนอแนะสาหรับการวิจัยในอนาคตคือ การศึกษาประสิทธิผลของการใช้โปรแกรม Quizizz ในการสอนในกลุ่มนักเรียนสาขาอื่น ๆ หรือในระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ ควรศึกษาผลระยะยาวของการใช้ Quizizz ต่อพัฒนาการทางการเรียนและทักษะของนักเรียนในด้านต่าง ๆ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้โปรแกรม Quizizz ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. ศึกษาพฤติกรรมความชอบของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนผ่านโปรแกรม Quizizz ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

การศึกษาการปรับพฤติกรรมความรับผิดชอบการส่งงานของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ โดยการใช้การเสริมแรงทางบวก

ผู้วิจัย	นางสาวสุจิตรา ล่องทอง
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

หลักการและเหตุผล

ความสำคัญการวิตกอย่างหนึ่งของคนที่เป็นครู คือ อยากให้ลูกศิษย์ที่เรากำลังสอนนั้นเกิดการเรียนรู้ การเรียนรู้ไม่ได้หมายถึงการที่เขาตอบคำถามที่เราถามได้เท่านั้น แต่หมายถึงการที่เขารู้ว่าสิ่งที่เขากำลังเรียนคืออะไร สามารถใช้ความรู้ที่มีอยู่มาเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ที่เรากำลังสอนหรือไม่ และสามารถนำสิ่งที่เราสอนไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์อื่นๆ ได้หรือไม่ สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่นักเรียนต้องทำเองครูไม่สามารถทำให้เขาได้สิ่งที่ครูจะทำได้คือต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำสิ่งดังกล่าว โดยสร้างบรรยากาศการเรียนที่เอื้อกับสิ่งเหล่านี้ การสร้างบรรยากาศในการเรียนเพื่อช่วยให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้คือ ต้องทำให้นักเรียนเรียนอย่างกระตือรือร้น (active learning) และตระหนักว่าตนกำลังเรียนอะไรอยู่ ครูจะสามารถสร้างบรรยากาศแบบนี้ได้จาก การจัดการในชั้นเรียน การสร้างแบบเรียนและกิจกรรมในห้องเรียน และการหาเครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้พูดถึงสิ่งที่เรียนออกมาเพื่อจะได้รับรู้ว่าตัวเขาเองกำลังทำอะไรอยู่ (seft-awareness) เช่น การเขียนไดอารี่ที่พูดถึงการเรียน ปัญหาที่พบและสิ่งที่ได้เรียนการจัดการในชั้นเรียน การสร้างตารางงานสำหรับนักเรียนเพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสเข้ามาตรวจสอบงานที่ตนเองยังไม่ได้ส่ง ควรจะให้นักเรียนได้มีโอกาสทำงานกลุ่มเพื่อที่จะได้แลกเปลี่ยนความรู้และความคิดเห็นกับเพื่อน การสร้างแบบเรียนและกิจกรรมในห้องเรียนควรจะให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรม เลือกการบ้าน และเลือกกลุ่มคนที่เขาอยากทำกิจกรรมในห้องเรียนด้วยนักเรียนควรจะรู้ว่าเขาถูกคาดหวังให้เรียนอะไรในวิชานั้น เพื่อจะได้รู้ว่าวิธีการเรียนที่เขาเรียนเหมาะสมหรือไม่ และเขาบรรลุเป้าหมายที่ตั้งเอาไว้หรือไม่ ครูควรจะคำนึกถึงความแตกต่างระหว่างนักเรียนว่า เด็กในชั้นเรียนมีความสามารถ ความชอบและมีแรงจูงใจในการเรียนแตกต่างกัน ถ้าหากกำหนดให้เด็กทำงานแบบเดียวกันคนทุกคนจะเกิดการเรียนรู้ไม่เท่ากัน นอกจากนี้ครูควรจะให้ความสำคัญกับการสอนให้เด็กตระหนักว่าเขากำลังเรียนอะไร และเรียน

อย่างไร ส่วนนักเรียนในระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ ปัญหาในการเรียนรู้ที่พบมากคือ ไม่ส่งงานตามระยะเวลาที่ครูกำหนดทำให้เกิดปัญหาทางด้านการเรียนการสอนด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการปรับพฤติกรรมความรับผิดชอบในการทำงานของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยการใช้การเสริมแรงทางบวก โดยให้คะแนนเพิ่ม

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญเล็งเห็นถึงประโยชน์และมีเจตคติที่ดีต่อการส่งงานที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันและปลูกฝังความรับผิดชอบ

ขอบเขตการวิจัย

๑. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้น ปวช. ๓ สาขาวิชาธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ จำนวน จำนวน ๑๓ คน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช รายวิชา สัมมนาการปฏิบัติงานวิชาชีพธุรกิจค้าปลีก ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การส่งงานของนักเรียน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดเห็น ความพึงพอใจ และความรับผิดชอบที่ดีต่อการส่งงาน

๓. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เวลา ได้แก่ ช่วงเวลาการทดลองใช้ในชั่วโมงเรียนวิชาสัมมนาการปฏิบัติงานวิชาชีพ ธุรกิจค้าปลีก

สถานที่ ได้แก่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๔. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

หน้าที่ความรับผิดชอบที่ดีต่อการส่งงานที่ตนเองได้รับมอบหมาย

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

๑. การสำรวจการส่งงาน หมายถึง การสังเกตและช่วยปรับพฤติกรรมความรับผิดชอบที่ดีต่อการ ส่งงานของนักเรียนในรายวิชาสัมมนาการปฏิบัติงานวิชาชีพธุรกิจค้าปลีก

๒. หน้าที่ความรับผิดชอบ หมายถึง การปลูกฝังความรับผิดชอบให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงความสำคัญและเล็งเห็นถึงประโยชน์ต่องานที่ตนเองได้รับมอบหมาย ที่สามารถนำไปปรับใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

ประโยชน์ของการวิจัย

๑. นักเรียนมีความรับผิดชอบในการทำงานโดยการใช้แรงเสริมทางบวก

๒. นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญเล็งเห็นถึงประโยชน์และเจตคติที่ดีต่อการส่งงานและสามารถนำชิ้นงาน/ใบงานไปใช้ในวิชาอื่นๆ และผู้เรียนมีความรับผิดชอบเพิ่มมากขึ้น

ประชากร

นักเรียนระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ จำนวน ๑๓ คน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

กลุ่มนักเรียนตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ จำนวนทั้งหมด ๑๓ คน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ที่ขาดการส่งงานในรายวิชาสัมมนาการปฏิบัติงานวิชาชีพธุรกิจค้าปลีก จำนวน ๓ งานขึ้นไป

เครื่องมือที่ใช้การวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ที่ได้สร้างขึ้น ดังนี้

. แบบบันทึกผลการส่งงาน

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

. นักเรียนระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ จำนวนทั้งหมด ๑๓ คน

. บันทึกผลการส่งงานของนักเรียนที่ทำการวิจัยในแบบบันทึกงานของนักเรียนระดับชั้น ปวช. ๓ สาขาวิชาธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยจัดทำตารางส่งงานของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ในรายวิชาสัมมนาการปฏิบัติงานวิชาชีพธุรกิจค้าปลีก

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการดังต่อไปนี้

๑. จัดทำตารางส่งงานของนักเรียนระดับชั้น ปวช. ๓ สาขาวิชาธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ในรายวิชาสัมมนาการปฏิบัติงานวิชาชีพธุรกิจค้าปลีก

๒. รวบรวมข้อมูลจากการส่งงานของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ในรายวิชาสัมมนาการปฏิบัติงานวิชาชีพธุรกิจค้าปลีก ส่งบันทึกข้อมูลจากการส่งงานอย่างต่อเนื่อง หลังจากการให้แรงเสริม

๓. นำข้อมูลจากการส่งงานของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ในรายวิชาสัมมนาการปฏิบัติงานวิชาชีพธุรกิจค้าปลีก การให้แรงเสริมมาเปรียบเทียบกับหลังจากการให้แรงเสริม

ผลการการใช้กิจกรรมคู่สัญญาในการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ ๒ สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย นางสาวปิติพร จันทร์กลับ
ตำแหน่ง ครูพิเศษสอน
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ ๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

จากการสังเกตการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ ๒ สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ๓๐ คน และสัมภาษณ์นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ ๒ สาขาการตลาด ทั้ง ๓๐ คน เป็นรายบุคคล พบว่านักเรียนมากกว่า ๒๐ คน ขาดความกล้าแสดงออกและเทคนิควิธีการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ และไม่มีความรับผิดชอบต่อการเรียน กล่าวคือ ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่เสร็จ ไม่ส่งการบ้าน ไม่ตั้งใจเรียน รวมถึงไม่มีการแสวงหาข้อมูลเทคนิคในการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าว น่าจะเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ได้อย่างไม่ถูกต้องและไม่มีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาเอกสาร เพื่อค้นหาวิธีการแก้ปัญหาการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ ตามสาเหตุดังกล่าวพบว่า การใช้กิจกรรมคู่สัญญาเป็นวิธีการที่น่าจะสามารถช่วยแก้ปัญหาการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ ๒ สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ๓๐ คนได้แนวคิดระบบคู่สัญญาเป็นการแก้ปัญหาสำหรับผู้เรียนอย่างหนึ่ง โดยให้ผู้เรียนหรือบุคคลรอบตัว

เองเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมที่บกพร่องของผู้เรียน และทำข้อตกลงในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างคู่สัญญากับผู้เรียนที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม จากงานวิจัยของ ยุรวัฒน์ คล้ายมงคล (๒๕๖๑, น. ๑๗๔-๑๙๓) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ เรื่อง สุขภาวะโดยประยุกต์ใช้ระบบคู่สัญญากับแนวคิด PDCA และ education ๓.๐ ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ผลปรากฏว่าผู้เรียนมีสุขภาวะอยู่ในระดับปานกลาง อีกทั้งสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มี คุณลักษณะที่พึงประสงค์ในทางที่ดีขึ้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญและมีแนวคิดในการนำระบบคู่สัญญา มาผสมผสานในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อเป็นการจัดการเรียนการสอน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ ๒ สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช กิจกรรมคู่สัญญา หมายถึง กิจกรรมของครูจัดให้นักเรียนที่เป็นคู่สัญญาในการดำเนินงานการ ดูแลช่วยเหลือกันแบบคู่ในเรื่องของการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ ปีที่ ๒ สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ประกอบด้วย ๒ กิจกรรม คือ ๑. กิจกรรมการคิดและวางแผนการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ ๒. กิจกรรมการจัดการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ โดยการจัดกิจกรรมคู่สัญญาเป็นการฝึกให้ตระหนักถึงความสำคัญของการร่วมมือ เล็งเห็น และเคารพคุณค่าของความแตกต่างหลากหลายที่มีอยู่ในตนเองและผู้อื่น และมุ่งพัฒนาศักยภาพใน ตนเองเพื่อสังคมส่วนรวม สอดคล้องกับหัวใจสำคัญของประชาธิปไตยในมิติความหมายของวิถีชีวิต ดังที่ สาโรช บัวศรี สาโรช บัวศรี (๒๕๔๔) ได้เสนอว่า ประชาธิปไตยที่พิจารณาในแง่ของพฤติกรรมซึ่ง ปรากฏเป็นวิถีชีวิตประกอบด้วย การเคารพซึ่งกันและกัน การร่วมมือ แบ่งปัน ประสานงาน และการ เชื่อมั่นในวิธีการทางปัญญา

จากปัญหา สาเหตุของปัญหา และความสำคัญของกิจกรรมคู่สัญญาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงจัดทำ เค้าโครงการวิจัยเรื่อง ผลการการใช้กิจกรรมคู่สัญญาในการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ ๒ สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เพื่อเพิ่มทักษะ ในการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ให้กับผู้เรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑) เพื่อศึกษาผลการการใช้กิจกรรมคู่สัญญาในการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ สาขาการตลาด หลังการใช้กิจกรรมคู่สัญญากับเกณฑ์ร้อยละ ๘๐

๓) เพื่อเปรียบเทียบคุณ ลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านวินัย ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาการตลาด ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๓๐ คน

ตัวแปร

ตัวแปรอิสระ คือ การใช้กิจกรรมคู่สัญญา

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์

แบบวิจัย

O๑ X O๒

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้ใช้เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาการตลาด ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษา นครศรีธรรมราช จำนวน ๓๐ คน โดยใช้เครื่องมือดังนี้

๑ แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมคู่สัญญา

๒ แบบทดสอบความสามารถในการการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. เตรียมการทดลอง: ออกแบบแผนการสอนโดยใช้กิจกรรมคู่สัญญา

๒. การทดสอบก่อนการเรียน: ให้นักเรียนทำการทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความรู้พื้นฐาน

๓. การสอนโดยใช้ใช้กิจกรรมคู่สัญญา

๔. การทดสอบหลังการเรียน: วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้เก็บรวบรวมข้อมูลของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาการตลาด ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๓๐ คน โดยดำเนินการดังนี้

๑. ทดสอบความสามารถในการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองโดย ใช้แบบทดสอบที่สร้างขึ้น

๒. ดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้กิจกรรมคู่สัญญาตามแผนการสอนที่สร้างขึ้น เมื่อทำ การสอนกลุ่มตัวอย่างครบทุกแผนการสอนแล้ว จึงทำการทดสอบความสามารถในการวางตำแหน่ง ผลิตภัณฑ์โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิมอีกครั้งหนึ่ง

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. หาค่ามัชฌิมเลขคณิต (x) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ของคะแนนจากผลการทดสอบ ความสามารถในการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ก่อนและหลังการทดลอง

๒. หาค่าการทดสอบที (t-test) ชนิดกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน เพื่อเปรียบเทียบค่ามัชฌิม เลขคณิตของคะแนนจากผลการทดสอบความสามารถในการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ก่อนและ หลังการทดลอง

๓. หาค่าการทดสอบที (t-test) เพื่อเปรียบเทียบค่ามัชฌิมเลขคณิต ของคะแนนจากผลการ ทดสอบความสามารถในการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ หลังการทดลองกับเกณฑ์ที่กำหนด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

๑. X , S.D.

๒. t-test(t-dependent)

๓. One sample t-test

สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์เชิงปริมาณ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ได้ร้อยละ ๘๐

การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ

นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบคู่สัญญานั้น มีการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ได้อย่างถูกต้องและสร้างความเข้าใจมากยิ่งขึ้น กระตุ้นการคิดและสร้างสรรค์ รวมถึงการรับผิดชอบ และยอมรับฟังความคิดของผู้อื่นร่วมด้วย

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้พบว่าการใช้กิจกรรมคู่สัญญา ส่งผลดีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ ๒ สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ๓๐ คน อย่างไรก็ตาม ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคตคือ การศึกษาประสิทธิผลของการใช้กิจกรรมคู่สัญญา ในการสอนในกลุ่มนักเรียนสาขาอื่น ๆ หรือในระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ ควรศึกษาผลระยะยาวของการใช้กิจกรรมคู่สัญญา ต่อพัฒนาการทางการเรียนและทักษะของนักเรียนในด้านต่าง ๆ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. การเข้าใจถึงการใช้กิจกรรมคู่สัญญาในการพัฒนาการเรียนการสอน

๒. แนวทางในการปรับปรุงการสอนของครูให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

๓. เพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนผ่านกิจกรรมที่สร้างสรรค์

แผนกวิชาการจัดการ / การจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา ๓๐๒๐๐ – ๑๐๐๓ หน่วยการเรียนรู้ประยุกต์ใช้รายได้ประชาชาติ นโยบายการเงิน และนโยบายการคลัง ตามสภาพเศรษฐกิจ โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางกชมน เอียดแก้ว
ตำแหน่ง/สังกัด	ครู ชำนาญการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษา ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ ต้องเน้นความสำคัญ ทั้งความรู้ คุณธรรมกระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความ เหมาะสมแต่ละระดับการศึกษา การจัดกระบวนการเรียนรู้นั้น จะต้องจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้ สอดคล้องกับความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลกระบวน การคิด การฝึกทักษะ การจัดการการเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ใช้ ความรู้มาเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ให้ทำได้คิดเป็นทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้ผสมผสาน สาระความรู้ด้านต่างๆ อย่างได้สัดส่วน สมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา (สำนักนายกรัฐมนตรี สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๔๒)

สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชนั้น ได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๗ ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา ๓๐๒๐๐ – ๑๐๐๓ ทฤษฎี ๓ ปฏิบัติ ๐ จำนวน ๓ หน่วยกิต ซึ่งได้กำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอน ในแผนการเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ และเนื้อหาที่ใช้ประกอบการสอนปัจจุบัน มีเนื้อหาอยู่ทั้งหมด ๖ หน่วย ซึ่งแต่ละหน่วยนักศึกษาจะต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับหลักเศรษฐศาสตร์ ประยุกต์หลักเศรษฐศาสตร์ไปใช้ในชีวิตประจำวันและงานอาชีพได้ ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้หนังสือในการเรียนการสอนสื่อยังไม่หลากหลาย มีผลทำให้นักศึกษาไม่เข้าใจเนื้อหาที่สอนและไม่กล้าแสดงออก นักศึกษายังขาดความเชื่อมั่นในตัวเองจึงได้ส่งเสริมนักศึกษาคิดเป็นทำเป็นสามารถ จัดกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ เพื่อเป็นการพัฒนาผู้เรียน ครูผู้สอนจึงสนใจ พัฒนาผลสัมฤทธิ์วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ประยุกต์ใช้รายได้ประชาชาติ นโยบายการเงิน และนโยบายการคลังตามสภาพเศรษฐกิจ โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม ในการจัดการเรียน การสอน นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๑ สาขาการบัญชี เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ที่สูงขึ้นและสามารถต่อยอดในรายวิชาอื่นๆได้ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เกิดทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา ๓๐๒๐๐ – ๑๐๐๓ หน่วยการเรียนรู้ประยุกต์ใช้รายได้ประชาชาติ นโยบายการเงิน และนโยบายการคลังตามสภาพเศรษฐกิจ โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาการบัญชี

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา ๓๐๒๐๐ – ๑๐๐๓ หน่วยการเรียนรู้ประยุกต์ใช้รายได้ประชาชาติ นโยบายการเงิน และนโยบายการคลังตามสภาพเศรษฐกิจ โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาการบัญชี

สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา ๓๐๒๐๐ – ๑๐๐๓ หน่วยการเรียนรู้ประยุกต์ใช้รายได้ประชาชาติ นโยบายการเงิน และนโยบายการคลัง ตามสภาพเศรษฐกิจ หลังจากที่ได้เรียนโดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตของการศึกษา

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา ๓๐๒๐๐ – ๑๐๐๓ หน่วยการเรียนรู้ประยุกต์ใช้รายได้ประชาชาติ นโยบายการเงิน และนโยบายการคลัง ตามสภาพเศรษฐกิจ โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม มีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

๑. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้มาโดยการสุ่มแบบยกกลุ่ม (Cluster random) เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม ๓ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ ๒/๒๕๖๗ จำนวน ๓๔ คน

๒. ขอบเขตเนื้อหา

๑. เนื้อหาสาระที่ใช้ในการพัฒนาผู้เรียน คือ สาระการเรียนรู้วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา ๓๐๒๐๐ – ๑๐๐๓ มีทั้งหมด ๑ หน่วย คือ หน่วยการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ประยุกต์ใช้รายได้ประชาชาติ นโยบายการเงิน และนโยบายการคลัง ตามสภาพเศรษฐกิจ จำนวน ๓ ชั่วโมง จำนวน ๓ สัปดาห์

๒. มีแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา ๓๐๒๐๐ – ๑๐๐๓ หน่วยการเรียนรู้ประยุกต์ใช้

รายได้ประชาชาติ นโยบายการเงิน และนโยบายการคลัง ตามสภาพเศรษฐกิจ

๓. แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา ๓๐๒๐๐ – ๑๐๐๓ หน่วยการเรียนรู้ประยุกต์ใช้รายได้ประชาชาติ นโยบายการเงิน และนโยบายการคลัง ตามสภาพเศรษฐกิจ โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม

๔. ระยะเวลาคือ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

นิยามศัพท์เฉพาะ

๑. การพัฒนา หมายถึง กระบวนการของการเปลี่ยนแปลงที่มีการวางแผนไว้แล้ว คือการทำให้ลักษณะเดิมเปลี่ยนไปโดยมุ่งหมายว่าลักษณะใหม่ที่เข้ามาแทนที่นั้นจะดีกว่าลักษณะเก่า

๒. สื่อประสม หมายถึง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์และวิดีโอ วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา ๓๐๒๐๐ – ๑๐๐๓ หน่วยการเรียนรู้ประยุกต์ใช้รายได้ประชาชาติ นโยบายการเงิน และนโยบายการคลัง ตามสภาพเศรษฐกิจ

๓. กระบวนการกลุ่ม หมายถึง การรวมกลุ่มระดมสมอง เปิดโอกาสให้สมาชิกได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง รวมทั้งให้สมาชิกได้เรียนรู้จากกันและกัน ในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ ทั้งยังได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้ ความคิด ร่วมกัน

๔. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลคะแนนของนักศึกษากลุ่มเป้าหมาย

๕. ความพึงพอใจของนักศึกษาหมายถึง ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา ๓๐๒๐๐ – ๑๐๐๓ หน่วยการเรียนรู้ประยุกต์ใช้รายได้ประชาชาติ นโยบายการเงิน และนโยบายการคลัง ตามสภาพเศรษฐกิจ โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม วัดได้จากแบบประเมินความพึงพอใจที่มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์การเรียนที่ดีขึ้น

๒. นักศึกษามีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนวิชาวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา ๓๐๒๐๐ – ๑๐๐๓ หน่วยการเรียนรู้ประยุกต์ใช้รายได้ประชาชาติ นโยบายการเงิน และนโยบายการคลัง ตามสภาพเศรษฐกิจ

๓. สามารถนำผลที่ได้จากการเรียนของนักศึกษา มาใช้เป็นเกณฑ์ในการปรับปรุงพัฒนาวิธีการสอนได้ดียิ่งขึ้น

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาองค์การและการบริหารงานคุณภาพ รหัสวิชา ๓๐๐๐๑-๑๐๐๒ โดยวิธีสอนแบบถามตอบ

ผู้ทำวิจัย	นางสาวอังคณา ชูสุวรรณ
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการ
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
แผนกวิชา	การจัดการ/
	การจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาระดับอุดมศึกษา เป็นการศึกษาระดับสูงที่มุ่งเน้นพัฒนาคนเพื่อเข้าสู่วิชาชีพต่าง ๆอันเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาประเทศ รวมทั้งมุ่งเน้นพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้น ซึ่งในระยะที่ผ่านมา สถาบันอุดมศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชนได้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้กับสังคมและประเทศชาติ และเป็นสถาบันหลักในการชี้นำสังคมมาโดยตลอด ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้เกิดการพัฒนาและแข่งขันในสังคมอย่างมากมาย สภาพการณ์เช่นนี้มีแนวโน้มว่าจะเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวถือว่า เป็นจุดที่คาดว่าจะส่งผลกระทบถึงกันทั่วโลก ดังนั้น“การศึกษา” จะเป็นหนทางสำคัญหนทางหนึ่ง ที่จะพัฒนาให้เรียนรู้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นการพัฒนาคนให้เป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และมีคุณภาพ จึงเป็นเป้าหมายหลักของการพัฒนาในศตวรรษนี้ ดังจะเห็นได้จาก พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ ได้เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ในหมวดที่ ๑ มาตรา ๗ กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้ควรมุ่งปลูกฝังการรู้จักพึ่งตนเอง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ในหมวด ๓ มาตรา ๑๕ กล่าวว่าระบบการศึกษาเป็นการศึกษาที่ให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อม และโอกาส โดยศึกษาจากบุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อม สื่อหรือแหล่งความรู้อื่น ๆ ในหมวด ๔ มาตรา ๒๒ กล่าวว่า แนวการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความสามารถตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ และมาตรา ๒๔ กล่าวว่า ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ (สำนักงานปฏิรูปการศึกษาแห่งชาติ , ๒๕๔๒) สิ่งที่นักการศึกษาให้ความสนใจในการจัดการเรียนการสอน คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พฤติกรรมการเรียนการสอนเป็นปัจจัยที่สำคัญอันหนึ่ง ที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (๒๔๕๐) ได้กล่าวว่า นักเรียนไทยมีสัมฤทธิ์ผลการเรียนวิชาบัญชีต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ และมีแนวโน้มที่ลดลงอีก โดยเฉพาะในระดับประกาศนียบัตร ที่กระบวนการเรียนการสอนมุ่งเน้นการเรียน โดยวิธีท่องจำเพื่อสอบมากกว่ามุ่งให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ เสาะหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้เด็กไทยจำนวนมากคิดไม่เป็น ไม่ชอบอ่านหนังสือ ไม่รู้วิธีการเรียน Maddox (๑๙๖๓) กล่าวว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ได้ขึ้นอยู่กับความสามารถของบุคคลและ การทำงานอย่างจริงจังเท่านั้น แต่ยังขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการเรียนที่มีประสิทธิภาพด้วยนักศึกษาที่ดีไม่จำเป็นต้องเป็นบุคคลที่มีสติปัญญา (IQ) อยู่ในระดับที่เฉลียวฉลาดมาก แต่ต้องเป็นคนที่รู้จักใช้เวลารู้จักเลือกพฤติกรรมการเรียน และ วิธีการทำงานให้ได้ผลดีและมีประสิทธิภาพดังนั้น พฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา จึงมีบทบาทสำคัญและสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นอย่างมาก เพราะพฤติกรรมทางการเรียนที่ดีจะช่วยให้นักศึกษามีผลการเรียนดีขึ้นพฤติกรรมทางการเรียนเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงและแก้ไขปรับปรุงได้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาองค์การและการบริหารงานคุณภาพ ซึ่งเป็น สำหรับนักศึกษาระดับชั้น ปวส.๑ การบริหารงานคหกรรมศาสตร์ แผนกคหกรรมศาสตร์ ซึ่งในรายวิชานี้ มีทั้งการสอนในส่วนของทฤษฎี และการปฏิบัติควบคู่กัน (หลักสูตรอาชีวศึกษา, ๒๕๖๗) และจากการสอน พบว่า นักเรียนมี ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาน้อย ทำให้ไม่สามารถที่จะทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง และส่งไม่ทันตามกำหนดเวลา ที่ผ่านมาพบว่าอยู่ในระดับต่ำและไม่น่าพึงพอใจ นักเรียนบางส่วนไม่สนใจการเรียน จึงส่งผลให้ทำงานในภาคปฏิบัติได้ไม่ถูกต้อง การวิเคราะห์สาเหตุที่นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาองค์การและการบริหารงานคุณภาพ พบว่าเนื้อหาในวิชาที่เรียน เป็นเนื้อหาใหม่ นักเรียนยังไม่เข้าใจมากนัก และจากความใส่ใจเรียนของนักศึกษาน้อยลง ไม่มีความกระตือรือร้นที่จะหาความรู้เพิ่มเติม (สัมภาษณ์ ผู้สอนวิชาต่างๆ และ นักศึกษา ระหว่าง ภาคเรียนที่ ๒ - ๒๕๖๖) ผู้วิจัยจึงได้คิดหาวิธีการแก้ปัญหาการไม่สนใจการเรียน เพื่อให้นักเรียนนักศึกษามีพฤติกรรมในการเรียน เพื่อให้นักศึกษาระดับปวส. ๑ แผนกวิชา คหกรรมศาสตร์ มีพฤติกรรมการเรียนที่ดีขึ้น การจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อนน่าจะเป็นกิจกรรมการเรียนอีกแบบหนึ่งที่เหมาะสำหรับนักเรียนและเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาในการเรียนการสอนและยังเป็นทางเลือกหนึ่ง

ที่จะนำไปปรับปรุงการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เพื่อนช่วยเพื่อน สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางดังกล่าว ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น (สมควร ปานโม. ๒๕๔๕; อำพัน คณะนาม. ๒๕๔๔ ; เชี่ยวชาญ เทพกุศล. ๒๕๔๕ ; สุวรรณมาลี นาคเสน. ๒๕๔๔ : ๑ ; พรชนก ช่วยสุข. ๒๕๔๕; ศรีสุดา ญาติปลื้ม. ๒๕๔๗) ทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชา การบัญชีบริษัทจำกัดเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ได้แก่ สร้างองค์ความรู้ให้แก่ตนเอง แก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล มีทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม มีความรับผิดชอบช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อนมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียน รวมทั้งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากเหตุผลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมโดยการสอนแบบถามตอบ เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ในรายวิชาองค์การและการบริหารงานคุณภาพมีโอกาสแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันและเพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาองค์การและการบริหารงานคุณภาพ รหัสวิชา ๓๐๐๐๑-๑๐๐๒ ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.๑ โดยทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

๒. ศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนวิชา วิชาองค์การและการบริหารงานคุณภาพ รหัสวิชา ๓๐๐๐๑-๑๐๐๒ ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.๑

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษา ส.๑ จำนวน ๒๐ คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษา ระดับชั้น ปวส. ๑ จำนวน ๑๘ คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนการสอน โดยวิธีทดสอบ

ตัวแปรตาม คือ

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาองค์การและการบริหารงานคุณภาพ

๒. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาองค์การและการบริหารงานคุณภาพ รหัสวิชา ๓๐๐๐๑-๑๐๐๒

ระยะเวลาในการทำวิจัย

ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

นิยามศัพท์

การสอนโดยวิธีทดสอบ คือ การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อวัดความรู้ของนักศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาองค์การและการบริหารงานคุณภาพ รหัสวิชา ๓๐๐๐๑-๑๐๐๒ คะนนที่ได้จากการทดสอบความรู้ วิชาองค์การและการบริหารงานคุณภาพ รหัสวิชา ๓๐๐๐๑-๑๐๐๒ ความพึงพอใจของนักศึกษา คือ ความรู้สึกของนักศึกษา ระดับชั้น ปวส.๑ จำนวน ๑๘ คน โดยวิธีทดสอบ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดย ใช้วิธีสอนแบบถามตอบ และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนหลังการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบถามตอบแล้ว ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหรือไม่ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาประดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส.๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๘ คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ แบ่งออกเป็น ๓ ประเภท เอกสารประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ตามวิธีการสอนแบบถามตอบ แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียนที่ครูสร้างขึ้นเอง ลักษณะเป็นปรนัย ๑๐ ข้อ แบบบันทึกข้อมูลของคะแนนก่อนและหลังจากการใช้วิธีการสอนแบบถามตอบ การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยแบบ One Group Pretest-Posttest Design เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดย นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test มีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยโดย

๑) ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียน บันทึกข้อมูล

๒) สอนโดยวิธีการสอนแบบถามตอบ โดยผู้วิจัยสอนด้วยตนเอง

๓) ทำแบบทดสอบหลังเรียน หลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบถามตอบ

๔) ครูเก็บข้อมูล จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการสอบแบบถาม ตอบ หาค่าเฉลี่ยเพื่อหาความก้าวหน้า ซึ่งผลการวิจัยพบว่า คะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสถิติ t – test dependent พบว่าค่า t คำนวณ (๑๗.๖๒๖) ดังนั้น แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการสอนแบบถามตอบสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนด้วยการสอนแบบถามตอบอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ ๐.๐๕ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

การอภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอน ด้วยวิธีสอนแบบถามตอบ พบว่า แผนการสอนนี้นอกจากจะเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาให้สูงขึ้นแล้วยังทำให้นักศึกษาบรรลุจุดประสงค์การเรียนในระดับใกล้เคียงกัน

ข้อเสนอแนะ

๑. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียนควรมีจำนวนข้อที่มากกว่านี้เพื่อจะได้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

๒. ควรทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา นักศึกษาหลาย ๆ ครั้งเพื่อจะได้เห็นความแตกต่างของคะแนนในการทำแบบทดสอบ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

๑. การเลือกกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งต่อไปควรนำนักศึกษานักศึกษาในแต่ละกลุ่มการเรียน ที่เรียน วิชาองค์การและการบริหารงานคุณภาพ รหัสวิชา ๓๐๐๐๑-๑๐๐๒ โดยวิธีสอนแบบถามตอบมาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะทำให้เห็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่งกับการสอนอีกรูปแบบหนึ่ง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนแตกต่างกันอย่างไร

๒. ครูผู้สอนต้องจัดการเรียนการสอนให้หลากหลายโดยเน้นตามความสามารถและความแตกต่างของผู้เรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ในรายวิชาธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ รหัสวิชา ๒๐๐๐๑-๑๐๐๓ ระดับชั้น ปวช.๓/๔ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวศศิพิมพ์ จิตรจำนอง
ตำแหน่ง	ครู
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บริหารธุรกิจ (บธ.บ) การจัดการทั่วไป
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	๒๕๖๗

ความเป็นมาและความสำคัญ

การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นสำคัญในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นสาระสำคัญที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษา

แห่งชาติ พ. ศ. ๒๕๔๒ ในมาตรา ๒๒ ดังนี้ มาตรา ๒๒ การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๔๕) จากสาระตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ. ศ. ๒๕๔๒ มาตรา ๒๒ ดังกล่าว จะเห็นว่าสื่อการเรียนการสอนนับว่าเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ได้หรือผู้เรียนเป็นสำคัญ สื่อการเรียนการสอนประเภท “คอมพิวเตอร์ช่วยสอน” เอง นับว่าเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ทั้งนี้ เนื่องจากคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีคุณสมบัติในการนำเสนอแบบหลายสื่อ (Multimedia) ด้วยคอมพิวเตอร์ และการเรียนที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ผู้เรียน

ลักษณะการจัดการศึกษาในอนาคตจะเป็นการจัดการศึกษาเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญในการเรียนรู้ในลักษณะของการศึกษารายบุคคล (Individual Study) โดยนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ อันได้แก่ เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีการสื่อสารโทรคมนาคมเข้ามาประยุกต์ใช้ทางด้านการศึกษา การจัดการศึกษารายบุคคลเป็นการจัดการศึกษาที่พิจารณาถึงความแตกต่าง ความต้องการและความสามารถเพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนเรียนรู้ในสิ่งที่ตนสนใจตามกำลังความสามารถของตนตามวิธีการและสื่อการสอนที่เหมาะสม เพื่อบรรลุถึงวัตถุประสงค์การเรียนที่กำหนดไว้ และการที่จะสำเร็จได้นั้น ย่อมต้องอาศัยการจัดระบบการจัดการและการวางแผนการสอนที่ดี โดยจัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียน มีการจัดเตรียมทรัพยากรคือสื่อการเรียนประเภทต่างๆ ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์โสตทัศนวัสดุคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิดีโอ เป็นต้น โดยเฉพาะสื่อที่เป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนับเป็นสื่อที่กำลังมีบทบาทสำคัญทั้งนี้เนื่องจากข้อได้เปรียบของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่เหนือกว่าสื่อการเรียนประเภทอื่นก็คือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับบทเรียนได้ตลอดเวลา (กิดานันท์มลิทอง, ๒๕๓๕)

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงทำการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ซึ่งใช้กับนักเรียนที่ยังไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการการเขียนแผนธุรกิจ เพื่อแก้ปัญหาโดยผู้วิจัยได้สร้างบทเรียนช่วยสอนขึ้นเพื่อให้การเรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นการสร้างความรู้ความเข้าใจและกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดวิธีการกระตุ้นให้ นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเองโดยใช้สื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเองโดยใช้สื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

วัตถุประสงค์การวิจัย

๒.๑ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนและหลังการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

๒.๒ เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

ขอบเขตของการวิจัย

๓.๑ ประชากร (Population)

ประชากรของการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียน ชั้นปวช.๓/๔ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จานวน ๓๑ คน

๓.๒ กลุ่มตัวอย่าง (Sample)

กลุ่มตัวอย่างประชากรของการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นปวช.๓/๔ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๓๑ คนได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง

ระยะเวลาในกำรทำวิจัย

ระหว่างวันที่ ๑ ธันวาคม ๒๕๖๗ – ๒๘ ธันวาคม ๒๕๖๗

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๕.๑ ทำให้ทราบนักศึกษาได้รับประโยชน์จากการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการสอบสูงขึ้น

๕.๒ ทำให้ทราบความพึงพอใจต่อการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

นิยามศัพท์เฉพาะ

คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI : Computer Assisted Instruction) หมายถึง สื่อการเรียนการสอนทางคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่งซึ่งใช้ความสามารถของคอมพิวเตอร์ในการนำเสนอสื่อประสมอันได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง กราฟิก แผนภูมิ กราฟ วิดีทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว และเสียงเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียนหรือองค์ความรู้ในลักษณะที่ ใกล้เคียงกับการสอนจริงในห้องเรียนมากที่สุดโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้มีการพัฒนาขึ้นมาทำหน้าที่ได้หลากหลายขึ้นเปรียบเสมือนคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กพกพาความสามารถหลักของโทรศัพท์มือถือ เข้าร่วมกับแอพพลิเคชั่นของโทรศัพท์เอง สามารถให้ผู้ใช้งานติดตั้งแอพพลิเคชันเสริมสำหรับเพิ่มความสามารถของโทรศัพท์ โดยรูปแบบนั้นขึ้นอยู่กับระบบปฏิบัติการของโทรศัพท์

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ หมายถึง ผลจากการการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) กับผลการทำแบบทดสอบด้วยวิธีปกติ

นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่๓/๔ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ความพึงพอใจ หมายถึง ความพอใจ ความชอบใจ หรือความรู้สึกชอบ พอใจของบุคคลที่มีต่อการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

สรุปผลการวิจัยอภิปรายผล

๑. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนและหลังการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ผลของการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ของนักเรียนชั้นปวช.๓/๔ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจในทางที่ดีขึ้น เนื่องจากคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของนักศึกษา ๓๑ คน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๘๑ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๐.๙๑ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักศึกษา ๓๑ คน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๘.๑๖ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๐.๖๙

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) โดยเกณฑ์การประเมิน
คะแนน ๕ ระดับ ผลการประเมิน พบว่าผู้เรียนให้คะแนนด้านการทำแบบทดสอบสนุกและน่าสนใจรองลงมาด้านการบรรยายช่วยให้ฉันเรียนรู้หัวข้อนี้ได้เป็นอย่างดี คะแนนเท่ากับ ๔.๐๔๗๐.๖๘ และ๔.๓๖๗๐.๔๙ ตามลำดับ

อภิปรายผล

๑. ผลของการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ เรื่อง การเขียนแผนธุรกิจส่งผลให้นักศึกษามีการพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาได้ดียิ่งขึ้น โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่พบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) สูงกว่าก่อนใช้ เนื่องจากวิธีการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ดังกล่าวเป็นการใช้ในรูปแบบสื่อผู้เรียนเข้าสู่ผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งผู้เรียน มีความกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนรู้ ต้องมีทักษะสื่อสารมีทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังนั้นการประยุกต์ใช้แอพลิเคชั่นต่าง ๆ จึงมีประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนให้ตรงกับเป้าหมายในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจิราภรณ์ สัพทานนท์ (๒๕๓๘) ได้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ตรรกศาสตร์เบื้องต้น เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ พบว่า ๑) ไม่พบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักศึกษา

ที่ได้รับการสอนจากครูที่ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นสื่อ และที่ได้รับการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ ๒) ความคงทนในการเรียนรู้ของนักศึกษา ที่ได้รับการสอนจากครูที่ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นสื่อ และที่ได้รับการสอนปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ ความคงทนในการเรียนรู้ของนักศึกษากลุ่มเก่ง แตกต่างกับความคงทนในการเรียนรู้ของนักศึกษากลุ่มปานกลาง ๓) นักศึกษามีเจตคติทางบวกต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นสื่อ

๒. ผลการศึกษาความพึงพอใจ Plickers พบว่า นักศึกษามีความ “ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนมากกว่าการสอนที่เน้นการบรรยายเป็นหลัก”ซึ่งเกมกระดานจะทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากขึ้นเนื่องจากผู้เรียนรู้สึกสนุก บรรยากาศในการเรียนไม่น่าเบื่อ และน่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Masahiro (๒๐๐๗) ที่ระบุว่า จากการสังเกตนักศึกษาจำนวนหนึ่งที่เล่นเกมกระดาน “Suehirokari Sukoroku” ในห้องเรียน พบว่านักศึกษารู้สึกสนุกและสนใจในการเรียนรู้บทเรียนเกี่ยวกับการแจกแจงแบบทวินามผ่านการเล่นเกมกระดานดังกล่าว

ข้อเสนอแนะ

๑. จะต้องทำการออกแบบข้อสอบตามวัตถุประสงค์ของการเรียน

๒. ผู้เรียนจะต้องมีเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือสมาร์ทโฟนที่เชื่อมต่อสัญญาณอินเตอร์เน็ต

๓. หากอินเตอร์เน็ตมีปัญหา อาจทำให้การทดสอบมีปัญหาตามไปด้วยได้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัล รายวิชา ธุรกิจเบื้องต้น (๒๐๐๐๑ ๑๐๐๓) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวภัณฑ์ทิพย์ โชติรัตน์
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

จากกระแสการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง มีผลผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวคิดในการจัดการเมืองที่เรียกว่าปฏิรูปการเมืองการปกครอง ซึ่งมีผลมาถึงแนวคิดในการปฏิรูปการศึกษาด้วย ทั้งนี้เพราะการศึกษาเป็นกลไกสำคัญที่สามารถพัฒนาคุณภาพของบุคคลเพื่อให้บุคคลเหล่านั้นกลับมาพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองของประเทศให้อยู่รอดและทุกคนมีความสุข สาระสำคัญของการปฏิรูปการศึกษาแสดงออกเป็นตัวกำหนดการปฏิบัติในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ ซึ่งระบุไว้ชัดเจนให้มีการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพราะถือว่าเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริงและยั่งยืน(สมภพ สุวรรณรัฐ, ม.ป.ป. : ๑) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๗ เพื่อให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐ ซึ่งได้จัดรายวิชาธุรกิจเบื้องต้น (๒๐๐๐๑ ๑๐๐๓) พร้อมทั้งกระบวนในการแก้ปัญหาโดยใช้หลักจริยธรรมและคุณธรรม เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษา ความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาการและสิ่งต่างๆ ที่มนุษย์นำมาใช้ในยุคปัจจุบัน ซึ่งการเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการและบริหารธุรกิจ โดยจะต้องเข้าใจทฤษฎีพื้นฐานของหลักการบริหารจัดการ ทั้งวัสดุ คน เงิน และวิธีการต่างๆ ก่อนที่จะเข้าสู่การเรียนรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการธุรกิจที่ต้องใช้ทักษะในการปฏิบัติงาน ซึ่งผู้สอนมีความสนใจจะส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนโดยนำเทคโนโลยีการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์มาประยุกต์ในการบริหารธุรกิจ ครูผู้สอนจะถ่ายทอดความรู้ใช้วิธีการหรือเทคนิคให้ผู้เรียนด้านการปฏิบัติงาน ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและลงมือปฏิบัติจริงได้

การใช้เทคโนโลยีในปัจจุบันถือว่ามีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ในรายวิชาธุรกิจเบื้องต้น (๒๐๐๐๑ ๑๐๐๓) มีสัมฤทธิ์ผลตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจอย่างยิ่งที่จะศึกษาถึงการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัล ด้วยวิธีการสอนแบบปฏิบัติจริง รายวิชา ธุรกิจเบื้องต้น (๒๐๐๐๑ ๑๐๐๓) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ที่ต้องจัดการเรียนการสอนให้บังเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ทั้งทางด้านพุทธพิสัย ทักษะพิสัย คุณธรรมและจริยธรรม ตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สมภพ สุวรรณ รัฐ (ม.ป.ป. :๑) กล่าวว่าการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิต เหมาะสมกับความสามารถ และความสนใจของผู้เรียนโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และลงมือปฏิบัติจริงเน้นให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุขนำไปสู่การเป็น ทรัพยากรบุคคลอันมีคุณภาพที่ดีในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัล ด้วยวิธีการสอนแบบปฏิบัติจริง รายวิชา ธุรกิจเบื้องต้น (๒๐๐๐๑ ๑๐๐๓) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช นครศรีธรรมราช

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๒๒ คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๒๒ คน ได้มาโดยวิธีแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

กิจกรรมการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ธุรกิจ โดยใช้เทคโนโลยีประกอบธุรกิจใน ยุคดิจิทัล ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา ธุรกิจเบื้องต้น (๒๐๐๐๑ ๑๐๐๓)

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. กำหนดวัตถุประสงค์ของกิจกรรมการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ธุรกิจ

๒. ระบุเนื้อหาหรือประเด็นหลักที่กำหนดให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่จะประเมิน

๓. เลือกเทคโนโลยีในการสร้างกิจกรรมการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ธุรกิจ

๔. การประเมินผลงานที่นักศึกษาสร้างขึ้น เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ความสอดคล้องเข้าใจในเนื้อหา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังนี้

๑. นักเรียนออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ธุรกิจ ก่อนจัดการเรียนรู้

๒. จัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัล

๓. เมื่อจบบทเรียนให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ธุรกิจ ซึ่งเป็นหัวข้อเดียวกัน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง ก่อนและหลังเรียนโดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัล รายวิชา ธุรกิจเบื้องต้น (๒๐๐๐๑ ๑๐๐๓) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๒๒ คน สรุปผลได้ดังนี้

ระดับผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาธุรกิจนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการใช้เทคโนโลยีประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัล ด้วยวิธีการสอนแบบปฏิบัติจริง รายวิชา ธุรกิจเบื้องต้น (๒๐๐๐๑ ๑๐๐๓) โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งมีคะแนนหลังเรียน ($\bar{x}$ = ๘.๒๗, S.D.= ๑.๐๓) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x}$ = ๕.๗๗, S.D.=๐.๙๒)

ข้อเสนอแนะ

การค้นคว้า วิจัยเพิ่มเติม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของแต่ละระดับและสาขาวิชาอื่นๆ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ได้ปฏิบัติจริงด้านการใช้เทคโนโลยีประกอบธุรกิจ ในยุคดิจิทัล รายวิชา ธุรกิจเบื้องต้น (๒๐๐๐๑ ๑๐๐๓)

๒. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการใช้เทคโนโลยีประกอบธุรกิจ ในยุคดิจิทัล ด้วยวิธีการสอนแบบปฏิบัติจริง รายวิชา ธุรกิจเบื้องต้น (๒๐๐๐๑ ๑๐๐๓) โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพการจัดการเรียนการสอน วิชาองค์การและการจัดการสมัยใหม่ (๓๐๐๐๑ - ๑๐๐๒) ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางวริยา โชติพันธ์
ตำแหน่ง	พนักงานราชการ (ครู) วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.บ. , บธ.ม.
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ในพิธีพระราชทานปริญญาบัตรของมหาวิทยาลัยมหิดล เมื่อวันที่ ๒ กรกฎาคม ๒๕๓๘ มีข้อความเกี่ยวกับการจัดการศึกษาความตอนหนึ่งว่า ".....ความรู้ที่จะศึกษามีอยู่สามส่วน คือ ความรู้วิชาการ ความรู้ปฏิบัติการ และความคิดอ่านตามเหตุผลความเป็นจริงซึ่งแต่ละคนควรเรียนรู้ให้ครบ เพื่อสามารถนำไปใช้ประกอบกิจการงาน และแก้ปัญหาทั้งปวงได้อย่างมีประสิทธิภาพ....." เป็นกระแสพระราชดำรัสซึ่งเป็นแนวทางสำหรับการจัดการศึกษาอันทรงคุณค่ายิ่ง เนื่องจากการศึกษาเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาความรู้ ความสามารถ ค่านิยม เจตคติ และคุณภาพของบุคคล เพื่อให้เป็นพลังสำคัญในการพัฒนาประเทศในโลกที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็วทั้งด้านวิทยาการความก้าวหน้าโดยเฉพาะเทคโนโลยีสื่อสาร หรือการแข่งขันอย่างรุนแรงด้านเศรษฐกิจ ดังนั้นสาระสำคัญของแนวคิดในการปฏิรูปการศึกษาในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ จึงระบุไว้ชัดเจนให้มีการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพราะการศึกษาถือเป็นกลไกสำคัญที่สามารถพัฒนาคุณภาพของบุคคล เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอน ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริงและยั่งยืน เพื่อให้บุคคลเหล่านั้นกลับมาพัฒนาสังคม เศรษฐกิจและการเมืองของประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชเป็นสถาบันการศึกษาหนึ่ง ที่มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาวิชาชีพ ทำการวิจัย ผลิตครู ผลิตผู้เรียน และส่งเสริมวิทยฐานะครู ซึ่งจากปณิธานดังกล่าวนี้วิทยาลัยฯ สามารถผลิตผู้เรียนที่มีคุณภาพไปประกอบอาชีพสุจริตได้เป็นจำนวนมาก ปัจจุบัน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนในด้านสายอาชีพเป็นระยะเวลานานหลายปีแล้ว จึงเล็งเห็นว่านักศึกษาที่จบไปแล้ว และนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาเป็นอาชีพได้นั้น ต้องได้รับการพัฒนาจากครูผู้สอนเป็นสำคัญ และสิ่งที่ขาดเสียมิได้เลยก็คือ กระบวนการจัดการเรียนการสอนผู้รายงานในฐานะที่เป็นผู้สอนองค์การและการจัดการสมัยใหม่ (๓๐๐๐๑-๑๐๐๒) เห็นว่าในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นมีความสำคัญต่อการพัฒนานักศึกษาอย่างยิ่ง จึงทำการศึกษาแนวทางและการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิต ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริงทุกขั้นตอนจะบังเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการปฏิบัติได้เป็นอย่างดี และเนื่องจากสภาพการจัดการเรียนการสอนในวิชาองค์การและการจัดการสมัยใหม่ (๓๐๐๐๑-๑๐๐๒) เพื่อให้ผู้เรียนได้เตรียมตัวออกไปประกอบอาชีพได้จริง จะต้องจัดเนื้อหาประสบการณ์ ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความเป็นอยู่ในชีวิตประจำวันและความสนใจของผู้เรียน มีการฝึกทักษะการปฏิบัติงาน ให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทำให้ผู้เรียนทุกคนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและช่วยกันทำความเข้าใจสิ่งที่เรียน มีกิจกรรมหลากหลายสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล มีการบูรณาการทั้งด้านความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เพื่อให้นักศึกษามีความสนใจในการเรียนเพิ่มขึ้นรวมทั้งมีทักษะชีวิตตามแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

ดังนั้น จึงได้มีการจัดทำแบบสอบถามขึ้นในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ เพื่อประเมินผลความพึงพอใจของนักศึกษาต่อคุณภาพการสอนของครูผู้สอน ในรายวิชาองค์การและการจัดการสมัยใหม่ (๓๐๐๐๑-๑๐๐๒) เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุง พัฒนาการสอนของครูผู้สอน ให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจและมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของวิชาองค์การและการจัดการสมัยใหม่ (๓๐๐๐๑-๑๐๐๒) วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒. เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปพัฒนาคุณภาพการสอนของครูผู้สอนในภาคเรียนถัดไป

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของวิชาองค์การและการจัดการสมัยใหม่ (๓๐๐๐๑-๑๐๐๒) วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช คือความพึงพอใจของ นักศึกษา ที่มีต่อคุณภาพ การจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน

นิยามศัพท์

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก ความคิดเห็น ความพอใจ ความชอบ รวมทั้งความต้องการของนักศึกษาต่อกระบวนการจัดการเรียนการสอน วิชาองค์การและการจัดการสมัยใหม่ (๓๐๐๐๑-๑๐๐๒)

กระบวนการเรียนการสอน หมายถึง ลักษณะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ในด้านเนื้อหาวิชาในหลักสูตร อาจารย์ผู้สอน กิจกรรมการเรียนการสอน สิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียน การประเมินผล

นักศึกษา หมายถึง นักศึกษา ระดับ ปวส. ที่กำลังศึกษาอยู่ในวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียน หมายถึง สิ่งต่าง ๆ ที่ส่งผลให้กิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เช่น ห้องสมุด ห้องเรียน โสตทัศนูปกรณ์ สัมพันธภาพระหว่างเพื่อนนักศึกษา และสัมพันธภาพระหว่างนักศึกษากับอาจารย์

กิจกรรมการเรียนการสอน หมายถึง รูปแบบและวิธีการต่าง ๆ ที่ใช้ในการเรียนการสอน

คุณภาพการสอน หมายถึง เทคนิค ทักษะในการจัดการเรียนการสอน การใช้สื่อประกอบการสอน ความรู้ความสามารถในรายวิชาที่สอน เทคนิควิธีการประเมินผล และแนวทางในการปฏิบัติ อันจะส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

ครูผู้สอน หมายถึง ครูที่ทำการสอนวิชาองค์การและการจัดการสมัยใหม่ (๓๐๐๐๑-๑๐๐๒) ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ซึ่งได้แก่ นางสาววริยา อาหลี

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ทราบถึงระดับความพึงพอใจของนักศึกษา ที่มีต่อคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของวิชาองค์การและการจัดการสมัยใหม่ (๓๐๐๐๑-๑๐๐๒) วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒. ผลการเรียนของผู้เรียนองค์การและการจัดการสมัยใหม่ (๓๐๐๐๑-๑๐๐๒) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) เป็นไปอย่างเหมาะสม มีผลการเรียนที่ดีขึ้น

๓. ใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาคุณภาพการสอนของครูผู้สอนในภาคเรียนถัดไป

เป็นแนวทางให้แก่ครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาธุรกิจเบื้องต้น โดยการจัดเรียนรู้ด้วยตนเอง
ในการจัดทาแผนธุรกิจ
วิชาธุรกิจเบื้องต้นของนักศึกษาระดับ ปวช.๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวสุพรรณี วังบุญคง
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บริหารธุรกิจ

ที่มาและความสาคัญของปัญหา

ครูจะต้องสร้างบรรณยากาศการเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ แนวทางหนึ่งที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี คือครูสามารถนาสื่อการสอนมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล โดยเนื้อหาในบทเรียนจะต้องมีความถูกต้องตามหลักวิชาเป็นปัจจุบันไม่ล้าสมัย โครงสร้างเนื้อหาชัดเจน มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องนั่นคือควรจะต้องมีการออกแบบบทเรียนที่ตีนาทางผู้เรียนให้เกิดความเข้าใจและจาเนื้อหาได้มีการจัดระบบเนื้อหาสัมพันธ์กับความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียนการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพของสื่อการเรียนการสอนจึงมีความสาคัญต่อการปรับปรุงพัฒนาเทคนิคการสอนให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

๑. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพของสื่อการเรียนการสอน

๒. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

นำผลการศึกษาความคิดเห็น ของนักเรียนที่มีต่อคุณภาพของสื่อการเรียนการสอน มาพัฒนาเทคนิคการสอนให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อไป

ประชากรที่วิจัย

นักศึกษาระดับชั้น ปวช.๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๒๑ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพของสื่อการเรียนการสอน

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กาหนดแผนการดาเนินการวิจัย ไว้ดังนี้

เดือน ปี	กิจกรรมที่ดำเนินการ	หมายเหตุ
พ.ย.๖๗	การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อการสอน	
ธ.ค.๖๗	นำสื่อการสอนมาประยุกต์ในการสอน	
ม.ค. ๖๘	สำรวจความคิดเห็นโดยแบบสอบถามเก็บรวบรวมข้อมูล	
ก.พ.๖๘	นำแบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยใช้โปรมแกรม spss for window	

การวิเคราะห์ข้อมูล ค่าร้อยละ

แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

การพัฒนาทักษะการเรียนวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพของนักเรียนชั้น ปวช. ๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ๑ ด้วยแบบฝึกปฏิบัติ
ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวดนุภา จิตรามวงศ์
ตำแหน่ง	ครู คศ.๓ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	วท.ม.(การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ)
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๗ กำหนดรายวิชา ๒๐๐๐๑-๑๐๐๕ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ เป็นรายวิชาในหมวดสมรรถนะวิชาชีพ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สำหรับประเภทวิชาพาณิชยกรรมทุกสาขาวิชาที่จะต้องเรียน ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้งานอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เคลื่อนที่ อุปกรณ์ต่อพ่วง การใช้งานระบบปฏิบัติการ แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โปรแกรมประมวลผลคำ โปรแกรมตารางงาน โปรแกรมนำเสนอ บริการคลาวด์คอมพิวติ้ง การใช้งานอินเทอร์เน็ตสำหรับการสืบค้นในงานอาชีพ และการรักษาความปลอดภัยในการใช้งานบนระบบอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัล พบว่าการเรียนการสอนวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ ในส่วนของโปรแกรมตารางงาน การคำนวณสูตรและฟังก์ชัน โดยใช้โปรแกรม Microsoft Excel ยังมีนักเรียนบางส่วนที่จะไม่ค่อยเข้าใจและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ

จากปัญหาดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการนำแบบฝึกปฏิบัติเรื่องการใช้งานสูตรและฟังก์ชัน เป็นทางเลือกในการแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพให้มีปริมาณเพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการหาค่าดัชนีประสิทธิผล ซึ่งแสดงถึงความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ๑ ที่เรียนวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพด้วยแบบฝึกปฏิบัติ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักเรียน ปวช.๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียน ปวช.๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ จำนวน ๒๑ คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง การใช้งานสูตรและฟังก์ชัน วิชา การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ ชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๑๐ ข้อ

๒. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพด้วยแบบฝึกปฏิบัติ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยทำการสร้างเครื่องมือขึ้นเอง ดังนี้

๑. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ

๒. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพด้วยวิธีมอบหมายงาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pre-test) กับผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ จำนวน ๑๐ ข้อ แล้วทำการเก็บข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบไว้เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล ในขั้นต่อไป โดยการนำแบบทดสอบวัดความรู้เดิมของผู้เรียนก่อนว่ามีความรู้แค่ไหน

๒. ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ ร่วมกับแบบฝึกปฏิบัติ เรื่อง การใช้งานสูตรและฟังก์ชัน

๓. มอบหมายชิ้นงานที่สอดคล้องกับหัวข้อที่จะประเมิน เป็นจำนวน ๑ ชิ้น ใบงาน การใช้งานสูตรและฟังก์ชัน

๔. การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน ให้ผู้เรียนทำการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ เป็นฉบับเดียวกับที่ทดสอบก่อนเรียน

๕. นำผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของการสอนวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพด้วยวิธีมอบหมายงาน

๖. ให้นักศึกษาตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการสอนวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพด้วยแบบฝึกปฏิบัติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของการสอนวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพด้วยแบบฝึกปฏิบัติ

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพด้วยแบบฝึกปฏิบัติ โดยใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพของนักเรียน ชั้น ปวช.๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ๑ ด้วยแบบฝึกปฏิบัติ ปรากฏผลดังนี้

๑. ดัชนีประสิทธิผลของการสอนวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพด้วยแบบฝึกปฏิบัติ มีค่าเท่ากับ ๐.๕๓ หรือร้อยละ ๕๓ นั่นคือนักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นหลังจากการเรียนโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ร้อยละ ๕๓

๒. ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพด้วยแบบฝึกปฏิบัติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๓๓ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ ๐.๐๕ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการใช้แบบฝึกปฏิบัติกับรูปแบบอื่น ๆ เช่น ชุดฝึกทักษะ แบบฝึกทักษะ เป็นต้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการหาค่าดัชนีประสิทธิผล ซึ่งแสดงถึงความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน ระดับชั้น ปวช.๑ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ๑ ที่เรียนวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ

๒. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพด้วยแบบฝึกปฏิบัติ

การใช้โปรแกรม Moodle E-learning ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาคร ศรีสุวรรณ
ตำแหน่ง/สังกัด	แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คบ.คอมพิวเตอร์ศึกษา, กศม.การวัดผลการการศึกษา

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญในการพัฒนาประเทศ เป็นต้นกำเนิดแห่งการพัฒนาที่ไม่หยุดยั้งของคน ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๔๒ ได้กำหนดแนวทางในการปฏิรูปการศึกษา โดยให้ความสำคัญแก่ผู้เรียนเป็นหลัก เพื่อรองรับกระแสของการเปลี่ยนแปลงของโลก ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี ให้ความสำคัญสูงสุดในกระบวนการปฏิรูปการเรียนรู้ ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รู้จักแสวงหาความรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

การพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และเว็บไซต์จัดเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และส่งเสริมธุรกิจในยุคดิจิทัลที่เติบโตอย่างรวดเร็ว ในการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อนำเสนอข้อมูลข่าวสารทางธุรกิจ การให้บริการซื้อขายสินค้า ผู้พัฒนาจะต้องสามารถออกแบบหน้าตาของเว็บไซต์ให้ทันสมัย ดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน สามารถค้นหาข้อมูลได้ง่าย จึงจะสามารถส่งเสริมธุรกิจนั้น ได้

จากการจัดการเรียนรู้วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เรียนรู้ได้ช้า ไม่สามารถพัฒนาเว็บไซต์ได้ตามที่กำหนด เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยจึงได้จึงได้นำระบบการบริหารจัดการด้านการเรียนการสอน หรือ LMS (Learning Management System) ซึ่งเป็นนวัตกรรมใหม่ที่เข้ามาช่วยจัดระบบการเรียนการสอนให้เป็นระบบมากขึ้นแบบครบวงจรโดยอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นเครื่องมือสำคัญ ของการเรียนรู้อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ได้ในทุกที่ทุกเวลาตามหลักการของ eLearning เพื่ออำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีผลสัมทฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สามารถพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ ได้ตรงตามความต้องการของสถานประกอบการ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสร้างนักพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้ตอบโจทย์ผู้ใช้งานในยุคปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาบทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม moodle เพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่เรียนผ่านบทเรียนออนไลน์บนโปรแกรม Moodle E-learning

๒) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่เรียนผ่านบทเรียนออนไลน์บนโปรแกรม Moodle E-learning

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัติวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล สาขางาน ธุรกิจดิจิทัล ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จานวน ๑ ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น ๓๐ คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ประชากรทั้งหมด

การสร้างเครื่องมือ

๑. บทเรียน e-Learning บน Moodle วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

๒. แบบประเมินชิ้นงาน การพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

๓. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการพัฒนาเว็บไซต์ทางธุระกิจ ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล สาขางานธุรกิจดิจิทัล ชั้นปีที่ ๒ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือกจานวน ๔๐ ข้อ

๔. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียน โดยใช้โปรแกรม Moodle E-learningเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ๕ ระดับ มีคาถามรวม ๑๐ ข้อ ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ทดสอบก่อนเรียน

๒. ดำเนินการสอนโดยใช้โปรแกรม Moodle E-learning

๓. ทดสอบหลังเรียนหลังจากดำเนินการสอนโดยใช้โปรแกรม Moodle E-learning

๔. ประเมินความความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนโดยใช้โปรแกรม Moodle E-learning

การวิเคราะห์ข้อมูล

การใช้โปรแกรม Moodle E-learning ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ผู้รายงานได้นำเสนอผลที่ได้รับตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ ๑ ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยการใช้ การใช้โปรแกรม Moodle E-learning วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ตารางที่ ๑ ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยการใช้โปรแกรม Moodle E-learning วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ชั้นปีที่ ๒ จำนวน ๓๐ คน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD
ก่อนเรียน	๓๐	๒๐	๑๑.๖๗	๐.๓๙
หลังเรียน	๓๐	๒๐	๑๘.๑๓	๐.๓๓

จากตารางที่ ๑ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยการใช้โปรแกรม Moodle E-learning วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ชั้นปีที่ ๒ พบว่าค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตอนที่ ๒ ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนโดยการใช้โปรแกรม Moodle E-learning วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ชั้นปีที่ ๒

ตารางที่ ๒ ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนโดยการใช้โปรแกรม Moodle E-learning วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ชั้นปีที่ ๒ จำนวน ๓๐ คน

รายการ	การวิเคราะห์ทางสถิติ		
	$\bar{x}$	S.D	ระดับความพอใจ
๑. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	๔.๙๘	๐.๓๑	มากที่สุด
๒. ความถูกต้องของเนื้อหา	๔.๙๕	๐.๒๐	มากที่สุด
๓. ความเหมาะสมในการลำดับเนื้อหา	๔.๙๒	๐.๓๒	มากที่สุด
๔. ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	๕.๐๐	๐	มากที่สุด
๕. ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	๕.๐๐	๐	มากที่สุด
๖. ความเหมาะสมของเสียงที่ใช้ประกอบ	๔.๘๙	๐.๕๔	มากที่สุด
๗. ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบ	๔.๘๖	๐.๖๒	มากที่สุด
๘. รูปแบบและสีตัวอักษรที่ใช้นำเสนอ	๔.๘๘	๐.๕๘	มากที่สุด
๙. ขนาดตัวอักษรที่ใช้นำเสนอ	๔.๙๐	๐.๓๒	มากที่สุด
รวม	๔.๙๓	๐.๕๔	มากที่สุด

จากตารางที่ ๒ พบว่า โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๙๓ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด นักศึกษามีความพึงพอใจสูงสุดในหัวข้อความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา และ ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๕.๐๐ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด รองลงมาคือหัวข้อ เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๙๘ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด และหัวข้อความถูกต้องของเนื้อหา ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๙๕ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการใช้โปรแกรม Moodle E-learning ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการพัฒนาเว็บระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล สามารถสรุปผลจากการศึกษาค้นคว้าดังนี้

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ โดยใช้โปรแกรม Moodle E-learning สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัติวิชาชีพชั้นสูง แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ชั้นปีที่ ๒ สาขางานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ($\bar{X}$= ๑๘.๑๓) มีค่าสูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$= ๑๑.๖๗)

๒. ความพึงพอใจสูงสุดของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนวิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตวิชาชีพชั้นสูง แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ชั้นปีที่ ๒ สาขางานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล โดยใช้โปรแกรม Moodle E-learning โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= ๔.๙๓)

ข้อเสนอแนะ

๑. ครูควรกระตุ้นให้กำลังใจและเสริมแรงให้นักเรียนกระตือรือร้นในการศึกบทเรียนล่วงหน้าก่อนเรียน

๒. ควรนำเอาโปรแกรม Moodle E-learning ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้มากขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ได้รับการพัฒนา ทั้งทางร่างกาย จิตใจ ความรู้ ความสามารถ ทักษะการประกอบอาชีพ และความมั่นคงในการดำรงชีวิต ผ่านระบบออนไลน์

๒. เสริมสร้างศักยภาพให้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

๓. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ได้ฝึกปฏิบัติให้คิดเป็น ทำเป็น ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม

๔. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล เป็นคนดี เป็นคนเก่ง และมีความสุขอย่างแท้จริง ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางที่จะนำไปสู่การจัดกิจกรรม การเรียนการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนมีการพัฒนาและการเรียนรู้ที่สูงยิ่งขึ้น

การเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน วิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ นักศึกษาชั้น ปวส.๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย นางนันทารัตน์ ทองธวัช
ตำแหน่ง ครู คศ.๓
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนการสอน วิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ ชั้น ปวส.๑ มีการเรียนโดยการฝึกปฏิบัติในโปรแกรม Microsoft Excel ซึ่งนักศึกษาจะต้องใช้ทักษะในการปฏิบัติงานด้วยคอมพิวเตอร์เพื่อให้ได้ชิ้นงานตามที่ครูสอน และเมื่อครูใช้วิธีการสอนแบบสาธิตให้นักศึกษาปฏิบัติตาม โดยให้นักศึกษาปฏิบัติงานที่ครูสั่งเป็นรายบุคคล นักศึกษาเกิดปัญหาปฏิบัติงานที่ครูสั่งไม่เสร็จสิ้นตามเวลาที่ครูกาหนด และชิ้นงานไม่สมบูรณ์แบบ ส่งผลทาให้นักศึกษาที่ปฏิบัติงานไม่เสร็จไม่มีชิ้นงานส่งครู และขาดคะแนนในส่วนของชิ้นงานที่ครูสั่งไป เหตุผลจากความเป็นมาและปัญหา ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายที่จะศึกษาการจัดการเรียนรูแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ในรายวิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ เพื่อพัฒนานักศึกษาชั้น ปวส.๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ให้มีประสิทธิภาพในการทางานเพิ่มขึ้น โดยหวังว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีแบบเพื่อนช่วยเพื่อนจะเป็นประโยชน์ และเป็นแนวทางพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรูสาหรับวิชาอื่นๆ และผู้ที่สนใจในประเด็นดังกล่าวต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานวิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ ของนักศึกษาชั้น ปวส.๑ กลุ่ม ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล โดยการจัดการเรียนรูแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

๒. เพื่อศึกษาผลการเรียนรูของนักศึกษา ชั้น ปวส.๑ กลุ่ม ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล โดยใช้การจัดการเรียนรูแบบแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ ๒ ปการศึกษา ๒๕๖๗ ที่เรียนในวิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ จำนวน ๓๐ คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษา ชั้น ปวส.๑ กลุ่ม ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่กาลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ ๒ ปการศึกษา ๒๕๖๗ ที่เรียนในรายวิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ มีนักศึกษาทั้งสิ้น ๓๐ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๑. แผนการสอนแบบวิธีปกติและใช้วิธีแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

๒. ใบงานการสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรม Microsoft Excel

๓. แบบบันทึกผลการปฏิบัติงานจากการจัดการเรียนรูแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

๔. แบบประเมินคุณภาพชิ้นงานของนักเรียนจากการจัดการเรียนรูแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

การสร้างเครื่องมือ

แบบบันทึกผลการปฏิบัติงานของนักศึกษาโดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และแบบเพื่อนช่วยเพื่อนผู้วิจัยได้ออกแบบโดยใช้เกณฑ์๒ เกณฑ์ ในการบันทึกผลการปฏิบัติงานดังนี้ คือ

๑. นักศึกษาที่ปฏิบัติงานเสร็จสิ้นทันเวลา หมายถึง นักศึกษาที่ปฏิบัติงานเสร็จสิ้นทันเวลาที่ครูกาหนด และปฏิบัติงานไดถูกต้อง ตรงตามคาสั่งของครู

๒. นักศึกษาที่ปฏิบัติงานไมเสร็จสิ้นทันเวลา หมายถึง นักศึกษาที่ปฏิบัติงานไมเสร็จสิ้นทันเวลาที่ครูกาหนด และปฏิบัติงานไมถูกต้อง ไมตรงตามคาสั่งของครู

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ครูบันทึกผลการปฏิบัติงานของแต่ละคน ว่ามีนักศึกษาจำนวนกี่คนที่ปฏิบัติงานเสร็จสิ้นตามเวลาที่ครูกาหนดและมีนักศึกษากี่คนที่ปฏิบัติงานไมเสร็จสิ้นตามเวลาที่ครูกาหนด จากนั้นครูประเมินคะแนนคุณภาพชิ้นงานของนักศึกษาแต่ละคนแล้วนาคะแนนมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดาเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สาเร็จรูป หาค่าร้อยละของนักศึกษาที่มีผลการปฏิบัติงานที่สูงขึ้นจากการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

๑. ค่าร้อยละ (Percentage) ใช้สูตร ร้อยละ = เมื่อ $\boldsymbol{x}$ คือ จำนวนนักศึกษาที่มีผลการปฏิบัติงานเสร็จสิ้นตามเวลาที่ครูกำหนดจากการ เรียนด้วยวิธีการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน คือ จานวนนักศึกษาทั้งหมด

๒. คาคะแนนเฉลี่ยของคุณภาพชิ้นงาน (Mean) ใช้สูตร $\boldsymbol{x}$ $\boldsymbol{x}$ เมื่อ $\boldsymbol{x}$ แทน คาเฉลี่ยของคุณภาพชิ้นงาน $\boldsymbol{x}$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดแทน จานวนคนทั้งหมด

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัย การศึกษาการจัดการเรียนรูแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ในรายวิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ เพื่อพัฒนานักศึกษาชั้น ปวส. ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ให้มีประสิทธิภาพในการทางานเพิ่มขึ้น สรุปผลการวิจัยไดดังนี้

๑. ประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของนักศึกษา โดยการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน นักศึกษามีประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานเพิ่มขึ้นเพิ่มขึ้น ร้อยละ ๕๔ โดยนักศึกษาที่ปฏิบัติงานเสร็จสิ้นทันเวลาคิดเป็นร้อยละ ๙๓ และปฏิบัติงานไมเสร็จสิ้นทันเวลาที่กาหนด คิดเป็นร้อยละ ๗ ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด

๒. ผลการเรียนรูของนักศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบแบบเพื่อช่วยเพื่อน โดยการวัดผลการเรียนรู้ของนักศึกษา จากคะแนนคุณภาพชิ้นงาน ในการจัดการเรียนรูแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ซึ่งเพิ่มสูงขึ้นร้อยละ ๔๑ โดยผลการเรียนรู้ของนักศึกษาแต่ละด้านจากการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

ข้อเสนอแนะ

๑. การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน จะต้องใช้ระยะเวลาในการสร้างความคุ้นเคยในการปฏิบัติงานร่วมกันของนักศึกษาแต่ละคู่เพื่อให้เกิดความสนิทสนมกันเพื่อให้เกิดวามร่วมมือกันในการปฏิบัติงาน ซึ่งระยะเวลาในการทาวิจัยครั้งนี้มีน้อยเกินไป นักศึกษาแต่ละคู่ไม่เกิดความสนิทสนมกันในการช่วยกันปฏิบัติงานเท่าที่ควร

๒. เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรูแบบเพื่อนช่วยเพื่อนไม่ควรยากเกินไป เพราะนักศึกษาที่มีบทบาทเป็นผู้สอนอาจเข้าใจเนื้อหาได้ไม่ดี จึงทำให้ไม่สามารถอธิบายให้เพื่อนผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. สามารถแกไขปัญหานักศึกษาที่ปฏิบัติงานช้า และไม่มีคุณภาพ ให้สามารถปฏิบัติงานให้เสร็จสิ้น ทันเวลาที่ครูกำหนด และได้ชิ้นงานที่มีคุณภาพ

๒. ไดแนวทางในการจัดการเรียนรูเพื่อให้นักศึกษาพัฒนาประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของตนในรายวิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ โดยการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ ในรายวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล ภาคเรียนที่ ๒/๒๕๖๗ โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ร่วมกับกับการเรียนรู้แบบเพื่อน

ผู้วิจัย	นางสาวจตุพร ตรีตรง
ตำแหน่ง/สังกัด	ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	วท.ม (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
ปีที่วิจัยสำเร็จ	๒๕๖๗

๑. ความเป็นมาของปัญหา

การพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี ทำให้เกมคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทและเป็นที่นิยมกันอย่างมากในการสร้างความเพลิดเพลินสนุกสนานให้กับทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ด้วยเหตุนี้โปรแกรม Kahoot เป็นแอปพลิเคชันที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียนโดยเป็น เครื่องมือช่วยในการประเมินผล โดยผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจความคิดเห็น Kahoot เป็นเกมการเรียนรู้ซึ่งประกอบด้วย คำถามปรนัย เช่นการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจ คำถามจะแสดงที่จอหน้าชั้นเรียนและให้นักเรียนตอบคำถามบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ หรือไอแพด

จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีพ สำหรับนักศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเลขนุการที่ผ่านมา พบว่าผู้เรียนบางส่วนไม่เข้าใจบทเรียน เนื่องจากเนื้อหาในรายวิชานี้มีเป็นทฤษฎี โดยผู้วิจัยได้สอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการให้นักศึกษาได้ศึกษาเรียนรู้และฝึกปฏิบัติตามแผน พบว่านักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำและไม่ค่อยสนใจเรียนเท่าที่ควร เนื่องจากมีเนื้อหาสาระมากและมีความยากในการทำความเข้าใจและจดจำเนื้อหาต่างๆ ให้หมด ผู้วิจัยจึงได้หาแนวทางแก้ปัญหาดังกล่าวด้วยการจัดการเรียนสอนโดยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot)

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัยคือเรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ ในรายวิชาการสร้าแบรนด์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ ๒/๒๕๖๗ ผู้เรียนสามารถเล่นเกมได้ด้วยตนเองผ่านระบบอินเทอร์เน็ตและสามารถใช้ได้ทั้งบนเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา รูปแบบมีความน่าสนใจและสามารถบรรจุเนื้อหาได้มาก รวมทั้งมีการให้คะแนนตามผลการตอบคำถามและเวลาที่ใช้ไป ซึ่งจะเป็นการเสริมแรงทางบวกให้แก่ผู้เรียน สามารถเล่นเกมซ้ำจนได้

คะแนนเป็นที่พอใจ ซึ่งเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ซึ่งเป็นหนึ่งในกระบวนการที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดการ สร้างทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ และการที่ผู้เรียนจะเกิดทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ได้นั้นผู้สอนในปัจจุบันจึงมีบทบาทที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม คือเปลี่ยนจากการเป็นครูสู่การเป็นโค้ช หรือเรียกว่าเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศ ในการเรียนรู้ กระตุ้นผู้เรียนด้วยคำถาม รู้จักจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ มีการสร้าง ความร่วมมือในการเรียนรู้โดยการออกแบบกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนร่วมกันแก้ปัญหา หรือสามารถทำงานเป็นทีมได้ โดยคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน และออกแบบการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน (Learning style) ที่แตกต่างกัน อีกทั้งควรมีการใช้นวัตกรรม เครื่องมือ หรือเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

๒. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๒.๑ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนเรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ ในรายวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ร่วมกับระบบการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

๒.๒ เพื่อศึกษาความพึงพอใจผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของ แบรนด์ธุรกิจ ในรายวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ร่วมกับระบบการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

๓. สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนเรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ ในรายวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนสูงกว่าก่อนเรียน

๔. ขอบเขตของการวิจัย

๔.๑ ประชากร

ประชากร คือ ผู้เรียนระดับชั้น ปวส.๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒ กลุ่ม จำนวน ๖๒ คน

๔.๒ กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง คือ ผู้เรียนระดับชั้น ปวส. ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๓๑ คน

๔.๓ ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้เรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ ในรายวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน, ความพึงพอใจของผู้เรียน

๔.๔ เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในรายวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจ สำหรับนักศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง เรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ ประกอบไปด้วยเนื้อหาหัวข้อ ต่อไปนี้

๔.๔.๑ การค้นหากลุ่มเป้าหมาย
๔.๔.๒ การค้นหาข้อมูลประเภทธุรกิจ
๔.๔.๓ ความหมายของกลุ่มเป้าหมาย
๔.๔.๔ การจัดกลุ่มเป้าหมาย
๔.๔.๕ การแบ่งกลุ่มเป้าหมาย

๕. วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ ในรายวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล ภาคเรียนที่ ๒/๒๕๖๗ โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ร่วมกับกับการเรียนรู้แบบเพื่อน มีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

๕.๑ ศึกษาข้อมูล
๕.๒ กำหนดแบบแผนการทดลอง
๕.๓ กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
๕.๔ สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
๕.๕ ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล
๕.๖ วิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

๕.๑ ศึกษาข้อมูล

๕.๑.๑ ศึกษาขั้นตอนการใช้งานแอปพลิเคชั่น Kahoot
๕.๑.๒ กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน
๕.๑.๓ ศึกษาข้อมูลเนื้อหารายวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล เรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ ประกอบด้วยเนื้อดังนี้

๕.๑.๓.๑ การค้นหากลุ่มเป้าหมาย
๕.๑.๓.๒ การค้นหาข้อมูลประเภทธุรกิจ
๕.๑.๓.๓ ความหมายของกลุ่มเป้าหมาย
๕.๑.๓.๔ การจัดกลุ่มเป้าหมาย
๕.๑.๓.๕ การแบ่งกลุ่มเป้าหมาย

๕.๒ กำหนด แบบแผนการทดลอง

รูปแบบการวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการตามรูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง ที่มีกลุ่มทดลอง ๑ กลุ่มแบบ One group pretest posttest design

๕.๓ กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

๕.๓.๑ ประชากร

ประชากร คือ ผู้เรียนระดับชั้น ปวส. ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๖๒ คน

๕.๓.๒ กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง คือ ผู้เรียนระดับชั้น ปวส. ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล กลุ่ม ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๓๑ คน

๕.๓.๓ ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้เรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ ในรายวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot)

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน, ความพึงพอใจของผู้เรียน

๕.๔ สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๕.๔.๑ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๕.๔.๑.๑ แอปพลิเคชั้น Kahoot

๕.๔.๑.๒ แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน เรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ จำนวน ๑๐ ข้อ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก

๕.๔.๑.๓ แผนการจัดการเรียน ในรายวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล เรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ

๕.๔.๑.๔ ใบงาน แบบฝึกหัด เรื่องการค้นหาเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ

๕.๔.๑.๕ แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อจัดการเรียนรู้เรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ ในรายวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot)

๕.๔.๒ รายละเอียดในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

๑) การพัฒนาเกมด้วยแอปพลิเคชัน Kahoot ออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๒) แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน ออกแบบทดสอบให้ตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๓) แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา ประกอบด้วย ๒ ตอน

ตอนที่ ๑ การประเมินค่าความคิดเห็นของนักศึกษา ประกอบด้วยคำถาม ๕ ข้อ ได้แก่

๑) ได้รับความรู้จากเกมที่สร้างด้วยแอปพลิเคชัน Kahoot

๒) รูปแบบการเรียนรู้ทำให้เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น

๓) ความภาคภูมิใจต่อผลงานของตนเอง

๔) รูปแบบการเรียนรู้ทันสมัยเหมาะสมกับวัย

๕) ความพึงพอใจในภาพรวมของการเรียนโดยการใช้ แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) เรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ลักษณะคำตอบเป็นมาตราส่วนค่า ๕ อันดับ ดังนี้

มากที่สุด หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบมากที่สุด

มาก หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบมาก

ปานกลาง หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบปานกลาง

น้อย หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบน้อย

น้อยที่สุด หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบน้อยที่สุด

การให้คะแนนพิจารณาตามเกณฑ์ ดังนี้

มากที่สุด	๕	คะแนน
มาก	๔	คะแนน
ปานกลาง	๓	คะแนน
น้อย	๒	คะแนน
น้อยที่สุด	๑	คะแนน

กำหนดเกณฑ์ในการตัดสินค่าเฉลี่ยข้อมูลการประเมินค่าความคิดเห็นของการใช้งาน มีดังนี้

๔.๕๐ – ๕.๐๐	ความพึงพอใจมากที่สุด
๓.๕๐ – ๔.๔๙	ความพึงพอใจมาก
๒.๕๐ – ๓.๔๙	ความพึงพอใจปานกลาง
๒.๕๐ – ๒.๔๙	ความพึงพอใจน้อย
๑.๐๐ – ๑.๔๙	ความพึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ ๒ ความคิดเห็นเพิ่มเติม เป็นแบบสอบถามปลายเปิด

๕.๕ ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

๕.๕.๑ ทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างจากนักศึกษาระดับชั้น ปวส. ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๓๑ คน

๕.๕.๒ ทำการทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน

๕.๕.๓ ผู้สอนดำเนินการสอนตามวิธีที่กำหนด ด้วยการพัฒนาเกมด้วยแอปพลิเคชัน Kahoot

๕.๕.๔ เมื่อสิ้นสุดการสอนแล้วทำการทดสอบด้วยแบบทดสอบหลังเรียน

๕.๕.๕ ประเมินความพึงพอใจ โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ

๕.๕.๖ นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสรุปผลประเมินความพึงพอใจ

๕.๖ การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

๕.๖.๑ การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

๑) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนเรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things) ในรายวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจ โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ระดับชั้น ปวส. ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิเคราะห์โดยใช้ค่าที (t-test)

๒) ความพึงพอใจของผู้เรียน

ตอนที่ ๑ วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ตอนที่ ๒ วิเคราะห์โดยการสังเคราะห์เนื้อหา

๕.๖.๒ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ซึ่งใช้ค่าสถิติดังนี้

- สถิติพื้นฐาน ได้แก่
  - ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)
  - ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
- สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่
  - dependent t-test

๖. สรุปผลการวิจัย

๖.๑ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียน เรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ ในรายวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ระดับชั้น ปวส. ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลธุรกิจดิจิทัล กลุ่ม ๑ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

๖.๒ ๒. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ ในรายวิชาการแบรนด์ธุรกิจโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ ในรายวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล ภาคเรียนที่ ๒/๒๕๖๗ โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อน นักศึกษาระดับชั้นปวส. ๑ สาขางานเทคโนโลยีดิจิทัลธุรกิจ กลุ่ม ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =๔.๔๗) โดยความพึงพอใจด้านได้รับความรู้จากเกมที่สร้างด้วยแอปพลิเคชัน Kahoot ($\overline{X}$ =๔.๕๕) และ ด้านความภาคภูมิใจต่อผลงานของตนเอง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\overline{X}$ =๔.๕๒) น้อยที่สุดความพึงพอใจในภาพรวมของการเรียนโดยการใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ($\overline{X}$ =๔.๓๙)

๗. อภิปรายผล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ ในรายวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล ภาคเรียนที่ ๒/๒๕๖๗ โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ระดับชั้น ปวส.๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลกลุ่ม ๑ สามารถใช้ได้ผลดี ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เทคนิคนี้ทำให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาได้รวดเร็ว สอดคล้องกับงานวิจัยของธัญธัช วิภัติภูมิ และ พร้อมเพื่อน จันทร์นวล

๘. ข้อเสนอแนะ

๘.๑ การจัดการเรียนรู้เรื่องการค้นหากลุ่มเป้าหมายของแบรนด์ธุรกิจ ในรายวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล ภาคเรียนที่ ๒/๒๕๖๗ โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ใช้ได้ทั้งกับคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์พกพาที่ต้องเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต

๘.๒ ควรสนับสนุนให้มีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาต่างๆ โดยใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ในรายวิชาอื่น ๆ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจในรายวิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

ผู้วิจัย	นายรพีพัฒน์ พรหมดนตรี
ตำแหน่ง/สังกัด	ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	วท.ม (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ)
ปีที่วิจัยสำเร็จ	๒๕๖๗

๑. ความเป็นมาของปัญหา

แนวคิดของ การเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) มีรากฐานมาจากการประยุกต์ใช้เกมในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งกลายเป็นเครื่องมือที่มีบทบาทสำคัญในยุคที่เทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว เกมคอมพิวเตอร์ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในการสร้างความสนุกสนานและความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ด้วยคุณสมบัตินี้ เกมจึงถูกนำมาประยุกต์เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ผสมผสานความสนุกเข้ากับเนื้อหาวิชาการได้อย่างลงตัว Game-Based Learning เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างความรู้ควบคู่ไปกับการมีส่วนร่วมที่สนุกสนาน โดยจำลองสถานการณ์ในเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาของหลักสูตร ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือเล่นเกม ทำให้สามารถซึมซับความรู้และฝึกทักษะได้โดยไม่รู้สึกเบื่อหน่าย การเรียนรู้ในรูปแบบนี้ช่วยส่งเสริมทั้ง ระดับความจำและความเข้าใจ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง สำหรับวิชาที่มีเนื้อหาที่ยากหรือซับซ้อน ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจ การออกแบบบทเรียนโดยแปลงเนื้อหาดังกล่าวให้อยู่ในรูปของเกม จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจและทำให้เนื้อหาง่ายต่อการเข้าใจมากขึ้น ผู้สอนสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้เกมเป็นตัวกลางในการดึงดูดความสนใจ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและอยากเรียนรู้จนกระทั่งบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิผล(วันวิสา ดาดี ,๒๕๕๓) จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา วิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล พบว่าผู้เรียนบางส่วนประสบปัญหาในการทำความเข้าใจเนื้อหา เนื่องจากเนื้อหาของรายวิชามีความยากและซับซ้อนสูง แม้ว่าผู้วิจัยจะจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนศึกษาและฝึกปฏิบัติตามขั้นตอน แต่ผลการเรียนของนักศึกษายังต่ำกว่าความคาดหมาย และนักเรียนขาดความสนใจในบทเรียนเนื่องจากเนื้อหาที่มีปริมาณมากและต้องใช้ความพยายามในการจดจำและทำความเข้าใจอย่างละเอียดเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับ เทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Tutoring) เพื่อกระตุ้นความสนใจและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ โดยเลือกใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ซึ่งสามารถใช้งานผ่านเว็บไซต์ได้อย่างสะดวก ครูผู้สอนสามารถควบคุมการเล่นเกมของนักเรียนแบบเรียลไทม์ รวมถึงนักเรียนสามารถเล่นเกมได้ด้วยตนเองผ่านคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์พกพาที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต Kahoot มีรูปแบบเกมที่ดึงดูดใจ สามารถบรรจุเนื้อหาในปริมาณมาก พร้อมระบบการให้คะแนนตามความถูกต้องของคำตอบและระยะเวลาในการตอบ ซึ่งช่วยเสริมแรงจูงใจเชิงบวกให้ผู้เรียนสามารถพยายามเล่นซ้ำจนกว่าจะได้ผลลัพธ์ที่พอใจ ในส่วนของเทคนิค การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้จับคู่กันเพื่อช่วยเหลือและสนับสนุนกันในการเรียน โดยอาศัยกระบวนการแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านการปฏิบัติจริง (Topping, ๒๐๐๑) เทคนิคนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการศึกษาร่วมกันและการเล่นเกมตอบคำถาม ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

๒. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๒.๑ เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจในรายวิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

๒.๒ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เรื่องวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจในรายวิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ

๓. สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เรื่องวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจในรายวิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุสูงกว่าก่อนเรียน

๔. ขอบเขตของการวิจัย

๔.๑ กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.๑ ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล สาขางานธุรกิจดิจิทัล กลุ่ม ๑ จำนวน ๓๑ คน

๔.๒ ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

ตัวแปรอิสระ คือ วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เรื่องวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจในรายวิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน, ความพึงพอใจของผู้เรียน

๔.๓ เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในรายวิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ สำหรับนักศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง เรื่องวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจประกอบไปด้วยเนื้อหาหัวข้อ ต่อไปนี้

๑. ลักษณะของแอคทิวิตีไดอาแกรม
๒. ส่วนประกอบของแอคทิวิตีไดอาแกรม
๓. ขั้นตอนในการสร้างแอคทิวิตีไดอาแกรม
๔. ข้อจำกัดของแอคทิวิตีไดอาแกรม
๕. กระบวนการทดสอบโปรแกรม
๖. การออกแบบหน้าจอ
๗. การออกแบบรายงาน
๘. วางแผนการติดตั้งระบบ
๙. วางแผนการฝึกอบรม

๑๐. จัดทำคู่มือการติดตั้งและคู่มือการใช้งาน

๕. วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องโมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ ในรายวิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

๕.๑ ศึกษาข้อมูล

๕.๒ กำหนดแบบแผนการทดลอง

๕.๓ กำหนดกลุ่มเป้าหมาย

๕.๔ สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๕.๕ ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

๕.๖ วิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

๕.๑ ศึกษาข้อมูล

๕.๑.๑ ศึกษาข้อมูลเนื้อหาเรื่อง วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจประกอบไปด้วยเนื้อหาหัวข้อ ต่อไปนี้

๑. ลักษณะของแอคทิวิตีไดอาแกรม

๒. ส่วนประกอบของแอคทิวิตีไดอาแกรม

๓. ขั้นตอนในการสร้างแอคทิวิตีไดอาแกรม

๔. ข้อจำกัดของแอคทิวิตีไดอาแกรม

๕. กระบวนการทดสอบโปรแกรม

๖. การออกแบบหน้าจอ

๗. การออกแบบรายงาน

๘. วางแผนการติดตั้งระบบ

๙. วางแผนการฝึกอบรม

๑๐. จัดทำคู่มือการติดตั้งและคู่มือการใช้งาน

๕.๑.๒ ศึกษาการออกแบบเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ให้สัมพันธ์กับบทเรียน

๕.๒ กำหนด แบบแผนการทดลอง

รูปแบบการวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการตามรูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง ที่มีกลุ่มทดลอง ๑ กลุ่มแบบ One group pretest posttest design

๕.๓ กำหนด กลุ่มเป้าหมาย

๕.๓.๑ กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.๑ ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล สาขางานธุรกิจดิจิทัล กลุ่ม ๑ จำนวน ๓๑ คน

๕.๓.๒ ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง ตัวแปรอิสระ คือ วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เรื่อง วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจในรายวิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน, ความพึงพอใจของผู้เรียน

๕.๔ สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๕.๔.๑ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ๑) บทเรียนเกมออนไลน์ Kahoot เรื่อง วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจ ๒) แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน เรื่อง วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจออกแบบเชิงวัตถุ จำนวน ๑๐ ข้อ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก ๓) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเทคนิคการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน โดยใช้บทเรียนเกมออนไลน์ Kahoot เรื่องวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจ

๕.๔.๒ รายละเอียดในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้ ๑) บทเรียนเกมออนไลน์ Kahoot เรื่อง วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ๒) แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน ออกแบบทดสอบให้ตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ๓) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ประกอบด้วย ๒ ตอน ตอนที่ ๑ การประเมินค่าความคิดเห็นของผู้เรียน ประกอบด้วยคำถาม ๘ ข้อ ได้แก่

๑. ความชัดเจนและความเข้าใจง่ายของเนื้อหาเมื่อใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

๒. ความสนุกสนานและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ผ่านเกมที่ใช้ในการสอน

๓. ประสิทธิภาพในการช่วยจดจำเนื้อหาและทักษะต่างๆ จากการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

๔. ความสามารถในการทำงานร่วมกันกับเพื่อนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

๕. การพัฒนาทักษะการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนในชั้นเรียน

๖. ความสะดวกและความเหมาะสมในการใช้แอปพลิเคชัน Kahoot เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้

๗. ระดับความพึงพอใจต่อบรรยากาศการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นความสนใจ

๘. ความพึงพอใจโดยรวมต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

มีลักษณะคำตอบเป็นมาตราส่วนค่า ๕ อันดับ ดังนี้

มากที่สุด หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบมากที่สุด

มาก หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบมาก

ปานกลาง หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบปานกลาง

น้อย หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบน้อย

น้อยที่สุด หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบน้อยที่สุด

การให้คะแนนพิจารณาตามเกณฑ์ ดังนี้

มากที่สุด	๕	คะแนน
มาก	๔	คะแนน
ปานกลาง	๓	คะแนน
น้อย	๒	คะแนน
น้อยที่สุด	๑	คะแนน

กำหนดเกณฑ์ในการตัดสินค่าเฉลี่ยข้อมูลการประเมินค่าความคิดเห็นของการใช้งาน มีดังนี้

๔.๕๐ – ๕.๐๐	ความพึงพอใจมากที่สุด
๓.๕๐ – ๔.๔๙	ความพึงพอใจมาก
๒.๕๐ – ๓.๔๙	ความพึงพอใจปานกลาง
๒.๕๐ – ๒.๔๙	ความพึงพอใจน้อย
๑.๐๐ – ๑.๔๙	ความพึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ ๒ ความคิดเห็นเพิ่มเติม เป็นแบบสอบถามปลายเปิด

๕.๕ ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

๕.๕.๑ ทำการเลือกกลุ่มเป้าหมายจากนักศึกษาระดับชั้น ปวส.๑ ได้แก่ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.๑ ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล สาขางานธุรกิจดิจิทัล กลุ่ม ๑ จำนวน ๓๑ คน

๕.๕.๒ ทำการทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน

๕.๕.๓ ผู้สอนดำเนินการสอนตามวิธีที่กำหนด โดยใช้บทเรียนเกมออนไลน์ Kahoot เรื่องวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจ

๕.๕.๔ เมื่อสิ้นสุดการสอนแล้วทำการทดสอบด้วยแบบทดสอบหลังเรียน

๕.๕.๕ ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ

๕.๕.๖ นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนก่อนและหลังเรียน และสรุปผลประเมินความพึงพอใจ

๕.๖ การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

๕.๖.๑ การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

๑) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนเทคนิคการ จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยใช้บทเรียนเกมออนไลน์ Kahoot เรื่อง วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรม ทางธุรกิจในรายวิชาวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุวิเคราะห์โดยใช้คะแนนพัฒนาการ

๒) ความพึงพอใจของผู้เรียน

ตอนที่ ๑ วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย (X) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ตอนที่ ๒ วิเคราะห์โดยการสังเคราะห์เนื้อหา

๕.๖.๒ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ซึ่งใช้ค่าสถิติดังนี้

- สถิติพื้นฐาน ได้แก่
- ค่าเฉลี่ย (X)
- ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
- สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่
- ค่าร้อยละ

๖. สรุปผลการวิจัย

๖.๑ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการ เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน โดยใช้แอปพลิเคชัน Kahoot มีคะแนนพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจหลังการจัดการ เรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนแต่ละคนมีคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้นเฉลี่ย ร้อยละ ๗๐.๖๗ ซึ่งอยู่ ในเกณฑ์พัฒนาการระดับสูง

๖.๒ ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ เทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน โดยใช้แอปพลิเคชัน Kahoot โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (X =๔.๖๐) โดยด้านความสะดวกและความเหมาะสมในการใช้แอปพลิเคชัน Kahoot เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมากที่สุด (X =๔.๘๗) รองลงมาคือด้านระดับความพึงพอใจต่อบรรยากาศการ เรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นความสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด (X =๔.๗๔) ด้านความพึงพอใจโดยรวม ต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน อยู่ในระดับมากที่สุด (X =๔.๖๘) ด้านความสนุกสนานและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ผ่านเกมที่ใช้ในการสอน อยู่ในระดับมากที่สุด (X =๔.๖๕) ด้านความชัดเจนและความเข้าใจง่ายของเนื้อหาเมื่อใช้เทคนิคการจัดการ เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด (X =๔.๕๘) ด้านความสามารถในการทำงานร่วมกันกับเพื่อน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน อยู่ในระดับมากที่สุด (X =๔.๕๒) ด้านประสิทธิภาพในการช่วย จดจำเนื้อหาและทักษะต่างๆ จากการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมาก (X =๔.๔๒) และด้านการ พัฒนาทักษะการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนในชั้นเรียน อยู่ในระดับมาก (X =๔.๓๕)

๗. อภิปรายผล

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot ได้ผลลัพธ์ที่ดีในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เทคนิคดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้รวดเร็วขึ้น สร้างความน่าสนใจและกระตุ้นให้ติดตามบทเรียน อีกทั้งยังส่งเสริมความสนุกสนานเพลิดเพลินและการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ รวมถึงการช่วยเหลือซึ่งกันและกันของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของพรพิศ งามพงษ์ กันติมา เติมแก้ว และนภดล ผู้มีจรรยา และพลอยรุ้ง ศรีแย้ม ที่ยืนยันถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าว อย่างไรก็ตาม พัฒนาการของผู้เรียนแต่ละคนอาจแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับความสนใจในการเรียนรู้และความถนัดเฉพาะบุคคล

๘. ข้อเสนอแนะ

๘.๑ ควรออกแบบเนื้อหาและคำถามในเกมให้ครอบคลุมทุกหัวข้อสำคัญของบทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและทบทวนเนื้อหาอย่างครบถ้วน

๘.๒ ปรับระดับความยากของคำถามในเกมให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจและลดความกดดันในการตอบคำถาม

๘.๓ เพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนในรูปแบบการทำงานกลุ่มย่อยหรือเวียนฐาน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการสื่อสารและทำงานร่วมกันกับเพื่อนหลายคน

๘.๔ ใช้เทคนิคเสริมแรงทางบวก เช่น การให้รางวัลหรือคะแนนพิเศษ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนและเพิ่มความสนุกสนานในการใช้เกมเป็นส่วนหนึ่งของบทเรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องใช้สูตรและฟังก์ชันเพื่อการคำนวณ สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

ผู้วิจัย	นางนฤมล พรหมดนตรี
ตำแหน่ง/สังกัด	ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	วท.ม (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ)
ปีที่วิจัยสำเร็จ	๒๕๖๗

๑. ความเป็นมาของปัญหา

แนวคิดของ การเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) มีรากฐานมาจากการประยุกต์ใช้เกมในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งกลายเป็นเครื่องมือที่มีบทบาทสำคัญในยุคที่เทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว เกมคอมพิวเตอร์ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในการสร้างความสนุกสนานและความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ด้วยคุณสมบัตินี้ เกมจึงถูกนำมาประยุกต์เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ผสมผสานความสนุกเข้ากับเนื้อหาวิชาการได้อย่างลงตัว Game-Based Learning เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างความรู้ควบคู่ไปกับการมีส่วนร่วมที่สนุกสนาน โดยจำลองสถานการณ์ในเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาของหลักสูตร ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือเล่นเกม ทำให้สามารถซึมซับความรู้และฝึกทักษะได้โดยไม่รู้สึกเบื่อหน่าย การเรียนรู้ในรูปแบบนี้ช่วยส่งเสริมทั้ง ระดับความจำและความเข้าใจ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น มีส่วนร่วม

ในกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง สำหรับวิชาที่มีเนื้อหาที่ยากหรือซับซ้อน ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจ การออกแบบบทเรียนโดยแปลงเนื้อหาดังกล่าวให้อยู่ในรูปของเกม จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจและทำให้เนื้อหาง่ายต่อการเข้าใจมากขึ้น ผู้สอนสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้เกมเป็นตัวกลางในการดึงดูดความสนใจ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและอยากเรียนรู้จนกระทั่งบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิผล (วันวิสา ดาดี,๒๕๕๓) จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา วิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล พบว่าผู้เรียนบางส่วนประสบปัญหาในการทำความเข้าใจเนื้อหา เนื่องจากเนื้อหาของรายวิชามีความยากและซับซ้อนสูง แม้ว่าผู้วิจัยจะจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนศึกษาและฝึกปฏิบัติตามขั้นตอน แต่ผลการเรียนของนักศึกษายังต่ำกว่าความคาดหมาย และนักเรียนขาดความสนใจในบทเรียน เนื่องจากเนื้อหาที่มีปริมาณมากและต้องใช้ความพยายามในการจดจำและทำความเข้าใจอย่างละเอียด เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับ เทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Tutoring) เพื่อกระตุ้นความ สนใจและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ โดยเลือกใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ซึ่งสามารถใช้งานผ่านเว็บไซต์ได้ อย่างสะดวก ครูผู้สอนสามารถควบคุมการเล่นเกมของนักเรียนแบบเรียลไทม์ รวมถึงนักเรียนสามารถเล่นเกม ได้ด้วยตนเองผ่านคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์พกพาที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต Kahoot มีรูปแบบเกมที่ดึงดูดใจ สามารถบรรจุเนื้อหาในปริมาณมาก พร้อมระบบการให้คะแนนตามความถูกต้องของคำตอบและระยะเวลาใน การตอบ ซึ่งช่วยเสริมแรงจูงใจเชิงบวกให้ผู้เรียนสามารถพยายามเล่นซ้ำจนกว่าจะได้ผลลัพธ์ที่พอใจ ในส่วนของเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาส ให้นักเรียนได้จับคู่กันเพื่อช่วยเหลือและสนับสนุนกันในการเรียน โดยอาศัยกระบวนการแลกเปลี่ยนความรู้ผ่าน การปฏิบัติจริง (Topping, ๒๐๐๑) เทคนิคนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการศึกษาร่วมกันและ การเล่นเกมตอบคำถาม ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

๒. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๒.๑ เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทาง ธุรกิจในรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้ แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

๒.๒ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดย ใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เรื่องวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจในรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ

๓. สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เรื่องวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจในรายวิชาการ วิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุสูงกว่าก่อนเรียน

๔. ขอบเขตของการวิจัย

๔.๑ กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับชั้น ปวช.๑ ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล สาขางานธุรกิจดิจิทัล กลุ่ม ๑ จำนวน ๓๑ คน

๔.๒ ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

ตัวแปรอิสระ คือ วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ เทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เรื่องใช้สูตรและฟังชันเพื่อการคำนวณ ในรายวิชาตารางคำนวณ

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน, ความพึงพอใจของผู้เรียน

๔.๓ เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในรายวิชาโปรแกรมตารางคำนวณ สำหรับนักเรียน ในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ เรื่อง ใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณ ปรแกรมหัวข้อ ต่อไปนี้

๑. โครงสร้างสัญลักษณ์ และลำดับความสำคัญของเครื่องหมายที่ใช้ในการคำนวณ

๒. ข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น

๓. การอ้างอิงตำแหน่งเซลล์

๔. การสร้างสูตรคำนวณ

๕. ส่วนประกอบของฟังก์ชัน

๖. การสร้างฟังก์ชันในการคำนวณ

๕. วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องโมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ ในรายวิชาการ วิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับผู้เรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

๕.๑ ศึกษาข้อมูล

๕.๒ กำหนดแบบแผนการทดลอง

๕.๓ กำหนดกลุ่มเป้าหมาย

๕.๔ สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๕.๕ ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

๕.๖ วิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

๕.๑ ศึกษาข้อมูล

๕.๑.๑ ศึกษาข้อมูลเนื้อหาเรื่อง วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจประกอบไปด้วยเนื้อหา หัวข้อ ต่อไปนี้ ๑. โครงสร้างสัญลักษณ์และลำดับความสำคัญของเครื่องหมายที่ใช้ในการคำนวณ ๒. ข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น ๓. การอ้างอิงตำแหน่งเซลล์ ๔. การสร้างสูตรคำนวณ ๕. ส่วนประกอบของฟังก์ชัน ๖. การสร้างฟังก์ชันในการคำนวณ

๕.๑.๒ ศึกษาการออกแบบเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้ แบบเพื่อนช่วยเพื่อนให้สัมพันธ์กับบทเรียน

๕.๒ กำหนด แบบแผนการทดลอง

รูปแบบการวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการตามรูปแบบการวิจัยเชิงทดลองที่มีกลุ่มทดลอง ๑ กลุ่ม แบบ One group pretest posttest design

๕.๓ กำหนด กลุ่มเป้าหมาย

๕.๓.๑ กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับชั้น ปวช.๑ ในภาคเรียนที่ ๒ ปี การศึกษา ๒๕๖๗ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล สาขางานธุรกิจดิจิทัล กลุ่ม ๑ จำนวน ๓๑ คน

๕.๓.๒ ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง ตัวแปรอิสระ คือ วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เรื่อง ใช้สูตรและฟังก์ชันเพื่อการคำนวณ ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน, ความพึงพอใจของผู้เรียน

๕.๔ สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๕.๔.๑ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ๑) บทเรียนเกมออนไลน์ Kahoot เรื่อง วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจ ๒) แบบทดสอบ

ก่อนเรียน/หลังเรียน เรื่อง วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจ ออกแบบเชิงวัตถุ จำนวน ๑๐ ข้อ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก ๓) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเทคนิคการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเทคนิคการ เรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน โดยใช้บทเรียนเกมออนไลน์ Kahoot เรื่อง ใช้สูตรและฟังก์ชันเพื่อการคำนวณ

๕.๔.๒ รายละเอียดในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้ ๑) บทเรียนเกมออนไลน์ Kahoot เรื่อง วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางธุรกิจออกแบบ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ๒) แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน ออกแบบทดสอบให้ตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ๓) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ ของผู้เรียน ประกอบด้วย ๒ ตอน ตอนที่ ๑ การประเมินค่าความคิดเห็นของผู้เรียน ประกอบด้วยคำถาม ๘ ข้อ ได้แก่

๑.ความชัดเจนและความเข้าใจง่ายของเนื้อหาเมื่อใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมเป็นฐาน

๒. ความสนุกสนานและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ผ่านเกมที่ใช้ในการสอน ๓. ประสิทธิภาพในการช่วยจดจำเนื้อหาและทักษะต่างๆ จากการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ๔.ความสามารถในการทำงานร่วมกันกับเพื่อนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ๕. การพัฒนาทักษะการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนในชั้นเรียน ๖. ความสะดวกและความเหมาะสมในการใช้แอปพลิเคชัน Kahoot เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ ๗. ระดับความพึงพอใจต่อบรรยากาศการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นความสนใจ ๘. ความพึงพอใจโดยรวมต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

มีลักษณะคำตอบเป็นมาตราส่วนค่า ๕ อันดับ ดังนี้

มากที่สุด หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบมากที่สุด

มาก หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบมาก

ปานกลาง หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบปานกลาง

น้อย หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบน้อย

น้อยที่สุด หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบน้อยที่สุด

การให้คะแนนพิจารณาตามเกณฑ์ ดังนี้

มากที่สุด	๕	คะแนน
มาก	๔	คะแนน
ปานกลาง	๓	คะแนน
น้อย	๒	คะแนน
น้อยที่สุด	๑	คะแนน

กำหนดเกณฑ์ในการตัดสินค่าเฉลี่ยข้อมูลการประเมินค่าความคิดเห็นของการใช้งาน มีดังนี้

๔.๕๐ – ๕.๐๐	ความพึงพอใจมากที่สุด
๓.๕๐ – ๔.๔๙	ความพึงพอใจมาก
๒.๕๐ – ๓.๔๙	ความพึงพอใจปานกลาง
๒.๕๐ – ๒.๔๙	ความพึงพอใจน้อย
๑.๐๐ – ๑.๔๙	ความพึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ ๒ ความคิดเห็นเพิ่มเติม เป็นแบบสอบถามปลายเปิด

๕.๕ ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

๕.๕.๑ ทำการเลือกกลุ่มเป้าหมายจากนักศึกษาระดับชั้น ปวส.๑ ได้แก่ นักศึกษาระดับชั้น ปวช.๑ ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล สาขางานธุรกิจดิจิทัล กลุ่ม ๑ จำนวน ๓๑ คน

๕.๕.๒ ทำการทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน

๕.๕.๓ ผู้สอนดำเนินการสอนตามวิธีที่กำหนด โดยใช้บทเรียนเกมออนไลน์ Kahootเรื่อง ใช้สูตรและฟังก์ชันเพื่อการคำนวณ

๕.๕.๔ เมื่อสิ้นสุดการสอนแล้วทำการทดสอบด้วยแบบทดสอบหลังเรียน

๕.๕.๕ ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ

๕.๕.๖ นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนก่อนและหลังเรียน และสรุปผลประเมินความพึงพอใจ

๕.๖ การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

๕.๖.๑ การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

๑) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยใช้บทเรียนเกมออนไลน์ Kahoot เรื่อง ใช้สูตรและฟังก์ชันเพื่อการคำนวณ โดยใช้คะแนนพัฒนาการ

๒) ความพึงพอใจของผู้เรียน

ตอนที่ ๑ วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย () และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ตอนที่ ๒ วิเคราะห์โดยการสังเคราะห์เนื้อหา

๕.๖.๒ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ซึ่งใช้ค่าสถิติดังนี้

- สถิติพื้นฐาน ได้แก่
- ค่าเฉลี่ย ( )
- ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
- สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่
- ค่าร้อยละ

๖. สรุปผลการวิจัย

๖.๑ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน โดยใช้แอปพลิเคชัน Kahoot มีคะแนนพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ใช้สูตรและฟังก์ชันเพื่อการคำนวณ หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนแต่ละคนมีคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้นเฉลี่ย ร้อยละ ๗๓.๑๕ ซึ่งอยู่ในเกณฑ์พัฒนาการระดับสูง

๖.๒ ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน โดยใช้แอปพลิเคชัน Kahoot โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (=๔.๖๗) โดยด้านความสะดวกและความเหมาะสมในการใช้แอปพลิเคชัน Kahoot เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมากที่สุด (=๔.๙๐) รองลงมาคือด้านด้านความพึงพอใจโดยรวมต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน อยู่ในระดับมากที่สุด (=๔.๗๗) ด้านระดับความพึงพอใจต่อบรรยากาศการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นความสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด (=๔.๗๔) ด้านความสนุกสนานและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ผ่านเกมที่ใช้ในการสอน อยู่ในระดับมากที่สุด (=๔.๗๑) ด้านความชัดเจนและความเข้าใจง่ายของเนื้อหาเมื่อใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด (=๔.๖๑) ด้านความสามารถในการทำงานร่วมกันกับเพื่อนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน อยู่ในระดับมากที่สุด (=๔.๕๘) ด้านประสิทธิภาพในการช่วยจดจำเนื้อหาและทักษะต่างๆ จากการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด (=๔.๕๕) และด้านการพัฒนา

ทักษะการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนในชั้นเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด (=๔.๕๒)

๗. อภิปรายผล

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot ได้ผลลัพธ์ที่ดีในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เทคนิคดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้รวดเร็วขึ้น สร้างความน่าสนใจและกระตุ้นให้ติดตามบทเรียน อีกทั้งยังส่งเสริมความสนุกสนานเพลิดเพลินและการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ รวมถึงการช่วยเหลือซึ่งกันและกันของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของพรพิศ งามพงษ์ กันติมา เติมแก้ว และนภดล ผู้มีจรรยา และพลอยรุ้ง ศรีแย้ม ที่ยืนยันถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าว อย่างไรก็ตาม พัฒนาการของผู้เรียนแต่ละคนอาจแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับความสนใจในการเรียนรู้และความถนัดเฉพาะบุคคล

๘. ข้อเสนอแนะ

๘.๑ ควรออกแบบเนื้อหาและคำถามในเกมให้ครอบคลุมทุกหัวข้อสำคัญของบทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและทบทวนเนื้อหาอย่างครบถ้วน

๘.๒ ปรับระดับความยากของคำถามในเกมให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจและลดความกดดันในการตอบคำถาม

๘.๓ เพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนในรูปแบบการทำงานกลุ่มย่อยหรือเวียนฐาน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการสื่อสารและทำงานร่วมกันกับเพื่อนหลายคน

๘.๔ ใช้เทคนิคเสริมแรงทางบวก เช่น การให้รางวัลหรือคะแนนพิเศษ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนและเพิ่มความสนุกสนานในการใช้เกมเป็นส่วนหนึ่งของบทเรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านการสอนแบบ Active Learning โดยใช้แล็บเสมือนจริง (Virtual Lab) สำหรับการฝึกปฏิบัติในวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัยสำหรับธุรกิจดิจิทัลของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นายทัศน์พงศ์ พงศ์สมัคร
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการ
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	สารสนเทศศาสตร์บัณฑิต
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบัน เทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัยทางไซเบอร์มีบทบาทสำคัญต่อธุรกิจดิจิทัล การเรียนการสอนในสาขานี้จำเป็นต้องส่งเสริมให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติจริงเพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ที่ซับซ้อน อย่างไรก็ตาม วิธีการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นการบรรยายเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นของนักศึกษา

ดังนั้น การใช้ Active Learning ร่วมกับ แล็บเสมือนจริง (Virtual Lab) จึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยช่วยให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริงในสภาพแวดล้อมจำลองที่ปลอดภัยและใกล้เคียงกับการทำงานจริง ซึ่งจะช่วยเพิ่มความเข้าใจเชิงลึก กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ และเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา การวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาประสิทธิภาพของการเรียนการสอนแบบ Active Learning ผ่าน Virtual Lab ว่าสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัยสำหรับธุรกิจดิจิทัลได้อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการสอนผ่าน Active Learning โดยใช้ แล็บเสมือนจริง (Virtual Lab)

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนและหลังการใช้ Active Learning ร่วมกับ Virtual Lab

๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนรูปแบบ Active Learning ผ่าน Virtual Lab

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็น นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๒ แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จำนวนทั้งสิ้น ๓๐ คน ในเครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัยสำหรับธุรกิจดิจิทัล รหัสวิชา ๓๐๒๐๔-๒๐๐๗

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แผนการสอนแบบ Active Learning

๒. แล็บเสมือนจริง (Virtual Lab)

๓. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test & Post-test)

๔. แบบสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจของนักศึกษา

๕. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

๒. กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๓. ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. การเตรียมความพร้อมก่อนเก็บข้อมูล

๒. ขั้นตอนการเก็บข้อมูล

๓. การจัดการและตรวจสอบข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๒. การวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้

๓. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษา

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ที่เรียนผ่าน Active Learning โดยใช้ แล็บเสมือนจริง (Virtual Lab) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน และศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนการสอนรูปแบบดังกล่าว

ผลการวิจัยพบว่า:

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ แสดงให้เห็นว่า Active Learning ผ่าน Virtual Lab มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะและความเข้าใจของนักศึกษา

๒. ความพึงพอใจของนักศึกษา อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๘๐, S.D. = ๐.๑๕) โดยด้านที่ได้รับคะแนนสูงสุดคือ ผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = ๔.๘๔) และนักศึกษาส่วนใหญ่มองว่า Virtual Lab ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการฝึกปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

๑. ควรนำ Active Learning และ Virtual Lab ไปใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่ต้องการเน้นการฝึกปฏิบัติ

๒. ควรพัฒนา Virtual Lab ให้ครอบคลุมเนื้อหามากขึ้นและเพิ่มสถานการณ์จำลองที่ซับซ้อนขึ้น

๓. ควรศึกษาผลกระทบของการใช้ Virtual Lab ในระยะยาวและเปรียบเทียบกับการเรียนการสอนในห้องปฏิบัติการจริง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. พัฒนาทักษะการปฏิบัติจริงในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง

๒. เสริมสร้างการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง

๓. เพิ่มความพึงพอใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

ศึกษาพฤติกรรมการเรียนวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาววรรณรัตน์ เครือจันทร์
ตำแหน่ง	พนักงานราชการทั่วไป (ครู) วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.บ คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันสังคมไทยกำลังเผชิญวิกฤตทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการซึ่งส่งผลกระทบต่อคนไทยทั่วประเทศ ดังนั้นนโยบายของรัฐจึงต้องมุ่งพัฒนาเพื่อการศึกษาของปวงชน เพราะการศึกษาเป็นกระบวนการพัฒนาคุณภาพของมนุษย์ทั้งในด้านความรู้ คุณภาพชีวิต และทักษะต่างๆ ทั้งนี้เพื่อให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๔๐และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช ๒๕๔๒ ที่ได้กำหนดความสำคัญ ของการศึกษาว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม (กรมสามัญศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๔๖ หน้า๒)

จากสภาพการณ์ดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า พฤติกรรมการเรียนหรือการแสดงออกในขณะเรียนของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชบางส่วนเป็นไปในลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ ดังนั้นผู้ศึกษาในฐานะครูผู้สอนจึงสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชที่เป็นไปในลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ว่ามีผลมาจากปัจจัยใด ทั้งนี้เพื่อนำผลการศึกษาไปเป็นแนวทางในการพัฒนา และปรับปรุงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของนักศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนวิชาโปรแกรมประมวลผลคำของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนโปรแกรมประมวลผลคำ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๓๓ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย

๑. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. แบบสอบถามนักศึกษา เกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป SPSS for windows (StatisticalPackage for Social Sciences/for windows) เพื่อหาค่าสถิติดังนี้

๑. ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบการบรรยาย

๒. ข้อมูลจากแบบสอบถามนักศึกษา

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม หาค่าร้อยละ นำเสนอด้วยตารางประกอบการบรรยาย

ตอนที่ ๒ ข้อมูลที่เกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำเสนอด้วยตารางประกอบการบรรยาย

ตอนที่ ๓ ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะนำมาเรียบเรียง และเสนอเป็นความเรียงบรรยาย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ค่าร้อยละ

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม}}{\text{จำนวนคนทั้งหมด}} \times 100$$

ส่วนเบี่ยงเ ค่าเฉลี่ย

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อกำหนดให้ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum$ แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนน

N แทน จำนวนผู้ตอบแต่ละข้อคำถาม

$$S.D. = \sqrt{\frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อกำหนดให้ S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$N\sum x^2$ แทน ผลรวมยกกำลังสองของคะแนนทุกจำนวน

$(\sum x^2)$ แทน ผลรวมของคะแนนทุกจำนวนยกกำลังสอง

N แทน จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

สรุปผลการวิจัย

๑. พฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา

ผลการศึกษาพบว่าพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาโดยรวม พฤติกรรมก่อนเรียนแสดงออกในระดับปานกลาง และพฤติกรรมขณะเรียนแสดงออกในระดับปานกลางเมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าพฤติกรรมก่อนเรียนที่แสดงออกในระดับมาก คือ การเตรียมอุปกรณ์การเรียนพร้อมเรียน นอกนั้นจะเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกในระดับปานกลาง ส่วนพฤติกรรมขณะเรียนของนักศึกษาที่แสดงออกขณะเรียนอยู่ในระดับมาก คือ ขาดสมาธิและเหม่อลอย ส่วนพฤติกรรมที่แสดงออกขณะเรียนในระดับน้อย คือ แอบเล่นโทรศัพท์ แอบรับประทานขนม และชอบลุกจากเก้าอี

๒. ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา

ส่วนปัจจัยด้านความพร้อมของนักศึกษาที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาในระดับน้อย คือรีบส่งงานตรงเวลา นอกนั้นเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาในระดับปานกลาง คือ เข้าเรียนตรงเวลา เตรียมอุปกรณ์การเรียนพร้อมเรียน กระตือรือร้นและตั้งใจเรียนโดยไม่คุยกัน มีสมาธิในการเรียนและตั้งใจฟังครูอธิบาย ตั้งใจทำกิจกรรมให้บรรลุตามเป้าหมาย กล้าที่จะแสดงความคิดเห็น

ข้อเสนอแนะ

๑. ควรมีการศึกษาวิจัยพฤติกรรมการเรียนและปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาในวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ

๒. ควรมีการศึกษาวิจัยพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาจากกลุ่มประชากรอื่น เช่น ผู้ปกครองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้ทราบพฤติกรรมการเรียนวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. ได้ทราบปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผลของการใช้ Google classroom ที่มีต่อพฤติกรรมการส่งงานตรงเวลาของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ กลุ่ม ๔ แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวสกาวรัตน์ เห็นพร้อม
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.บ คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	๒๕๖๗

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคสมัยปัจจุบันได้มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา แต่ละประเทศมีการแข่งขันสูงในด้านการงานต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม การศึกษา เทคโนโลยี เป็นต้น ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่ง ที่อยู่ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงนั้น เพื่อให้สังคมก้าวทันยุคสมัย สังคมไทยจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนระดับการศึกษา เพื่อเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิต สร้างเสริมคุณลักษณะนิสัยปลูกฝังให้คนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น มีความใฝ่เรียนรู้ ศึกษาค้นคว้าความรู้ ได้จากสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆโดยเฉพาะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศก่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นรากฐานของการทำงานของประชากรในโลกอนาคตที่เป็นคนยุคใหม่ ก้าวทันโลกแห่งความเจริญในปัจจุบันและอนาคต สามารถปรับตัวให้อยู่รอดก้าวทัน ก้าวหน้า ก้าวนำ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้อย่างมีคุณภาพ พุฒิพงษ์ มะยา (๒๕๖๒ : ๒) การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันสื่อเทคโนโลยีมีบทบาทและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในการนำมาช่วยจัดกิจกรรมด้านการเรียนการสอน เนื่องจากคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่ทันสมัย สามารถผสมผสานระหว่างสื่อหลายรูปแบบ เช่น ข้อความ ตัวเลข ภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว และเสียง ที่เพิ่มความน่าสนใจของบทเรียน ถือว่าเป็นตัวช่วยสร้างน่าสนใจ ในเนื้อหาให้กับนักเรียน มีการนำเอาคอมพิวเตอร์มาสร้างห้องเรียนออนไลน์ซึ่งทำให้นักเรียน สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา การเรียนรู้บนห้องเรียนออนไลน์ (Google Classroom) เป็นการเรียนรู้ผ่าน Application ที่รวมเอาบริการของ Google ที่มีอยู่แล้ว เช่น Drive Docs Gmail หรือ Sheet เข้ามารวมไว้ด้วยกัน และสามารถนำเสนอออกมาเป็นระบบเดียวแบบครบวงจร เพื่อใช้เป็นเครื่องมือให้ครูผู้สอนสามารถใช้ประโยชน์ในการสั่งงานและเก็บรวบรวมผลงานต่าง ๆ ของนักเรียน อีกทั้งยังจะช่วยให้นักเรียนสามารถส่งงานได้ทันทีผ่านทางออนไลน์ ในขณะที่ครูผู้สอนเองก็สามารถตรวจงานที่มอบหมาย พร้อมให้ข้อเสนอแนะแบบเรียลไทม์ได้ โดยครูผู้สอนสามารถสร้างหน้าห้องเรียนขึ้นมา และสามารถเพิ่ม-ลด นักเรียนเข้าไปได้หรือจะใช้วิธีการส่งรหัสเพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าสู่ห้องเรียน

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๑๐๐๑ ให้กับนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ กลุ่ม ๔ แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ได้พบปัญหาและอุปสรรคในการส่งงาน เช่น การส่งงานล่าช้าไม่ตรงเวลา ของนักศึกษาอยู่บ่อยครั้งซึ่งครูไม่สามารถวัดทักษะและความก้าวหน้าของนักศึกษาได้ ดังนั้นครูผู้สอนจึงมีความต้องการที่จะแก้ไขปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้จัดทำวิจัยแก้ปัญหาการส่งงานโดยลดอุปสรรคในการส่งงานแบบปกติ ให้ส่งงานผ่าน Google Classroom ที่สามารถส่งงานได้ตลอดเวลาและทุกที่ ที่นักเรียนมีสัญญาณอินเตอร์เน็ต เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงขึ้น

๒. วัตถุประสงค์การวิจัย

๒.๑ เพื่อศึกษาผลของการส่งงานผ่าน Google Classroom

๒.๒ เพื่อเปรียบเทียบการส่งงานตรงเวลาก่อนและหลังการใช้การส่งงานผ่าน Google Classroom

๓. สมมติฐานการวิจัย

ผลการส่งงานตรงเวลา หลังการใช้การส่งงานผ่าน Google Classroom ส่งงานตรงเวลา มากกว่าก่อนใช้

๔. ขอบเขตการศึกษา

๔.๑ ประชากร

นักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล กลุ่ม ๔ จำนวน ๒๙ คน

๔.๒ ตัวแปร

ตัวแปรอิสระ Google Classroom

ตัวแปรตาม การส่งงานตรงเวลาตามที่กำหนด

๔.๓ เนื้อหาที่ใช้สอน

รายวิชา พื้นฐานธุรกิจดิจิทัล

๕. นิยามศัพท์เฉพาะ

Google Classroom หมายถึง บริการบนเว็บฟรีสำหรับองค์กรการกุศลและทุกคนที่มีบัญชี Google ส่วนบุคคล และ Classroom ยังช่วยให้ผู้เรียนและผู้สอน เชื่อมต่อถึงกันได้ง่าย ทั้งภายใน ภายนอกโรงเรียน การส่งงานตรงเวลาที่กำหนด หมายถึง การทำงานหรือภาระงานต่าง ๆ

เสร็จและส่งในเวลา ที่กำหนดไว้ วัดได้จาก จำนวนครั้งที่ส่งงานตรงเวลาที่กำหนด

๖. ประโยชน์ที่ได้รับจากงานวิจัย

๖.๑ ได้แนวทางแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนการสอน เรื่องการส่งงานไม่ตรงเวลา ของ นักศึกษา ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๖.๒ เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาการส่งงานไม่ตรงเวลาของนักศึกษาให้ครูผู้สอนใน รายวิชาอื่น ๆ ในวิทยาลัยและเขตพื้นที่ได้ การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่อง การแก้ปัญหาการส่งงานในรายวิชาพื้นฐานธุรกิจดิจิทัล รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๑๐๐๑ โดยใช้วิธีการส่งงานผ่าน ระบบห้องเรียนออนไลน์ (Google Classroom) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล กลุ่ม ๔ ได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้า และสรุปผลตามลำดับดังนี้

๑. วัตถุประสงค์ของการวิจัยและสมมติฐานของการวิจัย

๒. สรุปผลการวิจัย

๓. การอภิปรายผลการวิจัย

๔. ข้อเสนอแนะ

๑. วัตถุประสงค์ของการวิจัยและสมมติฐานของการวิจัย

๑.๑ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑.๑.๑ เพื่อศึกษาผลของการส่งงานผ่าน Google Classroom

๑.๑.๒ เพื่อเปรียบเทียบการส่งงานตรงเวลาก่อนและหลังการใช้การส่งงานผ่าน Google Classroom

๑.๒ สมมติฐานของการวิจัย

ผลการส่งงานตรงเวลา หลังการใช้การส่งงานผ่าน Google Classroom ส่งงานตรงเวลามากกว่าก่อนใช้

๑.๓ ประชากร

นักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล กลุ่ม ๔ จำนวน ๒๙ คน

๒. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยแสดงว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ห้อง ๒ จำนวน ๓๐ คน มีค่าเฉลี่ยก่อนใช้เท่ากับ ๔.๑๔ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๑.๒๗๔ มีค่าเฉลี่ยหลังใช้เท่ากับ ๕.๘๓ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๐.๓๘๔ ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า ค่าเฉลี่ยก่อนใช้น้อยกว่าหลังใช้อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .๐๕

๓. การอภิปรายผลการวิจัย

การใช้ Google Classroom เพื่อปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ห้อง ๒ ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการส่งงานตรงต่อเวลาในรายวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศงต้นได้มากยิ่งขึ้น โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยหลังใช้สูงกว่าก่อนใช้ แสดงว่านักเรียนมีการปรับพฤติกรรมการส่งงานให้ตรงเวลาที่ดีขึ้น เนื่องจากการส่งงานจาก Google Classroom เป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศกระตุ้นให้ ๒๔ นักเรียนมีความรับผิดชอบและตรงต่อเวลาในการส่งงานด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์ เพราะ ผู้วิจัยคิดว่านักเรียนสามารถปรับพฤติกรรมการส่งงานให้ตรงต่อเวลาได้ถ้าได้รับการกระตุ้นจากสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย พิราวรรณ ปากลาว (๒๕๕๒ : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาการปรับพฤติกรรมความรับผิดชอบการส่งงานของนักเรียนระดับชั้นนักเรียนระดับปวช.๓ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอาชีศิลป์ โดยการใช้เทคนิคเสริมแรงทางบวกพบว่า นักเรียน จำนวน ๑๔ คน ที่มีพฤติกรรมไม่ส่งงานปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการส่งงานครบทุกคน และมีนักเรียนจำนวน ๓ คน ที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม คิดเป็นเปอร์เซ็นต์การส่งงาน ครบ ๙๗ เปอร์เซ็นต์และไม่ยอมเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม จำนวน ๓ เปอร์เซ็นต์ ๑) จะเห็นได้ว่าการที่ครูให้การเสริมแรงด้วยการให้สิ่งจูงใจ ในการเรียนการสอนรายวิชาจิตรกรรมทิวทัศน์และคนเหมือนนักเรียนมีพฤติกรรมในการส่งงานดีขึ้น มีกำลังใจในการเรียนการสอนดีขึ้น และสามารถลดพฤติกรรมการขาดความ รับผิดชอบในการทำงานได้อย่างดี ๒) จากแนวคิดและวิธีการให้แรงเสริมทางบวกในงานวิจัยนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ และ ปรับปรุงเพื่อใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ได้ และสอดคล้องกับงานวิจัย นิลุบล (๒๐๑๕ : บทคัดย่อ) การประยุกต์ใช้สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเพิ่มความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ในระดับมากเกิดจากความพึงพอใจต่อการทำกิจกรรมการพัฒนาผู้เรียนแบบห้องเรียนกลับด้านในชั้น เรียนทำให้ผู้เรียนรู้สึกถึงความเป็นอิสระในการคิดรูปแบบ ของโครงงานด้านมัลติมีเดีย โดยไม่ต้องมีอาจารย์มากำกับ และสามารถทำงานได้ทุกที่ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

๔. ข้อเสนอแนะ

๔.๑ ข้อเสนอแนะเพื่อการสอน

๔.๑.๑ สามารถนำไปเป็นแนวทางแก้ไขปัญหาการส่งงานไม่ตรงเวลาของนักเรียน ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๔.๑.๒ สามารถนำไปเป็นแนวทางแก้ไขปัญหาการส่งงานไม่ตรงเวลาของนักเรียนให้ครูผู้สอนในรายวิชาอื่น ๆ ภายในวิทยาลัย และเขตพื้นที่ได้

๔.๒ ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ควรนำไปวิจัยเกี่ยวกับการใช้ Google Classroom เพื่อปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียน ระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อศึกษาการปรับพฤติกรรมการส่งงานของนักเรียนนักเรียน

การศึกษาพฤติกรรมเรื่องการไม่ส่งงาน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย นางสาวสลิลทิพย์ ทองสง
ตำแหน่ง ครูพิเศษสอน
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ปีการศึกษา ๒/๒๕๖๗

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กระทรวงศึกษาธิการมีหน้าที่หลักในการจัดการศึกษาที่จะต้องพัฒนากำลังคนให้มีขีดความสามารถและศักยภาพในการแข่งขันบนเวทีโลก จึงได้มีแผนการปฏิรูปการศึกษาทั้งระบบ (พ.ศ. ๒๕๕๐-๒๕๖๔) มีแผนการผลิตและพัฒนากำลังคน เพื่อเพิ่มศักยภาพการแข่งขันซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของชาติ (พ.ศ.๒๕๕๗) ที่ให้ความสำคัญในการพัฒนาคนอย่างยั่งยืน และจากแนวโน้มการปฏิรูป การศึกษาในหลายประเทศได้ให้ความสำคัญอย่างมากกับ “ทักษะ” (Skill) หรือความชำนาญในการปฏิบัติมากยิ่งกว่าเนื้อหาตามตำรา (Content) ซึ่งองค์การยูเนสโกได้แนะนำว่า ผู้เรียนควรมีทักษะที่ครอบคลุม ๓ กลุ่ม ได้แก่ ทักษะพื้นฐาน คือ ทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น ทักษะเพื่อการทำงาน คือ ทักษะพื้นฐาน ในการทำงานของทุกอาชีพ ได้แก่ เทคโนโลยีสารสนเทศ การคิดวิเคราะห์การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และการสื่อสารทักษะเฉพาะอาชีพ คือทักษะเบื้องต้นของอาชีพที่สนใจ

การเรียนการสอนในรายวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก รหัสวิชา ๒๑๙๑๐-๒๐๐๓ ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ประจำภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ แบ่งคะแนนออกเป็น ๒ ส่วน คือ คะแนนที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ ๘๐ ของคะแนนทั้งหมด โดยในร้อยละ ๘๐ ได้จาก การเก็บคะแนนโดยการทดสอบเป็นรายหน่วย การเรียนรู้และงานที่มอบหมายให้นักเรียนทำส่ง เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติและทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา ครูผู้สอนได้กำหนดงานให้นักเรียนทำในคาบเรียนหรือฝึกทำหลังจาก ที่เรียนเนื้อหานั้น ๆ เสร็จแล้ว ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญมากในกระบวนการเรียนการสอน เพราะนอกจาก จะมีคะแนนในส่วนงานที่มอบหมายแล้ว ยังมีผลต่อการเรียนการสอนในคาบถัดไปด้วย เนื่องจากงานที่มอบหมายให้ทาจะเป็นการประเมินความรู้ความเข้าใจในบทเรียนของ นักเรียนว่ามีมากหรือน้อยเพียงใด อีกทั้งยังเป็นการวัดพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียนได้อีกทางหนึ่งถ้าหากนักเรียนไม่ได้ทำใบงาน ที่ครูผู้สอน มอบหมายให้นักเรียนก็จะขาดคะแนนเก็บในส่วน นั้นและครูจะไม่สามารถประเมินความรู้ความเข้าใจของนักเรียนได้ ซึ่งครูผู้สอนสังเกตุและพบว่ามีนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่ไม่ส่งงานที่มอบหมายหรือส่งไม่ตรงตามเวลาที่กำหนด

จากสาเหตุดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาแนวทางในการแก้ไขปัญหาของการไม่ส่งงาน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่เรียนรายวิชา องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก เพื่อพัฒนาปรับเปลี่ยนพฤติกรรมส่งเสริมความรับผิดชอบการจัด กระบวนการเรียนการสอน ให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

๑.๒ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาสาเหตุของการไม่ส่งงานของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. เพื่อรวบรวมข้อมูลสำหรับแก้ปัญหาการไม่ส่งงาน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๑.๓ ขอบเขตของการวิจัย

๑. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ทั้งหมดจำนวน ๒๙ คน

๒. วิธีการศึกษาค้นคว้าในการวิจัยครั้งนี้ครูผู้สอนใช้วิธีการวิจัยแบบกึ่งทดลอง

๓. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ใช้ระยะเวลา ๗๒ ชั่วโมง

๑.๔ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ทราบถึงพฤติกรรมและสาเหตุของการไม่ส่งงาน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. ได้แนวทางในการแก้ปัญหาการเรียนการสอน

๑.๕ นิยามศัพท์เฉพาะ

งาน หมายถึง แบบฝึกหัดที่ครูให้ในชั่วโมงเรียนแบบฝึกหัดที่ครูให้เป็นการบ้านใบงานรวมถึงการทำงานเป็นกลุ่มและชิ้นงาน

สรุปผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาพฤติกรรมการไม่ส่งงานของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๒ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีสาระสำคัญพอสรุปได้ดังนี้

จากการศึกษาและวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นถึงสาเหตุที่ไม่ส่งงานตามกำหนดเวลา ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช แสดงให้เห็นว่าสาเหตุที่ไม่ส่งงานตามกำหนดโดยทำการเรียงลำดับ จากสาเหตุที่นักเรียน คิดว่าเป็นสาเหตุที่สำคัญที่สุดจนถึงสาเหตุที่น้อยที่สุด ๓ อันดับดังต่อไปนี้ ลำดับที่ ๑ งานหายไม่ได้บันทึก จำนวน ๒๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๖.๒๐ ลำดับที่ ๒ ไม่มีคอมพิวเตอร์ในการทำงาน จำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๒.๐๖ ลำดับที่ ๓ ให้เวลาน้อยเกินไป จำนวน ๑๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๘.๖๒

ข้อเสนอแนะ

๑. ครูผู้สอนควรสำรวจเครื่องคอมพิวเตอร์ ต่อจำนวนของนักเรียนในชั่วโมงเรียน ว่ามีเครื่องคอมพิวเตอร์ ๑ เครื่องต่อผู้ใช้กี่คน

๒. ครูผู้สอนควรเน้นย้ำเรื่องการบันทึกงานของผู้เรียน ว่าควรบันทึกงานใส่แฟรชไดร์ฟตลอดเวลา เพื่อป้องกันเครื่องดับระหว่างการทำงาน

๓. ครูผู้สอนควรประเมินปริมาณงานให้สอดคล้องกับเวลาและเครื่องคอมพิวเตอร์ที่นักเรียน ต้องแบ่งกันใช้ด้วย

แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

การวิเคราะห์ผลลัพธ์จากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ AI เป็นผู้ช่วยในการเรียนรู้ของนักศึกษา ปวส.๑ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ผู้วิจัย	นายวิศวชิต หนุมาศ
ตำแหน่ง	ครู คศ.๑
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การก้าวเข้าสู่การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ ๔ ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงมากกว่าครั้งที่ผ่านมา เทคโนโลยีใหม่ ๆ จะขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ไม่ว่าจะเป็น ปัญญาประดิษฐ์ เทคโนโลยีการแพทย์ หุ่นยนต์ ควอนตั้มคอมพิวติ้ง บิ๊กดาต้า หรือบล็อกเชน เทคโนโลยีเหล่านี้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางอุตสาหกรรม ซึ่งจะทำให้รูปแบบการทำงานและวิถีชีวิตของมนุษย์เปลี่ยนไปอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (จีระพร สังขเวทัย, ๒๕๖๔) เทคโนโลยีเหล่านี้จำเป็นต้องพึ่งพาทักษะมากมายโดยเฉพาะทักษะด้านการเขียนโปรแกรม แม้หลายคนอาจมองว่าการเขียนโปรแกรมเหมาะสำหรับคนที่ชื่นชอบเทคโนโลยี แต่ในโลกปัจจุบันเมื่อผู้คนได้ใช้เวลาและอยู่ในสภาพแวดล้อมที่อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ถูกควบคุมด้วยคอมพิวเตอร์ จึงควรต้องได้รับความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม เพื่อให้รู้ว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทำงานอย่างไร (จีระพร สังขเวทัย, ๒๕๖๔) หรืออาจต่อยอดไปถึงขั้นที่สามารถพัฒนาซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชันเป็นของตนเองได้ ช่วงเวลา ๕-๖ ปีมานี้ หลาย ๆ ประเทศทั่วโลกได้ตระหนักถึงความสำคัญในการสอนการเขียนโปรแกรม และกำหนดให้การสอนการเขียนโปรแกรมเป็นวิชาบังคับในระดับประถมศึกษา โดยประเทศอังกฤษเริ่มในปี พ.ศ. ๒๕๕๗ ส่วนฟินแลนด์และเกาหลีใต้เริ่มในปีเดียวกันกับประเทศไทยคือในปี พ.ศ. ๒๕๖๑ การให้โอกาสนักศึกษาได้เรียนรู้ด้านการเขียนโปรแกรมไม่เพียงแต่เพิ่มทางเลือกให้พวกเขาในการประกอบอาชีพต่อไปในอนาคต แต่ยังสอนพวกเขาให้รู้จักแก้ปัญหา และมีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบอีกด้วย แม้การเรียนรู้การเขียนโปรแกรมจะไม่ใช่เรื่องที่ง่ายนักสำหรับนักศึกษาหลาย ๆ คน แต่หากครูผู้สอนมีกระบวนการถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ให้น่าสนใจก็จะสามารถทำให้การเรียนรู้การเขียนโปรแกรมเป็นไปได้ง่ายมากยิ่งขึ้น การจัดการศึกษาที่นำ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาเป็นผู้ช่วยในการเรียนรู้ช่วย

เพิ่มประสิทธิภาพและความเป็นส่วนตัวให้กับผู้เรียนมากขึ้น โดย AI สามารถช่วยแนะนำเนื้อหาที่เหมาะสมกับระดับความเข้าใจของผู้เรียน วิเคราะห์จุดอ่อนและจุดแข็งของแต่ละบุคคล พร้อมทั้งให้คำแนะนำที่ปรับแต่งเฉพาะตัว นอกจากนี้ AI ยังช่วยลดภาระของครูผู้สอนในการตรวจงานหรือประเมินผล ทำให้สามารถทุ่มเทเวลากับการพัฒนากระบวนการสอนและสร้างปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนมากขึ้น ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล การจัดเรียนการสอนแบบดั้งเดิมเป็นการเรียนแบบเชิงรับ (Passive Learning) คือครูจะสอนโดยใช้การบรรยายเป็นส่วนใหญ่ ไม่สร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้เรียน ส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ดีเท่าที่ควร ผู้วิจัยใจได้สนใจพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาโดยการนำการจัดการเรียนรู้ด้วย AI เป็นผู้ช่วยในการเรียนรู้เข้ามาใช้ในการเรียนการสอนวิชา การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น หน่วยที่ ๒ เรื่อง วิธีการคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการพัฒนาซอฟต์แวร์ด้วยเทคโนโลยี Front-End หน่วยที่ ๔ การใช้งาน Next.js เบื้องต้น สำหรับนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๗ คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๗ คน จากนักศึกษาที่ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๗๐

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้การวิจัยมีดังนี้

๑. แผนการสอนการพัฒนาซอฟต์แวร์ด้วยเทคโนโลยี Front-End หน่วยที่ ๔ การใช้งาน Next.js เบื้องต้น เรื่อง วิธีการคิดเชิงคำนวณ จำนวน ๓ แผน แผนละ ๓ ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น ๙ ชั่วโมง

๒. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ AI เป็นผู้ช่วยในการเรียนรู้

๓. แบบทดสอบก่อนเรียน

๔. แบบทดสอบหลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ของกลุ่มตัวอย่างซึ่งได้เรียนผ่านสื่อแบบ มีลำดับขั้นการดำเนินการดังนี้

๑. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (ก่อนใช้งานการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ AI เป็นผู้ช่วยในการ เรียนรู้)

๒. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ AI เป็นผู้ช่วยในการเรียนรู้

๓. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (หลังใช้งานการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ AI เป็นผู้ช่วยในการ เรียนรู้)

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. ค่าร้อยละ (สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล)

๒. ค่าเฉลี่ย ( ) X

๓. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างมีพัฒนาการในเรื่อง การตกแต่งด้วย CSS Modules และ Styled JSX มากเป็น อันดับแรก รองลงมาคือ เรื่อง การจัดการ Layout และ Component และ เรื่อง การตกแต่งด้วย Tailwind ตามลำดับ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

๑. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการพัฒนาซอฟต์แวร์ด้วยเทคโนโลยี Front-End หน่วยที่ ๔ การใช้งาน Next.js เบื้องต้น

๒. ผู้สอนได้พัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ AI เป็นผู้ช่วยในการเรียนรู้ เพื่อพัฒนา ผลสัมฤทธิ์แก่ผู้เรียน

๓. วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชสามารถนำนวัตกรรมมาใช้เป็นแนวทางในการ พัฒนาการจัดการเรียนการสอนในอนาคต

การแก้ปัญหานักศึกษาที่มีพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน รายวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (๒๑๙๐๐ - ๑๐๐๕) ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑/๑ เทคโนโลยีสารสนเทศ

ผู้วิจัย	นายเอกชัย คุ้มภัยรันต์
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	๒๕๖๗

ความเป็นมาและความสำคัญ

การศึกษาถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมากสำหรับทุกประเทศ เพราะเป็นต้นกำเนิดแห่งการพัฒนาที่ไม่หยุดยั้ง ของคน การที่เราจะใช้เทคนิคหรือวิธีการสอนให้แก่เด็กเหมือนเช่นเดิม ที่ผ่านมา คงจะเป็นไปไม่ได้อีกแล้ว เพราะว่าในปัจจุบันสภาพการณ์ต่าง ๆ ได้เปลี่ยนแปลงไปเป็นยุคโลกาภิวัตน์ เทคโนโลยีมีความทันสมัยทำให้ การศึกษาสามารถเรียนรู้กันได้ข้ามประเทศ เพียงแค่คุณอยู่ที่บ้าน แม้กระทั่งการติดต่อสื่อสารก็ทำให้ได้รับข้อมูล ข่าวสารทั้งทางบวกและทางลบ ตัวอย่างที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม จึงทำให้เกิดการลอกเลียนแบบอย่างถูกต้อง และไม่ถูกต้อง โดยเฉพาะวัยรุ่นเป็นวัยที่มีความอยากรู้ อยากเห็น และอยากลอกเป็นอย่างมาก จึงทำให้พฤติกรรม การแสดงออกของแต่ละบุคคลและแต่ละครั้งมีทั้งความเหมาะสมและไม่เหมาะสม สิ่งที่ดีอาจถูกมองเป็นสิ่งที่ไม่ดี และสิ่งที่ไม่ดีอาจถูกมองเป็นสิ่งที่ดี เนื่องจากการได้รับรู้ข้อมูลมาจากโลกอินเตอร์เน็ตอย่างผิด ๆ ทำให้วัยรุ่นไทยใน ปัจจุบันมีพฤติกรรมการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมหรือพฤติกรรมที่ก้าวร้าว ซึ่งบางครั้งอาจจะแสดงออกมาอย่างตั้งใจ หรือไม่ตั้งใจก็ได้ โดยในปัจจุบันคนไทยมีแนวโน้มที่จะแสดงออกพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมมาก เพราะเราได้รับการ ถ่ายทอดวัฒนธรรมความเกรงใจ และคำว่าไม่เป็นไรมากจากบรรพบุรุษ จึงทำให้เราไม่กล้าแสดงออก หรืออาจเป็น เพราะความไม่มั่นใจ อาย ไม่กล้า จึงทำให้บุคคลอื่นมองว่าเราเป็นคนไม่รู้ ฉลาดน้อย หรือต่อต้าน จึงไม่แสดงออก ทำให้เรามีความเสี่ยงต่อการขาดโอกาสการก้าวหน้าในชีวิต ถ้าหากบุคคลใดมีความบกพร่องเกี่ยวกับการกล้าแสดงออก บุคคลนั้นมักจะพบกับปัญหาทั้งในด้านการติดต่อ และการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ซึ่งจะทำให้เกิด ความยากลำบากทั้งในการเรียน การทำงาน และเกิดความวิตกกังวลต่าง ๆ ตามมาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกที่เหมาะสม จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบัน เนื่องจากเป็นปัจจัยที่ทำให้สามารถเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม กล้าฟันฝ่าอุปสรรค ปัญหา และ ยังทำให้เป็นบุคคลที่มีความมั่นใจในตนเอง ได้ในสิ่งที่ต้องการ และบุคคลที่พบเห็นจะให้เกียรติมากขึ้น จอร์นสัน (Johnson, ๒๐๐๔) กล่าวว่าการที่คนเราจะเริ่ม

เปลี่ยนแปลงไปสู่พฤติกรรมการแสดงออกนั้น จะต้องตระหนักไว้ เสมอว่าการเปลี่ยนแปลงนั้นจะทำให้คนใกล้ชิดหรือคนที่เกี่ยวข้อง แสดงพฤติกรรมโต้ตอบในทางทางลบต่อการ เปลี่ยนแปลงนั้นได้ เนื่องจากว่าถ้าเราไม่เคยมีพฤติกรรมการกล้าแสดงออกแล้วไปแสดงออกเลย การเปลี่ยนแปลง นั้นยากที่ผู้ใกล้ชิดหรือคนที่เกี่ยวข้องจะยอมรับได้ เนื่องจากพวกเราจะคุ้นเคยกับสิ่งที่เราเป็น ได้รับในสิ่งที่ต้องการ ความกลัวว่าจะสูญเสียเราจากไปจากการกระทำนั้น ซึ่งเราไม่ควรจะย่อท้อหรือเปลี่ยนใจที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเอง เนื่องจากเราอาจจะไม่สามารถที่จะไม่ใส่ใจคนที่เรารัก หรือคนที่สำคัญในชีวิตของเราได้ อย่างไรก็ตามพฤติกรรมกล้าแสดงออกเป็นคุณสมบัติที่สามารถปลูกฝังและพัฒนาให้เกิดขึ้นได้ในตัวบุคคลให้มีการกล้าแสดงออกที่ถูกต้องและเหมาะสมได้ ทำให้บุคคลเรียนรู้ที่จะเป็น “ผู้ชนะ” ในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างแท้จริง

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การที่บุคคลมีพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม ช่วยทำให้มีบุคลิกที่ดีขึ้น สามารถปรับตัว มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก กล้าพูดต่อหน้าผู้อื่น กล้าเข้าร่วมกิจกรรม ได้รับการยอมรับจากเพื่อน มีผลการเรียนที่ดีขึ้น และการมีพฤติกรรมที่กล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมยังเป็นพื้นฐานทำให้สามารถปรับตนเองให้อยู่ในสังคม เป็นคนเก่ง คนดี ได้อย่างมีความสุข ประสบผลสำเร็จทั้งด้านการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวันต่อไป จากสภาพปัญหาที่กล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการแก้ปัญหานักศึกษาที่มีพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน รายวิชาการสร้างทีมงานโดยใช้**กระบวนการกลุ่ม**

คำถามวิจัย กระบวนการกลุ่มสามารถแก้ปัญหา นักศึกษาขาดการกล้าแสดงออกอย่เหมาะสมในชั้นเรียนรายวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (๒๑๙๐๐ -๑๐๐๕) ของนักเรียนระดับชั้นปวช.๑/๑ เทคโนโลยีสารสนเทศได้หรือไม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาการใช้กระบวนการกลุ่มในการแก้ปัญหานักศึกษาที่มีพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน รายวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลของกระบวนการกลุ่มที่มีต่อพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน รายวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ก่อนการใช้กระบวนการกลุ่มและหลังการใช้กระบวนการกลุ่ม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ศึกษาในครั้งนี้ คือ นักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์ จำนวน ๓๒ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามถึงพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม โดยใช้กระบวนการกลุ่ม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม ดังนี้

๑. เกณฑ์ในการวัดแบบสอบถาม

ใช้วิธีการสร้างแบบสอบถามแบบมาตรส่วนประเมินค่า (Rating scale) โดยเกณฑ์ในการให้คะแนนแบ่งออกเป็น ๕ ระดับ ดังนี้

ตารางที่ ๑ ค่าพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม และระดับคะแนน

ระดับความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง	ระดับคะแนน
ทุกครั้ง	5
บ่อยครั้ง	4
บางครั้ง	3
นาน ๆ ครั้ง	2
แทบไม่เคย	1

เกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนน ผู้วิจัยได้แปลระดับของพฤติกรรม โดยใช้ค่าเฉลี่ยของคะแนนเป็นตัวชี้วัด โดยกำหนดช่วงในการวัดเป็น ๕ ระดับ โดยกำหนดช่วงคะแนนในแต่ละระดับจากสูตรการคำนวณ ดังนี้

$$\frac{\text{คะแนนสูงสุด – คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนระดับ}} = \frac{5-1}{5} = 0.8$$

จากสูตรการคำนวณ ได้แปรค่าระดับความหมายของพฤติกรรมออกเป็น ๕ ระดับ ดังตารางที่ ๒

ตารางที่ ๒ การแปรความหมายระดับความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง

ระดับความคิดเห็น	ระดับคะแนน
ทุกครั้ง	4.21 - 5.00
บ่อยครั้ง	3.41 – 4.20
บางครั้ง	2.61 – 3.40
นาน ๆ ครั้ง	1.81 – 2.60
แทบไม่เคย	1.00 – 1.80

๒. การสร้างเครื่องมือ

สร้างเครื่องมือโดยการศึกษาเอกสาร งานวิจัย และทฤษฎีที่เกี่ยวกับแนวคิดพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม และกระบวนการกลุ่ม ในการสร้างแบบสอบถาม ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลจากประชากรกลุ่มเป้าหมาย โดยแบ่งออกเป็น ๓ ส่วน คือ

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป เป็นแบบสอบถามถึงรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ ชั้นปีการศึกษา หลักสูตร ผลการเรียนเฉลี่ยรวม (GPA)

ส่วนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม และกระบวนการกลุ่ม ได้แก่

- ด้านการพูด
- ด้านการกระทำ
- ด้านการแสดงความคิดเห็น

ส่วนที่ ๓ ข้อเสนอแนะ

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

๑. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

๑.๑ ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์ด้วยอัตราร้อยละ (Percentage)

๑.๒ ข้อมูลข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมโดยใช้กระบวนการกลุ่ม โดยเป็นคำถามแสดงระดับความคิดเห็น ๕ ระดับ วิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

๒. การประมวลผลข้อมูล ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Window โดยมีขั้นตอนดังนี้

๒.๑ ตรวจสอบความสมบูรณ์ และความถูกต้องของคำตอบที่ได้ หลังจากดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

๒.๒ บันทึกข้อมูลที่เป็นรหัสในแบบบันทึกข้อมูลและเครื่องคอมพิวเตอร์ตามลำดับ

๒.๓ ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

๒.๔ ประมวลผลข้อมูลตามจุดมุ่งหมายของการศึกษาวิจัย

การเก็บรวมรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้เก็บรวบรวมข้อมูล พฤติกรรมนักศึกษาขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน รายวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยใช้กระบวนการกลุ่ม โดยมีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

๑. แจ้งการศึกษาการทำวิจัยให้กับนักศึกษาในชั้นเรียนทราบ

๒. ดำเนินการเก็บข้อมูลและรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษา

๓. ตรวจแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมา คัดเลือกเฉพาะแบบสอบถามที่สมบูรณ์ไว้เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

๑. ข้อมูลทั่วไป

นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์มาวิเคราะห์ข้อมูล จำนวน ๓๒ คน ในจำนวนนี้นักศึกษาที่ตอบคำถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐.๐ และมีผลการเรียน (GPA) ๒.๐๑-๓.๐๐ คิดเป็นร้อยละ ๘๘.๐ ตามลำดับ

๒. การศึกษาพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวน การกลุ่ม

๒.๑ พฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการพูด) โดยภาพรวมนักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการพูด) อยู่ในระดับบางครั้ง และเมื่อพิจารณารายข้อ

๒.๒ พฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการกระทำ)

๒.๓ พฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการแสดงความคิดเห็น)

พบว่านักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านการพูด อยู่ในระดับบ่อยครั้ง ลำดับแรก คือถ้าเพื่อนของคุณแต่งกายด้วยชุดใหม่ ซึ่งคุณเห็นว่าสวย คุณจะบอกเขาให้ทราบว่าเขาแต่งกายสวย รองลงมาคือ ถ้าเพื่อนทำอะไรเพื่อคุณ คุณจะบอกให้เขาทราบว่าคุณซาบซึ้งเพียงใด

โดยภาพรวมนักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการกระทำ) อยู่ในระดับบางครั้ง และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านการกระทำ อยู่ในระดับบ่อยครั้ง ลำดับแรกคือ คุณสามารถแสดงความรู้สึกยอมรับและนับถือเมื่อเพื่อนของคุณทำงานประสบความสำเร็จได้อย่างไม่ขวยเขิน รองลงมาคือ การได้ทำงานกับเพื่อน ทำให้ปฏิสัมพันธ์ด้านความรู้สึก ความคิดและการกระทำ กับเพื่อนมีการพัฒนาขึ้น

โดยภาพรวมนักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการแสดงความคิดเห็น) อยู่ในระดับบางครั้ง และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านการแสดงความคิดเห็น อยู่ในระดับบ่อยครั้ง ลำดับแรกคือ การได้ร่วมทำงานหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนทำให้คุณมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน รองลงมาคือ การทำงานเป็นกลุ่มทำให้คุณรู้สึกมีความคิดสร้างสรรค์

๓. ข้อเสนอแนะ

ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ควรให้นักศึกษาผลัดกันเป็นผู้นำ เพื่อให้นักศึกษาได้ดึงศักยภาพของตนเองออกมา

สรุปผลการวิจัย

๔. ข้อมูลทั่วไป

นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์มาวิเคราะห์ข้อมูล จำนวน ๓๒ คน ในจำนวนนี้นักศึกษาที่ตอบคำถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐.๐ และมีผลการเรียน (GPA) ๒.๐๑-๓.๐๐ คิดเป็นร้อยละ ๘๘.๐ ตามลำดับ

๕. การศึกษาพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวน การกลุ่ม

๕.๑ พฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการพูด) โดยภาพรวมนักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการพูด) อยู่ในระดับบางครั้ง และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านการพูด อยู่ในระดับบ่อยครั้ง ลำดับแรก คือถ้าเพื่อนของคุณแต่งกายด้วยชุดใหม่ ซึ่งคุณเห็นว่าสวย คุณจะบอกเขาให้ทราบว่าเขาแต่งกายสวย รองลงมาคือ ถ้าเพื่อนทำอะไรเพื่อคุณ คุณจะบอกให้เขาทราบว่าคุณซาบซึ้งเพียงใด

๕.๒ พฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการกระทำ)

๕.๓ พฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการแสดงความคิดเห็น)

โดยภาพรวมนักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการกระทำ) อยู่ในระดับบางครั้ง และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านการกระทำ อยู่ในระดับบ่อยครั้ง ลำดับแรกคือ คุณสามารถแสดงความรู้สึกยอมรับและนับถือ เมื่อเพื่อนของคุณทำงานประสบความสำเร็จได้อย่างไม่ขวยเขิน รองลงมาคือ การได้ทำงานกับเพื่อน ทำให้ปฏิสัมพันธ์ด้านความรู้สึก ความคิดและการกระทำ กับเพื่อนมีการพัฒนาขึ้น โดยภาพรวมนักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการแสดงความคิดเห็น) อยู่ในระดับบางครั้ง และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านการแสดงความคิดเห็น อยู่ในระดับบ่อยครั้ง ลำดับแรกคือ การได้ร่วมทำงานหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนทำให้คุณมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน รองลงมาคือ การทำงานเป็นกลุ่มทำให้คุณรู้สึกมีความคิดสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะ

ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ควรให้นักศึกษาผลัดกันเป็นผู้นำ เพื่อให้นักศึกษาได้ดึงศักยภาพของตนเองออกมา

อภิปรายผล

จากการศึกษาการแก้ปัญหานักศึกษาที่มีพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน รายวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยใช้กระบวนการกลุ่ม นำมาอภิปรายได้ดังนี้

พฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการพูด) โดยภาพรวมนักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการพูด) อยู่ในระดับบางครั้ง และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านการพูด อยู่ในระดับบ่อยครั้ง ลำดับแรก คือถ้าเพื่อนของคุณแต่งกายด้วยชุดใหม่ ซึ่งคุณเห็นว่าสวย คุณจะบอกเขาให้ทราบว่าเขาแต่งกายสวย รองลงมาคือ ถ้าเพื่อนทำอะไรเพื่อคุณ คุณจะบอกให้เขาทราบว่าคุณซาบซึ้งเพียงใด เนื่องจากการใช้กระบวนกลุ่ม ทำให้นักศึกษามีการตระหนักถึงการพูดเฉพาะในบางครั้งว่าต้องคิดก่อนพูด หรือพูดในสิ่งที่ผู้ฟังต้องการ กล้าพูดในสิ่งที่ควรพูดหรือถูกต้อง อาจารย์ผู้สอนควรส่งเสริมให้นักศึกษาฝึกพฤติกรรมการกล้าแสดงออกสามารถติดต่อสื่อสารกับบุคคลได้ทุกระดับ และทุกประเภท เช่น คนแปลกหน้า เพื่อนฝูง คนในครอบครัว โดยที่การติดต่อนั้นเป็นไปอย่างเปิดเผยและตรงไปตรงมา พฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการกระทำ) โดยภาพรวมนักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการกระทำ) อยู่ในระดับบางครั้ง และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านการกระทำ อยู่ในระดับบ่อยครั้ง ลำดับแรกคือ

คุณสามารถแสดงความรู้สึกยอมรับและนับถือ เมื่อเพื่อนของคุณทำงานประสบความสำเร็จได้อย่างไม่ขวยเขิน รองลงมาคือ การได้ทำงานกับเพื่อนทำให้ปฏิสัมพันธ์ด้านความรู้สึก ความคิดและการกระทำ กับเพื่อนมีการพัฒนาขึ้น เนื่องจากการใช้กระบวนการกลุ่ม ทำให้นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน มีพฤติกรรมการกล้าแสดงออกที่ดีขึ้น กล้าที่จะยอมรับและนับถือผู้อื่น อาจารย์ผู้สอนควรนำเทคนิคหรือวิธีการให้นักศึกษาได้ร่วมกันทำกิจกรรมกลุ่มบ่อยครั้ง เช่น เกม บทบาทสมมติ เป็นต้น เพื่อเป็นการสร้างความพันธ์ที่ดี และสร้างแรงจูงใจ จะส่งผลให้นักศึกษามีความสนิทสนมและกล้าที่จะแสดงออกมากขึ้น พฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการแสดงความคิดเห็น) โดยภาพรวมนักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการแสดงความคิดเห็น) อยู่ในระดับบางครั้ง และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านการแสดงความคิดเห็น อยู่ในระดับบ่อยครั้ง ลำดับแรกคือ การได้ร่วมทำงานหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนทำให้คุณมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน รองลงมาคือ การทำงานเป็นกลุ่มทำให้คุณรู้สึกมีความคิดสร้างสรรค์

การเสริมทักษะการใช้ Cascading Style Sheets ด้วยโปรแกรม Replit ในรายวิชาการสร้างเว็บไซต์ของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑

ผู้วิจัย	นางสาวปิยาพัชร ยอดทอง
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
	ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
	สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (TCT)
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	๒๕๖๗

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการพัฒนาทักษะถือเป็นสิ่งสำคัญต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบันโดยไม่สามารถปฏิเสธได้ ดังเห็นได้จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติที่มีการยึดหลักการพัฒนากำลังคน รวมถึงพัฒนาเด็กวัยเรียนและวัยรุ่นให้เป็นที่ต้องการของตลาดแรงงานด้วย การมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ อันได้แก่ ๓Rs ประกอบไปด้วย การอ่านออก (Read) การเขียนได้ (WRite) คิดเลขเป็น (ARithmetics) และ ๘Cs ประกอบไปด้วย ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ไขปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding) ทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership) ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information and Media Literacy) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and Information and Communication Technology Literacy) ทักษะอาชีพ และทักษะเรียนรู้ (Career and Learning Skills) และความ มีเมตตา กรุณา มีวินัย มีคุณธรรม จริยธรรม (Compassion) โดยแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ ๒๕๖๐ – ๒๕๗๙ ได้มีการระบุให้มีการจัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติเช่นกัน (อนุสรณ์ ปิติวงษ์ สมเกียรติ ตันติวงศ์วาณิช และกฤษณา คิดดี : ๒๕๖๓)

ในการจัดการเรียนรู้ในระดับอาชีวศึกษาพบว่ามีปัญหาหลายอย่างเกิดขึ้น เช่น นักเรียนขาดการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา ทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการนำไปใช้ในการทำงานและการนำไปศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น โดยจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนพบว่า นักเรียนขาดแรงจูงใจในการจัดการเรียนการสอน มุ่งเน้นการการท่องจำและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่หลากหลาย และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่น้อย ผู้เรียนสายอาชีวะจำเป็นต้องมีการเรียนรู้เน้นทางด้านทักษะ จึงเป็นปัญหาหลักในการจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนมีความจำเป็นในการพัฒนาแผนการสอนจัดการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมการเรียนรู้ และเน้นการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางด้านการคิด และวิเคราะห์ปัญหาด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการประกอบอาชีพหรือนำไปศึกษาในระดับที่สูงขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัย ได้ศึกษาเพื่อจัดทำการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนมีทักษะทางด้านการคิดและวิเคราะห์ปัญหา และกิจกรรมการเรียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยสร้างเกมในการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ตลอดจนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ช่วยพัฒนาความรู้ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๑.๒ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑.๒.๑ เพื่อพัฒนาเกมการสอนการใช้คำสั่ง Cascading Style Sheets ด้วยโปรแกรม Wordwall ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ

๑.๒.๒ เพื่อประเมินทักษะการใช้คำสั่ง Cascading Style Sheets ด้วยโปรแกรม Replit ในรายวิชา การสร้างเว็บเบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ

๑.๒.๓ เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยการใช้คำสั่ง Cascading Style Sheets ด้วยโปรแกรม Replit ในรายวิชา การสร้างเว็บเบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ

๑.๒.๔ เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนจากการใช้โปรแกรม Replit ในการเขียนคำสั่ง Cascading Style Sheets ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ

๑.๓ สมมติฐานของการวิจัย

๑.๓.๑ คะแนนการใช้คำสั่ง Cascading Style Sheets ผ่านการเล่นเกม ผ่านเกณฑ์ ไม่น้อยกว่าร้อยละ๗๐

๑.๓.๒ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๗๐ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

๑.๓.๓ ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการใช้งานโปรแกรม Replit เรื่อง การใช้เทคนิคพิเศษในการสร้างเว็บไซต์ด้วย Cascading Style Sheets ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ อยู่ในระดับมากที่สุด

๑.๔ ขอบเขตของการวิจัย

๑.๔.๑ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๕๔ คน

๑.๔.๒ กลุ่มประชากรตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช.๑ แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๓๓ คน โดยมีวิธีการสุ่มแบบเจาะจง จากนักเรียนที่ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๕๐

๑.๔.๓ ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การส่งเสริมทักษะการใช้ Cascading Style Sheets ด้วยโปรแกรม Replit

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการใช้ Cascading Style Sheets

๑.๔.๔ เวลา - สถานที่

- สัปดาห์ที่ ๘-๑๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

- สถานที่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช

๑.๔.๕ เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

- การเขียนคำสั่ง Cascading Style Sheets

๑.๔.๕.๑ คำสั่ง CSS Reference

๑.๔.๕.๒ คำสั่ง CSS Properties

๑.๕ นิยามศัพท์เฉพาะ

๑.๕.๑ โปรแกรม Wordwall คือ เกมเติมคำปริศนา Cascading Style Sheets เจ้าปัญหา เป็นเกมการสอนเรื่อง การใช้เทคนิคพิเศษในการสร้างเว็บไซต์ด้วย Cascading Style Sheets

๑.๕.๒ นักเรียน คือ นักเรียนสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช

๑.๕.๓ ผลสัมฤทธิ์ คือ แบบทดสอบ

๑.๕.๔ ทักษะ คือ การประเมินทักษะการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบ Cascading Style Sheets ด้วยโปรแกรม Replit

๑.๖ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑.๖.๑ ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยการใช้ Cascading Style Sheets

๑.๖.๒ ผู้เรียนสามารถเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยการใช้ Cascading Style Sheets ได้

๑.๖.๓ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๗๐

๑.๖.๔ ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการใช้โปรแกรม Replit

สรุปผลการวิจัย

การเสริมทักษะการใช้ Cascading Style Sheets ด้วยโปรแกรม WordWall มีการพัฒนาทักษะทางด้านการเรียนเขียนโปรแกรม ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) อยู่ที่ ๐.๙๕ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ที่ ๐.๑๐ และค่าเฉลี่ยร้อยละอยู่ที่ ๙๕.๑๕ ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ ๗๐ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน มีการพัฒนาทักษะด้านการเขียนโปรแกรมไม่น้อยกว่าร้อยละ ๗๐ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนผ่าน Web Application Wordwall แบบเกมเติมคำปริศนา เรื่อง การใช้เทคนิคพิเศษในการสร้างเว็บไซต์ด้วย Cascading Style Sheets จากการประเมินโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้ Web Application Wordwall แบบเกมเติมคำปริศนา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๓๘) โดยด้านความพึงพอใจครูผู้สอน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๔๐) รองลงมาคือด้านภาพรวมของเกม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๓๗) และด้านด้านเนื้อหาและการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๓๖)

อภิปรายผล

เทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการใช้ Web Application Wordwall แบบเกมเติมคำปริศนา เรื่อง การใช้เทคนิคพิเศษในการสร้างเว็บไซต์ด้วย Cascading Style Sheets ทำให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมด้วย Cascading Style Sheets มากกว่าร้อยละ ๗๐ เทคนิคนี้ทำให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาได้รวดเร็ว มีความน่าสนใจชวนให้ติดตามบทเรียน ได้ความสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

๑. ควรเลือกแพลตฟอร์มที่มีความน่าสนใจมากกว่านี้ เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

๒. ควรเพิ่มจำนวนโจทย์ของแบบฝึกทักษะให้มีความหลากหลายเพื่อเป็นการทดสอบความเข้าใจของผู้เรียน

แผนกวิชาการโรงแรม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการจัดการธุรกิจและบริการร้านกาแฟ เรื่องเครื่องดื่มยอดนิยมประเภทกาแฟ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

ผู้วิจัย	นางสาวเพ็ญนภา สมบันดาล
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการพิเศษ
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ค.ม. บริหารการศึกษา
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามมาตรฐานสากลที่กำหนดนี้ย่อมต้องการมีการสร้างระบบและกระบวนการเรียนการสอนที่เหมาะสมจัดเตรียมองค์ประกอบและสื่อต่างๆ ที่เกี่ยวข้องรวมทั้งมี การวิจัยและพัฒนาให้ได้กระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิ์ภาพ ยอมนำความรู้ความเข้าใจหลักการที่ เหมาะสมกับวิชานี้มาให้เกิดเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ดีมีประสิทธิ์ภาพและเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ นำไปสู่ ประสิทธิ์ภาพของการเรียนการสอนดังนี้

๑. ตัวป้อน ได้แก่ครูผู้สอน ผู้เรียนสาขาการโรงแรม

๒. กระบวนการดำเนินงาน ได้แก่ การดำเนินงานการเรียนการสอนประกอบกิจกรรมหลายชนิดได้แก่ การเตรียมความพร้อม การประเมินความรู้ของผู้เรียนก่อนสอน การให้ความรู้ใหม่ กิจกรรมเสริมทักษะโดยการจัดโต๊ะอาหาร มาตรฐานสากลแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

๓. การควบคุม ได้แก่ การควบคุมที่จะทำให้การเรียนการสอนดำเนินไป อย่างมีประสิทธิ์ภาพ ได้แก่ การเสริมสร้างกำลังใจ ตรวจสอบความรู้
ขณะกำลังเรียนเพื่อปรับปรุงและควบคุม คุณภาพการเรียนการสอน

๔. ผลผลิต ได้แก่ ความรู้ความสามารถที่เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนให้เป็นไปตามที่ตั้งใจ

๕. ข้อมูลป้อนกลับได้จากการประเมินผลหลังจากเสร็จสิ้นการเรียนการสอนโดยดูจากผลผลิตที่ได้ถ้าไม่ บรรลุตาม วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ต้องปรับปรุงแก้ไข้ ๒ ในการสอนวิชา ภัตตาคารและการจัดเลี้ยง เป็นการสอนผู้เรียนให้ได้รับความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหา มีทักษะ ในการมองเห็นคุณค่า เกิดความคิด มีทักษะ ส่งเสริมให้แสวงหาความรู้โดยให้ผู้เรียนได้ค้นหาความรู้ด้วนตนเอง ในปีการศึกษา ๒๕๖๗ ผู้วิจัยได้จัดทำวิจัยในชั้นเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดการธุรกิจและบริการร้านกาแฟ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๑ สาขาการโรงแรม กลุ่ม ๒

ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาการจัดการธุรกิจและบริการร้านกาแฟ สามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น แต่ ชุดกิจกรรมที่ดีควรมี คุณภาพ มีความน่าเชื่อถือด้วย ความจำเป็นที่ต้องทดสอบ ประสิทธิ์ภาพชุดกิจกรรมนั้น ชัยยงศ์ พรหมวงศ์ (๒๕๒๕ : ๔๙๐) กล่าวว่า ในการผลิตระบบดำเนินงานทุกประเภทจำต้องมีการทดสอบ

ระบบนั้น เพื่อเป็นการประกันว่ามีประสิทธิภาพจริงตามที่มุ่งหวังการทดสอบประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมมีความจำเป็นด้วยเหตุผล หลายประการ

๑. สำหรับหน่วยงานผลิตชุดกิจกรรม เป็นการประกันคุณภาพของชุดการสอนว่าอยู่ในชั้นสูง

๒. สำหรับผู้ใช้ชุดการสอน ชุดการสอนจะทำหน้าที่สอนบางครั้งต้องช่วย บางครั้งต้องสอนแทนครู ดังนั้นก่อนนำ ชุดการสอนไปใช้ ครูจึงควรมันใจว่าชุดการสอนนั้นมีประสิทธิภาพและทำให้ผู้เรียนรู้จริง

๓. สำหรับผู้ผลิตชุด การสอน การทดสอบประสิทธิภาพจะทำให้ผู้ผลิตมั่นใจได้ว่าเนื้อหาสาระของชุดการสอนเหมาะสม และง่ายต่อการเข้าใจอันจะช่วยให้ผู้ผลิตมีความชำนาญสูงขึ้นเป็นการประหยัดด้านแรงงาน เวลา และงบประมาณในการ เตรียมต้นแบบ ผู้วิจัยเห็นว่า จึงควรนำชุดการสอนมาพัฒนาให้มีประสิทธิภาพและจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อส่งเสริมให้กระบวนการเรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดการธุรกิจและบริการร้านกาแฟ เรื่อง เครื่องดื่มยอดนิยมประเภทกาแฟ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

๒. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดการธุรกิจและบริการร้านกาแฟ ก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องเครื่องดื่มยอดนิยมประเภทกาแฟ และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ ๗๐

๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องดื่มยอดนิยมประเภทกาแฟ อยู่ในระดับมาก

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ เป็นผู้เรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาการโรงแรมกลุ่ม ๒ ในภาคเรียนที่ ๒ ปี การศึกษา ๒๕๖๗ จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น ๒๙ คน

กลุ่มตัวอย่าง

ผู้เรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาการโรงแรม กลุ่ม ๒ ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น ๑๘ คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ประเภทของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย ๒ ส่วน คือ

๑. เครื่องมือที่ใช้ในทดลอง ประกอบด้วย

๑.๑ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องดื่มยอดนิยมประเภทกาแฟ

๑.๒ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

๑.๓ แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๕ ปฏิบัติการทำเครื่องดื่มกาแฟด้วยเครื่องชงเอสเพรสโซ่

๒. เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล ประกอบด้วย

๒.๑ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เครื่องตามสมัยนิยมประเภทกาแฟจำนวน ๑๐ ข้อ เป็นข้อสอบแบบปรนัย ๔ ตัวเลือก คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน

๒.๒ แบบสอบถามความพึงพอใจ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๕ ปฏิบัติการทำเครื่องดื่มกาแฟด้วยเครื่องชงเอสเพรสโซ่ ดำเนินการ ตามขั้นตอนดังนี้

๑) ศึกษาหลักการวิธีการสอนด้วยเทคนิคที่เลือกใช้ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๒) ศึกษาหลักสูตร ความมุ่งหมายของหลักสูตร จุดประสงค์ เพื่อนำมาใช้ในการสร้างแผนการสอน

๓) เลือกสาระการเรียนรู้ที่จะนำมาใช้ในการทดลอง

๔) วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ จากคำอธิบายรายวิชาแล้วสร้างแผนการสอนด้วยเทคนิคที่เลือกใช้

๕) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอนด้วยเทคนิคที่เลือกใช้

๖) นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้ด้วยเทคนิคที่เลือกใช้ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายและเก็บ ข้อมูลระหว่างการใช้

๒ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องดื่มที่นิยมประเภทกาแฟ

๑) เลือกหัวข้อ (Topic) กำหนดขอบเขตและประเด็นสำคัญของเนื้อหา ผู้สร้างชุดกิจกรรมควรเลือกหัวข้อและประเด็นสำคัญ ได้จากการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ของหลักสูตร ในระดับชั้นที่จะสอนว่าหัวข้อใดเหมาะสมที่ควรนำไปสร้าง ชุดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนสามารถศึกษาความรู้ได้ด้วยตนเอง

๒) กำหนดเนื้อหาที่จะจัดทำชุดกิจกรรม โดยคำนึงถึงความรู้พื้นฐานของผู้เรียน

๓) เขียนจุดประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน การเขียนจุดประสงค์ควรเขียนเป็นลักษณะ จุดประสงค์เฉพาะหรือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนทราบจุดประสงค์ว่า เมื่อศึกษาชุดกิจกรรมจบแล้ว ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถอย่างไร

๓ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เครื่องดื่มที่นิยมประเภทกาแฟ

เป็นข้อสอบแบบปรนัย ๔ ตัวเลือก คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน ในการสร้างแบบทดสอบวัด

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอสารตามขั้นตอน ดังนี้

๑) ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ จากหนังสือวิธีวิจัยทางการศึกษา ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ (๒๕๕๓ : ๑๕๗–๑๗๑) การวัดและประเมินผลการศึกษา ของดร.จันทิมา แสงเลิศอุทัย (๒๕๕๑ : ๑–๒๔๒)

๒) สร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง ที่สอน ทำการวิเคราะห์หลักสูตรและ สร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรจากหน่วยการเรียนรู้และพฤติกรรมที่ต้องการวัดตามหลัก ของเบนจามิน เอส บลูม (Bloom. ๑๙๕๖ : ๔๙ – ๕๐)

๓) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร โดยสร้างเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก

๑) ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ จากหนังสือวิธีวิจัยทางการศึกษา ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ (๒๕๕๓ : ๑๕๗–๑๗๑) การวัดและประเมินผลการศึกษา ของดร.จันทิมา แสงเลิศอุทัย (๒๕๕๑ : ๑–๒๔๒)๒) สร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่สอน ทำการวิเคราะห์หลักสูตรและ สร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร จากหน่วยการเรียนรู้และพฤติกรรมที่ต้องการวัดตามหลัก ของเบนจามิน เอส บลูม (Bloom. ๑๙๕๖ : ๔๙ – ๕๐) ๓) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร โดยสร้างเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก

๔. แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องดื่มที่นิยมประเภทกาแฟ

แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนโดยข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ชนิด ๕ ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท โดยใช้เกณฑ์น้ำหนักคะแนนประเมินค่าจัดอันดับความสำคัญ

๕	หมายถึง	ระดับพอใจมากที่สุด
๔	หมายถึง	ระดับพอใจมาก
๓	หมายถึง	ระดับพอใจปานกลาง
๒	หมายถึง	ระดับพอใจน้อย
๑	หมายถึง	ระดับพอใจน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการทดลองครั้งนี้ ผู้รายงานได้ดำเนินการทดลองสอนด้วยตนเองกับนักเรียน ระดับชั้นปวส. ๑ แผนกการโรงแรม กลุ่ม ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๘ คน ใช้เวลาในการทดลอง ๔ ชั่วโมง โดยมีขั้นตอนการดำเนินการทดลองดังนี้

๒.๑ ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre – test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่ผู้สร้างขึ้น จำนวน ๑๐ ข้อ

๒.๒ ดำเนินการสอนตามตารางสอนวิชาการจัดการธุรกิจและบริการร้านกาแฟ เรื่องเครื่องดื่มที่นิยมประเภทกาแฟ ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และรูปแบบการเรียนการสอน แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

๒.๓ เมื่อดำเนินการสอนครบ ทำการทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post – test)โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนก ดังนี้

๑. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

๑.๑ หาค่าร้อยละ

๑.๒ หาค่าเฉลี่ย (mean) เป็นการหาค่ากลางของคะแนน ซึ่งสามารถหาค่าโดยใช้สูตร (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ ๒๕๒๘: ๕๙)

เมื่อ แทน คะแนนเฉลี่ย

แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

สรุปผลการวิจัย

หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องเครื่องดื่มที่นิยมประเภทกาแฟ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนกับนักเรียน ระดับชั้น ปวส.๑ แผนกวิชาการโรงแรมกลุ่ม ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

๑. ภายหลังการใช้ชุดกิจกรรม และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน
นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการโภชนาการและอนามัยอาหาร สูงขึ้นกว่า ก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ ๗๐

๒. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง สารอาหาร และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องดื่มที่นิยมประเภทกาแฟ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนกับนักเรียน ระดับชั้น ปวส.๑ แผนกวิชาการโรงแรม กลุ่ม ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

๑. ภายหลังการใช้ชุดกิจกรรม และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการโภชนาการและอนามัยอาหาร สูงขึ้นกว่า ก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ ๗๐

๒. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องเครื่องดื่มที่นิยมประเภทกาแฟ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนอยู่ในระดับมากที่สุด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ทำให้ทราบระดับทักษะของผู้เรียนเพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนวิชาการจัดการธุรกิจและบริการร้านกาแฟ ในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้และนำไปปรับปรุงการเรียนและการสอนให้มีประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

๒. นักเรียนมีทักษะเพิ่มขึ้นซึ่ง สามารถนำไปใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองได้

๓. ผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางให้ผู้บริหาร ครูแผนกการโรงแรมและผู้ที่เกี่ยวข้องเห็นความสำคัญ ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องดื่มยอดนิยมประเภทกาแฟ และรูปแบบการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๔. เป็นแนวทางในการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทางด้านชุดกิจกรรมในสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชางานส่วนหน้าโรงแรม เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ ๑ แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยใช้สื่อ Power Point ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางศุภรัตน์ ศรีจันทร์
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการพิเศษ
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.บ อุตสาหกรรมบริการ(การโรงแรม)
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสาคัญของปัญหา

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาได้จัดทำหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หลักสูตรระยะสั้น หลักสูตรอาชีวศึกษาระบบ ทวิภาคีและหลักสูตรพิเศษสาขาวิชาชีพต่าง ๆ เพื่อให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของสังคมและชุมชนท้องถิ่นโดยการจัดการศึกษาด้านวิชาชีพที่มุ่งเน้นการผลิตและการพัฒนากำลังคนให้มีทักษะฝีมือตามความต้องการแรงงาน ของภาคอุตสาหกรรมการผลิตและบริการ พาณิชยกรรม เกษตรกรรม ศิลปกรรมและบริการ ทั้งในด้านปริมาณและคุณภาพ การจัดการศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้และมีทักษะในวิชาชีพและเป็นการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้บุคคลที่ไม่มีความรู้ในอาชีพได้มีความรู้ และสามารถนำไปประกอบอาชีพได้ตามความถนัดและความสนใจของตน จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอุตสาหกรรมการผลิตและการบริการได้ขยายตัวอย่างรวดเร็ว มีการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้นทำให้ภาคอุตสาหกรรมการผลิตและบริการมีความต้องการแรงงานด้านทักษะระดับฝีมือเพื่อเพิ่มคุณภาพการผลิตและการบริการมากขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการผลิตและบริการ จัดการเรียนการสอนให้สำเร็จและมีคุณภาพตามความต้องการย่อมขึ้นอยู่กับสภาพความพร้อมของผู้สอน สื่อประกอบการสอนเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้การสารสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อเป็นตัวกลางที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของเนื้อหาบทเรียนได้ตรงกับที่ผู้สอนต้องการ (กิดานันท์ มลิทอง.๒๕๔๘ : ๙๙) ผู้วิจัยซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษาได้พบปัญหาการจัดทำสื่อประกอบการสอนจึงมีความสนใจในการพัฒนาสื่อประกอบการสอน วิชางานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๐๐๗ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๐๐๗

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อประกอบการสอน Power Point วิชา งานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๐๐๗ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม

๓. เพื่อศึกษาแนวทางพัฒนาสื่อประกอบการสอนวิชางานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๐๐๗

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ การโรงแรม กลุ่ม ๑,๒,๓ และ ๔ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๙๔ คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ การโรงแรม กลุ่ม ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๙ คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน

๒. แบบสอบถาม

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสื่อประกอบการสอนด้านต่าง ๆ จากเอกสารตำราและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างแบบสอบถาม

๒. นำข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้จากการศึกษามาเขียนเป็นข้อคำถามตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ให้ ครอบคลุม แล้วนำมาสร้างเป็นแบบสอบถามเชิงสำรวจ มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี ตัวเลือก ๕ ระดับ

๓. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความครอบคลุมเนื้อหาแล้ว นำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

๔. นำแบบสอบถามที่ทำการแก้ไขมาปรับปรุงแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๕ คนเพื่อ ตรวจสอบแนะนำแก้ไขในด้านเนื้อหาภาษาที่ไม่เหมาะสมแล้ววิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Objective Congruence : IOC) (สมบูรณ์ สุริยวงศ์และคณะ. ๒๕๔๔ : ๑๕๖ -๑๕๙) การตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือ

+๑. หมายถึง คำถามสอดคล้องกับเนื้อหา

๐. หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับเนื้อหา

-๑. หมายถึง แน่ใจข้อความไม่สอดคล้องกับเนื้อหา

๕. นำแบบสอบถามที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try -Out) กับตัวอย่างที่ไม่ใช่ ประชากรในการทดลอง

๖. นำแบบสอบถามหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอล ฟ่า (Coefficient) ตามวิธีการของครอนบาค (สมบูรณ์ สุริยวงศ์และคณะ. ๒๕๔๔: ๑๕๓ -๑๕๕)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เรื่องภาษาอังกฤษสำหรับ งานส่วนหน้าโรงแรม

๒. เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อประกอบการสอน Power Point วิชางานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๐๐๗ เรื่องภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้า โรงแรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. คะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน

๒. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อประกอบการสอน Power Point วิชางานส่วนหน้า โรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๐๐๗ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม/และข้อมูลทั่วไปของนักเรียน วิเคราะห์โดยใช้ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ตอนที่ ๒ ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อประกอบการสอน Power Point วิชางานส่วนหน้า โรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๐๐๗ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การแปลความหมายของค่าที่วิเคราะห์ได้ตามเกณฑ์ของ Best (๑๙๗๙) กำหนดดังนี้ ค่าเฉลี่ยระหว่าง ๔.๕๐ -๕.๐๐ มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยระหว่าง ๓.๕๐ -๔.๔๙ มีระดับความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ยระหว่าง ๒.๕๐ -๓.๔๙ มีระดับความพึงพอใจปานกลาง ค่าเฉลี่ยระหว่าง ๑.๕๐ -๒.๔๙ มีระดับความพึงพอใจน้อย ค่าเฉลี่ยระหว่าง ๑.๐๐ -๑.๔๙ มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด ตอนที่ ๓ ความเห็นเพิ่มเติม/ข้อเสนอแนะ เป็นแบบสอบถามปลายเปิด ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

สรุปผลการวิจัย

๑. ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ ๙๖.๕๕ และเป็นเพศชาย คิด เป็นร้อยละ ๓.๔๕ ตามลำดับ

๒. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้สื่อการสอน สูงกว่าก่อนใช้สื่อการ สอน โดยมีผลการพัฒนา ร้อยละ ๓๔.๑๔ ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ ๕๒.๐๖ ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยร้อยละ ๘๖.๒๐ แสดงให้เห็นว่า การเรียนโดยใช้สื่อการสอน Power point วิชางานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๐๐๗ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับ งานส่วนหน้าโรงแรม ส่งผลให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

๓. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อประกอบการสอน Power Point วิชางาน ส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๐๐๗ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการสอนแต่ละข้ออยู่ในระดับมากที่สุด ทุกข้อ ซึ่งสามารถเรียงตามลำดับได้ดังนี้ ลำดับที่หนึ่ง สีสัน และความสวยงาม ลำดับที่สอง เนื้อหา ลำดับความยากง่ายอย่างเหมาะสม, น่าสนใจและสร้างการร่วมเรียนรู้ และจากการเรียนรู้จากสื่อทำให้ มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์มากขึ้น และลำดับที่สามเนื้อหาที่สอนมีความเหมาะสมกับรายวิชา

ข้อเสนอแนะ

๑. ควรศึกษาปัญหาและแนวทางการพัฒนาสื่อประกอบการสอนวิชางานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๐๐๗ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม

๒. ควรศึกษาเปรียบเทียบการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้สื่อประกอบการสอนวิชางาน ส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๐๐๗ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม กับการจัด เรียนการสอนแบบบรรยาย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้ข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๐๐๗ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม

๒. ได้ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อประกอบการสอน Power Point วิชางานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๐๐๗ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม

๓. ได้ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางพัฒนาสื่อประกอบการสอนวิชางานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๐๐๗ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม ให้มีคุณภาพมากขึ้น

ผลการใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ร่วมกับสื่อ VDO เรื่อง การปูเตียงและพับผ้าขนหนูวางบนเตียง ในรายวิชางานแม่บ้านโรงแรม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขาคหกรรมเพื่อการโรงแรม ประจำภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ผู้วิจัย	นางสาวณัฏฐวีมล อำนวยพร
ตำแหน่ง	คศ.๒
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาถือว่าเป็นหัวใจของการพัฒนาประเทศและเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทรัพยากร มนุษย์ เพื่อให้ทรัพยากรมนุษย์เหล่านั้นมีความรู้ความสามารถและมีศักยภาพที่สมบูรณ์ ซึ่งทรัพยากรมนุษย์คือ ทรัพยากรที่เป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม เนื่องจากความเจริญของประเทศชาติขึ้นอยู่ กับทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพสามารถตอบสนองความต้องการของ การขยายตัวด้านธุรกิจและอุตสาหกรรม รวมทั้งรู้จักนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้และเมื่อโลกเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์จะทำให้เกิดการแข่งขันกันในด้าน ต่าง ๆ มากขึ้น ดังนั้นการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของชาติให้เป็นบุคคลที่ เปี่ยมล้นด้วยศักยภาพอย่างรอบด้าน จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการนำประเทศไทยเข้าสู่การแข่งขันในโลกยุคคลื่นแห่งความรู้ หรือยุคแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information technology) ในที่สุด (พยุงศักดิ์ จันทรสุรินทร์, ๒๕๕๕) การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในปัจจุบันนี้มุ่งพัฒนาตามองค์ประกอบหลัก ๓ ประการ ตามแนวคิดของบลูม (Bloom) คือ การพัฒนาด้านสติปัญญาหรือความรอบรู้ การพัฒนาด้านจิตใจ หรือคุณธรรม จริยธรรม และการพัฒนาด้านทักษะทางกายเพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญและคล่องแคล่วในการ ปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับข้อเสนอของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา (๒๕๖๓: ข และ พลอยไพลิน นิลกรรณ์, ๒๕๖๒, น. ๑๑) ที่กล่าวว่า แนวคิดทฤษฎีของบลูมอธิบายไว้ว่า จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ของผู้เรียน มี ๓ ด้าน คือ พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ซึ่งจุดมุ่งมายของการเรียนรู้ทั้ง ๓ ด้านของบลูม ได้ถูก นำมาใช้ใน การจัดการศึกษาของประเทศไทย โดยสถานศึกษาต่าง ๆ มีการวัดการประเมินผลการเรียนรู้ของ ผู้เรียนตาม ทฤษฎีของบลูมใน ๓ ด้านดังกล่าวอย่างชัดเจน ซึ่งการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนทั้ง ๓ องค์ประกอบดังกล่าว ต้องเป็นไปอย่างเหมาะสม เกิดความสมดุลในทุกองค์ประกอบ ไม่มุ่งเน้นด้านใดด้านหนึ่งโดยเฉพาะแต่ต้อง พัฒนาทุกองค์ประกอบไปพร้อม ๆ กัน สอดคล้องกับแนวคิดของวิทวัฒน์ ขัตติยะมาน และฉัตรศิริ ปิยะพิมล สิทธิ์. (๒๕๖๕). ที่เสนอว่า

การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาของ ประเทศไทยในทุก ระดับมีจุดมุ่งหมายสำคัญ คือ มุ่งหมายในการพัฒนา พฤติกรรมทางการศึกษา ๓ ด้าน คือ ๑) พฤติกรรมด้าน พุทธิพิสัย (Cognitive domain) ๒) พฤติกรรมด้านจิตพิสัย (Affective domain) ๓) พฤติกรรมด้านทักษะ พิสัย (Psychomotor domain) ดังนั้นจึงจำเป็นที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการวัดผล การศึกษาต้องเข้าใจถึง พฤติกรรมทางการศึกษาอย่างถ่องแท้ เพื่อจะได้นำไปจำแนกให้ครอบคลุม พฤติกรรม การเรียนรู้ของผู้เรียนใน แต่ละด้านให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายทางการศึกษาของชาติต่อไป แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เป็นสถาบันการศึกษาที่เปิดสอน หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) และหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) มีการจัดการเรียน การสอนเป็นไปตามหลักเกณฑ์การใช้หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๒ และหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๓ ในการจัดการเรียนการสอนวิชางานแม่บ้านโรงแรม รหัส วิชา ๒๐๗๔๐๖-๒๓๐๔๖ ซึ่งนอกจากผู้เรียนต้องสามารถปูเตียงได้แล้วควรพับผ้าขนหนูเป็นรูปสัตว์ต่าง ๆ วางบน เตียงได้ แต่ผล พบว่า นักเรียนยังขาดทักษะการปูเตียง และการพับผ้าขนหนูวางบนเตียง ซึ่งนักเรียนบางส่วน ยังปฏิบัติได้ไม่ดีเท่าที่ควรและไม่คล่องเป็นธรรมชาติ จากความสำคัญและปัญหาดังกล่าว สิ่งที่จะทำให้นักเรียนได้มีความรู้ความเข้าใจและมีทักษะ ในการปูเตียงและพับผ้าขนหนูวางบนเตียงได้นั้น รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติจึงเป็นรูปแบบสอนที่สำคัญ ดังนั้นในการจัดการเรียน การสอนเพื่อแก้ปัญหาข้างต้น รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนา ทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน (Instructional model based on Simpson's Processes for psycho-Motor skill development) และรูปแบบ การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ (Harrow's Instructional model for psychomotor domain) ซึ่งการจัดการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติจะมีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ ดังนั้น การใช้กระบวนการ สอนหรือเทคนิคการสอนทักษะปฏิบัติใด ๆ ให้เกิดประสิทธิภาพและ ประสิทธิผลสูงสุด จึงต้องมีการฝึกฝน หรือปฏิบัติตามขั้นตอนของกระบวนการปฏิบัติที่กำหนดไว้อย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ และควรให้สอดคล้อง กับธรรมชาติของเนื้อหาวิชาและธรรมชาติของผู้เรียนอย่างแท้จริง ดังนั้นผู้วิจัยในฐานะที่ปฏิบัติหน้าที่รับผิดชอบในการจัดการเรียนการสอนวิชางานแม่บ้าน โรงแรม รหัสวิชา ๒๐๔๐๖-๒๓๐๖ มีความตระหนักและเห็นความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าว จึงสนใจที่จะการแก้ไขปัญหา ทักษะการปูเตียงและการพับผ้าขนหนูวางบนเตียงโดยการจัดการเรียน การสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies' Instructional model for psychomotor domain) ร่วมกับสื่อ VDO ในรายวิชางานแม่บ้านโรงแรม สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๒ การโรงแรม ประจำภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อสร้างและใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนตามแนวคิดการพัฒนา ทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies' Instructional model for psychomotor domain) ร่วมกับการใช้สื่อ VDO ในรายวิชางานแม่บ้านโรงแรม ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขาการ โรงแรม

๒. เพื่อศึกษาทักษะปฏิบัติการปูเตียงและพับผ้าขนหนูวางบนเตียงโดยใช้
รูปแบบการสอน ตามแนวคิดการพัฒ นาทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies' Instructional model for psychomotor domain) ร่วมกับการใช้สื่อ VDO ในรายวิชางานแม่บ้านโรงแรม ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขาการโรงแรม

๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการสอนตามแนวคิดการพัฒนา ทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies' Instructional model for psychomotor domain) ร่วมกับการใช้สื่อ VDO ในรายวิชางานแม่บ้านโรงแรม ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขาการ
โรงแรม

ขอบเขตของการวิจัย

ผลการใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ร่วมกับสื่อ VDO เรื่อง การการปูเตียงและพับ ผ้าขนหนูวางบนเตียง ในรายวิชางานแม่บ้านโรงแรม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขาคหกรรมเพื่อการโรงแรม ประจำภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ดังนี้

๑. ขอบเขตของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียน แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๒๑ คน ส่วนกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่เป็นกลุ่มเดียวกับประชากร

๒. ขอบเขตของเนื้อหา

๒.๑ เนื้อหาบทเรียน หน่วยที่ เรื่อง การปูเตียงและการพับผ้าขนหนูบนเตียง

๒.๒ ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชา คหกรรมเพื่อการโรงแรม ใช้รูปแบบการสอนตามตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies' Instructional model for psychomotor domain) ร่วมกับการใช้สื่อ VDO ในรายวิชาในรายวิชางาน แม่บ้านโรงแรม

๓. ขอบเขตด้านเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๓.๑ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies' Instructional model for psychomotor domain) ร่วมกับการใช้สื่อ VDO ในรายวิชาใน รายวิชางานแม่บ้านโรงแรม

๓.๒ แบบประเมินทักษะปฏิบัติงานและผลงาน

๓.๓ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนตาม แนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies' Instructional model for psychomotor domain) ร่วมกับการใช้สื่อ VDO

๔. ขอบเขตด้านระยะเวลา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

สมมุติฐานของการวิจัย

๑. ทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies' Instructional model for psychomotor domain) ร่วมกับการใช้สื่อ VDO หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

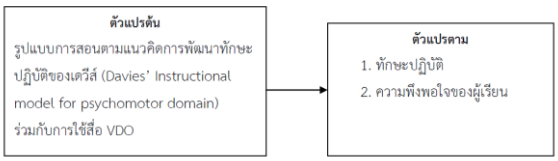
๒. ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากสุด

นิยามศัพท์เฉพาะ

๑. ทักษะปฏิบัติ หมายถึง ความสามารถในการปฏิบัติได้ตามมาตรฐานถูกต้องภายในเวลาที่กำหนด

๒. รูปแบบการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies' Instructional model for psychomotor domain) หมายถึง กระบวนการสอนตามขั้นตอน ๕ ขั้นดังนี้ ขั้นที่ ๑ ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ โดยสาธิตให้ผู้เรียนดูในภาพรวมทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ โดยครูให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนในการสังเกต ชี้แนะจุดสำคัญในการปฏิบัติ ขั้นที่ ๒ ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย โดยสาธิตส่วนย่อยแต่ละส่วนให้ผู้เรียนสังเกตและ ให้ผู้เรียนทำตามไปทีละขั้นตอน ขั้นที่ ๓ ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ผู้เรียนลงมือปฏิบัติทักษะย่อยโดยไม่มีการสาธิต ผู้สอนให้คำชี้แนะ และช่วยแก้ไขจนกระทั่งผู้เรียนทำได้เมื่อได้แล้วผู้สอนจึงเริ่มสาธิตทักษะย่อยส่วนต่อไป จนกระทั่ง ครบทุกส่วน ขั้นที่ ๔ ขั้นให้เทคนิควิธีการ เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้แล้ว ผู้สอนแนะนำเทคนิควิธีการที่จะ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานนั้นได้ประณีตสวยงามขึ้น รวดเร็วขึ้น ทำได้ง่ายขึ้น หรือสิ้นเปลืองน้อยลง เป็นต้น ขั้นที่ ๕ ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติ แต่ละ ส่วนได้แล้ว จึงให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ๆ ต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ และฝึกปฏิบัติหลาย ๆ ครั้ง จน สามารถปฏิบัติทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างชำนาญ ๔ . ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกทางบวกของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้รูปแบบการ สอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies' Instructional model for psychomotor domain) ร่วมกับการใช้สื่อ VDO

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. สามารถแก้ไขปัญหาให้ผู้เรียนให้มีทักษะปฏิบัติปูเตียงและพับผ้าขนหนูวางบนเตียงได้ตาม มาตรฐาน

๒. ได้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ร่วมกับสื่อ VDO เรื่อง การปูเตียงและพับผ้าขนหนูวางบนเตียง

๓. ได้แนวทางการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้และจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการ สอน ทักษะปฏิบัติของเดวีส์ร่วมกับสื่อ VDO และนำผลการวิจัยที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการ สอน เพื่อพัฒนาผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการปฏิบัติในรายวิชาอื่นต่อไป

แผนกวิชาการท่องเที่ยว

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการรายวิชาพฤติกรรมนักท่องเที่ยวของนักเรียนระดับชั้นปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว โดยใช้กระบวนการกลุ่ม

ผู้วิจัย นางนริศรา สงวลนคำ
ตำแหน่ง ครูชำนาญการ
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ปีการศึกษา ๒/๒๕๖๗

๑. ความสำคัญและความเป็นมา

พฤติกรรมนักท่องเที่ยว เป็นการกระทำทุกอย่างของนักท่องเที่ยวไม่ว่าการกระทำนั้นนักท่องเที่ยวจะรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม และบุคคลอื่นจะสังเกตการกระทำนั้นได้หรือไม่ก็ตามก็เพื่อมุ่งตอบสนองสิ่งใดสิ่งหนึ่งในสภาพการณ์ใดสภาพการณ์หนึ่ง โดยพฤติกรรมภายนอกของนักท่องเที่ยว (Tourist's Overt Behaviour) เป็นพฤติกรรมที่ผู้อื่นสังเกตได้โดยอาศัยประสาทสัมผัส ส่วนพฤติกรรมภายในของนักท่องเที่ยว (Tourist's Covert Behaviour) เป็นการทำงานของอวัยวะต่างๆ ภายในร่างกายรวมทั้งความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ที่ถูกควบคุมอยู่ภายในจะมีความสัมพันธ์กัน โดยพฤติกรรมภายในจะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมภายนอกเป็นส่วนใหญ่ องค์ประกอบของพฤติกรรมนักท่องเที่ยวนั้นมีองค์ประกอบสำคัญ ๗ ประการ คือ

๑. เป้าหมาย หมายถึง พฤติกรรมนักท่องเที่ยวทุกๆ พฤติกรรม จะต้องมีเป้าหมายในการกระทำ เช่น นักท่องเที่ยวกลุ่มอนุรักษ์ต้องการ เกียรติยศโดยการแสดงให้ผู้อื่นเห็นว่าตนเดินทางท่องเที่ยวโดยที่สภาพแวดล้อมในสถานที่ตนเดินทางยังคงสภาพความสมบูรณ์ของระบบนิเวศน์ดังเดิม

๒. ความพร้อม หมายถึง ความมีวุฒิภาวะ และความสามารถในการทำกิจกรรม เพื่อตอบสนองต่อความต้องการ เช่น นักท่องเที่ยวกลุ่มที่รักความผจญภัย นิยมไต่เขา ปีนหน้าผาต้องมีความพร้อมทั้งสภาพร่างกายและจิตใจแล้วสามารถจะทำกิจกรรมที่ตนชอบได้

๓. สถานการณ์ หมายถึง เหตุการณ์หรือโอกาสที่เอื้ออำนวยให้เลือกกระทำกิจกรรม เพื่อตอบสนองความต้องการ เช่น การท่องเที่ยวตามหมู่เกาะ ควรกระทำในยามคลื่นลมสงบ ไม่ควรทำในขณะที่มีพายุฝนฟ้าคะนอง

๔. การแปลความหมาย หมายถึง วิธีการคิดแบบต่างๆ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการที่พอใจมากที่สุดในสถานการณ์

หนึ่ง ๆ เช่น เวลาสิบสองนาฬิกา เป็นเวลาที่นักท่องเที่ยวควรเป็นเวลาที่นักท่องเที่ยวควรหยุดพักรับประทานอาหารกลางวัน

๕. การตอบสนอง คือ การตัดสินใจกระทำกิจกรรมตามที่ตนได้ตัดสินใจเลือกสรรแล้ว เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เช่น นักท่องเที่ยวได้ตัดสินใจที่จะเดินทางท่องเที่ยวในช่วงวันหยุด เพื่อพักผ่อน ดังนั้น นักท่องเที่ยวจะต้องวางแผนการเดินทาง และจัดการดำเนินการล่วงหน้าในการกระทำกิจกรรมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ ตั้งแต่กิจกรรมการกำหนดสถานที่ท่องเที่ยว กิจกรรมการเดินทาง กิจกรรมการจองที่พัก เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง

๖. ผลลัพธ์ที่ตามมา คือ ผลจากการกระทำหนึ่ง ๆ อาจได้ผลตามที่คาดหมายไว้ หรืออาจตรงกันข้ามกับความคาดหวังที่ตั้งใจไว้ เช่น นักท่องเที่ยวได้มีกำหนดการเดินทางไว้เพื่อมาพักผ่อนวันหยุดในประเทศไทย แต่ปรากฏว่าในเวลานั้นเกิดการชุมนุมที่สนามบิน และทำให้สนามบินต้องปิดทำการ เครื่องบินไม่สามารถลงจอดได้ มีผลลัพธ์ทำให้นักท่องเที่ยวไม่สามารถบรรลุผลตามที่คาดหมายไว้ได้

๗. ปฏิกิริยาต่อความผิดหวัง คือ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อสิ่งที่กระทำลงไปไม่บรรลุเป้าหมายตามที่ต้องการ จึงต้องกลับมาแปลความหมาย ไตร่ตรอง เพื่อเลือกหาวิธีใหม่ๆ มาตอบสนองความต้องการ หรืออาจจะเลิกความต้องการไป เพราะเห็นว่าเป็นสิ่งที่เกินความสามารถ เช่น การก่อวินาศกรรมในเมืองมุมไบ ประเทศอินเดียในเดือนพฤศจิกายน ปี ๒๐๐๘ นักท่องเที่ยวที่ตั้งใจจะเดินทางไปเมืองดังกล่าวจะต้องเกิดความผิดหวังเพราะเกิดความกังวลด้านความปลอดภัย และอาจล้มเลิกความตั้งใจในการเดินทาง หรืออาจเปลี่ยนเส้นทางไปเมืองอื่นที่ปลอดภัยกว่า

พฤติกรรมของนักท่องเที่ยว (Tourist Behavior) จึงเป็นการแสดงออกของแต่ละบุคคลที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการใช้สินค้าและบริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว รวมทั้งกระบวนการในการตัดสินใจที่มีผลต่อการแสดงออก

๑.๑ ประโยชน์ของการศึกษาพฤติกรรมนักท่องเที่ยว

– ช่วยให้นักการตลาดเข้าใจถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของนักท่องเที่ยว>ช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องสามารถหาหนทางแก้ไขพฤติกรรมในการตัดสินใจซื้อสินค้าของนักท่องเที่ยวในสังคมได้ถูกต้องและสอดคล้องกับความสามารถในการตอบสนองของธุรกิจท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้น

– ช่วยให้การพัฒนาตลาดและการพัฒนาผลิตภัณฑ์สามารถทำได้ดีขึ้น

– เพื่อประโยชน์ในการแบ่งส่วนตลาด เพื่อการตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว ให้ตรงกับชนิดของสินค้าและบริการที่ต้องการ

– ช่วยในการปรับปรุงกลยุทธ์การตลาดของธุรกิจท่องเที่ยวต่าง ๆ เพื่อความได้เปรียบคู่แข่งขัน

๑.๒ ประวัติของพฤติกรรมนักท่องเที่ยวในทวีปยุโรป

ยุโรปเป็นภูมิภาคที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในฐานะที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวของโลก ในระยะเริ่มต้น ย้อนไปยุคกรีกโบราณผู้คนมักเดินทางไปเยี่ยมชมกิจกรรมหรือเทศกาลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา การเดินทางไปเยี่ยมชมมหกรรมกีฬา Olympic Games ซึ่งมีครั้งแรกในปี ๗๗๖ ก่อนคริสตกาล และได้มีนักปรัชญาเมธีชาวกรีกชื่อ Herodotus ได้เดินทางโดยทะเลจากประเทศกรีกไปยังดินแดนต่างๆ จึงได้จุดประกายการเดินทางให้แก่นักเดินทางรุ่นหลังๆ

ชาวโรมันเป็นพวกแรกที่ให้กำเนิดการเดินทางเพื่อความสำราญ ชาวโรมันได้สร้างรีสอร์ทหรือสถานที่ตากอากาศ และยังรวมเอากิจกรรมเพิ่มความสำราญเพิ่มเข้าไป นอกจากนี้ยังเป็นผู้พัฒนาการท่องเที่ยวเพื่อชมทิวทัศน์อีกด้วย ในยุคนั้นถือเป็นกิจกรรมเฉพาะชนชั้นสูง เนื่องจากการเดินทางค่อนข้างจะไม่สะดวก พัฒนาการของการท่องเที่ยวในยุโรปได้หยุดชะงักลงในยุคมืด ซึ่งเป็นยุคที่มีการปกครองโดยพระนิกายโรมันคาทอลิก

ผู้เดินทางสมัยก่อนเรียกว่า “นักเดินทาง” ในราวศตวรรษ ๑๙ เรียกว่า “นักท่องเที่ยว” การเดินทางได้กลับมาในยุค Renaissance (ศตวรรษที่ ๑๔ – ๑๖) ซึ่งมีนักวิชาการ นักศึกษา และศิลปินได้เดินทางไปยังเมืองต่างๆ ของยุโรป เพื่อศึกษาหาความรู้ในศิลปะวิทยาการต่างๆ ต่อมาช่วงศตวรรษที่ ๑๗ – ๑๘ ได้เกิดการเดินทางเพื่อแสวงหาความรู้ที่เรียกว่า The Grand Tour ซึ่งเป็นการเดินทางโดยกุลบุตรกุลธิดาจากชนชั้นสูงในอังกฤษ ในระยะเริ่มแรกจะใช้เวลาราว ๔ ปี เพื่อศึกษาในสาขาวิชาต่างๆ จนกว่าจะจบหลักสูตร แต่ต่อมาได้ลดระยะเวลาลง

เมื่อประเทศต่างๆ ได้มีการติดต่อระหว่างกันมากขึ้น จึงเริ่มมีการเดินทางของนักการฑูตและเหล่าผู้เผยแพร่ศาสนาไปประเทศต่างๆ เกิดขึ้น มีการเดินทางเพื่อสุขภาพ และการเดินทางจึงเป็นกิจกรรมของครอบครัวในระยะเวลาต่อมา

ในช่วงศตวรรษที่ ๑๙ การเดินทางได้เปลี่ยนไปจากเดิม คือ มีหมู่ชนชั้นกลางเดินทางมากขึ้นและได้มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีหลายประการ ซึ่งมีผลต่อการเดินทางและการท่องเที่ยว โดยเฉพาะการสร้างทางรถไฟและการเดินทางโดยรถไฟ ซึ่งถือเป็นจุดกำเนิดสำคัญของการท่องเที่ยวโดยคนจำนวนมาก ประมาณปี ๑๘๔๑ โทมัส คุก ได้จัดทัศนาจรทางรถไฟขึ้นเป็นครั้งแรก ถือเป็นการจัดทัศนาจรแบบเฉพาะกลุ่มขึ้นเป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์การท่องเที่ยว ต่อมาโทมัส คุก ได้กลายเป็นนักธุรกิจที่เป็นผู้จัดทัศนาจรเป็นบุคคลแรก และต่อมาธุรกิจของเขาได้พัฒนาสู่การเป็นธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการเดินทางอันเป็นที่รู้จักกันทั่วโลก

ในศตวรรษที่ ๒๐ ได้เปลี่ยนแปลงไปอีกโดยใช้เรือกลไฟมาเป็นเรือโดยสาร ภายหลังสงครามโลกครั้งที่ ๒ เครื่องบินได้ถูกนำมาใช้เพื่อการเดินทางในเชิงพาณิชย์มากขึ้นในปี ๑๙๕๘ ได้มีการใช้บริการเครื่องบินพาณิชย์เดินทางข้ามทะเลแอตแลนติกเป็นครั้งแรก และในช่วงทศวรรษที่ ๑๙๗๐ ได้มีการปฏิวัติการขนส่งทางอากาศทำให้การเดินทางมีราคาถูกลง เงื่อนไขสำคัญที่ก่อให้เกิดการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วงเวลาที่ผ่านมา ได้แก่

๑.การเพิ่มขึ้นในรายได้ของประชากร
๒.ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอากาศยาน
๓.การที่ประชาชนมีรถยนต์เพิ่มขึ้น
๔.การที่ประชาชนมีเวลาว่างมากขึ้น
๕.การที่ประชาชนมีการศึกษาเพิ่มขึ้น
๖.การเติบโตในธุรกิจการท่องเที่ยว

๑.๓ ประวัติของพฤติกรรมนักท่องเที่ยวในทวีปอื่นๆ

ประวัติศาสตร์ของการท่องเที่ยวในสหรัฐอเมริกาและแคนาดาเริ่มขึ้นในศตวรรษที่ ๑๙ ปัจจัยสำคัญที่เป็นตัวกระตุ้นการท่องเที่ยว ได้แก่ การพัฒนาของรถไฟ ต่อมาได้มีการเดินทางโดยรถยนต์อันนำไปสู่การสร้างที่พักหรือโรงแรมเล็กๆ สหรัฐอเมริกาเป็นต้นกำเนิดนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว ได้แก่ สวนสนุก แหล่งจับจ่ายซื้อของ พิพิธภัณฑ์กลางแจ้ง การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวบันเทิงบริเวณที่เคยเป็นท่าเรือมาก่อน

– การท่องเที่ยวในแอฟริกาสามารถย้อนไปในทศวรรษที่ ๑๙๒๐ และ ๑๙๓๐ โดยประเทศที่เป็นที่นิยมของนักท่องเที่ยว ได้แก่ ประเทศเคนยา ซึ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ดึงดูดและได้รับความนิยมจากชาวตะวันตกในฐานะที่เป็นดินแดนแห่งการล่าสัตว์ ประเทศโมร็อกโกได้รับความนิยมจากชาวยุโรปโดยเฉพาะในช่วงฤดูหนาว ซึ่งชาวยุโรปมักจะหลบความหนาวมาพักผ่อนในประเทศนี้

– ตะวันออกกลางถือเป็นภูมิภาคที่เป็นดินแดนแห่งการจาริกแสวงบุญที่มีความสำคัญที่สุดในโลก เพราะเป็นภูมิภาคของศาสนาที่สำคัญของโลก

– สำหรับในเอเชีย ประเทศไทยได้รับการขนานนามจากนักท่องเที่ยวชาวยุโรปว่าเป็นแหล่งพักผ่อนเพื่อสัมผัสธรรมชาติ หาด

ทราย และแสงแดด โดยเฉพาะทางภาคใต้ของไทย แต่ประเทศไทยยังขาดการวางแผนที่ดีในแหล่งท่องเที่ยว

– ประเทศจีนมีประวัติการท่องเที่ยวมาช้านาน เช่น ในราชวงศ์ชิงได้จัดให้มีพระราชวังและที่ประทับของจักรพรรดิเป็นเฉพาะสำหรับการเดินทางเพื่อพักผ่อนในช่วงฤดูร้อน ซึ่งการเดินทางท่องเที่ยวเป็นกิจกรรมของชนชั้นสูงเท่านั้น หลังจากทศวรรษที่ ๑๙๘๐ ข้อจำกัดต่างๆ ได้ลดลง ทำให้การเดินทางภายในประเทศได้ขยายตัวและเติบโตอย่างเห็นได้ชัด

– ส่วนในประเทศอินเดีย การท่องเที่ยวภายในประเทศโดยเฉพาะการจาริกแสวงบุญหรือเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจได้มีประวัติอันยาวนานเช่นเดียวกัน อินเดียเป็นประเทศหนึ่งที่มีศักยภาพด้านการท่องเที่ยว เห็นได้จากเครือข่ายการคมนาคม

– สำหรับการท่องเที่ยวในประเทศออสเตรเลียและนิวซีแลนด์นั้น ประชาชนจะให้ความสำคัญกับการท่องเที่ยวแบบเดินทางไปต่างประเทศ

– การท่องเที่ยวในเขตแปซิฟิก มีประเทศที่เป็นที่นิยมของนักท่องเที่ยวและมีการพัฒนาการท่องเที่ยวมาเป็นเวลาหลายปี โดยประชาสัมพันธ์ประเทศว่าเป็น “สวรรค์แห่งแปซิฟิก”

– ภูมิภาคแอนตาติกมีลักษณะที่ท่องเที่ยวที่เป็นเอกลักษณ์ คือ เป็นการท่องเที่ยวแบบเดินทางเข้าเท่านั้น กว่าร้อยละ ๙๐ ของนักท่องเที่ยวเดินทางมาเยี่ยมชมภูมิภาคนี้โดยทางเรือ

พฤติกรรมนักท่องเที่ยว เป็นการแสดงออกของนักท่องเที่ยวที่มีความต้องการที่จะท่องเที่ยว และเกิดการตัดสินใจในการซื้อสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว การใช้บริการที่พัก การขนส่งและการเดินทาง ร้านอาหาร สินค้าของที่ระลึกนักท่องเที่ยวจะมีความต้องการที่จะบริโภคสินค้าหรือใช้บริการท่องเที่ยว อุตสาหกรรมท่องเที่ยวและธุรกิจที่เกี่ยวข้องจำเป็นต้องเรียนรู้และทำความรู้จักเกี่ยวกับนักท่องเที่ยว พฤติกรรมนักท่องเที่ยว แรงจูงใจของนักท่องเที่ยว รูปแบบของพฤติกรรมนักท่องเที่ยวและปัญหาในการให้บริการนักท่องเที่ยว

ปัญหาในการให้บริการนักท่องเที่ยวมักเกิดขึ้นเสมอ จึงเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการเพื่อให้การบริการเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและราบรื่น ถ้าหากปล่อยปัญหาไว้โดยไม่แก้ไขย่อมจะเกิดผลกระทบต่อธุรกิจที่ให้บริการ

ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว จึงได้จัดการเรียนรู้โดยการใช้กระบวนการกลุ่มมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อเป็นการสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องอีกทั้ง เพื่อนำไปใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ในเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการให้ดียิ่งขึ้น ทั้งยังสามารถศึกษาการ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนให้เป็นไปในทางที่ดีขึ้นได้อีกด้วย

๒. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

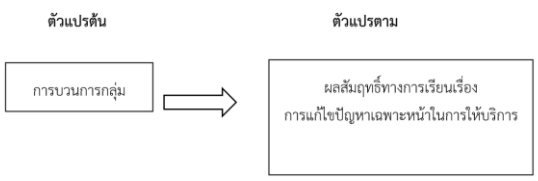
๑. เพื่อทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว โดยใช้กระบวนการกลุ่ม

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ จากการใช้กระบวนการกลุ่ม

๓. กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรต้น กระบวนการกลุ่ม

ตัวแปรตาม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ



๔. สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ทรัพยากรการท่องเที่ยวภาคใต้ การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว เป็นไปในทางที่สูงขึ้น

๕. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยยครั้งนี้มีขอบเขต ดังนี้

๑. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒. ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปี การศึกษา ๒๕๖๗ ที่ผู้วิจัยรับผิดชอบสอน จำนวน ๑ ห้อง รวมทั้งสิ้น ๑๔ คน โดยเป็นการสุ่มแบบเจาะจง

๓. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

๓.๑ ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่ม

๓.๒ ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว

๔. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้เนื้อหาเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ

๖. ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิจัย

๑.นักเรียน ให้ความร่วมมือในการเรียนการสอน และการทำกิจกรรมโดยกระบวนการกลุ่มด้วยความตั้งใจ

๒.นักเรียน ให้ความร่วมมือในการทแบบทดสอบก่อนและหลังการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการด้วยความตั้งใจ

๗. ประโยชน์ของการวิจัย

๑. เป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนการสอนและส่งเสริมสนับสนุนให้ครูผู้สอนที่สนใจทำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้กระบวนการกลุ่ม ไปใช้ประกอบการเรียนการสอนวิชา การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ ระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว ให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น

๒. เป็นการส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว มีความรู้ความเข้าใจในการเรียนเรื่องการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการได้ดียิ่งขึ้น

๓. เป็นการส่งเสริมให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว ที่สูงขึ้น

๘. นิยามศัพท์เฉพาะ

๑. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ หมายถึง นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการได้ดีขึ้น และผลสัมฤทธิ์ที่วัดจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นการทดสอบความรู้ความเข้าใจ มีการพัฒนาขึ้นเมื่อใช้กระบวนการกลุ่ม

๒. กระบวนการกลุ่ม หมายถึง กิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ เพื่อทราบการพัฒนาการของผู้เรียน

๓. นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ สาขางานการท่องเที่ยว วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว โดยใช้กระบวนการกลุ่ม ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

๑. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
๓. การเก็บรวบรวมข้อมูล
๔. การวิเคราะห์ข้อมูล
๕. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

๑. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

๑. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒. ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ สาขางานการท่องเที่ยว วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ รวมทั้งสิ้น ๑๔ คน โดยเป็นการสุ่มแบบเจาะจง

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๑. ประเภทของเครื่องมือ
๑.๑ ใบงาน
๑.๒ แบบบันทึกผลสัมฤทธิ์
๑.๓ แบบทดสอบ

๒. วิธีการสร้างเครื่องมือ

๒.๑ ใบงาน เป็นกิจกรรมการเรียนโดยใช้กระบวนการกลุ่มในการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ ในรายวิชาพฤติกรรมนักท่องเที่ยว สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว จำนวน ๒ ใบงาน โดยมีวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนโดย ใช้กระบวนการกลุ่มของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว มีขั้นตอนในการจัด คือ จัดกิจกรรมการเรียนโดยใช้กระบวนการกลุ่ม ดังนี้

<u>๑. ขั้นเตรียมการ</u>

-ครูชี้แจงจุดประสงค์ของการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ

-ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มๆ ละประมาณไม่เกิน ๓-๔ คน โดยในแต่ละกลุ่มประกอบด้วย สมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน โดยคัดเลือกตามความสมัครใจ

-ครูแนะนำวิธีการทำงานกลุ่มและบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม

<u>๒. ขั้นสอน</u>

-ครูให้นักเรียนดูภาพของปัญหาที่จะเกิดขึ้นในการให้บริการ พร้อมซักถามนักเรียนเกี่ยวกับหัวข้อ ดังนี้

๑) ปัญหาที่เกิดขึ้นมีอะไรบ้าง
๒) การแก้ไขปัญหาการนำเที่ยวควรทำอย่างไร
๓) การแก้ไขปัญหาการให้บริการอาหารและเครื่องดื่มควรทำอย่างไร
๔) การแก้ไขปัญหาการให้บริการนักท่องเที่ยวควรทำอย่างไร

-ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมตามใบงานที่ ๑ และ ๒ พร้อมชี้แจงเป้าหมายในการทำกิจกรรมแต่ละใบงาน เพื่อให้แต่ละกลุ่มคิดวิเคราะห์ หาคำตอบ

-ครูแนะนำแหล่งข้อมูลค้นคว้า หรือให้ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการคิดวิเคราะห์

-ครูมอบหมายให้แต่ละกลุ่ม แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในการปฏิบัติตามใบงาน

<u>๓. ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม</u>

-นักเรียนร่วมมือกันทำงานตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับ ทุกคนร่วมรับผิดชอบ ร่วมคิดร่วม แสดงความคิดเห็น

-ครูจัดกิจกรรมโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ ที่น่าสนใจและเหมาะสมกับผู้เรียน เช่น การเล่าเรื่องรอบวง มุมสนทนา คู่ตรวจสอบ คู่คิด ฯลฯ

-ครูสังเกตการณ์ทำงานของกลุ่ม คอยเป็นผู้อำนวยความสะดวก ให้ความกระจ่างในกรณีที่ผู้เรียนสงสัยต้องการความช่วยเหลือ

<u>๔. ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ</u>

-นักเรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน โดยครูและเพื่อนกลุ่มอื่นจะทำการซักถาม เพื่อให้เกิดความกระจ่างชัดเจน เพื่อเป็นการตรวจสอบผลงานของกลุ่มและรายบุคคล

<u>๕. ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม</u>

-ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา

-ครูช่วยเสริมเพิ่มเติมความรู้เพื่อให้ครบตามเป้าหมายการเรียนที่กำหนดไว้

-ครูประเมินผลการทำงานกลุ่ม พร้อมสรุปส่วนที่เด่นและส่วนที่ควรปรับปรุงแก้ไข

๒.๒ แบบบันทึกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ ซึ่งเป็นแบบบันทึกผลการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนโดยการใช้กระบวนการกลุ่ม จากนั้นนำผลจากการบันทึกและแสดงผลความก้าวหน้า เพื่อนำมาวิเคราะห์ผล

๒.๓ แบบทดสอบ เป็นการทดสอบแบบเลือกตอบจำนวน ๑๐ ข้อ๑๐ คะแนน เพื่อใช้ทดสอบความรู้ความเข้าใจในการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ

๓. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

๑. ชี้แจงและสร้างความเข้าใจขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้แก่นักเรียน ในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่ม ในการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ ในรายวิชาพฤติกรรมนักท่องเที่ยว

๒. ทดสอบก่อนเรียน (Pre –test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนก่อนเรียน

๓. ทดสอบหลังเรียน (Post –test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนหลังเรียน

๔. บันทึกผลการทดสอบลงแบบบันทึกคะแนน แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

๔. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

๑. แบบทดสอบ เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม ในการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว จำนวน ๑๔ คน

๒. แบบบันทึกคะแนน เป็นการบันทึกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่ม ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว จำนวน ๑๔ คน นำมาหาค่าเฉลี่ยและร้อยละ

สรุปผล

ผู้วิจัยได้ดำเนินใช้กระบวนการกลุ่ม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว โดยใช้กระบวนการกลุ่ม สรุปผลการวิจัย พบว่า นักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๗.๐ คิดเป็นร้อยละ ๗๐ ดังนั้น กระบวนการกลุ่มสามารถพัฒนาความก้าวหน้าทางการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ แสดงให้เห็นว่า สมมติฐานที่ตั้งไว้เป็นจริง

อภิปรายผล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว โดยใช้กระบวนการกลุ่ม พบว่า นักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ สาขางานการท่องเที่ยว วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ โดยนักเรียนได้ฝึกฝนการสรุปความคิดรวบยอด โดยใช้กระบวนการกลุ่ม ซึ่งกระบวนการกลุ่มสามารถให้นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจ ตามขั้นตอนทำให้ง่ายต่อความเข้าใจ อีกทั้ง นักเรียนสามารถกลับไปทบทวนได้ทุกครั้ง โดยเมื่อใช้กระบวนการกลุ่มมาช่วยในการเรียน การสอนแล้ว ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการให้บริการ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ ๗.๐ คิดเป็นร้อยละ ๗๐ ดังนั้น กระบวนการกลุ่ม สามารถพัฒนาความก้าวหน้าทางการเรียน แสดงให้เห็นว่า สมมติฐานที่ตั้งไว้เป็นจริงซึ่งสอดคล้องตามสมติฐานที่ตั้งไว้และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ

บทคัดย่อ. การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ สาขาช่างซ่อมบำรุงโดยใช้กระบวนการกลุ่มและการนำเสนอหน้าห้องเรียน วิทยาลัยการอาชีพกบินทร์บุรี. จุดมุ่งหมายเพื่อ ๑) ให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการกล้าแสดงออกในห้องเรียน ๒) ให้นักเรียนมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ในการกล้าแสดงออกที่ดีขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยคือ นักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ ช่างซ่อมบำรุง วิทยาลัยกบินทร์บุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๑ ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามทัศนคติที่มีต่อการกล้าแสดงออกหน้าห้องเรียนแบบสังเกตพฤติกรรม สถิตที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลร้อยละ ค่าเฉลี่ยได้และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า จากการประเมินโดยใช้แบบสอบถามและแบบสังเกตพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่๒ ช่างซ่อมบำรุง พบฎ นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการกล้าแสดงออกในห้องเรียน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = ๓.๕๗) และจากแบบสังเกตพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของ นักเรียนมีพัฒนาการดีขึ้น โดยการสงเกตพฤติกรรมการกล้าแสดงออกในชั้นเรียนในครั้งที่ ๑ นักเรียนมีคะแนนอยู่ระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = ๒.๖๕) และการสังเกตพฤติกรรมการกฎแสดงออกหน้าชั้นเรียนเรียนในครั้งที่ ๒ นักเรียนมีคะแนนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = ๓.๕๕)

ข้อเสนอแนะ

สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางที่จะนำไปสู่การแก้ปัญหาการเรียนการสอนซึ่งจะทำให้ครูผู้สอนพัฒนาคุณภาพของวิธีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ให้แก่นักเรียนให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้ ในรายวิชาการท่องเที่ยวชุมชน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางวรณัน พงษ์จีน
ตำแหน่ง	ครู ชำนาญการ
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.บ. การจัดการการท่องเที่ยว
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ (๒๑st Century Skills) เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ การเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงวิธีคิดให้สอดคล้องและสมดุลกับการเปลี่ยนแปลงของโลกที่นับวันจะมีการเปลี่ยนอย่างรุนแรงมากขึ้น แต่การเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงวิธีคิด ครั้งนี้ถือว่าเป็นเรื่องที่จะต้องอยู่คู่กันต้องเกื้อกูลกันจะแยกออกจากกันไม่ได้ เมื่อมีการเรียนรู้ในศตวรรษใหม่มีคำที่สำคัญที่น่าสนใจคือคำว่า “Teach Less”และ “Learn More” โดยความหมายแล้วหมายความว่า การเปลี่ยนวิธีการศึกษา ด้วยการเปลี่ยนแปลงเป้าหมายจาก “ความรู้ (knowledge) ไปสู่ทักษะ (skill or practices)” โดยมีทักษะที่สำคัญได้แก่ ๑) ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม จะเป็นตัวกำหนดความพร้อมของผู้เรียนเข้าสู่โลกการทำงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้นในปัจจุบัน ๒) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เนื่องด้วยในปัจจุบันมีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อและเทคโนโลยีมากมาย ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย โดยอาศัยความรู้ในหลายด้านและ ๓) ทักษะด้านชีวิตและอาชีพในการดำรงชีวิตและทำงานในยุคปัจจุบัน ให้ประสบความสำเร็จหลักสูตรในศตวรรษที่ ๒๑ จึงควรออกแบบให้เน้นการเรียนรู้อย่างกว้างขวางและเป็นองค์รวม (Broad-based and Holistic Learning) เป็นหลักสูตรที่เปิดโอกาสได้เรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นปัญหาในโลกที่เป็นจริง โดยเชื่อมโยงเนื้อหาสาระเข้าด้วยกันกับบริบทชีวิต ส่วนการจัดการเรียนรู้ควรบูรณาการทักษะการคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมัลติมีเดีย โดยมีการประเมินผลตามสภาพจริงที่วัดความเข้าใจมากกว่าเนื้อหาและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินตนเอง มีการเชื่อมโยงหลักสูตรให้เกิดปฏิสัมพันธ์กันระหว่างครูกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้เรียนทั้งในระดับเดียวกัน ต่างระดับกันและกับชุมชนภายนอก

การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นกลยุทธ์หรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเนื้อหาตามหลักสูตรให้เชื่อมโยงกับชุมชน โดยใช้การปฏิบัติงานเป็นฐาน ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงในชุมชน ดังนั้น วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดชุมชนเป็นฐาน เป็นรูปแบบหนึ่งที่มีประสิทธิภาพที่ได้รับการนิยมอย่างมากในการสอนทุกวิชาทุกระดับการศึกษา เพราะเป็นวิธีการฝึกให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการคิด เกิดทักษะการเรียนรู้ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถขยายความรู้และประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ในสังคมที่ผันผวนอย่างรวดเร็วได้ทันต่อเหตุการณ์ การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดชุมชนเป็นฐานจึงเป็นทักษะที่ใช้ประโยชน์ชุมชนของผู้เรียนก่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้ชีวิตประจำวัน ได้เป็นวิถีทางหนึ่งที่นำไปสู่ปลายทางที่มีประสิทธิภาพ

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นส่งผลให้ผู้วิจัยตระหนักได้ว่า ทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ การเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงวิธีคิดให้สอดคล้องและสมดุลกับการเปลี่ยนแปลงของโลก อีกทั้งชุมชนเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยตรงด้วยตนเองและเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ดังนั้น การนำชุมชนมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนจึงเป็นวิถีทางหนึ่งที่จะช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนบรรลุจุดมุ่งหมายได้ตามที่ต้องการ จึงดำเนินการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้ ในรายวิชาการท่องเที่ยวชุมชน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

๒. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการท่องเที่ยวชุมชน

๓. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในรายวิชาการท่องเที่ยวชุมชน

๔. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานของผู้เรียนในรายวิชาการท่องเที่ยวชุมชน

ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการท่องเที่ยว ที่ลงทะเบียนในรายวิชาการท่องเที่ยวชุมชน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๓ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

๑. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน จำนวน ๑ แผน
๒. สื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน จำนวน ๙ กิจกรรม
๓. แบบประเมินสื่อ/นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้
๔. แบบประเมินระดับพฤติกรรมการปฏิบัติตนที่สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ ๒๑ (ผู้เรียนประเมินตนเอง) จำนวน ๒๐ รายการประเมิน คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน
๕. แบบประเมินระดับพฤติกรรมของผู้เรียนที่สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ ๒๑ (โดยครูผู้สอน) จำนวน ๑๒ รายการประเมิน คะแนนเต็ม ๖๐ คะแนน
๖. แบบประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน
๗. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) จำนวน ๑๕ ข้อคำถาม

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

สร้างแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้ นำแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ที่สร้างขึ้น เสนอต่อครูผู้สอนในแผนกวิชาการจัดการธุรกิจท่องเที่ยว จำนวน ๓ คน เพื่อหาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้โดยจัดอันดับคุณภาพแบบมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ โดยใช้เกณฑ์แบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert scale) โดยกำหนดเกณฑ์การตัดสินผลการประเมินคะแนนค่าเฉลี่ยตั้งแต่ ๓.๕๑ ขึ้นไป มีความเหมาะสมมาก

๒. ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินระดับพฤติกรรมการปฏิบัติตนที่สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

วิเคราะห์เนื้อหาในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับสมรรถนะ/สาระการเรียนรู้ในแต่ละหัวข้อ รวมทั้งวิเคราะห์ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ที่คาดหวังให้เกิดแก่ผู้เรียน จัดทำแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน จำนวน ๓ ชุด คือ

ชุดที่ ๑ แบบประเมินระดับพฤติกรรมการปฏิบัติตนที่สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (ผู้เรียนประเมินตนเอง) จำนวน ๒๐ รายการประเมิน คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

ชุดที่ ๒ แบบประเมินระดับพฤติกรรมของผู้เรียนที่สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ ๒๑ (ครูผู้สอนประเมินผู้เรียน) จำนวน ๑๒ รายการประเมิน คะแนนเต็ม ๖๐ คะแนน

ชุดที่ ๓ แบบประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน นำไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่รับมอบหมายให้จัดการเรียนรู้หลังจากเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ในแต่ละหัวข้อและนำผลคะแนนของผู้เรียนมาใช้ในการพิจารณาความเหมาะสมของแบบประเมิน กรณีที่แบบประเมินยังไม่สอดคล้องในประเด็นใด ครูดำเนินการปรับเกณฑ์การประเมินให้เหมาะสมกับผู้เรียนนำไปทดลองใช้ใหม่

๓. ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน กำหนดโครงสร้างของแบบสอบถามความพึงพอใจ ประกอบด้วย ๑) ด้านเนื้อหา ๒) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ๓) ด้านสื่อการเรียนรู้ และ๔) ด้านการวัดและประเมินผล การให้คะแนนมี ๕ ระดับจำนวน ๑๕ ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

๑. ชี้แจงผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการท่องเที่ยวในรายวิชาการท่องเที่ยวโดยชุมชน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๓ คน ได้รับทราบขั้นตอนการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อให้เกิดความเข้าใจและปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง

๒. ดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการท่องเที่ยว รายวิชาการท่องเที่ยวโดยชุมชนในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๓. ประเมินระดับพฤติกรรมการปฏิบัติตนที่สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

๔. ประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ วิเคราะห์ข้อมูลหาค่าพัฒนาการสัมพัทธ์และทำการเปรียบเทียบค่าคะแนนพัฒนาการสัมพันธ์

๕. ผู้เรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน ๑๕ ข้อ นำคะแนนที่ได้จากการสอบถามความพึงพอใจไปวิเคราะห์ผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปในการประมวลผลข้อมูล และนำผลที่ได้มาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

๑. วิเคราะห์ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์แบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert scale) ซึ่งมี ๕ ระดับ เทียบกับเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยประเมินคุณภาพของแผนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ มีดังนี้

คะแนนเฉลี่ย ๔.๕๑-๕.๐๐ หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย ๓.๕๑-๔.๕๐ หมายถึง เหมาะสมมาก
คะแนนเฉลี่ย ๒.๕๑-๓.๕๐ หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย ๑.๕๑-๒.๕๐ หมายถึง เหมาะสมน้อย
คะแนนเฉลี่ย ๑.๐๐-๑.๕๐ หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

๒. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการคำนวณหาคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์หรือคะแนนร้อยละของพัฒนาการของผู้เรียน (Development Score or Gain Score) ซึ่งมีการเสนอหลักการคำนวณโดยศิริชัย กาญจนวาสี (๒๕๕๗) โดยมีการแบ่งสัดส่วนคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ดังนี้

๗๖ – ๑๐๐ คะแนน หมายถึง พัฒนาการระดับสูงมาก
๕๑ – ๗๕ คะแนน หมายถึง พัฒนาการระดับสูง
๒๖ – ๕๐ คะแนน หมายถึง พัฒนาการระดับปานกลาง
๑ – ๒๕ คะแนน หมายถึง พัฒนาการระดับต้น
๐ คะแนน หมายถึง ไม่มีพัฒนาการ
คะแนนติดลบ หมายถึง พัฒนาการลดลง

๓. วิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนที่สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งประกอบด้วย ๑) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ๒) ทักษะในการทำงานร่วมกัน ๓) ทักษะความคิดเชิง

สร้างสรรค์ และ ๔) ทักษะในการสื่อสาร โดยสังเกตทั้งในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดจนการตรวจสอบผลงานของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง และการคำนวณหาคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์หรือคะแนนร้อยละของพัฒนาการของผู้เรียน (Development Score or Gain Score) ซึ่งมีการเสนอหลักการคำนวณโดยศิริชัย กาญจนวาสี (๒๕๕๗) โดยมีการแบ่งสัดส่วนคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ดังนี้

๗๖ – ๑๐๐ คะแนน หมายถึง พัฒนาการระดับสูงมาก
๕๑ – ๗๕ คะแนน หมายถึง พัฒนาการระดับสูง
๒๖ – ๕๐ คะแนน หมายถึง พัฒนาการระดับปานกลาง
๑ – ๒๕ คะแนน หมายถึง พัฒนาการระดับต้น
๐ คะแนน หมายถึง ไม่มีพัฒนาการ
คะแนนติดลบ หมายถึง พัฒนาการลดลง

๔. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานของผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการท่องเที่ยว ในรายวิชาการท่องเที่ยวโดยชุมชน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ๕ ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยนำแบบสอบถามความพึงพอใจมาตรวจให้คะแนนเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย ๔.๕๑-๕.๐๐ หมายถึง พึงพอใจในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย ๓.๕๑-๔.๕๐ หมายถึง พึงพอใจในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย ๒.๕๑-๓.๕๐ หมายถึง พึงพอใจในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย ๑.๕๑-๒.๕๐ หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย ๑.๐๐-๑.๕๐ หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการวิจัย มีดังนี้

๑. การหาค่าเฉลี่ย (arithmetic mean)

๒. การหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

๓. การคำนวณหาคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์หรือคะแนนร้อยละของพัฒนาการของผู้เรียน (Development Score or Gain Score) ทั้งในส่วนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ก่อนเรียน-หลังเรียน

สรุปผลการวิจัย

๑. ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ด้วยการหาค่าความสอดคล้องและความเที่ยงตรงของสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓ คน พบว่า มีความสอดคล้องและเที่ยงตรง โดยมีค่า IOC เท่ากับ ๐.๘๗ แสดงให้เห็นว่าสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีประสิทธิภาพเหมาะสำหรับการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน

๒. ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ โดยการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓ คน พบว่า สื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีคุณภาพโดยรวมในระดับเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๕๑ เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็นการประเมิน พบว่าประเด็นการประเมินที่มีระดับค่าเฉลี่ยสูงสุด คือมีความทันสมัย แปลกใหม่ แตกต่างจากการเรียนปกติและเป็นสื่อที่ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๕.๐๐ อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากันทั้งสองประเด็นการประเมิน

๓. ผลการหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานแบบการเรียนกลุ่มเล็ก พบว่า สื่อการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาได้จากผลการทดสอบก่อนเรียน ซึ่งมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๑๐.๒๑ และหลังการเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๑๕.๒๙ คะแนน โดยมีผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเท่ากับ ๔.๙๓ คะแนน คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์คิดเป็นร้อยละ ๕๑.๘๙ มีพัฒนาการอยู่ในระดับสูง แสดงให้เห็นว่าสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในรายวิชาการท่องเที่ยวชุมชนได้

๔. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการท่องเที่ยวชุมชน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการเรียนจากคะแนน ๒๐ คะแนน พบว่า ผู้เรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๖.๐๘ คะแนน คะแนนประเมินผลสัมฤทธิ์หลังการใช้สื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๑๖.๒๓ คะแนน โดยคะแนนความก้าวหน้าก่อนเรียน-หลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ ๑๐.๑๕ ทั้งนี้เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่าผู้เรียนได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคน โดยมีคะแนนความก้าวหน้า ตั้งแต่ ๘ -๑๓ คะแนน มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์คิดเป็นร้อยละ ๖๗.๖๗ ระดับพัฒนาการอยู่ในระดับสูง แสดงว่าเมื่อผ่านการเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

๕. ผลสัมฤทธิ์ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ผลการประเมินพฤติกรรมที่สอดคล้องกับทักษะ ๔Cs จากคะแนน๖๐ คะแนน พบว่า ทักษะการเรียนรู้ (๔Cs) ของผู้เรียนก่อนใช้สื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๓๓.๗๗ คะแนน อยู่ในระดับควรส่งเสริมและพัฒนาพฤติกรรมที่สอดคล้องกับทักษะ ๔Cs ให้มากขึ้น หลังได้รับการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ผลการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ (๔Cs) มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๕๒ คะแนน มีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับทักษะ ๔Cs ในระดับสูง แสดงว่า เมื่อผ่านการเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ (๔Cs) ที่ดีขึ้น ระดับพัฒนาการอยู่ในระดับสูง โดยคะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ ๑๘.๒๓ คะแนน ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่า ผู้เรียนได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคนโดยมีคะแนนความก้าวหน้า ตั้งแต่ ๑๒ -๒๓ คะแนน

ผลการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ (๔Cs) ของผู้เรียนโดยการประเมินชิ้นงาน จากคะแนน ๒๐ คะแนน พบว่า ผลการประเมินชิ้นงานโดยใช้เกณฑ์การประเมินที่สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ ๔Cs ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน โดยรวมผู้เรียนแสดงให้เห็นถึงทักษะการเรียนรู้ (๔Cs) ในระดับดีมาก คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๑๕.๖๙

๖. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ ๔.๘๒ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๐.๔๔ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดในทุกด้าน คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๙๑ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๐.๒๙ ด้านสื่อการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๘๗ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๐.๔๕ ด้านเนื้อหามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๘๔ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๐.๔๖ และด้านการวัดและประเมินผลมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๗ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๐.๕๔ ตามลำดับ

การอภิปรายผล

๑. การประเมินคุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ ๓ คน พบว่า สื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีคุณภาพโดยรวมในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๕๑ เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็นการประเมิน พบว่า ประเด็นการประเมินที่มีระดับค่าเฉลี่ยสูงสุด คือมีความทันสมัย แปลกใหม่ แตกต่างจากการเรียนปกติและเป็นสื่อที่ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๕.๐๐ อยู่ในระดับมากที่สุดเท่ากันทั้งสองประเด็นการประเมิน โดยมีการออกแบบรูปเล่มที่สวยงามและดึงดูด สอดคล้องกับเนื้อเรื่องและทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น มีเนื้อหาเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และสามารถเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน รวมถึงสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ได้ แสดงให้เห็นว่า สื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริม สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ กิดานันท์ มลิทอง (๒๕๔๓: ๘๙) ที่ว่า สื่อการสอนเป็นเครื่องมือหรือช่องทางสำหรับทำ

ให้การสอนของผู้สอนส่งไปถึงผู้เรียน และ ทำให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนได้กำหนด และ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (๒๕๕๘: ๒๓) ที่กล่าวถึงความสำคัญของสื่อการเรียนการสอนว่า ช่วยผู้ให้ผู้เรียนเข้าใจ ในเนื้อหาได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับวาสนา ทวีกุลทรัพย์ (อ้างใน เอกวิทย์ แก้วประดิษฐ์. ๒๕๔๕: ๒๓๙ – ๒๔๐) ที่ว่า สื่อการเรียนการสอนเป็นเครื่องมือในการจัดการเกี่ยวกับการสอนทำให้สามารถจัดรูปแบบการเรียนการสอนได้หลากหลายรูปแบบ อาทิ การสอนเป็นกลุ่ม การสอนเป็นรายบุคคล เป็นต้น

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชุมชนของเราก่อนการเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการเรียนจากคะแนน ๒๐ คะแนน พบว่า มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๖.๐๘ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๓๐.๔๐ อยู่ในระดับปรับปรุงและจากการประเมินผลสัมฤทธิ์หลังการใช้สื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๑๖.๒๓ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๘๑.๑๕ อยู่ในระดับดี แสดงว่า เมื่อผ่านการเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น โดยคะแนนความก้าวหน้าก่อนเรียน-หลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ ๑๐.๑๕ ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่าผู้เรียนได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคน โดยมีคะแนนความก้าวหน้า ตั้งแต่ ๘ -๑๓ คะแนน แสดงว่าสื่อการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี ส่งผลให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังการเรียนโดยสะท้อนออกมาในผลของการทดสอบความรู้ ซึ่งนอกจากการทดสอบด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแล้ว ผู้วิจัยยังได้ทำการประเมินทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ประกอบด้วย ๑) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ๒) ทักษะในการทำงานร่วมกัน ๓) ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ และ ๔) ทักษะในการสื่อสาร พบว่า ทักษะการเรียนรู้ (๔Cs) ของผู้เรียนก่อนใช้สื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๓๓.๗๗ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๕๖.๒๘ อยู่ในระดับควรส่งเสริมและพัฒนาพฤติกรรมที่สอดคล้องกับทักษะ ๔Cs ให้มากขึ้น ผลการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ (๔Cs) หลังได้รับการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๕๒ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๘๖.๖๗ มีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับทักษะ ๔Cs ในระดับสูง แสดงว่า เมื่อผ่านการเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ (๔Cs) ที่ดีขึ้น โดยคะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ ๑๘.๒๓ คะแนน ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่า ผู้เรียนได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคนโดยมีคะแนนความก้าวหน้า ตั้งแต่ ๑๒ -๒๓ คะแนน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน สอดคล้องกับการศึกษาของ สุภาวรรณ อินต๊ะแก้ว (๒๕๕๗: ๗๖) เรื่อง การใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มเพื่อส่งเสริมความรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ และทักษะสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ที่ว่า กิจกรรมเกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มส่งเสริมให้มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้สมาชิกในทีมช่วยเหลือ เพื่อร่วมกันอธิบายแสดงความคิดเห็น แก้ปัญหา รวมถึงการตัดสินใจให้เพื่อนร่วมทีมได้เข้าใจในเนื้อหาโครงสร้างไวยากรณ์ที่กาลังเรียน มีความรู้สึกที่ดีต่อกัน มีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้นและการศึกษาของ ศศิภา ไชยวงค์ (๒๕๕๓: ๗๖) เรื่อง การใช้การสอนแบบชักชวนร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อเพิ่มพูน การฟัง และพูดภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารและลดความวิตกกังวลของนักเรียนในชมรมมัคคุเทศก์น้อย ที่ว่า กิจกรรมบทบาทสมมติทำให้สามารถพูดภาษาอังกฤษได้อย่างเป็นธรรมชาติมากขึ้น ภาษาที่พูดมีความถูกต้องและนักเรียนสามารถสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่ว ซึ่งกิจกรรมบทบาทสมมติ เป็นเทคนิคการเรียนที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการฟังและพูดของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

๓. การศึกษาความพึงพอใจต่อชุดสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน พบว่า ผู้เรียนมีความ พึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ ๔.๘๒ สอดคล้องกับแนวคิดของ สมาน วัฒนรังสี (๒๕๕๖: ๔๔) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นการแสดงความรู้สึกให้เห็นว่ารู้สึกอย่างไรกับกิจกรรมนั้น ๆ เช่น ชอบ ไม่ชอบ โดยพิจารณาจากพฤติกรรมของ ผู้ถูกวัดความพึงพอใจ และระดับความพึงพอใจ จะเป็นสิ่งที่บ่งบอกว่า การจัดกิจกรรมนั้น ๆ ประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใด นอกจากค่าระดับความพึงพอใจดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการใช้ชุดสื่อการเรียนรู้ที่แสดงให้เห็นถึงความสนุกสนานกับการเรียนรู้ดังกล่าว เช่น ระหว่างการเล่าเรื่องชุมชนของตนเอง จะมีการสื่อสารตอบโต้กันระหว่างผู้เรียนทำให้เกิดบรรยากาศ ที่ดีระหว่างการทำกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เน้นการมีส่วนร่วม ตลอดจนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน

ข้อเสนอแนะ

๑. ควรมีการจัดทำชุดสื่อการเรียนรู้ในเรื่องอื่น ๆ ซึ่งเป็นองค์ความรู้ในชุมชนเพื่อให้เกิดการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาของชุมชนโดยเยาวชนในชุมชน

๒. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้สื่อการเรียนรู้ในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อพิจารณาถึงให้เหมาะสมและสอดคล้องของแต่ละระดับชั้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

สาขางานการท่องเที่ยว วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีต้นแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ที่จัดทำบนฐานองค์ความรู้การท่องเที่ยวชุมชน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้ ประกอบด้วย ๑) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ๒) ทักษะในการทำงานร่วมกัน ๓) ทักษะความคิดเชิงสร้างสรรค์ และ ๔) ทักษะในการสื่อสาร

การพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของนักเรียน ปวช.๒ สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชามัคคุเทศก์ รหัสวิชา ๒๐๗๐๒-๒๐๐๘ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ

ผู้วิจัย	นายสุริยะ ศรีทันเดช
ตำแหน่ง	พนักงานราชการ (ครู) วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี ศศ.บ.(ศิลปศาสตรบัณฑิต)
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

เหตุผลที่ทำวิจัย การจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรจะเป็นการเรียนเกี่ยวกับทฤษฎี และมีการปฏิบัติที่นักเรียนจะต้องแสดงออกถึงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพในงานท่องเที่ยว ครูผู้สอนจึงมุ่งเน้นให้นักเรียน แสดงความคิดเห็นหรือนำเสนอข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเนื้อหาการเรียน เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลและนำไปสู่การปฏิบัติงานรายบุคคล และการปฏิบัติงานกลุ่ม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในเนื้อหาการเรียน มุ่งไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และจากการจัดการเรียนการสอนพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ขาดการแสดงออก ระหว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การนำเสนอข้อมูลหน้าชั้นเรียน ขาดความมั่นใจ พูดเสียงไม่ดัง ไม่แสดงความคิดเห็นในการปฏิบัติงานกลุ่ม รวมถึงลักษณะบุคลิกภาพท่าทาง ปัญหาดังกล่าวอาจส่งผลให้นักเรียนการกล้าแสดงออก รวมไปถึงรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องอีกด้วย ผู้วิจัยจึงค้นหาวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนกล้าแสดงออกในด้านต่าง ๆ และให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พร้อมทั้งพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกและบุคลิกภาพที่ดี ของนักเรียน ในรายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพในงานท่องเที่ยว โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติ

วัตถุประสงค์การวิจัย ๑. เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของนักเรียน ปวช.๒ สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชามัคคุเทศก์ รหัสวิชา ๒๐๗๐๒-๒๐๐๘ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑.เป็นแนวคิดพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนรายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพในงานท่องเที่ยว และรายวิชาอื่น ๆ

๒.นักเรียนได้รับการพัฒนาบุคลิกภาพส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในรายวิชาต่าง ๆ มากขึ้น

๓.นักเรียน มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพในงานท่องเที่ยว และมีกิจนิสัยที่ดีด้านความเชื่อมั่น การกล้าแสดงออก มีความรับผิดชอบ ความสนใจใฝ่รู้ การตรงต่อเวลา คุณธรรม จริยธรรม ขยันอดทน

ประชากรที่วิจัย

ประชากรของการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียน ปวช.๒ สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชามัคคุเทศก์ รหัสวิชา ๒๐๗๐๒-๒๐๐๘ ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๓ คน

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

๑. กิจกรรมฝึกการแสดงออกโดยใช้วิธีแสดงบทบาทสมมติของนักเรียน

๒. แบบประเมินพฤติกรรมการกล้าแสดงออก

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของผู้เรียน

๒. กำหนดหัวข้อเรื่องโดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมุติหน้าชั้นเรียน

๓. กำหนดการให้คะแนนแบบประเมินการพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกโดยพิจารณาจากหัวข้อแบบประเมินการพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของผู้เรียน

๔. บันทึกคะแนนลงในแบบประเมินการพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออก

๕. นำคะแนนผลที่ได้มาวิเคราะห์เปรียบเทียบโดยใช้ค่าสถิติร้อยละ

การวิเคราะห์ข้อมูล
(สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล)

๑. ค่าร้อยละ
๒. ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)
๓. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

แผนกวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ

การแก้ปัญหาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การทำงานของนักเรียน ระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาการบัญชี ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางนันทรัตน์ ชนะชู
ตำแหน่ง	ครู คศ.๓
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศศ.บ
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นความจำเป็นในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จึงได้จัดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในสถานศึกษาทุกแห่ง โดยมีนโยบายพัฒนาคุณภาพการสอนภาษาอังกฤษ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ในห้องเรียนไปใช้ได้ ดังนั้นจะต้องได้รับการฝึกทักษะทางภาษาทั้ง ๔ ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะในการฟัง พูด อ่านและเขียนที่จะช่วยให้ใช้ภาษาในการสื่อสารได้ตามความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน (๒๐๐๐๐-๑๒๐๘) พบว่าผู้เรียนมีทักษะการเขียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับต้องปรับปรุง วัดได้จากผลการสอบจากการเรียนรายวิชานี้ เนื่องจากผู้เรียนขาดทักษะความรู้พื้นฐานทางด้านภาษาอังกฤษ ผู้เรียนขาดความชำนาญในการเขียน ไม่รู้ว่าจะเรียงประโยคอย่างไร เขียนอย่างไรเป็นต้น ดังนั้นจากการศึกษาข้างต้นจึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะสร้างชุดกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียน ระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาการบัญชี ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ให้มีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้น และการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษให้สามารถใช้สื่อสารได้ในสังคมอันเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพและสามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุขต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อสร้างชุดกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะการเขียนที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ มาตรฐาน ๗๕/๗๕

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของ นักเรียน ระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาการบัญชีหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะการเขียนสูงกว่าก่อนเรียน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นักเรียน ระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาการบัญชี ๑

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียน ระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๒ คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ
๒. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
๓. แบบสอบถามความพึงใจ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

๒. ดำเนินการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ จำนวน ๔ ชุด โดยใช้
เวลา ๑๒ ชั่วโมง

๓. ทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

๔. นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการ
เขียนภาษาอังกฤษ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับ. หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน และหาค่าเฉลี่ย ร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

๑. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ เท่ากับ ๗๕.๐๔ /๘๓.๗๖

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ระดับชั้น ปวช.๓ หลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

ข้อเสนอแนะ

๑. ควรพัฒนาชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนเพื่อให้เนื้อหาเหมาะสมสามารถใช้สอนนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ ได้

๒. ควรมีการศึกษาชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษในเรื่องอื่นๆ ต่อไป

๓. ควรพัฒนาชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้นวัตกรรมอื่นๆ อีก

๔. ควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเรื่องที่จะฝึกเขียนตามความสนใจ ซึ่งเป็นการเน้นให้ผู้เรียนเป็นสำคัญ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. เป็นแนวทางในการผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับครูภาษาอังกฤษ

๒. เป็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของ นักศึกษา ระดับชั้น ปวช. ๓

๓. เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ระดับชั้น ปวช.๓ เพื่อนำไปใช้ ในการวิจัยต่อไป

การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางพัชรีย์ ทองขวัญ
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการพิเศษ
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (ศษ.ม.)
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความจำเป็นและมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในสังคมยุคข้อมูลข่าวสารในสังคมโลกปัจจุบัน เพราะเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้การประกอบอาชีพการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ของชุมชนโลกการตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ รวมทั้งการเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น ผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษย่อมมีข้อได้เปรียบกว่าผู้ที่ขาดความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ อาทิเช่น โอกาสในการทำงานที่จะส่งผลต่อค่าตอบแทนที่ได้รับที่จะช่วยส่งเสริมคุณภาพชีวิตในสังคมปัจจุบันนี้ความสำคัญของภาษาอังกฤษที่กล่าวมานี้ได้มีการกำหนดให้มีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองในทุกระดับชั้น เพื่อเสริมสร้างทักษะพื้นฐานในการอ่านและการทำงานอย่างสร้างสรรค์เป็นรากฐานและการเตรียมความพร้อมของเยาวชนรุ่นใหม่ให้สอดคล้องกับสังคมยุคข้อมูลข่าวสารและช่วยให้นักเรียนเป็นผู้มีสามารถพัฒนาศักยภาพความคิดและมองโลกกว้างขึ้น โดยมีความคาดหวังว่า เมื่อนักเรียนเรียนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า นักเรียนจะมีความรู้ความสามารถทักษะในการอ่านและใช้ภาษาอังกฤษเพื่อถ่ายทอด ความคิดความเข้าใจเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษประกอบไปด้วยทักษะหลายประการทั้งการฟัง การพูดการอ่านและการเขียน การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานภาษาอังกฤษทักษะหนึ่งที่สำคัญต่อการเรียนรู้ การอ่านทำให้เกิดการพัฒนาด้านสติปัญญาความรู้ ความสามารถ พฤติกรรมและค่านิยมต่างๆ รวมทั้งช่วยในการเปลี่ยนแปลงการดำเนินชีวิต พัฒนาไปสู่สิ่งที่ดีที่สุดของชีวิต การอ่านภาษาอังกฤษนอกจากผู้อ่านจะได้รับความเพลิดเพลินจากการอ่านแล้วก็ยังได้รับประโยชน์ที่สำคัญอื่นๆ เช่น การเพิ่มพูนความรู้ช่วยให้การพัฒนาทักษะความสามารถในภาษาอังกฤษได้มีการอ่านและความรู้เพิ่มขึ้น ทั้งในด้านคำศัพท์โครงสร้างประโยคและการทำความเข้าใจและการคิดวิเคราะห์เมื่ออ่านบทความหรือสิ่งตีพิมพ์ต่างๆ การอ่านจึงมีความจำเป็นต้องฝึกให้เกิดความชำนาญเพื่อให้เข้าใจเรื่องที่อ่านได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง ทักษะการอ่านจึงเปรียบเสมือนเครื่องมือเพิ่มเติมในการติดต่อสื่อสารการแสวงหาความรู้ ซึ่งทักษะการอ่านมีความจำเป็นต่อการศึกษาในทุกระดับชั้น ทักษะการอ่านจึงมีความจำเป็นมากขึ้น เนื่องจากนักเรียนต้องอ่านหนังสือหรือสื่อออนไลน์เป็นภาษาอังกฤษ

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ได้จัดหลักสูตรเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษไว้ในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๓ เป็นหลักสูตรที่พัฒนา ขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการศึกษาด้านวิชาชีพระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และเพื่อยกระดับการศึกษาวิชาชีพ ของบุคคลให้สูงขึ้น สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ เป็นไปตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ มาตรฐานการศึกษาของชาติและกรอบคุณวุฒิอาชีวศึกษาแห่งชาติ โดยมีโครงสร้างหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษมุ่งเน้นสมรรถนะ (Competency-Based) (กระทรวงศึกษาธิการ. ๒๕๔๕: ๓) มีความคาดหวังว่าเมื่อผู้เรียนเรียนภาษาอังกฤษในหมวดวิชาสามัญ วิชาชีพพื้นฐาน วิชาชีพเฉพาะ และวิชาเลือกแล้ว ผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ สามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อประกอบอาชีพ แสวงหาความรู้ศึกษาต่อในระดับสูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมที่หลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาเกมได้เป็นผลิตภัณฑ์หนึ่งที่แรกเริ่มพัฒนาโดยชาวอเมริกันที่ถูกสร้างมาด้วยแนวคิดที่จะให้เกิดสภาพสังคมของคนจากหลายๆแห่งได้เขามาปฏิสัมพันธ์กันผ่านสื่อในรูปแบบของเกม โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นเหล่านั้นได้สัมผัสประสบการณ์ใหม่ๆและสามารถมปฏิสัมพันธ์กับคนที่เล่นเกมด้วยกันได้จึงเกิดเป็นเกมที่เล่นกันหลายคนแต่จำกัดวงที่เล่นว่าแต่ละวงจะมีผู้เล่นรวมกันกี่คน ต่อมาเมื่อระบบอินเทอร์เน็ตพัฒนาก้าวหนามากขึ้นและเกิดเป็นเกมขึ้นมาที่มีการร่วมเล่นกับผู้เล่นจำนวนมาก เมื่อกล่าวถึงประเทศไทยทางด้านเกมที่นำเขามาในยุคดังกล่าว แยกเป็น ๒ รูปแบบ คือ เกมที่เล่นด้วยระบบ Lanและเกมที่เล่นด้วยระบบอินเทอร์เน็ต สำหรับเกมที่เล่นด้วยระบบ Lan เข้ามาในช่วงปีพ.ศ.๒๕๔๕ จัดว่าได้รับความนิยมมาก ในขณะเดียวกันเกมที่เล่นด้วยระบบอินเทอร์เน็ตเข้ามาในประเทศไทยตั้งแต่ปีพ.ศ. ๒๕๔๓ เป็นเกมในรูปแบบของเกมแข่งรถ เกมส่วนใหญ่เป็นวิดิโอเกมที่ใช้เครือขายคอมพิวเตอร์ ซึ่งวิวัฒนาการของเกมเหล่านี้สอดคล้องกับวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์และสอดคล้องกับวิวัฒนาการของระบบเครือขาย คอมพิวเตอร์ที่มีเทคโนโลยีใหม่ๆเข้ามาเสมอพร้อมทั้งมีการปรับปรุงการทำงานที่จำเป็น

เพื่อให้มีประสิทธิภาพในการเล่นเกมบนServer ระยะไกลได้ดีขึ้นทำให้ผู้เล่นสามารถแข่งขันหรือสามารถร่วมมือกันกับผู้เล่นอื่นในการเล่นเกมด้วยกันได้

ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจ ด้วยเกมKahoot ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ซึ่งวิธีการจัดการพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจให้กับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี ด้วยเกม Kahoot เป็นอีกหนึ่งวิธีที่เหมาะสมที่จะนำมาสอนคำศัพท์ธุรกิจใหม่ๆ อีกทั้งผู้เข้าร่วมเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนและสามารถกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เข้าร่วมเกิดแรงจูงใจและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษได้เพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจ ด้วยเกม Kahoot ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจสูงขึ้นด้วยเกม Kahoot

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ รหัสวิชา ๓๐๐๐๐๑๒๐๗ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒ ห้องเรียน รวมนักศึกษาทั้งหมด ๖๐ คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ทำการสุ่มจำนวน ๑ ห้องเรียนด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง ได้กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาห้อง ๑ จำนวน ๓๒ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยเกม Kahoot

๒. แบบทดสอบก่อนและหลังใช้เกม Kahoot

การสร้างเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

๒.๑ การสร้างเครื่องมือ

๑. แบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot

๒. แบบทดสอบก่อนและหลังใช้เกม Kahoot

๒.๒ ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

๑. สร้างแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot จำนวน ๑๕ ข้อ ๔ ตัวเลือก โดยใช้เวลาข้อละ ๓๐ วินาที ๔ ตัวเลือก รวมใช้เวลา ๘ นาที

๒. นำคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจมาสร้างแบบฝึกหัดการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot

๒.๓ สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๑ ฉบับ จำนวน ๑๐ ข้อ ใช้เวลาในการทำ ๑๕ นาที เพื่อวัดทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

๑. ศึกษาคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจสำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบก่อนและหลังการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot จากตำราและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๓. เกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบก่อนและหลังการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot จำนวน๑๐ ข้อ ข้อละ ๑ คะแนน ตอบถูกให้ ๑ คะแนน ตอบผิดให้ ๐ คะแนน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การจัดทำวิจัยในครั้งนี้ได้ดำเนินเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี จำนวน ๓๒ คน โดยมีขั้นตอนการเก็บข้อมูลดังนี้

๑. ชี้แจงรายละเอียดก่อนการดำเนินการทำแบบทดสอบก่อนการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. ผู้จัดทำวิจัยแจกแบบทดสอบก่อนใช้เกม Kahoot ให้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๓. ดำเนินกิจกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๔. ผู้จัดทำวิจัยแจกแบบทดสอบหลังใช้เกม Kahoot ให้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๕. ผู้จัดทำวิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองก่อนและหลังใช้เกม Kahoot ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มาวิเคราะห์ทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. วิเคราะห์และวิเคราะห์ข้อมูลโดยการใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\overline{X}$)

๒. วิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบค่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการทดสอบค่า t-test

สรุปผลการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หลังทดลองด้วยเกม Kahoot มีค่า t ที่คำนวณได้ (๑.๗๐) น้อยกว่าค่า t จากตาราง (t .๐๕ = ๑๑.๐๐)

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หลังการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจโดยเกม Kahoot พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจที่สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ผู้จัดทำวิจัยมีข้อเสนอแนะและสิ่งที่เป็นประโยชน์ในการจัดกิจกรรมการเล่นเกม ดังนี้

๑. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

๑.๑ การใช้งานเกม Kahoot ต้องมีอุปกรณ์การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ระบบอินเตอร์เน็ตต้องเสถียรเพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปได้อย่างราบรื่น

๑.๒ ครูผู้สอนควรจัดเตรียมเกมหรือแอพลิเคชั่นอื่นเพื่อให้มีความหลากหลาย เพื่อให้โอกาส นักเรียน ในการเลือกเกมที่ต้องการจะเล่น นักเรียนจะได้รู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น

๑.๓ การใช้แบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษธุรกิจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ควรมีเนื้อหาที่อยู่ในความสนใจของนักศึกษา มีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อดึงดูดความสนใจ ความรู้เดิมและเป็นการฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาและกระบวนการเรียนรู้ให้เชี่ยวชาญมากขึ้น

๑.๔ กระบวนการเรียนรู้โดยแบบทดสอบเป็นกระบวนการที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีรูปแบบชัดเจนและควรมีการเฉลยคำตอบเพื่อให้นักเรียนตรวจสอบความถูกต้อง ซึ่งผู้สอนต้องมีกระบวนการในการวางกฎระเบียบในการใช้แบบทดสอบอย่างเคร่งครัด เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสบผลสำเร็จในการเรียนตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

๒. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

๒.๑ ควรมีการศึกษา วิเคราะห์ประสิทธิภาพของแบบทดสอบการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจก่อนและหลังเล่นเกม Kahoot

๒.๒ ควรมีการจัดทำวิจัยที่เกี่ยวกับความสามารถในด้านการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจโดยการใช้แบบทดสอบในรูปแบบเนื้อหาอื่นและระดับชั้นอื่นๆ หรือสาขางานอื่นๆ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การวิจัยครั้งนี้มีประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ดังนี้

๑. นักศึกษาได้มีทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจเพิ่มมากขึ้นหลังการใช้เกม Kahoot ในการพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจ

๒. เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของครูผู้สอนวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชโดยใช้เกม Kahoot

๓. ทำให้บรรยากาศในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในห้องเรียนของนักศึกษาน่าเรียนมากยิ่งขึ้นโดยใช้เกม Kahoot

๔. นักศึกษาได้เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และสามารถนำไปบูรณาการเข้ากับความรู้อื่นๆตลอดจนนำไปพัฒนาวิธีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

การพัฒนาทักษะทางไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนของนักศึกษาสาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ผู้วิจัย	นางมาลัย ชูขันธ์
ตำแหน่ง	ครู คศ.๓
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศศ.บ
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาที่สองที่สำคัญมากในประเทศไทย และยังเป็นภาษาสากลที่ใช้กันทั่วโลก กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นความจำเป็นในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จึงได้จัดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในสถานศึกษา โดยมีนโยบายพัฒนาคุณภาพการสอนภาษาอังกฤษ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ในห้องเรียนไปใช้ได้ ดังนั้นจะต้องได้รับการฝึกทักษะทางภาษาทั้ง ๔ ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะในการฟัง พูด อ่านและเขียนที่จะช่วยให้ใช้ภาษาในการสื่อสารได้ตามความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๔๕, หน้า ๑๓๙)

ซึ่งทั้ง ๔ ทักษะนั้น การเขียนจัดเป็นทักษะที่ยากเพราะจะต้องใช้ความรู้ในด้านต่างๆ มาใช้ในการเขียนไม่ว่าจะเป็นความรู้ทางด้านไวยากรณ์ ด้านคำศัพท์ที่ต้องรู้คำศัพท์มากๆ ถึงจะสามารถเขียนได้ดี และยังรวมถึงการใช้สำนวนภาษาเพื่อสื่อความคิดของผู้เขียนออกมา (วิไลพร ธนสุวรรณ, ๒๕๓๐. หน้า ๖๒) นอกจากนั้นทักษะการเขียนยังเป็นทักษะสลับซับซ้อนมากที่สุด จึงต้องอาศัยองค์ประกอบหลายอย่างจึงจะทาให้ผู้เรียนสามารถเขียนได้ถูกต้อง และสามารถพัฒนาทักษะการเขียนของตนให้ดียิ่งขึ้น (วนิดา เพ็ญกิ่งกาญจน์ ม.ป.ป.) เราจะเห็นได้ว่าทักษะการเขียนจัดเป็นทักษะที่สำคัญ และต้องได้รับการพัฒนา ผู้สอนจึงต้องคำนึงถึงทักษะนี้ให้มากที่สุด คือต้องให้ข้อมูลคำศัพท์ และไวยากรณ์ แก่ผู้เรียนอย่าง เพียงพอที่จะเป็นแนวทางในการคิดและเขียนต่อไป การให้แต่หัวข้อ หรือแม้จะชี้แจงจุดประสงค์เรื่องที่ต้องการให้เขียนโดยแจ้ง Main idea แล้วก็ตามก็ยังเป็นเรื่องยากที่จะเขียนได้ (สานักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. ๒๕๔๐, หน้า ๗๗) จากการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ยังไม่เป็นที่น่าพอใจ ผู้ศึกษาจึงได้วิเคราะห์สภาพปัญหาซึ่งได้ผลดังนี้นักเรียนมีพื้นฐานทางภาษาอังกฤษค่อนข้างอ่อน คือ อ่าน ไม่ออก เขียนไม่ได้ ไม่เข้าใจโครงสร้างพื้นฐานของภาษาอังกฤษ นักเรียนบางคนเขียนอักษร A – Z ไม่ได้จึงทำให้ไม่สามารถเขียนและสะกดคำศัพท์ได้ และนี้เป็นสาเหตุทำให้นักเรียนไม่สามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างเต็มที่ และเมื่อนักเรียนเรียนไม่เข้าใจ ก็ส่งผลมาถึงเจตคติที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ คือทำให้นักเรียนไม่ชอบเรียนภาษาอังกฤษ เนื่องจากมองว่าภาษาอังกฤษยาก เรียนไม่ได้ เรียนไม่รู้ ผู้ทำวิจัยจึงสนใจที่จะหาแนวทางในการแก้ปัญหานี้ ซึ่งแนวทางที่ผู้วิจัยคิดว่าน่าจะแก้ไขปัญหานี้ได้ก็คือ การใช้แบบฝึกเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนตนเองมากขึ้น ดังที่ Brooks (อ้างใน จานงค์ โปธาเกี่ยง. ๒๕๓๘. หน้า ๔) ได้กล่าวถึงแบบฝึกทางภาษา ไว้ว่า ถ้าจะพิจารณาจากหลักจิตวิทยา แบบฝึกเป็นเครื่องมือที่ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะแบบฝึกไม่เพียงแต่จะช่วยให้การสื่อสารดำเนินไปด้วยดีเท่านั้น หากยังทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมในการสื่อสารเป็นไปโดยอัตโนมัติ

ดังนั้นผู้ทำวิจัยจึงสนใจที่จะสร้างแบบฝึกทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อนำไปใช้สอนนักศึกษา ระดับชั้น ปวส. ๑ สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เพื่อเสริมทักษะทางด้านคำศัพท์ของนักศึกษาโดยใช้ทักษะการเขียน โดยให้นักศึกษาได้ฝึกฝนตนเองอยู่เสมอ ฝึกเขียนเป็นประจำ พัฒนานักศึกษาไปทีละขั้น เริ่มจากทักษะพื้นฐานง่ายๆ ไปจนถึงทักษะหรือคำศัพท์ที่ยากมากยิ่งขึ้น เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการเขียนรวมไปถึงพัฒนาพื้นฐานทางด้านคำศัพท์ของนักศึกษา และการวิจัยทักษะการเขียนครั้งนี้จะทำให้ได้ข้อมูลในการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ของนักศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อศึกษาการพัฒนาความรู้พื้นฐานในด้านคำศัพท์โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ

๒. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการเรียน ก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

๑. ได้แบบฝึกทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษา ระดับชั้น ปวส. ๑ สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. เป็นข้อมูลในการปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพในการเรียนการสอนด้านอื่นๆ ต่อไป เป็นแนวทางในการคิดค้นแบบฝึกในทักษะอื่นๆต่อไป

สมมติฐาน

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนภาษาอังกฤษ โดยการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ หลังใช้สูงกว่าก่อนใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในวิชาวิชาการเขียนและนำเสนอโครงงานภาษาอังกฤษของนักศึกษา ระดับชั้น ปวส. ๑ สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ตัวแปร

ตัวแปรต้น แบบฝึกทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ตัวแปรตาม ทักษะในการเขียนคำศัพท์ของนักศึกษา ระดับชั้น ปวส. ๑ สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๑๔ คน

ด้านระยะเวลา

ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ระหว่างเดือน พ.ศ. ตุลาคม ๒๕๖๗ ถึง เดือน มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๘

ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษา ระดับชั้น ปวส. ๑ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการเขียนและนำเสนอโครงงานภาษาอังกฤษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๑๑๒ คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษา ระดับชั้น ปวส. ๑ สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๑๔ คน

นิยามศัพท์เฉพาะ

ทักษะการเขียน หมายถึง ความสามารถในการสื่อความหมายด้วยการเขียน

แบบฝึกทักษะการเขียน หมายถึง แบบฝึกทักษะการเขียนที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น เพื่อใช้ในการพัฒนาทักษะการเขียนและทักษะทางไวยากรณ์ของนักเรียนซึ่งจะเริ่มฝึกผู้เรียนตั้งแต่พื้นฐานทางไวยากรณ์การเขียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนทักษะการเขียนของนักเรียน ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบหลังใช้เปรียบเทียบกับก่อนใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ

ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักศึกษามีความสามารถทักษะด้านการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นและสามารถนำใช้ในชีวิตประจำวันได้

๒. นักศึกษามีความรู้สึกที่ดีต่อการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ

สรุปผลการวิจัย

๑. การใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นประกอบกับการเรียนการสอนที่หลากหลายรูปแบบ ทั้งเกมและสื่อรูปภาพต่างๆ ทำให้นักศึกษามีความสามารถในการเขียนสูงขึ้นวัดได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ที่ผลปรากฏว่านักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น จากร้อยละ ๘.๘๖ เป็นร้อยละ ๔๔.๒๙ และยังให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างดี

๒. เมื่อนักศึกษาเรียนจากแบบฝึกทักษะการเขียนแล้ว นักศึกษามีพัฒนาการในทักษะทางการเขียนที่ดีขึ้น มีความรู้ความสามารถสูงขึ้นเป็นที่น่าพอใจ

๓. พฤติกรรมของนักศึกษาที่แสดงออกต่อการเรียนด้วยชุดฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ พบว่า นักศึกษาจะแสดงความสนใจต่อแบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษ กระตือรือร้นสนใจจะเรียนซึ่งสังเกตได้จากการพูดซักถามถึงเนื้อหาที่ครูจะสอนต่อไป ให้ความสนใจต่อสื่อการเรียนการสอนที่ครูจัดเตรียม และเมื่อนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มประชากร พบว่า นักศึกษามีความสามารถทางการเรียนดีขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้สร้างแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ เพื่อนำไปใช้กับนักศึกษา ระดับชั้น ปวส. ๑ สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช พบว่า นักศึกษามีความสามารถในการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ และการเขียนมากขึ้นมีพัฒนาการในเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้น่าจะเป็นผลสืบเนื่องจากองค์ประกอบดังต่อไปนี้

๑. แบบฝึกที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสม มีประสิทธิภาพ เพราะการสร้างได้ยึดหลักการในการสร้างแบบฝึกทักษะที่ดี มีการเรียงเนื้อหาในแบบฝึกทักษะจากง่ายไปยาก มีเนื้อน่าที่ดึงดูดความสนใจของนักศึกษาและสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียนมา จึงทำให้คะแนนความก้าวหน้าทางทักษะการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนมีคะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยสูงขึ้น

สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนต่อเนื้อหาที่เรียนได้ดี นอกจากนั้นสื่อการสอนและกิจกรรมที่ใช้ต้องดึงดูดความสนใจของนักศึกษาด้วยซึ่งสอดคล้องกับหลักการของ ศรีประภา ปาลสุทธิ์ อ้างในสุรางค์ สายอุดม

(๒๕๔๑, ๓๗) ที่กล่าวไว้ว่า แบบฝึกที่ใช้ภาพประกอบเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็ก ซึ่งจะช่วยให้เด็กประสบความสำเร็จในการฝึก เลขา มากสังข์ (๒๕๕๖, น. ๖๙-๗๓) ได้กล่าวไว้ว่า ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ สมองเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ภาษาไทยของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านทุ่งนารี อำเภอป่าบอน จังหวัดพัทลุง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปี ที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ ปี การศึกษา ๒๕๕๕ โรงเรียนบ้านทุ่งนารี อำเภอป่าบอน จังหวัดพัทลุง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพัทลุง เขต ๒ จำนวน ๒๕ คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า คะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ จำแนกตามประเภททั้งด้านความคิดคล่อง ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ อยู่ในระดับดีทั้งหมด และพฤติกรรมการเรียนระหว่าง เรียนของนักเรียนในด้านความสนใจกระตือรือร้นในการเรียนและการถาม-ตอบในชั้นเรียนเพิ่มขึ้น จากทุกครั้งที่ทำการสังเกตโดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดีเช่นกัน

๓. การสร้างแรงจูงใจในชั้นเรียนและการสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมกับการเรียนจะเป็นตัวกระตุ้น และเร้าความสนใจของนักศึกษาให้สนใจในเนื้อหาที่จะเรียนต่อไป และนอกจากนั้นการกระตุ้นนักศึกษาด้วยรางวัลก็เป็นส่วนหนึ่งในการดึงดูดความสนใจของนักศึกษาได้มากยิ่งขึ้น

จากการที่นักศึกษาแสดงความคิดว่า ชอบชุดฝึกทักษะการเขียนนี้ เพราะมีแบบฝึกหลายรูปแบบ ไม่ง่ายและไม่ยากเกินไป แสดงให้เห็นว่าชุดฝึกทักษะการเขียนมีความสำคัญที่ช่วยให้นักศึกษาฝึกฝนและพัฒนาตนเอง เป็นผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เพราะจากการทดลองก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษา ๑๔ คน มีการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยได้นำข้อมูลต่างๆ มาพิจารณาและเห็นว่ามีข้อเสนอแนะผู้เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน และผู้ที่สนใจศึกษาค้นคว้า ดังต่อไปนี้

๑. ข้อเสนอแนะสำหรับการใช้ชุดฝึกสำหรับชุดฝึกที่สร้างขึ้นนั้น ครูผู้สอนหรือผู้ทำวิจัยควรศึกษาขั้นตอนการทำแบบฝึกให้ครบถ้วน เตรียมตัวให้พร้อม และแบ่งเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการทำแบบฝึกหัดให้เหมาะสม เพื่อให้ทำกิจกรรมต่างๆ ได้เหมาะสมกับเวลาและแผนการเรียนการสอนที่วางไว้

๒. ข้อเสนอแนะสำหรับการสร้างชุดฝึกในการทำแบบฝึกหัดควรมีคำสั่งที่ชัดเจนมากขึ้น เพราะนักศึกษาบางคนยังสับสนในคำสั่งของชุดแบบฝึกทักษะอยู่และในแบบฝึกที่ใช้สำหรับการเขียนไม่ควรมากเกินไป เพราะนักเรียนส่วนใหญ่เขียนช้า อาจทำให้นักศึกษารู้สึกเบื่อหน่ายในการทำแบบฝึกได้

๓. ข้อเสนอแนะทั่วไป

๓.๑ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น ผู้สอนควรจัดกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อให้นักศึกษาสนในเนื้อหาและบทเรียนที่จะสอน อีกประการหนึ่งผู้สอนควรเสริมเกมและกิจกรรมที่สนุกสนาน โดยมีรางวัลดึงดูดความสนใจของนักศึกษาซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถเสริมทักษะของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น

๓.๒ ควรมีการผลิตและพัฒนาแบบฝึกทักษะต่าง ๆ ที่นักศึกษายังอ่อนอยู่ เพื่อเป็นการเสริมทักษะของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับผู้บริหารโรงเรียนและผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะช่วยกันสนับสนุนและพัฒนาการใช้แบบฝึกทักษะให้แก่นักศึกษา โดยเฉพาะครูผู้สอนที่จะทราบสภาพปัญหาของนักศึกษาเป็นอย่างดี

๔. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

๔.๑ ควรศึกษาเทคนิควิธีการในการสอนที่แปลกใหม่รวมไปถึงกิจกรรมที่หลากหลายมาสอนให้สอดคล้องกับชุดฝึก เพื่อดึงดูดความสนใจของนักศึกษาและกิจกรรมเหล่านี้ยังช่วยให้นักศึกษาเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

๔.๒ ควรมีการสร้างแบบฝึกทักษะในด้านอื่น ๆ ต่อไปตามสภาพปัญหาที่ผู้วิจัยค้นพบ ไม่ว่าจะเป็นทักษะการอ่าน การฟัง และการพูด ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นทักษะที่สำคัญทั้งสิ้น และเมื่อทราบปัญหาต่าง ๆ ของนักศึกษาและจัดทำแบบฝึกทักษะนั้น ๆ จนผู้เรียนสามารถนำทักษะนั้นไปใช้ได้อย่างถูกต้อง

๔.๓ ในการทำวิจัย ควรมีการศึกษาวิธีการสร้างแบบฝึกทักษะต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับเนื้อหาของนักศึกษาเหมาะสมกับวัยของนักศึกษา เพื่อให้ชุดฝึกนั้นสามารถดึงดูดความสนใจของนักศึกษา และผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้จริง

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมบทบาทสมมติ รายวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ผู้วิจัย	นางปาริชาติ ชูช่วงโชติ
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศษ.ม. การบริหารการศึกษา
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ทักษะการพูดนับได้ว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นอย่าง ยิ่ง เนื่องจากเป็นทักษะเบื้องต้นที่ใช้ในการสื่อสาร (สุมิตรา อังวัฒนกุล. ๒๕๓๗ : ๑๖๗) ทักษะการพูดจึง เป็นทักษะที่นักเรียนต้องได้รับการพัฒนามากที่สุด ซึ่งเออร์ (Ur.๑๙๙๘) ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับ เหตุผลที่ต้องพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียนว่า ทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในบรรดาทักษะ ทั้งหมด เพราะทักษะการพูดเป็นทักษะที่แสดงให้เห็นว่าผู้พูดมีความรู้ทางภาษา และช่วยให้เรียนรู้ ทักษะอื่นได้ง่ายขึ้น สำหรับประเทศไทย วิชาภาษาอังกฤษได้กำหนดให้จัดการเรียนการสอนในลักษณะ ภาษาต่างประเทศ นักเรียนแทบไม่มีโอกาสได้พูดหรือใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน นอกจากเวลา เรียนภาษาอังกฤษในห้องเรียนเท่านั้น ทั้งนี้ปัญหาดังกล่าว ชูมิน (Shumin.๑๙๙๗:๘) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการสอน การพูดว่าการพูดภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่ยากยิ่งสำหรับผู้เรียน ผู้เรียนมักพูด ภาษาอังกฤษได้ไม่ดี ขาดความคล่องแคล่วในการใช้โครงสร้างภาษาและสำนวนต่าง ๆ เนื่องจาก ผู้เรียนไม่ได้อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่มีการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร ตลอดจนขาดความเข้าใจในสภาพ ความเป็นจริงทางวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ปัญหาที่ผู้วิจัยประสบในการสอนภาษาอังกฤษในวิทยาลัย คือ ครูผู้สอนมักเน้นโครงสร้างทาง ภาษามากกว่าการฝึกพูด นักเรียนไม่กระตือรือร้นที่จะพูด ไม่กล้าแสดงออก และ ไม่สามารถนำเรื่องที่ เรียนไปประยุกต์ใช้ในการพูดสื่อสาร ทำให้นักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาในการพูดได้อย่างเหมาะสมกับ โอกาสและสถานการณ์ จากปัญหาและงานวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นปวช. ๓ ในรายวิชา ภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ที่ผู้วิจัยรับผิดชอบในการสอน อีกทั้งสร้างทัศนคติที่ดีต่อการพูดภาษาอังกฤษ และสามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ได้จริงในโอกาสและสถานการณ์ที่เหมาะสม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมบทบาทสมมติรายวิชาภาษาอังกฤษ เตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยใช้นักเรียนสาขาวิชาอาหารและโภชนาการ จำนวน ๙๘ คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้นักเรียนสาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ห้อง ๓ จำนวน ๒๔ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. เอกสารการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน เรื่อง Job Application หัวข้อ Job Interview โดยใช้เวลาการสอนจำนวน ๔ ชั่วโมง

๒. แผนการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ ๓ จำนวน ๑ แผน

๓. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน จำนวน ๔ หัวข้อ ๒๐ ข้อย่อย และคำถามปลายเปิด จำนวน ๑ ข้อ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑.๑. วิเคราะห์หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๗

๑.๒. วิเคราะห์จุดประสงค์และสาระการเรียนรู้ เนื้อหาทักษะการเขียน ที่จะนำมาสร้างแบบฝึกทักษะ

๑.๓. นำจุดประสงค์และสาระการเรียนรู้ที่วิเคราะห์ได้ มากำหนดโครงสร้างแบบฝึกทักษะการพูด เรื่อง Job Application หัวข้อ Job Interview เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญ ที่ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน ๓ คน ตรวจสอบความเหมาะสมของโครงสร้างแบบฝึกทักษะ โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของโครงสร้างแบบฝึกทักษะ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง ๐.๖๗-๑.๐๐ แล้วนำโครงสร้างแบบฝึกทักษะมาปรับปรุงแก้ไขในด้านเนื้อหา และการใช้ภาษาให้เหมาะสมและถูกต้องตามหลักไวยากรณ์

๑.๔. สร้างแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ ๒ Job Application หัวข้อ Job Interview

๑.๕. นำแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นมาตรวจสอบความถูกต้อง

๑.๖. นำแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษที่ปรับปรุงแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓ ท่านตรวจสอบหาความเหมาะสมระดับความยากง่ายของภาษาและนำมาปรับปรุงแก้ไข เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง ๓ ท่าน มีค่าระหว่าง ๐.๖๗-๑.๐๐ โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง ๓ ท่านได้ให้คำแนะนำปรับปรุง

๑.๗. นำแบบฝึกทักษะไปหาค่าประสิทธิภาพ E๑/E๒ สำหรับในการวิจัยในครั้งนี้ แบบฝึกทักษะใช้เนื้อหาภาษาอังกฤษ ที่เน้นในเนื้อหาทางด้านทักษะการเขียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ ๘๐/๘๐ โดยนำไปใช้กับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ จำนวน ๒๔ คน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยเริ่มจากการทดสอบก่อนเรียน จากนั้นจัดการเรียนการสอนตาม แผนการสอนและจัดเตรียมด้านสื่อการเรียนการสอน

๒. ให้กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้การเขียนบทพูดในการแนะนำตนเองเป็นภาษาอังกฤษ ด้วยวิธีการแสดง บทบาทสมมติ เรื่อง Job Application หัวข้อ Job Interview

๓. ดำเนินการสอนเรียบร้อยแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

๔. ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วย วิธีการแสดงบทบาทสมมติ แล้วหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนก แบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

๑. ค่าร้อยละ

๒. ค่าเฉลี่ย ( ) X

๓. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาทักษะการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมบทบาทสมมติ ในรายวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.๓ สาขาวิชา อาหารและโภชนาการ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ย ๔.๒๙ อยู่ในระดับ มาก นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านกิจกรรมการเรียนรู้ หัวข้อ กิจกรรมแสดงบทบาทสมมุติ ท้าให้ผู้เรียนสนุกสนาน และมีความสุขในการเรียน ค่าเฉลี่ย ๔.๖๔ รองลงมา คือ ด้านครูผู้สอน หัวข้อ ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติอย่างเข้าใจและชัดเจน ค่าเฉลี่ย ๔.๕๕ ความพึง พอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และน้อยที่สุด คือ ด้านเนื้อหาหัวข้อ ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสม กับความสามารถของนักเรียน และด้านการวัดและประเมินผล หัวข้อ การประเมินผลมีการประเมินผลทักษะการพูดนักเรียนเป็นรายบุคคล ค่าเฉลี่ย ๔.๐๐ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากเช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

ควรนำข้อมูลจากผลงานวิจัยในชั้นเรียนใช้ในการวางแผนและบูรณาการเข้ากับสาระวิชาอื่น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนได้พัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

๒. เป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องจะได้นำไปใช้ในการปรับปรุงการสอน ภาษาอังกฤษ

การวิจัยการแก้ไขปัญหาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้(Situation Based Learning) ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ๓/๒ สาขาการโรงแรม รายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพการโรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ผู้วิจัย	นางสาวฉันทนา หมวกพลาย
ตำแหน่ง	ครู คศ.๒
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศิลปศาสตร์บัณฑิต (ศศ.บ.)
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ผู้วิจัยได้สังเกตจากการเรียนการสอนพบว่านักเรียน นักศึกษามีความแตกต่างระหว่างบุคคล ค่อนข้างมากจากการที่ครูผู้สอนได้ถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียน นักศึกษาในชั้นเรียนแล้วได้ประเมินผลการเรียน การสอนโดยการมอบหมายให้ทำแบบทดสอบและแบบฝึกหัดพบว่า นักเรียนนักศึกษา บางคนไม่สามารถทำแบบทดสอบ แบบฝึกหัดและทำข้อสอบผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดซึ่ง ปัญหาดังกล่าวนั้นเกิดจากการที่นักเรียนนักศึกษาบางคนมีทักษะการเรียนรู้ได้ช้าและมีความสามารถในการเรียนรู้ที่ไม่เท่ากัน จึงได้หาวิธีการจูงใจให้นักเรียน นักศึกษา ให้มีความสนใจ และกระตุ้นให้นักเรียน นักศึกษา มีความกระตือรือร้น มากยิ่งขึ้นกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ เพื่อนช่วยเพื่อนนั้นเป็นวิธีการที่ช่วยส่งเสริมและสนับสนุนได้โดยให้เพื่อนได้มีบทบาทสำคัญใน การเรียน การสอนเพราะเพื่อนมีอิทธิพลในการสร้างแรงจูงใจและความสนใจที่จะเกิดการเรียนรู้

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจวิธีการที่จะนำมาแก้ไขปัญหาในการเรียน การสอน ที่จะทำให้นักเรียน นักศึกษาสามารถเรียนประสบความสำเร็จและ สัมฤทธิ์ผล คือวิธีการเรียนที่เรียกว่า การเรียนรู้ร่วมกันแบบเพื่อนช่วยเพื่อนเพื่อให้นักเรียน นักศึกษาเกิดการ เรียนรู้และพัฒนาจึงได้นำ กิจกรรมการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอน เพราะการเรียน การ สอนโดยวิธีการดังกล่าวจะช่วยแก้ปัญหาและพัฒนาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน นักศึกษาและเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในชั้นเรียนทั้งสร้างความภาคภูมิใจให้กับนักเรียน นักศึกษาที่ได้ช่วยเหลือบุคคลอื่นและช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอน มีความกระตือรือร้นมากยิ่งขึ้นซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อ การพัฒนาความรู้ในทางด้านอื่นๆ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีการ เรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน โดยมุ่งหวังให้นักเรียน นักศึกษา มีความรู้ความเข้าใจ ในเนื้อหารายวิชาที่ดีและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดี

ด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้ฝึกประสบการณ์การสอน นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาการโรงแรม นักเรียนมีคะแนนการสอบต่ำกว่าเกณฑ์ ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษจึงสนใจที่จะแก้ปัญหาการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาการโรงแรม โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ (situation based) ซึ่งเป็นวิธีการสอน อย่างหนึ่งที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและให้ประสบการณ์ด้านการตัดสินใจการแก้ปัญหาการวางแผนแก่ผู้เรียน นอกจากนั้นผู้เรียนยังได้ฝึกทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑.เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง making a room reservation โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ๓/๒ สาขาโรงแรม

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)๓/๒ สาขาการโรงแรม ที่มีต่อการเรียนรู้ เรื่อง making a room reservation โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้

สมมติฐานการวิจัย

๑.ผลสัมฤทธิ์ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง making a room reservation โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพการโรงแรม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

๒.ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)๓/๒ สาขาการโรงแรม โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ เรื่อง making a room reservation มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากร คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓/๒ ที่เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพการโรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๑๐๒ จำนวน ๒ ห้อง รวมเป็นจำนวน ๕๑ คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓/๒ สาขาการโรงแรม จำนวน ๒๔ คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประกอบด้วย

๑. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้

๒. แบบวัดทักษะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเรียน

๓.แบบประเมินทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษการประเมินและเกณฑ์การให้คะแนนตาม
แนวคิดของ ออลเลอร์ (Oller)

๔. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเทคนิคโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้(Situation Based Learning) เรื่อง making a room reservation

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองสอนกับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ๓/๒ สาขาการโรงแรม โดยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองตามขั้นตอนต่อไปนี้

๑.ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อวัดทักษะพื้นฐานและ เก็บผลการทดสอบไปเปรียบเทียบกับผลการวัดทักษะการสื่อสารหลังเรียน

๒. อธิบายและชี้แจงกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ เรื่อง making a room reservation ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพการโรงแรม ให้นักเรียนเข้าใจ

๓. ดำเนินงานสอนโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ กล่าวคือให้นักเรียนจับคู่ ให้นักเรียนคละความสามารถ นักเรียนจะต้องนำเรื่อง เรื่อง making a room reservation คิดและสร้างเป็นสถานการณ์ด้วยตัวเอง แบบถามตอบ Q&A การประเมินผลการเรียนรู้ โดยมีคูชาวต่างชาติเป็นผู้ประเมินและให้คะแนน

๔. หลังจากทำการสอน ผู้วิจัยทำการทดสอบวัดทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษ จำนวน ๑ ชุด จำนวน ๒๐ ข้อ คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน โดยใช้แบบประเมินทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

๕. นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเทคนิคโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ (Situation Based Learning) เรื่อง making a room reservation ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพเพื่อการโรงแรม

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑.เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง making a room reservation โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน การเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ๓/๒ สาขา โรงแรมโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ วิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ ใช้ค่าที (t - test)

๒.ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ๓/๒ สาขาการโรงแรมที่มีต่อการเรียนรู้ เรื่อง making a room reservation โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน การเรียนรู้

ตอนที่ ๑ วิเคราะห์โดยหา ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ตอนที่ ๒ ข้อเสนอแนะ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

๑. ค่าร้อยละ

๒. ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)

๓. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

๔. T-Test dependent

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาการแก้ไขปัญหาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ๓/๒ สาขาการโรงแรม รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพการโรงแรม รหัสวิชา ๒๐๗๐๑-๒๑๐๒ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

จากตารางที่ ๔.๑ พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ของนักเรียนก่อนเรียนเท่ากับ ๘.๒๙ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ ๐.๗๑ และคะแนนเฉลี่ยทักษะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเรียนเท่ากับ ๑๔.๙๖ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๑.๔๑ แสดงว่า คะแนนสอบหลังเรียนโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้มีคะแนนหลังสอบเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .๐๕

จากตารางที่ ๔. ๒ ผลการประเมินทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน การเรียนรู้ของนักเรียนของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ๓/๒ สาขาการโรงแรม จำนวน ๒๔ คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก จำนวน ๑๙ คน ค่าเฉลี่ย ๓.๕๑ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน ๕ คน ค่าเฉลี่ย ๒.๙๒

จากตารางที่ ๔.๓ แสดงระดับความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน การเรียนรู้ ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ๓/๒ สาขาการโรงแรม ในภาพรวมของความพึงพอใจอยู่ใน

ระดับมาก ($\bar{X}$ = ๔.๔๓ S.D. = ๐.๖๗) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านบรรยากาศในเรียนโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = ๔.๔๖ S.D. = ๐.๕๖) รองลงมา ด้านพัฒนาการเรียนของนักเรียน ($\bar{X}$ = ๔.๔๓ S.D. = ๐.๗๒) และกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X}$ = ๔.๔๐ S.D. = ๐.๗๐) มีรายละเอียดดังนี้

ด้านบรรยากาศในเรียนโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ได้แก่ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการฝึกสนทนากับเพื่อนร่วมชั้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๕๘ S.D. = ๐.๕๗) ในระดับมาก ได้แก่ กิจกรรมการเรียนส่งเสริมการสื่อสารโต้ตอบระหว่างคู่สนทนา($\bar{X}$ = ๔.๓๓ S.D. = ๐.๘๐) และเนื้อหา และความยากง่ายของกิจกรรมเหมาะสมกับนักเรียน ($\bar{X}$ = ๔.๒๙ S.D. = ๐.๗๓)

ด้านพัฒนาการเรียนของนักเรียน อยู่ในระดับมาก ได้แก่ นักเรียนสามารถนำบทสนทนาการสื่อสาร ภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X}$ = ๔.๕๐ S.D. = ๐.๖๕) นักเรียนเลือกใช้คำศัพท์และสำนวนในการสื่อสารได้เหมาะสมกับสถานการณ์ ($\bar{X}$ = ๔.๔๒ S.D. ๐.๗๖) และนักเรียนสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ ($\bar{X}$ = ๔.๓๘ S.D. ๐.๗๕)

ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก ได้แก่ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม การฝึกสนทนากับเพื่อนร่วมชั้น ($\bar{X}$ = ๔.๕๘ S.D. = ๐.๕๗) ในระดับมากที่สุด รองลงมา กิจกรรมการเรียนส่งเสริมการสื่อสารโต้ตอบระหว่างคู่สนทนา($\bar{X}$ = ๔.๓๓ S.D. = ๐.๘๐) และ เนื้อหาและความยากง่ายของกิจกรรมเหมาะสมกับนักเรียน ($\bar{X}$ = ๔.๒๙ S.D. = ๐.๗๓) ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

๑. ควรนำการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ไปใช้ในห้องเรียนให้มากขึ้น โดยเลือกใช้ตามความเหมาะสมเพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่เน้นให้นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติ และเป็นศูนย์กลางในการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดี และสามารถพัฒนาพฤติกรรม การสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งจะทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกับการใช้ภาษาในการสื่อสาร และสามารถ นำบทสนทนาที่ได้เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๒. ก่อนที่จะมีการทดสอบวัดทักษะ ครูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องควรสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมให้ นักเรียนไม่เกิดแรงกดดันจนทำให้เกิดการวิตกกังวลในขณะที่กำลังทดสอบ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความรายวิชาการอ่านสื่อสิ่งพิมพ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิค ๕W๑H ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขางานการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวชยาพร สมเชื้อ
ตำแหน่ง	ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศศ.บ. ภาษาอังกฤษ
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีการใช้อย่างแพร่หลายมากที่สุดภาษาหนึ่ง ด้วยอิทธิพลของความก้าวไกลด้านเทคโนโลยีและการสื่อสารในโลกไร้พรมแดน ความเคลื่อนไหวทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมที่ดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ภาษาอังกฤษมีความสำคัญมากขึ้น ในฐานะที่ภาษาอังกฤษเป็น “ภาษาโลก” (English as a global language) (ภีมพสิษฐ์ เตชะราชันย์, ๒๕๖๐) และเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำรงชีวิต เพื่อการพัฒนาทักษะการเรียน ต่อยอดองค์ความรู้ ใช้ในการสื่อสาร และการดำเนินงานในชีวิตประจำวัน นำไปสู่การพัฒนา เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน และการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืน ทักษะแห่งอนาคตหรือทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ จึงให้ความสำคัญกับภาษาอังกฤษ ดังเห็นได้ว่าการดำรงชีวิตในโลกอนาคตนั้น ประชาชนต้องมีศักยภาพอย่างสูงทางด้านภาษาและการสื่อสารที่สร้างสรรค์ ดังนั้นทักษะด้านภาษาจึงเป็นสมรรถนะพื้นฐานที่ประชาชนควรได้รับการเตรียมความพร้อมเพื่อให้สามารถปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลก (คณะกรรมการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ตามนโยบายภาษาแห่งชาติ สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, ๒๕๖๑) ด้วยตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าว การเรียนการสอนในระบบการศึกษาจึงมีส่วนสำคัญและจำเป็นอย่างมาก ที่จะเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารและเป็นเครื่องมือในการแสวงหาองค์ความรู้ เพื่อพัฒนาตนเองให้ก้าวทันโลก จากความสำคัญของภาษาอังกฤษตามที่กล่าวมานี้ กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศทุกช่วงชั้น โดยมีความคาดหวังว่าเมื่อนักเรียนเรียนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน นักเรียนจะมีความรู้ความสามารถในการรับและส่งสารมีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึกและทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการอ่านซึ่งเป็นทักษะขั้นต้นที่ให้ประโยชน์สำหรับการแสวงหาความรู้เพื่อนำไปใช้ปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ๒๕๕๒) สิ่งที่มีความสำคัญและช่วยให้การอ่านประสบความสำเร็จ คือ ความสามารถในการอ่านและความเข้าใจในการอ่าน โดยเฉพาะความเข้าใจในการอ่านนั้นเป็นสิ่งสำคัญมาก การอ่านจะไม่เกิดประโยชน์หากผู้อ่านไม่เข้าใจเรื่องที่ตนอ่าน (ฤดี กมลสวัสดิ์, ๒๕๕๔) กล่าวว่า การอ่านจับใจความสำคัญ คือ การอ่านโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเก็บสาระสำคัญ ความรู้ ข้อมูลที่น่าสนใจ และแนวความคิดหรือทัศนะของผู้เขียน ของเรื่องที่อ่าน อีกทั้งยังเป็นการอ่านที่ต้องการแยกแยะเรื่องที่อ่านให้ได้ว่าส่วนใดเป็นใจความหรือข้อความที่สำคัญที่สุด และส่วนใดเป็นข้อความประกอบ การจับใจความจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจว่าผู้เขียนต้องการสื่ออะไร โดยผู้อ่านต้องใช้ความสามารถทางภาษา ประสบการณ์ หรือภูมิหลังในด้านการแปลความหมายของคำข้อความ เพื่อจับใจความได้รวดเร็วขึ้น

จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการอ่านสื่อสิ่งพิมพ์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ในระดับประกาศนียบัตร ชั้นปีที่ ๓ สาขางานการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช พบว่า ผู้เรียนบางส่วนไม่สามารถเข้าใจบทเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ และไม่เห็นถึงความสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษเท่าที่ควร สาเหตุหลักเนื่องจากผู้เรียนขาดทักษะพื้นฐานในรายวิชาภาษาอังกฤษ จึงทำให้ค่อนข้างยากในการเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาต่าง ๆ ผู้สอนได้สอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ โดยการให้นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้และฝึกปฏิบัติตามแผน แต่เนื่องจากผู้เรียนขาดทักษะพื้นฐาน ทั้งไม่ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ภาษาอังกฤษ และผู้สอนใช้วิธีการสอนที่ไม่เหมาะสม ทำให้การอ่านของนักเรียนล้มเหลว วิธีการสอนไม่ได้ให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการอ่านอย่างแท้จริง ผู้สอนเน้นไปในด้านการแปล เน้นการจำคำศัพท์ หลักไวยากรณ์ ซึ่งไม่ส่งเสริมทักษะการคิด ทำให้ไม่สามารถสรุปองค์ความรู้จากการอ่านให้ออกมาเป็นคำพูดหรือตัวอักษร นักเรียนไม่เข้าใจในการอ่าน และหลักการที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ ทักษะการอ่านต้องอาศัยประสบการณ์ความรู้เดิม ประสบการณ์ในการเรียนรู้ สิ่งแวดล้อมและกิจกรรมการเรียนการสอนซึ่งมีอิทธิพลที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความพอใจในการเรียน โดยผู้สอนต้องจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความถนัดในการ

เรียน และต้องให้นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษให้มากที่สุดในชั้นเรียน และควรสอนให้นักเรียนมีความสามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจกับสิ่งพิมพ์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่ปรากฏจริงในชีวิตประจำวัน ผู้สอนจึงได้หาแนวทางการแก้ปัญหาจากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น โดยทำการศึกษาเทคนิคและวิธีการสอนการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ พบว่า วิธีการสอนการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษที่น่าสนใจ คือ เทคนิค ๕W๑H ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของคำถาม ๖ ประเภทตามแนวคิดของบลูม (Bloom) เพื่อให้สอดคล้องกับระดับความสามารถในการอ่านจับใจความ คือ Who What Where When Why และ How โดยเนื้อหาที่นำมาใช้ในการพัฒนาคือเนื้อหาในรายวิชาการอ่านสื่อสิ่งพิมพ์ภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ ๒/๒๕๖๗

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความรายวิชาการอ่านสื่อสิ่งพิมพ์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เทคนิค ๕W๑H ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขางานการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขางานการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ๕W๑H ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

๑. ประชากร นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขางานการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๑๔ คน

๒. กลุ่มตัวอย่าง ในการศึกษาครั้งนี้ ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขางานการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่เรียนรายวิชาการอ่านสื่อสิ่งพิมพ์ภาษาอังกฤษในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๔ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิค ๕W๑H

๒. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

๓. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขางานการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ๕W๑H

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๒. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อจัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

๓. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อจัดทำแบบวัดความพึงพอใจ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ผู้วิจัยจัดเตรียมแผนการสอนและรายละเอียดเกี่ยวกับการเรียนการอ่านจับใจความรายวิชาการอ่านสื่อสิ่งพิมพ์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค ๕W๑H เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่าน

๒. ทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน พร้อมบันทึกผลการทดสอบเพื่อวิเคราะห์

๓. ผู้สอนเริ่มสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนด โดยใช้เทคนิค ๕W๑H จำนวน ๑ แผนจัดการเรียนรู้ รวม ๑๒ ชั่วโมง โดยให้นักเรียนฝึกทำแบบฝึกหัดการอ่านจับใจความในแต่ละชั่วโมง

๔. นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post-test) ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน

๕. นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค ๕W๑H

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. นักเรียนได้คะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย ๑๑.๖๙ คะแนน และได้คะแนนหลังเรียนเฉลี่ย ๑๓.๐๖ คะแนน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๐๑

๒. ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขางานการจัดการธุรกิจ-ค้าปลีกสมัยใหม่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค ๕W๑H มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด

สรุปผลการวิจัย

๑. ผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขางานการจัดการธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หลังเรียนโดยใช้เทคนิค ๕W๑H สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๐๑

๒. ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ สาขางานการจัดการธุรกิจ-ค้าปลีกสมัยใหม่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค ๕W๑H มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

๑. ครูต้องหมั่นฝึกให้นักเรียนอ่านภาษาอังกฤษอย่างสม่ำเสมอโดยใช้เทคนิค ๕W๑H เพื่อเป็นการช่วยจัดระบบความคิด เพื่อให้นักเรียนสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง และมีใจความสมบูรณ์

๒. ครูต้องค้นหาเรื่องที่หลากหลายมีความน่าสนใจทำให้นักเรียนรู้สึกตื่นเต้น และอยากที่จะเรียนรู้ ทั้งนี้เรื่องที่เลือกมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ต้องไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป สำหรับเด็กในระดับชั้นนั้น ๆ

ประโยชน์ที่ได้จากการทำวิจัย

๑. ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อนำมาพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น

๒. เป็นแนวทางในการช่วยเหลือผู้เรียนในการอ่านจับใจความสำคัญเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการใช้ภาษาอังกฤษ

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนโดยใช้บทบาทสมมุติในวิชาภาษาจีน เพื่อการสื่อสารในงานอาชีพของนักศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวสุพรรณิการ์ วงค์สุตา
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต MTCSOL Tianjin Normal University of Tianjin China
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยมีความสัมพันธ์ทางการค้าและการทูตกับสาธารณรัฐประชาชนจีนมาอย่างยาวนาน ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา การเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทยได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากภาษาจีนกลางมีบทบาทสำคัญต่อตลาดแรงงานไทยในทุกระดับ ไม่ว่าจะเป็นภาคธุรกิจ อุตสาหกรรม การท่องเที่ยว การค้าขาย หรือการร่วมทุนกับนักธุรกิจจากจีน ไต้หวัน ฮ่องกง และสิงคโปร์ ซึ่งมีอัตราการลงทุนในไทยเพิ่ม

สูงขึ้นเรื่อย ๆ ส่งผลให้ความต้องการบุคลากรที่มีทักษะภาษาจีนเพิ่มขึ้นในแต่ละปี (ธนภณ ไชยชนะ, ๒๕๕๗) ด้วยเหตุนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงได้กำหนดยุทธศาสตร์ส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาจีน เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านภาษาของประชาชนไทยให้สามารถแข่งขันในสังคมเศรษฐกิจและความรู้ได้มากขึ้น ตามแผนยุทธศาสตร์ดังกล่าวมีเป้าหมายให้ประชาชนไทยอย่างน้อย ๕๐๐,๐๐๐ คน มีความรู้ภาษาจีน สามารถสื่อสาร แสวงหาความรู้ และใช้เป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพ นอกจากนี้ ยังมีสถานศึกษาที่เปิดสอนภาษาจีนเพิ่มขึ้นในทุกระดับการศึกษา และตั้งแต่ปี ๒๕๕๕ เป็นต้นมา สถานศึกษาระดับขั้นพื้นฐานทุกแห่งได้เริ่มเปิดสอนโปรแกรมภาษาจีน (อุทัยวรรณ เฉลิมชัย, ๒๕๕๒) อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทยจะได้รับการส่งเสริมและขยายตัวอย่างต่อเนื่อง แต่ยังคงมีอุปสรรคสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเฉพาะในด้านทักษะการพูด จากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่ได้สัมผัสกับการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่แทบไม่มีโอกาสใช้ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน นอกเหนือจากในชั้นเรียน ทำให้พวกเขาขาดความกระตือรือร้นในการพูด ไม่กล้าแสดงออก และไม่สามารถนำสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารได้ ปัญหานี้ยังส่งผลให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจ เพราะกังวลว่าจะพูดผิด เรียบเรียงประโยคไม่ถูกต้อง หรือใช้ไวยากรณ์และคำศัพท์ไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ ส่งผลให้การใช้ภาษาจีนของผู้เรียนไม่เป็นธรรมชาติและขาดความคล่องตัวปัญหาดังกล่าวขัดแย้งกับหลักการสำคัญของการเรียนภาษาต่างประเทศที่ประสบความสำเร็จ ซึ่งระบุว่า ผู้เรียนควรสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้จริง (Nunan, ๒๐๐๔) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีน โดยมุ่งเน้นการลดอุปสรรคที่เกิดจากความแตกต่างระหว่างภาษาไทย ซึ่งเป็นภาษาแม่ กับ ภาษาจีน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพูดภาษาจีนได้อย่างถูกต้องและเป็นธรรมชาติมากที่สุด ด้วยเหตุนี้ ในฐานะผู้สอนภาษาจีน ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาทักษะการพูดของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ แผนกการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยใช้ "บทบาทสมมุติ" เป็นเครื่องมือ ในการส่งเสริมการเรียนรู้ ซึ่งหัวใจสำคัญของการพัฒนาทักษะการพูด คือ การสร้างบรรยากาศที่เอื้อให้ ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาจีนให้มากที่สุด จากการสำรวจและรวบรวมข้อมูลของนักศึกษา พบว่าระดับทักษะภาษาจีนของนักศึกษาใน กลุ่มนี้มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน เนื่องจากนักศึกษาบางส่วนเคยเรียนภาษาจีนมาแล้ว ในขณะที่ บางคนไม่เคยมีพื้นฐานด้านภาษาจีนมาก่อน ส่งผลให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางทักษะการพูดภาษาจีน ภายในกลุ่มเรียน เพื่อแก้ไขปัญหานี้ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยเน้นกิจกรรมที่ช่วยให้นักศึกษาเข้าใจและพัฒนาทักษะของ ตนเอง ซึ่งหนึ่งในวิธีที่มีประสิทธิภาพคือการสอนโดยใช้บทบาทสมมุติ เนื่องจากเป็นรูปแบบการสอนที่ ช่วยให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้แสดงออกทั้งทางความคิดและการกระทำ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนได้อย่างเป็นธรรมชาติ นอกจากนี้ การใช้บทบาทสมมุติยังเป็นวิธีที่ไม่จำกัดอยู่เพียงการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอน เท่านั้น แต่ยังช่วยให้นักศึกษาเข้าใจพฤติกรรมและความรู้สึกของผู้อื่น สามารถปรับตัวให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ฝึกการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และตัดสินใจได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังเป็นการเรียนรู้ที่ สนุกสนานและใกล้เคียงกับสถานการณ์จริงมากขึ้น (อาภรณ์ ใจเที่ยง, ๒๕๕๐) ด้วยเหตุนี้ การเรียน การสอนโดยใช้บทบาทสมมุติจึงเป็นแนวทางที่เข้าถึงง่าย ใช้งานได้จริง และช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้การ ปรับพฤติกรรม ตลอดจนฝึกฝนการแก้ปัญหาและการตัดสินใจได้อย่างเป็นธรรมชาติ (ระวีวรรณ วุฒิ ประสิทธิ์, ๒๕๓๐)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาทักษะด้านการพูดภาษาจีนของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชโดย ใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ แผนกการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งมีชั่วโมง เรียนวิชา ๒๐๐๐๐-๑๒๒๑ ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ภาคเรียนที่ ๒ จำนวน ๑ ห้องเรียน ในห้องเรียนดังกล่าวจัดนักศึกษาแบบคละความสามารถทางการเรียนสูง ปานกลางและต่ำ

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๓ แผนกการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ภาคเรียนที่ ๒ ที่ลงเรียนวิชา ๒๐๐๐๐-๑๒๒๑ ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ จำนวน ๑ ห้องเรียน รวม ๓๗ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แผนการจัดการเรียนรู้การพูดภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ สร้างแผนการ จัดการเรียนรู้ โดยศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๗ สาขาวิชา ภาษาต่างประเทศธุรกิจบริการ ที่สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาได้กำหนดไว้ ศึกษามาตรฐานสมรรถนะกลุ่มภาษาและตัวบ่งชี้การแสดงออกทางภาษาที่เกี่ยวกับรายวิชาดังกล่าว เช่น จุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา คำอธิบายรายวิชาสมรรถนะหลัก สมรรถนะย่อย ตัวบ่งชี้ สาระสำคัญของบทเรียนต่าง ๆ ที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน มาตรฐานการเรียนรู้ กิจกรรมและการสอนทักษะการพูดภาษาจีน นอกจากนี้ ได้ศึกษาทฤษฎีและหลักการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บทบาทสมมุติ (Roleplay) ตามแนวคิดของ (เสริมศรี ลักษณศิริ, ๒๕๔๐) รวมถึงเอกสารและ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปี ที่ ๓ ผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน ๕ แผน และนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน ภาษาจีนและอาจารย์ผู้สอนชาวจีนตรวจสอบเพื่อประเมินความถูกต้อง จากนั้นนำความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตามแนวทางของ (บุญชม ศรีสะอาด, ๒๕๕๖) ผลการวิเคราะห์พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผนมีค่า IOC อยู่ในช่วง ๐.๖๗ – ๑.๐๐ ซึ่งถือว่าอยู่ ในเกณฑ์ที่เหมาะสม จึงได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ต่อไป

๒. แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาจีนก่อน การทดลองและหลังการทดลอง ผู้วิจัยเริ่มต้นจากศึกษาแนวการสร้างข้อสอบจากหนังสือการทดสอบและประเมินผลการเรียนการสอน ภาษาจีน และการพัฒนาข้อทดสอบจีนให้เป็นมาตรฐาน นอกจากนั้นผู้วิจัยยังศึกษาและวิเคราะห์ หลักสูตร เนื้อหา และจุดมุ่งหมายที่กำหนดในสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาจีน รวมทั้งจุดประสงค์ของเนื้อหาที่ใช้ในการทดลองเพื่อนำไปใช้ในการสร้างแบบทดสอบ ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบโดยการการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาจีนก่อน และหลังการทดลองขึ้น โดยแบบทดสอบชุดดังกล่าวอ้างอิงมาจากข้อสอบวัดความสามารถทางการพูด ภาษาจีน ระดับต้น หรือที่รู้จักในชื่อว่า HSKK 初级 เนื่องจากข้อสอบ HSKK ถือเป็นหนึ่งในการ สอบวัดระดับความรู้ทางภาษาจีน สำหรับผู้ที่ไม่ได้ใช้ภาษาจีนเป็นภาษาแม่ ซึ่งมีประสิทธิภาพและ ได้รับการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษาวิจัยและได้ถือปฏิบัติมาหลายปี การสอบนี้จัดขึ้นโดย The Office of Chinese Language Council International: HANBANของ รัฐบาลสาธารณรัฐประชาชนจีน ผู้วิจัยเลือกการทดสอบดังกล่าวเพื่อเป็นแม่แบบในการจัดทำแบบทดสอบวัด ความสามารถด้านการพูดภาษาจีนก่อนและหลังเรียนสำหรับนักศึกษา ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาจีนและเกณฑ์การให้คะแนนที่สร้าง ขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาจีน

ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงสำหรับแบบทดสอบ จะเป็นการพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาจีนก่อน และ หลังการทดลองกับเนื้อหาที่เรียนและจุดประสงค์การเรียนรู้ก่อนที่นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยการนำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาจีน ที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับนักศึกษาซึ่งเป็น นักศึกษาคนละกลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง นำมาหาคุณภาพ (บุญชม ศรีสะอาด, ๒๕๕๖) วัดความสามารถ ด้านการพูดภาษาจีน มีความยากง่าย (p) ระหว่าง ๐.๒๗๘ – ๐.๗๙๙ และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ ๐.๒๘ ขึ้นไป และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ ๐.๘๑ ทั้งนี้เกณฑ์การกำหนดการให้คะแนน คือ มีผู้ให้คะแนน ๒ คน ได้แก่ ผู้วิจัย และครูผู้สอน ภาษาจีนอีกท่านหนึ่งซึ่งเป็นครูอาสาสมัครชาวจีน ซึ่งมีความเข้าใจแบบทดสอบเกณฑ์การให้คะแนนและวิธีการให้คะแนนที่ตรงกันกับผู้วิจัย ในการทดสอบมีการใช้เทปบันทึกเสียงบันทึกคำตอบของ นักศึกษาแต่ละคนไว้ เพื่อนำมาประกอบการพิจารณาการให้คะแนน ในกรณีที่ผู้ประเมินทั้งสองคนให้ คะแนนต่างกันมาก จากนั้นนำคะแนนที่ได้จากผู้ประเมินทั้ง ๒ คนมารวมกันแล้วหาค่าเฉลี่ย

๓. แบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาจีนระหว่างการทดลอง สร้างแบบประเมินตนเอง ด้านการพูดภาษาจีน เพื่อศึกษาพัฒนาการในทักษะการพูดภาษาจีนของนักศึกษาโดยที่นักศึกษาเป็นผู้ ประเมินการพูดภาษาจีนของตนเองระหว่างการทดลอง จำนวน ๕ ครั้ง หลังการทำกิจกรรมบทบาท สมมุติตามแผนการสอนทั้ง ๕ แผน ซึ่งกำหนดพฤติกรรมที่ประเมินรวม ๑๐ ข้อ โดยลักษณะของแบบ ประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ๕ ระดับ ตามแบบของไลเคิร์ท (Likert's Scale) โดยกำหนดความหมายของแต่ละระดับ ดังนี้

๕	หมายถึง	มากที่สุด
๔	หมายถึง	มาก
๓	หมายถึง	ปานกลาง
๒	หมายถึง	น้อย
๑	หมายถึง	น้อยที่สุด

๔. แบบบันทึกคะแนนการแสดงบทบาทสมมุติของนักศึกษาในชั้นเรียน ผู้วิจัยจะเป็นผู้ ประเมินและบันทึกคะแนนการแสดงบทบาทสมมุติของนักศึกษาในทุกครั้งหลังจากการจัดการเรียน การสอน โดยกิจกรรมนี้จะจัดขึ้นในชั่วโมงเรียน วิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ นักศึกษาจะได้ฝึกการใช้ภาษาจีนผ่านการแสดงบทบาทสมมุติตามเนื้อเรื่องที่กำหนดไว้ในหนังสือเรียน ซึ่งมีทั้งหมด ๕ บท แต่ละบทจะมี ๓ บทบาทที่แตกต่างกัน โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้กำหนดบทบาทให้กับนักศึกษา ในการเรียนแต่ละชั่วโมง นักศึกษาจะทำกิจกรรมบทบาทสมมุติเป็นกลุ่มและได้รับการ ประเมินคะแนนจากการใช้ภาษาจีนในการแสดงแต่ละครั้ง คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน โดยเกณฑ์การให้ คะแนนมีดังนี้

๑๖ - ๒๐	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
๑๓ - ๑๕	คะแนน	หมายถึง	ดี
๑๐ - ๑๒	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
น้อยกว่า ๑๐	คะแนน	หมายถึง	ควรปรับปรุง

การสร้างเครื่องมือ

๑. แผนการเรียนรู้การพูดภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ
ขั้นตอนในการสร้างแผนการเรียนรู้การพูดภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ มีดังนี้

๑. คัดเลือกบทสนทนาจากหนังสือที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนนักศึกษาหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ แผนกการบัญชี ซึ่งเป็นบทสนทนาที่นักศึกษาสามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันและในการทำงาน รวมทั้งมีระดับความยากง่ายของคำศัพท์ สำนวนและโครงสร้างภาษาที่เหมาะสมกับระดับภาษาจีนของนักศึกษา

๒. สร้างแผนการเรียนรู้การพูดภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติจำนวน ๕ แผน

๓. หาคุณภาพแผนการเรียนรู้การพูดภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ

๒. แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาจีนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

๑. ศึกษาแนวการสร้างข้อสอบจากหนังสือการทดสอบและประเมินผลการเรียนการสอนภาษาจีน เพื่อนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการสร้างแบบทดสอบ

๒. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหา และจุดมุ่งหมายที่กำหนดมาประยุกต์ใช้ในการทดลองเพื่อนำไปใช้ในการสร้างแบบทดสอบ

๓. สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาจีนก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง ๑ ชุดซึ่งเป็นข้อสอบที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นเอง โดยแบบทดสอบนี้จัดทำขึ้นเพื่อวัดความสามารถด้านการพูดภาษาจีนของนักศึกษา โดยอ้างอิงรูปแบบจาก HSKK ระดับต้น ซึ่งเป็นข้อสอบมาตรฐานสำหรับการวัดทักษะการพูดภาษาจีนของผู้เรียนในระดับเริ่มต้น

๔. กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการพูดโดยแบ่งความสามารถออกเป็น ๓ ระดับ คือ ระดับต้น ระดับกลาง และระดับสูง ตามลำดับ ทั้งนี้จะให้น้ำหนักคะแนนตั้งแต่ ๔๐-๑๐๐ คะแนน

๕. หาคุณภาพของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาจีนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยนำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาจีนและเกณฑ์การให้คะแนนที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาจีนตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรง สำหรับแบบทดสอบจะเป็นการพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาจีนก่อน และหลังการทดลองกับเนื้อหาที่เรียนและจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การกำหนดคะแนนความคิดเห็นไว้ดังนี้

ให้คะแนน +๑ หมายถึง แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน ๐ หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบวัดความสามารถในการออกเสียงภาษาจีนนั้นมีความสอดคล้องกับ เนื้อหาและ จุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน -๑ หมายถึง แบบทดสอบวัดความสามารถในการออกเสียงภาษาจีนไม่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

จากนั้นจึงคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ ๐.๕ ซึ่งถือว่าแบบทดสอบวัดความสามารถในการออกเสียงภาษาจีนนั้นมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

๓. แบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาจีนระหว่างการทดลอง

๑. ศึกษาเอกสาร และหลักการเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาจีนระหว่างการทดลอง

๒. กำหนดประเด็น และเลือกรูปแบบเครื่องมือที่จะวัด

๓. สร้างแบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาจีน เพื่อศึกษาพัฒนาการในทักษะการพูดภาษาจีนของนักศึกษาโดยที่นักศึกษาเป็นผู้ประเมินการพูดภาษาจีนของตนเองระหว่างการทดลอง
จำนวน ๕ ครั้ง หลังการทำกิจกรรมบทบาทสมมุติตามแผนการสอนทั้ง ๕ แผน ซึ่งกำหนดพฤติกรรมที่ประเมินรวม ๑๐ ข้อ โดยลักษณะของแบบประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ๕ ระดับ โดยกำหนดความหมายของแต่ละระดับ ดังนี้

๕	หมายถึง	มากที่สุด
๔	หมายถึง	มาก
๓	หมายถึง	ปานกลาง
๒	หมายถึง	น้อย
๑	หมายถึง	น้อยที่สุด

๔. ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาจีนที่สร้างขึ้นให้ครูอาสาสมัครชาวจีน และผู้สอนภาษาจีนท่านอื่น ๆ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และปรับปรุงแก้ไขตามนำแนะนำ

๕. ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาจีน ที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ผู้สอนภาษาจีนและอาจารย์ผู้มากประสบการณ์ในการวิจัยตรวจสอบคุณภาพด้านเนื้อหา ความชัดเจนของภาษา และความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา ทั้งนี้อาจารย์เชี่ยวชาญเห็นพ้องว่าแบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาจีนสามารถนำไปใช้ได้

๖. ผู้วิจัยนำแบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาจีนที่ได้รับการตรวจสอบและแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

๔. บันทึกคะแนนการแสดงบทบาทสมมุติของนักศึกษาในชั้นเรียน

๑. ศึกษาเอกสาร ตำรา ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีสร้างแบบบันทึกคะแนนการแสดงบทบาทสมมุติของนักศึกษาในชั้นเรียน

๒. ศึกษาวิธีสร้างบันทึกคะแนนการแสดงบทบาทสมมุติของนักศึกษาในชั้นเรียน โดยให้ครอบคลุม สาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหน่วยการเรียนรู้ในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ใช้ทดลอง

๓. สร้างแบบบันทึกคะแนนการแสดงบทบาทสมมุติของนักศึกษาในชั้นเรียน ผู้วิจัยจะเป็นผู้ประเมินและบันทึกคะแนนการแสดงบทบาทสมมุติของนักศึกษาในทุกครั้งหลังจากการจัดการเรียนการสอน โดยกิจกรรมนี้จะจัดขึ้นในชั่วโมงเรียน วิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ นักศึกษาจะได้ฝึกการใช้ภาษาจีนผ่านการแสดงบทบาทสมมุติตามเนื้อเรื่องที่กำหนดไว้ในหนังสือเรียน ซึ่งมีทั้งหมด ๕ บท แต่ละบทจะมี ๓ บทบาทที่แตกต่างกัน โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้กำหนดบทบาทให้กับนักศึกษา

ในการเรียนแต่ละชั่วโมง นักศึกษาจะทำกิจกรรมบทบาทสมมุติเป็นกลุ่มและได้รับการประเมินคะแนนจากการใช้ภาษาจีนในการแสดงแต่ละครั้ง คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน โดยเกณฑ์การให้คะแนนมีดังนี้

๑๖ - ๒๐	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
๑๓ - ๑๕	คะแนน	หมายถึง	ดี
๑๐ - ๑๒	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
น้อยกว่า ๑๐	คะแนน	หมายถึง	ควรปรับปรุง

๔. ผู้วิจัยได้นำแบบบันทึกคะแนนการแสดงบทบาทสมมุติของนักศึกษาในชั้นเรียนที่สร้างขึ้นให้ผู้สอนภาษาจีนท่านอื่น ๆ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และปรับปรุงแก้ไขตามนำแนะนำ

๕. ผู้วิจัยได้นำแบบบันทึกคะแนนการแสดงบทบาทสมมุติของนักศึกษาในชั้นเรียนที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ผู้สอนภาษาจีนและอาจารย์ผู้มากประสบการณ์ในการวิจัยตรวจสอบคุณภาพด้านเนื้อหา ความชัดเจนของภาษา และความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา ทั้งนี้อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญเห็นพ้องว่าแบบบันทึกคะแนนการแสดงบทบาทสมมุติของนักศึกษาในชั้นเรียน ชุดนี้สามารถนำไปใช้ได้

๖. ผู้วิจัยนำแบบบันทึกคะแนนการแสดงบทบาทสมมุติของนักศึกษาในชั้นเรียนที่ได้รับการตรวจสอบและแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีแบบแผนการทดลอง คือ แบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียนวิจัย (One group pretest posttest design) สำหรับการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับความสามารถในการออกเสียงภาษาจีน โดยมีแบบแผนการทดลอง ดังนี้

กลุ่ม	Pre-test	ทดลอง	Post-test
E	T_1	X	T_2

เมื่อ T_1 หมายถึง การสอบก่อนการทดลอง (Pre-test)

T_2 หมายถึง การสอบหลังการทดลอง (Post-test)

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมบทบาทสมมติ

E หมายถึง กลุ่มทดลอง

๒. ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยนำเครื่องมือวิจัยทั้งหมดไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

๑. อธิบายและชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติ เกณฑ์การประเมิน วิธีการประเมินให้นักศึกษาทราบ

๒. ผู้วิจัยดำเนินการทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาจีนก่อน (Pre-test) และหลังการทดลอง (Post-test) ก่อนเรียน เพื่อวัดความสามารถในการพูดภาษาจีนและเก็บคะแนนการทดสอบไปเปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังเรียนของนักศึกษา ทั้งนี้แบบทดสอบความสามารถด้านการพูดของนักศึกษาดัดแปลงมาจากข้อสอบ HSKK ระดับต้น เนื่องจากข้อสอบ HSKK เป็นข้อสอบที่เป็นกลางและมีความเชื่อถือได้ แบบทดสอบตอนที่ ๑ ความสามารถการพูดตามประโยคที่ได้ยิน มีทั้งหมด ๑๕ ข้อ แบบทดสอบตอนที่ ๒ ความสามารถพูดโต้ตอบจากคำถามที่ได้ยิน ๑๐ ข้อ แบบทดสอบตอนที่ ๓ ความสามารถการตอบคำถามเชิงลึกเชิงบรรยาย ๒ ข้อ คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน การทำการทดสอบความสามารถนั้นจะเป็นการสอบกับพูดกับคอมพิวเตอร์ ใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวอัดเสียง โดยนักศึกษารวมตัวกันทำแบบทดสอบในห้องคอมพิวเตอร์ที่ทางผู้วิจัยจัดเตรียมไว้ และเริ่มทำการทดสอบพร้อมกันเพื่อมิให้เกิดความเหลื่อมล้ำกันในการทำการทดสอบ โดยให้เวลาในการสอบ ๒๐ นาที และให้นักศึกษาทำการส่งไฟล์เสียงที่อัดให้อาจารย์ผู้ตรวจสอบเพื่อทำการตรวจและบันทึกคะแนนต่อไป การกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการพูดโดยแบ่งความสามารถออกเป็น ๓ ระดับ คือ ระดับต้น ระดับกลาง และระดับสูง ตามลำดับ ทั้งนี้จะให้น้ำหนักคะแนนตั้งแต่ ๔๐-๑๐๐ คะแนน

๓. ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีนโดยใช้บทบาทสมมุติ จำนวนแผนการเรียนรู้ ๕ แผน แผนละ ๒ ชั่วโมง จำนวน ๑๐ ชั่วโมง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนด้วยตนเอง นักศึกษาได้เรียนรู้จากหนังสือ ใบความรู้ และแบบฝึกหัด ซึ่งนอกจากแบบฝึกหัดในหนังสือและใบความรู้นั้น ผู้วิจัยจะเน้นหนักไปในทางของการใช้บทบาทสมมุติ โดยให้นักศึกษาทำความเข้าใจในสถานการณ์ที่ผู้วิจัยได้ทำการสอน และให้นักศึกษาสร้างบทสนทนาตามเนื้อหาที่กำหนดไว้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเตรียมตัวฝึกซ้อม ๑๕ นาที จากนั้นฝึกปฏิบัติเพื่อเก็บคะแนนในแต่ละครั้ง แบบฝึกนำมาใช้เพื่อดูพัฒนาการด้านความสามารถทางการพูดภาษาจีน

๔. หลังจากทำการสอนจนครบทั้ง ๕ แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ให้นักศึกษาทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาจีน (Post-test) ใช้หลักการเดียวกันกับ การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

๕. เมื่อเสร็จสิ้นแล้ว ให้นักศึกษาทำแบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาจีนโดยใช้บทบาทสมมุติในการเรียนรู้ระหว่างการทดลอง รวมทั้งหมด ๕ ครั้ง เพื่อศึกษาพัฒนาการในทักษะการพูดภาษาจีนของนักศึกษาและเก็บเป็นข้อมูล

๖. นำข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อแปลผลในรูปตารางและการพรรณนา

๗. สรุปและอภิปรายผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น ๓ ตอน ผลการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ ๑ ผลการศึกษาการสอบวัดระดับความสามารถภาษาจีนในทักษะด้านการพูด HSKK (Chinese Proficiency Speaking Test) ก่อนและหลังการทดลอง แบ่งเป็น ๒ ส่วน ดังนี้

ความสามารถด้านการพูดภาษาจีน	คะแนนเต็ม	Mean	S.D.	df	t	sig.
ก่อนเรียน	๑๐๐	๖๘.๑๗	๑๐.๐๔	๓๖	๓.๐๒๒*	๐.๐๔๖
หลังเรียน	๑๐๐	๗๓.๐๐	๙.๓๙			

*หมายเหตุ: อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .๐๕

ตอนที่ ๒ ผลการประเมินตนเองด้านความสามารถในการพูดภาษาจีนระหว่างการทดลองของนักศึกษา หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมบทบาทสมมุติจำนวน ๕ ครั้ง ปรากฏผลดังตาราง

	ครั้งที่๑	ครั้งที่๒	ครั้งที่๓	ครั้งที่๔	ครั้งที่๕
ค่าเฉลี่ย	๒.๓๔	๒.๖๓	๓.๐๐	๓.๒๘	๓.๕๙
S.D.	๐.๕๓	๐.๕๐	๐.๔๓	๐.๔๗	๐.๖๐
ระดับความสามารถ	น้อย	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง	มาก

ตอนที่ ๓ ผลคะแนนการแสดงบทบาทสมมุติของนักศึกษาในชั้นเรียนที่บันทึกโดยผู้วิจัย หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมบทบาทสมมติจำนวน ๕ ครั้ง ปรากฏผลดังตาราง

ค่าเฉลี่ย	ครั้งที่๑	ครั้งที่๒	ครั้งที่๓	ครั้งที่๔	ครั้งที่๕
	๑๐.๔๗	๑๑.๓๔	๑๒.๔๑	๑๓.๖๓	๑๔.๒๕
S.D.	๒.๒๖	๒.๓๓	๒.๑๘	๒.๒๕	๒.๑๙
ระดับคะแนน	พอใช้	พอใช้	พอใช้	ดี	ดี

และนำข้อมูลที่ได้มาสรุป หาค่าร้อยละและเขียนรายงานเป็นความเรียง

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยจากการศึกษาผลการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาจีนของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สรุปผลได้ดังนี้

๑. สรุปผลจากการเปรียบเทียบผลการศึกษาการสอบวัดระดับความสามารถภาษาจีนในทักษะด้านการพูด HSKK (Chinese Proficiency Speaking Test) ก่อนและหลังการทดลองจากการทำการสอบวัดความสามารถภาษาจีนในทักษะการพูดทั้งก่อนและหลังเรียนของนักศึกษานั้น มีค่าต่างของค่าเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้นอย่างค่อนข้างชัดเจน โดยคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น ๔.๘๓ คะแนนก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ๖๘.๑๗ และ คะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองคือ ๗๓.๐๐ คะแนน

๒. สรุปผลการประเมินตนเองด้านความสามารถในการพูดภาษาจีนระหว่างการทดลองของนักศึกษาจากกิจกรรมบทบาทสมมุติทั้ง ๕ ครั้ง เห็นได้ว่า ผลการประเมินเพิ่มขึ้นตามลำดับ จากคะแนนกิจกรรมบทบาทสมมุติครั้งที่ ๑ ความสามารถในการพูดของนักศึกษาอยู่ในระดับน้อย มีค่าคะแนนเฉลี่ยเพียง ๒.๓๔ แต่เมื่อนักศึกษาได้ทำการประเมินตนเองในกิจกรรมบทบาทสมมุติครั้งที่ ๕ ซึ่งเป็นการประเมินครั้งสุดท้ายนั้น คะแนนความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักศึกษาดีขึ้นจากครั้งที่ผ่านมา คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ ๓.๕๙ ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ดี จะเห็นได้ว่าคะแนนการประเมินตนเองในครั้งที่ ๕ เพิ่มขึ้นจากครั้งที่ ๑ อย่างชัดเจนโดยมีค่าความต่างอยู่ที่ ๑.๒๕

๓. สรุปผลจากคะแนนการแสดงบทบาทสมมุติของนักศึกษาในชั้นเรียนที่บันทึกโดยอาจารย์ผู้สอน หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมบทบาทสมมติจำนวน ๕ ครั้ง ปรากฏว่า คะแนนการแสดงบทบาทสมมุติของนักศึกษาในชั้นเรียนเพิ่มขึ้นตามลำดับ โดยกิจกรรมบทบาทสมมุติครั้งที่ ๑ ครั้งที่ ๒ และ ๓ คะแนนของนักศึกษาอยู่เพียงระดับพอใช้ ซึ่งคะแนนก็มีการพัฒนาที่เพิ่มขึ้น แต่ครั้งที่ ๔ และครั้งที่ ๕ ครั้งสุดท้ายนั้น มีผลคะแนนที่แตกต่างอย่างชัดเจน โดยเมื่อเทียบคะแนนครั้งแรก และครั้งสุดท้ายนั้น มีค่าเฉลี่ยของความต่างเท่ากับ ๓.๗๘ แสดงให้เห็นว่าความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักศึกษามีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง และถือว่าอยู่ในเกณฑ์ดี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

๑. การลดความเหลื่อมล้ำของระดับภาษา ควรมีการวิเคราะห์พื้นฐานภาษาจีนของนักศึกษาก่อนเริ่มเรียน เพื่อจัดกลุ่มนักศึกษาตามระดับความสามารถและใช้วิธีการสอนที่เหมาะสมกับแต่ละกลุ่ม หรือการใช้กิจกรรมเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เช่น การให้ผู้เรียนที่มีพื้นฐานแข็งแรงช่วยสอนเพื่อนที่อ่อนกว่า (Peer Teaching) เพื่อลดช่องว่างทางภาษา

๒. การพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยกับนักศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการใช้กิจกรรมละลายพฤติกรรม (Ice-breaking Activities) ตั้งแต่ช่วงต้นภาคเรียน เพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีนักศึกษา

๓ นำผลการวิจัยที่ได้ไปปรับใช้ให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน เช่น การปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้เป็นปัจจุบัน ทันสมัยมากขึ้น เพื่อทำให้นักศึกษาเข้าใจและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงที่ค่อนข้างทันสมัยมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

๑. ควรศึกษาผลของกิจกรรมบทบาทสมมุติในระยะเวลาที่ยาวขึ้น การวิจัยครั้งนี้อาจมีข้อจำกัดด้านเวลา ทำให้การพัฒนาทักษะของนักศึกษาไม่แสดงผลอย่างเต็มที่ ดังนั้น ควรออกแบบการวิจัยที่ดำเนินการในระยะเวลาที่ยาวขึ้น เช่น ตลอดทั้งปีการศึกษา เพื่อให้เห็นพัฒนาการที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

๒. ควรเปรียบเทียบกิจกรรมบทบาทสมมุติกับวิธีการสอนอื่นเพื่อให้เข้าใจถึงประสิทธิภาพของกิจกรรมบทบาทสมมุติอย่างแท้จริง ควรมีการเปรียบเทียบกับวิธีการสอนอื่น เช่น การใช้สื่อดิจิทัล การสอนแบบ Project-based Learning หรือ Flipped Classroom เนื่องจากการศึกษาแบบเปรียบเทียบจะช่วยให้เห็นข้อดีและข้อจำกัดของแต่ละวิธีการได้ชัดเจนขึ้น

๓. ควรพัฒนาและทดลองใช้สื่อการสอนที่ส่งเสริมกิจกรรมบทบาทสมมุติ อาจออกแบบคู่มือการสอนที่เหมาะสม สำหรับการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติในวิชาภาษาจีน หรือทดลองใช้ เทคโนโลยี เช่น แอปพลิเคชันฝึกสนทนา AI หรือ VR เพื่อเพิ่มความสมจริงให้กับกิจกรรมบทบาทสมมุติ ๔. ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของกิจกรรมบทบาทสมมุติ ควรวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัจจัยที่อาจมีผลต่อการเรียนรู้ เช่น บุคลิกภาพของผู้เรียน ระดับความมั่นใจในการพูด หรือแรงจูงใจในการเรียนภาษาจีน อาจใช้แบบสอบถามหรือสัมภาษณ์เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ช่วยให้กิจกรรมได้ผลลัพธ์ที่ดีขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ทักษะความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักศึกษาเพิ่มสูงขึ้นก่อนการเรียนมาก

๒. ลดความเลื่อมล้ำของจำนวนนักศึกษาที่มีทักษะการพูดภาษาจีนและไม่มีทักษะ

๓. นักศึกษาจะมีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ทักษะการพูดภาษาจีน

การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นปวช.๑ แผนกการบัญชี กลุ่ม ๔ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย นางสาวชนนิกานต์ บุญตา
ตำแหน่ง ครูพิเศษสอน
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา ศศ.บ. ภาษาอังกฤษ
ปีการศึกษา๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในต่างประเทศนั้น ทักษะการพูดนับว่าเป็นทักษะที่สำคัญ และจำเป็นมาก (สุมิตรา อังวัฒนกุล. ๒๕๓๗: ๑๖๗) เนื่องจากเป็นทักษะเบื้องต้นที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร แต่ทักษะการพูดเป็นทักษะที่ยากต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน อุปสรรคในการพัฒนาการพูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยมี ๓ ประการสำคัญ ประการแรก คือ นักเรียนอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่จำเป็นต้อง ใช้ภาษาอังกฤษ จึงทำให้นักเรียนไม่มีโอกาสได้พูดภาษาอังกฤษ นอกจากนักเรียนจะได้รับการฝึกฝนในชั้นเรียนเท่านั้น ประการที่สอง คือ นักเรียนขาดโอกาสในการฝึกพูดภาษาอังกฤษและมีส่วนร่วมในการ เรียนน้อย เนื่องจากครูผู้สอนมีทักษะในการสอนน้อยและอาจไม่สามารถเลือกเทคนิคและวิธีการที่เหมาะสม มาใช้ในการฝึกให้นักเรียนพูดและประการสุดท้าย คือ นักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการพูด ภาษาอังกฤษ เมื่อจำเป็นต้องพูดนักเรียนรู้สึกกลัวและอาย ทักษะการพูดของนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษ เป็นภาษาต่างประเทศหรือภาษาที่สองนั้น ยังถือได้ว่าเป็นทักษะที่อ่อนที่สุดจากทักษะทั้ง ๔ ทักษะ

สำหรับ ผู้เรียนภาษาอังกฤษในทุกระดับชั้น ไบแอม (Biyeam,๑๙๙๗) ไม่เพียงแต่เฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา แต่ยังรวมถึงนักเรียนที่เรียนในระดับสูงที่เรียนภาษาอังกฤษมาหลายปี แต่ยังมีความคับข้องใจในการพูดภาษาอังกฤษโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อต้องพูดกับเจ้าของภาษา เอลลิส (Ellis. ๑๙๙๔) กล่าวว่าการสอนทักษา การพูดภาษาอังกฤษจากอดีตจนถึงปัจจุบันไม่ประสบความสำเร็จนัก แม้ว่าจะมีการให้นักเรียนลดการท่องจำ คำศัพท์และไวยากรณ์ในประโยคไปแล้วก็ตาม ลีแอน (Lian. ๑๙๙๔) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นปวช.๑ แผนกการบัญชี กลุ่ม ๔ โดยผู้วิจัยได้สร้างชุดฝึกการอ่านคำศัพท์ จำนวน ๖ ชุด คือ คำศัพท์หมวดหมู่ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายอ่าน แบบทดสอบก่อนฝึก หลังจากนั้นดำเนินการฝึกทักษะการอ่านของนักเรียนด้วยแบบฝึก ทั้ง ๖ ชุด โดยเริ่มทีละชุด เริ่มเรียน ครั้งละประมาณ ๑๕ นาที โดยอ่านหลังการอ่านประจำวัน และหลังจากนั้นก็ เข้าสู่บทเรียน แล้ว มอบหมายให้นักเรียนไปฝึกการอ่านเป็นการบ้าน ผลปรากฏว่าทักษะการอ่านของนักเรียนได้รับการพัฒนาใน ระดับที่น่าพอใจ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. สร้างกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูด ภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาระดับชั้น ปวช.๑ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

๒. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นปวช.๑ แผนกการบัญชี กลุ่ม ๔ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ตำบลคลัง อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษฟัง-พูด ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นปวช.๑ แผนกการบัญชี กลุ่ม ๔วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ตำบลคลัง อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ ฟัง-พูด ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ โดยการทำแบบทดสอบซึ่งเป็นผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า ๖๐% จำนวน ๒๔ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แบบฝึกเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ

๒. แผนการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ จำนวน ๑๔ แผน แผนละ ๑ ชั่วโมง รวม ๑๔ ชั่วโมง ตามเนื้อหาในแบบฝึกเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ๔ หัวข้อ

๓. แบบทดสอบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติจำนวน ๑ชุด เพื่อใช้ทดสอบก่อนและหลังเรียน

๔. แบบประเมินความสามรถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติซึ่งเป็นการประเมินแบบแยกส่วนด้านความสามารถในการพูด

๕. . แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม
บทบาทสมมติ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

๑. ตอนที่ ๑ เป็นแบบสอบถามสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

- เพศ
- อายุ
- ระดับการศึกษา
- ระยะเวลาการเรียนภาษาอังกฤษ

๒. ตอนที่ ๒ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความสนใจของนักเรียนแบ่งเป็นข้อดังนี้

๑.ปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียนมีความสนใจทางด้านภาษาอังกฤษ

๑.๑ ด้านสังคม

๑.๒ ด้านการเรียนรู้ได้แก่ การฟัง พูด อ่านและเขียน

๑.๓ ความสนใจเกี่ยวกับต่างประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษ

๒. ปัญหาและอุปสรรค แบบสอบถามความสนใจของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นแบบเลือกตอบมีลักษณะเป็น ๕ ระดับ มีความหมายดังต่อไปนี้

๕	หมายถึง	ระดับมากที่สุด
๔	หมายถึง	ระดับมาก
๓	หมายถึง	ระดับปานกลาง
๒	หมายถึง	ระดับน้อย
๑	หมายถึง	ระดับน้อยที่สุด

ประมวลผลข้อมูล

ผู้วิจัยตรวจความถูกต้องของข้อมูลในแบบสอบถาม บันทึกข้อมูลเป็นรหัสของข้อมูลใน แบบสอบถามโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และประมวลผลข้อมูลตามลำดับ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. นำแบบทดสอบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติไปทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นผู้เรียนที่เรียนหลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยให้ผู้เรียนจับสลากหัวข้อจาก ๓ หัวข้อ และแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ที่ตนเองได้รับเป็นคู่ โดยใช้เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติในการให้คะแนนเป็นรายบุคคล โดยกรรมการจำนวน ๓ คน นำคะแนนของกรรมการทั้ง ๓ คน มาหาค่าเฉลี่ยเพื่อเป็นคะแนนสอบก่อนเรียน และบันทึกคะแนนของแต่ละคนไว้

๒. ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติซึ่งใช้ระยะเวลา ๑๔ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๑ ชั่วโมง รวม ๑๔ ชั่วโมง โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนในแต่ละแผน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับ แบบสอบถามสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับ แบบสอบถามเกี่ยวกับความสนใจของนักเรียน

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ของผู้เรียนแผนกการบัญชี กลุ่ม ๔

สรุปได้ดังนี้

๑. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ ๑

๒. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

๑. ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ควรกำหนดเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมให้มากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาได้อย่างเต็มที่ในขั้นก่อนกิจกรรม ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเกิดความมั่นใจมากขึ้นในขณะทำกิจกรรมบทบาทสมมติ

๒. ถ้าเป็นกลุ่มผู้เรียนขนาดใหญ่ ควรจะมีผู้ช่วยในการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนมีคนคอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำอย่างทั่วถึง โดยเฉพาะกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถทางด้านภาษาระดับพื้นฐาน เพราะผู้เรียนกลุ่มนี้ต้องการความช่วยเหลือเป็นอย่างมากในการฝึกกิจกรรมต่างๆ จะทำให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมในการร่วมทำกิจกรรมในขั้นเรียนมากขึ้น

๓. ควรเลือกหัวข้อที่เหมาะสมและตรงกับความต้องการของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน โดยทำแบบสอบถามเพื่อให้ผู้เรียนเลือกหัวข้อที่ผู้เรียนสนใจ เพราะผู้เรียนคาดว่าจะได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างแท้จริงและนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้น

๒. สามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันได้

๓. เป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในการสร้างกิจกรรมที่น่าสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ภาษาได้อย่างสนุกสนานและใช้ภาษาได้อย่างเป็นธรรมชาตินำไประยุกต์ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน

๔. เป็นแนวทางในการพัฒนาและออกแบบการจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนพูดภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานในระดับความสามารถที่สูงขึ้นหรือในการพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาในด้านอื่นๆ เช่น ด้านการฟัง อ่าน หรือ เขียน

การพัฒนาการอ่านสัทอักษรภาษาจีนกลาง ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๒ สาขาบัญชีโดยใช้ชุดฝึกสัทอักษรจีน ภาคเรียนที่๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	ว่าที่ร.ต.หญิงณัฏฐชา โต๊ะหาด
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศิลปศาสตร์บัณฑิต สาขาภาษาจีน
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องด้วยปัจจุบันภาษาจีนเป็นภาษาที่มีความสำคัญและมีบทบาทในการพัฒนาประเทศอย่างมากทั้งทางด้านเศรษฐกิจ การท่องเที่ยว การติดต่อสื่อสาร และด้านการศึกษา ซึ่งมี แนวโน้มที่จะมีความสำคัญเพิ่มมากขึ้นในอนาคต ภาษาจีนเป็นอีกรายวิชาหนึ่งที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะทางด้านภาษาที่สามจุดมุ่งหมายในการเรียนภาษาจีนเพื่อให้นักเรียนอ่านออก เขียนเป็น และสามารถสื่อสารโดยใช้ทักษะการพูดได้แต่ถ้านักเรียนพูดแล้วออกเสียงไม่ชัดเจนก็จะทำให้การสื่อสารไม่เป็นไปอย่างที่ต้องการและชัดเจนดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษร (พินอิน) โดยใช้ชุดฝึกสัทอักษรเพื่อพัฒนาการอ่านออกเสียงสัทอักษร(พินอิน)ของนักเรียนในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญและใช้ชุดฝึกสัทอักษรในการฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสัทอักษร (พินอิน) ในครั้งนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลางของนักเรียน ระดับชั้นปวช.๒สาขาบัญชี โดยใช้แบบฝึกการอ่านออกเสียง

๒. เพื่อเปรียบเทียบการอ่านออกเสียงภาษาจีนกลางโดยใช้แบบฝึกการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีน ก่อนและหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ ๘๐

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ประชากร คือ คือ นักเรียน ปวช.๒ สาขาบัญชีจำนวน ๓๔ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. สื่อการสอนและแผนการจัดการเรียนรู้

๒. ชุดฝึกสัทอักษรอ่านออกเสียงทางการเรียน

๒.๑ สร้างตารางวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา

๒.๒ สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนเป็นแบบทดสอบการอ่านระบบสัทอักษรพินอิน จำนวน ๒๐ ข้อ ให้ครอบคลุมเนื้อหาสาระและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

๒..๓ นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓ ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการ
สอนวิชาภาษาจีน ด้านการสอน การวิจัย และด้านการวัดผลและประเมินผล เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญพิจารณา ตรวจสอบ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ให้คะแนน +๑ เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ให้คะแนน ๐ เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ให้คะแนน -๑ เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดไม่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

๒.๔ วิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยหาค่า IOC ซึ่งกำหนดเกณฑ์ไว้เท่ากับ .๐๕ โดยได้ค่า IOC ทั้งฉบับ = ๐.๘๔

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ก่อนการทดลองให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน

๒. ผู้วิจัยดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจำนวน จำนวน ๑ แผน โดยให้นักเรียนเรียนและปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยโดยใช้ชุดฝึกและเน้นการสอนแบบรายบุคล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ในการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีน เรื่องการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน โดยใช้ชุฝึกสัทอักษรและเน้นการ

สอนแบบกระบวนการกลุ่มสำหรับนักเรียนระดับชั้นปวช.๒ สาขาบัญชีผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติสำหรับข้อมูลทางสังคมศาสตร์ ตามขั้นตอนดังนี้

๕.๑ ศึกษาผลการออกเสียงวิชาภาษาจีน เรื่องการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนโดยหาคะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละ

๕.๒ เปรียบเทียบผลก่อนและหลังเรียนวิชาภาษาจีน เรื่องการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน ระหว่างคะแนนหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ ๗๐ ด้วยการทดสอบแบบกลุ่มเดียว (One –Grroup Pretest – Porttest Design)

สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลในการทำวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยในนำคะแนนจากการใช้ชุดฝึกสัทอักษรได้ทำการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องผลการใช้ชุดฝึกสัทอักษรต่อการออกเสียงสัทอักษรภาษาจีน เรื่อง การพัฒนาการเรียนภาษาจีน ของนักเรียนระดับชั้นปวช.๒ สาขาบัญชี โดยการใช้ชุดฝึกสัทอักษรการอ่านออกเสียง ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๐ ข้อ ได้ผลการวิเคราะห์ ดังนี้ พบว่าการวิเคราะห์ค่า IOC ชุดฝึกที่ผลต่อการออกเสียงสัทอักษรภาษาจีน เรื่อง การพัฒนาการเรียนภาษาจีนของนักเรียนระดับชั้นปวช.๒ สาขา บัญชีภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗มีจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่าน ค่าคะแนนเฉลี่ยทั้งฉบับเท่ากับ ๐.๗๒

๑. พัฒนาการการอ่านออกเสียงภาษาจีน โดยการใช้ชุดฝึกการอ่านออกเสียงเสียงสัทอักษรภาษาจีน นักเรียนระดับชั้นปวช.๒ สาขาบัญชี เรื่อง การพัฒนาการเรียนภาษาจีนของ ภาคเรียนที่๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๓๔ คน ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ๓.๒๐ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

๒. ส่วนหลังเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๗.๒๓ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๑ แสดงว่าพัฒนาการสัมพันธ์การอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เฉลี่ยร้อยละ ๖.๑๘

ข้อเสนอแนะ

๑. ครูควรจัดให้มีการวัดแบบทดสอบเสริม สำหรับนักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้

๒. ผู้วิจัยควรเข้าไปศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างและสร้างความคุ้นเคยด้วยการเป็นผู้ช่วยสอนในชั้นเรียน หรือเข้าไปช่วยสอนกลุ่มตัวอย่าง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงภาษาจีนที่ถูกต้อง ชัดเจน โดยใช้การ์ดคำศัพท์ตัวสะกดพินอินและสามารถทำให้จำคำศัพท์ได้มากยิ่งขึ้น

๒. นักเรียนสามารถมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนเพิ่มมากยิ่งขึ้น

แผนกวิชาสามัญ-สามัญสัมพันธ์

การใช้รางวัลเพื่อส่งเสริมเจตคติต่อวิชาลีลาศเพื่อการพัฒนาสุขภาพและบุคลิกภาพของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.๒ สาขาวิชาการจัดการทั่วไป วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ชื่อผู้วิจัย	นายเกรียงไกร สมถวิล
ตำแหน่ง	ครู
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กระแสและวิวัฒนาการของการเจริญก้าวหน้าของโลกได้เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่อยู่ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงนั้น เพื่อให้สังคมไทยก้าวทันโลกยุคโลกาภิวัตน์ สังคมไทยต้อง ปรับเปลี่ยนแนวคิดในการปฏิรูปการศึกษา การพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชากรในการสร้างนิสัย ให้คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น มีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ให้เป็นคนยุคใหม่ ก้าวทันโลกแห่งความเจริญในปัจจุบันและอนาคต สามารถปรับตัว “ให้อยู่รอด ก้าวทัน ก้าวหน้า ก้าวนำ” การเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้อย่างมี ประสิทธิภาพ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๙ (พ.ศ. ๓๓๔๕ – ๓๓๔๙) กำหนดวิสัยทัศน์ในการพัฒนาประเทศ และกำหนดสภาพสังคมไทยที่พึงประสงค์ โดยมุ่งพัฒนาสู่สังคมที่เข้มแข็งและมีดุลยภาพใน ๓ ด้าน คือ ๑. สังคมคุณภาพ ๒. สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ ๓. สังคมสมานฉันท์และเอื้ออาทรต่อกัน ด้านสังคมแห่งภูมิ ปัญญาการเรียนรู้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่สร้างโอกาสให้คนไทยทุกคนคิดเป็น ทำเป็น มีเหตุผลสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต และมียุทธศาสตร์การพัฒนาคุณภาพคนและการคุ้มครองทางสังคม แนวทางการพัฒนา การ ปฏิรูปการศึกษา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต การศึกษาของไทยมีการปฏิรูปครั้งใหญ่ ได้มีวิวัฒนาการมาจนถึงการมีรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๓๓๔๐ เป็นแม่บทสำคัญก่อให้เกิดการปฏิรูปการศึกษา โดยกำหนดไว้ในมาตราต่าง ๆ เช่น มาตรา ๔๐ ,๔๒ , ๔๓, ๔๖ , ๕๓ ,๕๔ , ๖๙ โดยเฉพาะมาตรา ๘๑ กำหนดให้มีการประกาศใช้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ. ศ. ๓๓๔๒ เป็นกฎหมายทางการศึกษาฉบับแรกของประเทศไทย ซึ่งให้ความสำคัญเรื่องต่าง ๆ เช่น มาตรา ๖ การ จัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา ความรู้และ คุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตที่สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ในหมวด ตั้งแต่ มาตรา ๒๒ – ๓๐ ได้กล่าวถึง หัวใจการปฏิรูปการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ หรือเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ (Child Centered) ปัจจุบันรัฐบาลได้มุ่งเน้นการแก้ปัญหาความยากจน และยกระดับคุณภาพชีวิตของคนส่วนใหญ่ของ ประเทศให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนและความอยู่ดีมีสุขของคนไทย ประกอบกับรัฐบาลภายใต้การนำของนายกรัฐมนตรีได้ประกาศนโยบายปฏิรูประบบราชการใหม่ ในส่วนของกระทรวงศึกษาธิการได้รวม ๓ หน่วยงาน คือ กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ และทบวงมหาวิทยาลัย เข้าด้วยกัน เพื่อพัฒนาระบบบริหารให้มีคุณภาพ และได้มีการประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๓๓๔๔ เพื่อ พัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข จะเห็นได้ว่า กระแสของการปฏิรูปการศึกษาได้ส่งผลการปฏิบัติงานของคนทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพและบรรลุเป้าหมายตามหลักสูตรการจัดการศึกษา ประกอบกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๓๓๔๒ ได้ระบุไว้ในมาตรา ๒๔(๕) มีข้อความสำคัญ ให้ครูสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ และมาตร ๓๐ ระบุโดยสรุปว่า ให้สถานศึกษาส่งเสริมให้ผู้สอนสามารถ วิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับผู้เรียน ในแต่ละระดับการศึกษา ดังนั้นครูเป็นบุคลากรการวิจัยในชั้นเรียน (Classroom Research) เป็นเครื่องมือในการค้นหาคำตอบให้กับคำถามที่ครูสนใจ ด้วยวิธีการเชิงประจักษ์ ครูทุกคนสามารถทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานสอนหรือเพื่อ ปรับปรุงและพัฒนางานของตนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นได้ ฐ่งเป็นหน้าที่สำคัญประการหนึ่งของครูที่ต้องจัดทำควบคู่กับการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบที่ครูต้องใช้การบูรณาการความรู้ทั้งทฤษฎี และการปฏิบัติในการคิดค้นวิธีสอน สื่อหรือนวัตกรรมต่าง ๆ ผสมผสานกับแนวคิดพื้นฐานของการวิจัยในการประยุกต์ใช้เพื่อการวางแผนและพัฒนาคุณภาพผู้เรียน หรือแก้ปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน การวิจัยในชั้นเรียนเป็นทักษะที่ครูต้อง

ฝึกฝนให้เกิดความชำนาญการอันเป็นองค์ประกอบสำคัญประการหนึ่งของความเป็นครูมืออาชีพในยุคของการปฏิรูปการเรียนรู้ ตามนัยแห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๓๓๔๒ มาตรา ๒๔ (๕) กำหนดให้ครูใช้การวิจัยเป็นส่วนประกอบหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนรู้ ยุทธนาปฐมวรชาติ (๓๓๔๔) จากเหตุผลดังกล่าว ทำให้คณะผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเพื่อแสวงหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาของการไม่ส่ง งานของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาการจัดการทั่วไป ในวิชาการลีลาศเพื่อการพัฒนาสุขภาพและบุคลิกภาพ เพื่อพัฒนา ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมส่งเสริมความรับผิดชอบ การจัดกระบวนการเรียนการสอน ให้การเรียนการสอนมี ประสิทธิภาพและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเสริมสร้างเจตคติในการสอบให้ครบจุดประสงค์การเรียนรู้ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาการจัดการทั่วไป จาก ๓๐% เป็น ๘๐%

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาการจัดการทั่วไป ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ระยะเวลา คือ ภาคเรียนที่ ๒ปีการศึกษา ๓๓๖๖

นิยามศัพท์เฉพาะ

เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกที่แสดงออกมาในทางบวก หรือทางลบ เช่น ความพอใจ–ความไม่พอใจ ในการให้สอบครบจุดประสงค์ ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

งาน หมายถึง แบบฝึกหัดที่ครูให้ในชั่วโมงเรียน แบบฝึกหัด ใบงาน รวมถึงการทำงานเป็นทีม หรือชิ้นงาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ทำให้ครูผู้สอนทราบเจตคติของนักศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมในการสอบให้ครบจุดประสงค์การเรียนรู้ วิชาลีลาศเพื่อการพัฒนาสุขภาพและบุคลิกภาพ

๒. เป็นแนวทางให้ครูผู้สอนในรายวิชาอื่น ๆ ได้ศึกษาและนำไปสำรวจเจตคติทางนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาการจัดการทั่วไป ในเรื่องของเจตคติต่อการสอบให้ครบจุดประสงค์การเรียนรู้ วิชาลีลาศเพื่อการพัฒนาสุขภาพและบุคลิกภาพ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ ๑ สาขาอาหารและโภชนการ ๓

ผู้วิจัย	นายธนิกกุล ไตรเมศ
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการพิเศษ
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

คณิตศาสตร์มีความสำคัญต่อชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมปัจจุบัน ความรู้เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ก็ยิ่งเพิ่มความสำคัญมากขึ้น เพราะสภาพทางสังคมในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และการสื่อสารข้อมูลต่างๆ สามารถทำได้อย่างรวดเร็วและไม่มีข้อจำกัด การพัฒนาคุณภาพของมนุษย์ วิทยาการสาขาวิชาต่าง ๆ เช่น วิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ สังคมศาสตร์ ตลอดจนความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ต้องอาศัยความความรู้ด้านคณิตศาสตร์เป็นพื้นฐาน ความสำคัญของวิชาคณิตศาสตร์จึงถือได้ว่าเป็นวิชาพื้นฐานในการศึกษาวิชาต่างๆหลายสาขา การสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ รวมทั้งการแก้ปัญหาทั้งในชีวิตประจำวันและด้านอื่น ๆ ก็ต้องอาศัยคณิตศาสตร์เป็นพื้นฐานทั้งสิ้น (พิมพ์อร ฟองหล่า,๒๕๕๔)

เนื่องจากวิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีเนื้อหาค่อยข้างยาก หากครูไม่สามารถทำให้ผู้เรียนมองเห็ฯเป็นรูปธรรมแล้ว ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ยากมาก ในกระบวนการสอนนั้นเป็นองค์ประกอบสำคัญยิ่งเพราะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้การเรียนรู้มีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น แต่ปรากฏว่าการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ในปัจจุบัน ครูส่วนมากยังใช้วิธีการบรรยาย และให้นักเรียนท่องจำโดยไม่เกิดกระบวนการคิด ไม่สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองต่อวิชาคณิตศาสตร์ และปัญหาที่พบในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ภายในชั้นเรียนคือในการจัดการเรียนรู้ยังขาดกระบวนการกลุ่มที่นำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน นักเรียนไม่มีการช่วยเหลือแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ทำให้การเรียนรู้คณิตศาสตร์ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร

การจัดการเรียนการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนหนึ่งที่ส่งเสริมการคิดของนักเรียน โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้ผู้เรียนได้คิด ได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการที่สำคัญ คือ ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้เดิม ที่ผู้เรียนได้รับแสวงหา รวบรวม หรือข้อมูลประสบการณ์ต่างๆ ด้วยตนเอง ผู้เรียนได้ศึกษาคิดวิเคราะห์ และสร้างความหมายความหมายข้อมูล ประสบการณ์ด้วยตนเองโดยใช้ทักษะกระบวนการต่างๆอย่างหลากหลายการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบซิปปาเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นตามเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ โดยมีกระบวนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้มีการฝึกคิดแก้โจทย์ปัญหาและสามารถพัฒนาผู้เรียนให้สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองภายใต้การทำงานของกลุ่มเพื่อแก้ปัญหาและค้นหาคำตอบในบทเรียน (ทิศนา แขมมณี ,๒๕๕๕)

จากข้อมูลที่ได้กล่าวไปทั้งหมดผู้วิจัยจึงได้มีความสนใจศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา(CIPPA MODEL) เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ระดับชั้น ปวช.๑ อาหารและโภชนาการ ๓ เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาคณิตศาสตร์ อันส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) เพื่อนำผลไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ให้ดียิ่งขึ้นไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพรหัสวิชา ๒๐๐๐๐-๑๔๐๑ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวเปรเดียว โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ อาหารและโภชนการ ๓ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL)ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ อาหารและโภชนการ ๓

๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ อาหารและโภชนาการ ๓ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ อาหารและโภชนาการ ๓ เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว

สมมติฐานของการวิจัย

๑. กิจกรรมการเรียนวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของของนักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ อาหารและโภชนการ ๓ โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาหลังสูงกว่าก่อนเรียน

๓. นักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ อาหารและโภชนการ ๓ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา (CIPPA MODEL) เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้น ปวช.๑ อาหารและโภชนการ ๓ จำนวน ๓๐ คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ขอบเขตด้านเนื้อหา

วิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ รหัสวิชา ๒๐๐๐๐-๑๔๐๑ เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น (Independent Variable) การเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว รายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ รหัสวิชา ๒๐๐๐๐-๑๔๐๑ ภาคเรียนที่ ๒/๒๕๖๗

ตัวแปรตาม (Dipendent Variable) ผลการพัฒนาความรู้

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

วันที่ ๒๔.๓๑ มกราคม ๒๕๖๗ และ ๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ จำนวน ๖ คาบ

นิยามศัพท์เฉพาะ

๑. การจัดการเรียนรู้แบบชิปปา หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้าง
องค์ความรูด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมทั้งทางด้านร่างกายอารมณ์สังคมและสติปัญญา มีขั้นตอน ๗ ขั้นตอนดังนี้

๑.๑ ขั้นตอนทบทวนความรู้เดิม หมายถึง กิจกรรมที่สร้างความกระตือรือร้น และจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจมุ่งมั่นใฝ่เรียน หรือเพื่อทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ซึ่งผู้สอนใช้วิธีการต่างๆอย่างหลากหลาย

๑.๒ ขั้นการแสดงหาความรู้ใหม่ หมายถึง การทำความเข้าใจความรู้ใหม่โดยผู้เรียนแสวงหาความรู้ใหม่จากสื่อ หรือแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลหรือความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

๑.๓ ขั้นการศึกษาความเข้าใจข้อมูลความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม หมายถึง การจัดให้นักเรียนเข้ากลุ่มย่อยเพื่อทำกิจกรรมสร้างความเข้าใจข้อมูลความรู้ที่ได้ใหม่กับประเด็นความรู้เดิมโดยลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยความรับผิดชอบของนักเรียนในกลุ่มช่วยกันทำงานเพื่อให้ได้ความคิดรวบยอดหรือความรู้ใหม่ที่มีความหมายสำหรับนักเรียนจากระบวนกลุ่ม

๑.๔ ขั้นการแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม หมายถึง กิจกรรมอภิปรายหรือสรุปความรู้ที่รับทั้งหมดภายในกลุ่ม ทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่ แล้วจัดสิ่งที่เรียนให้เป็นระบบระเบียบง่ายต่อการจดจำ

๑.๕ ขั้นการสรุปและจัดระเบียบความรู้ หมายถึง กิจกรรมที่จัดให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของกลุ่มตัวเอง โดยส่งตัวแทนนำเสนอผลงานการแก้ปัญหาของกลุ่ม หรือวิธีคิดหาคำตอบของกลุ่มอื่นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่ม

๑.๖ ขั้นการปฏิบัติและหรือการแสดงความรู้และผลงาน หมายถึง กิจกรรมการจัดสถานการณ์ต่างๆ ให้นักเรียนนำความรู้หรือความคิดรวบยอดที่รับจากขั้นที่ผ่านมามาใช้ฝึกปฏิบัติ

๑.๗ ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้ หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างให้นักเรียนปรับขยายหรือเปลี่ยนความรู้ที่ได้รับมาใช้อธิบาย หรือแก้ปัญหา หรือปฏิบัติกิจกรรมในสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้วตรวจสอบประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรมในสถานการณ์ดังกล่าว

๒. แผนการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นตามขั้นตอนของการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา (CIPPA MODEL)

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่อง ปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ ระดับชั้น ปวช. โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาววรรณิภา อิสระดำเกิง
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการพิเศษ
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นกิจกรรมและกระบวนการทางสังคมที่มีผลโดยตรงต่อการพัฒนาประเทศ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ
สังคม วัฒนธรรม การเมืองการปกครองและความมั่นคงของชาติ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อการพัฒนาประเทศจำเป็นต้องอาศัยการศึกษาเป็นพื้นฐานและเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำเนินการ ซึ่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๔๒ ได้กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษาของชาติเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตและสามารถอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข โดยให้สถานศึกษาเป็นฝ่ายกำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น และมีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๔๒ : ๔๕) หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๒ ได้กำหนดให้กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์จัดอยู่ในหมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง โดยมีบางข้อของจุดมุ่งหมายของหลักสูตร กล่าวว่า เพื่อให้มีปัญญา มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ วางแผน บริหารจัดการ ตัดสินใจแก้ปัญหา ประสานงานและประเมินผลการปฏิบัติงานอาชีพ มีทักษะการเรียนรู้แสวงหาความรู้และแนวทางใหม่ๆ มาพัฒนาตนเองและประยุกต์ใช้ในการสร้างงานให้สอดคล้องกับวิชาชีพและการพัฒนางานอาชีพอย่างต่อเนื่อง (หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๒ พ.ศ. ๒๕๖๓ : ๒) สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้และคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ระดับชั้น ปวช.พบว่า ระดับคะแนนในหน่วยการเรียน เรื่อง ปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ต่ำกว่าเกณฑ์ เนื่องจากผู้เรียนมองว่า เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์เป็น เรื่องที่ยาก ผู้เรียนหลายคนขาดทักษะทางวิทยาศาสตร์รวมทั้งไม่สามารถนำความรู้ที่เรียนไปแล้วไปประยุกต์ใช้ได้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีระดับคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัย เห็นว่าถ้าไม่แก้ปัญหาดังกล่าว จะส่งผลให้ผู้เรียนมีระดับคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ ที่กำหนด จึงสมควร พัฒนาและใช้เอกสารประกอบการเรียน วิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่อง ปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ระดับชั้น ปวช.โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้

๑.๒ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนรายวิชา ๒๐๐๐๐-๑๓๐๓ วิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่อง ปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน ๘๐/๘๐

๒) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา ๒๐๐๐๐-๑๓๐๓ วิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่อง ปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ

๓) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อเอกสารประกอบการเรียน รายวิชา ๒๐๐๐๐-๑๓๐๓ วิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการเรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

๑.๓ สมมติฐานของการวิจัย

การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนครั้งนี้ มีสมมติฐานของการศึกษาดังนี้

๑) การพัฒนาและใช้เอกสารประกอบการเรียน วิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่อง ปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ระดับชั้น ปวช. โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน ๘๐/๘๐

๒) ผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้เอกสารประกอบการเรียน วิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ชั้น ปวช. ๑ สูงกว่าก่อนเรียน

๓) นักศึกษาระดับชั้น ปวช. ๓ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีความพึงพอใจต่อ
เอกสารประกอบการเรียน วิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์อยู่ในระดับสูง

๑.๔ ขอบเขตของการวิจัย

๑) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนระดับชั้น ปวช. ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ที่ลงทะเบียนเรียนวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ จำนวน ๘ ห้อง จำนวน ๑๗๑ คน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ครั้งนี้ ใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง เป็น
นักศึกษาชั้น ปวช.๓ลข. จำนวน ๑ ห้อง จำนวน ๑๘ คน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัย
อาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒) ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น (๑) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเอกสารประกอบการเรียน วิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์

ตัวแปรตาม (๑) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่อง ปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ (๒) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์

๓) เนื้อหา

เนื้อหาที่นำมาใช้เป็นเนื้อหาวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์นักเรียนชั้น ปวช.๓ ประกอบด้วย

(๑) ความหมายของสารสังเคราะห์

(๒) ผลิตพันธ์ของสารสังเคราะห์

(๓) ผลกระทบของการใช้สารสังเคราะห์

๔) ระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ผู้เขียนได้ใช้เวลาในการทดลองใน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๖ ชั่วโมง วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๑.๕ นิยามศัพท์เฉพาะ

(๑) นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาชาย หญิง ที่กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้น ปวช. ๓ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครนครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช

(๒) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนความสามารถของนักศึกษาที่เรียนวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่อง โตรเลียมและผลิตภัณฑ์ระดับชั้น ปวช.โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ซึ่งวัดจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ที่ผู้เขียนสร้างขึ้น

(๓) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ชุดของข้อสอบวิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพธุรกิจและบริการเรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ที่ผู้เขียนสร้างขึ้นตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ประกอบด้วยข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ รวมจำนวน ๔๐ ข้อ

(๔) เอกสารประกอบการเรียน หมายถึง ชุดเอกสารประกอบการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพธุรกิจและบริการ เรื่อง โตรเลียมและผลิตภัณฑ์ระดับชั้น ปวช. ประกอบด้วยเนื้อหาในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช ๒๕๖๒

(๕) ประสิทธิภาพ ๘๐/๘๐ หมายถึง ชุดเอกสารประกอบการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพธุรกิจและบริการเรื่อง ปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ ปวช. ๓ ซึ่งมีคุณภาพ ดังนี้
๘๐ ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบระหว่างเรียนของชุดเอกสารประกอบการเรียนวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ระดับชั้น ปวช. ๓ ได้คะแนนอย่างน้อยร้อยละ ๘๐ จากคะแนนเต็ม๘๐ ตัวหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้ชุดเอกสารประกอบการเรียน วิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ระดับชั้น ปวช.๓ ได้คะแนนอย่างน้อยร้อยละ ๘๐ จากคะแนนเต็ม

๑.๖ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

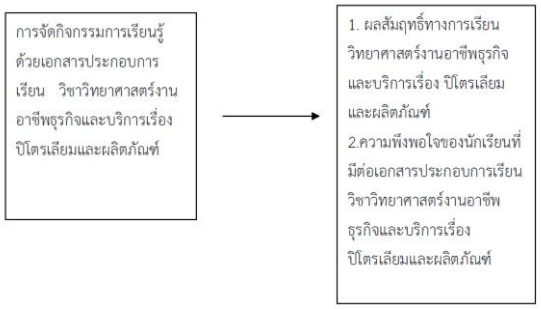
๑) ได้เอกสารประกอบการเรียน วิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่อง ปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ซึ่งเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน สูงขึ้น

๒) ครูผู้สอนได้แนวทางในการแก้ปัญหาการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์

๓) ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมให้มีทักษะการคิดแก้ปัญหาการสื่อสาร และมีการฝึกปฏิบัติด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ให้เป็นไปตาม หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๒

๔) เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการสอน และการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ในระดับชั้นอื่น ๆ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๑.๗ กรอบแนวคิดในการวิจัย



สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่อง ปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ ระดับชั้น ปวช. โดยใช้รูปแบบ การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ภาคเรียนที่ ๒ ปี การศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

๑) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียน รายวิชา ๒๐๐๐๐-๑๓๐๓ วิทยาศาสตร์งานอาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน ๘๐/๘๐

๒) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียน รายวิชา ๒๐๐๐๐-๑๓๐๓ วิทยาศาสตร์งานอาชีพธุรกิจและบริการ เรื่อง ปิโตรเลียม ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ

๓) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อเอกสารประกอบการเรียน รายวิชา ๒๐๐๐๐-๑๓๐๓ วิทยาศาสตร์งานอาชีพธุรกิจและบริการ เรื่อง ปิโตรเลียม ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

๑) ประสิทธิภาพของ เอกสารประกอบการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพธุรกิจและบริการ เรื่อง ปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ เท่ากับ ๘๑ /๘๐

๒) ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน

๓) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพธุรกิจและบริการ เรื่อง ปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

เอกสารประกอบการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ผลการวิจัยพบว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด แสดงว่าเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ ๑ คือ มีประสิทธิภาพเท่ากับ ๘๑/๘๐ ดังนั้นเอกสารประกอบการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ จึงมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ แสดงว่า เอกสารประกอบการเรียน วิชาวิชาวิทยาศาสตร์งานอาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชฎาภรณ์ เฟื่องฟุ้ง (๒๕๕๑ : ๖๘-๖๙) ได้สร้างและพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนวิชาทักษะพัฒนาเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษ ๑ (๓๐๐๐-๑๒๐๑) ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พบว่าประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนวิชาทักษะพัฒนาเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษ ๑ (๓๐๐๐-๑๒๐๑) เท่ากับ ๘๑.๗๐/๘๑.๖๐ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ๘๐/๘๐ ที่กำหนดไว้นิคม คล้ายชม (๒๕๕๐ : บทคัดย่อ) ศึกษาผลการใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง ไฟฟ้าสถิตเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา ว ๔๓๒๐๑ ฟิสิกส์เพิ่มเติม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนอุตรดิตถ์ผลการศึกษาพบว่า ค่าประสิทธิภาพและประสิทธิผลของเอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชา ว ๔๓๒๐๑ ฟิสิกส์เพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ ๖ สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน๘๐ : ๘๐ มีค่า ๘๒.๕๗ : ๘๑.๙๕ เยาวเรศ ปริวันตา (๒๕๕๑ : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาเอกสารประกอบการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐานชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ ๒ เรื่อง ระบบในร่างกาย มนุษย์ โรงเรียนชื่นชมพิทยาคาร จังหวัดมหาสารคาม

เครื่องมือที่ใช้

ในการศึกษา คือ แผนการจัดการเรียนรู้พบว่า เอกสารประกอบการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน เรื่อง ระบบในร่างกายมนุษย์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ มีประสิทธิภาพเท่ากับ ๘๗.๕๙/๘๔.๙๐ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ อุบล เบญจพงศ์ (๒๕๕๑ : ๖๑-๖๓) ศึกษาการใช้เอกสารประกอบการสอน วิชา ศิลปะวัฒนธรรมไทย(๒๗๐๑-๑๐๐๓) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ผลการศึกษา พบว่าเอกสารประกอบการสอน วิชา ศิลปะวัฒนธรรมไทย (๒๗๐๑-๑๐๐๓) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ ๘๓.๕๒/๘๔.๘๘ สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ๘๐/๘๐ ที่กำหนดไว้จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่อง ปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ ก่อนและหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ ก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียน รายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ แสดงว่าเอกสารประกอบการเรียน รายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อุบล เบญจพงศ์ (๒๕๕๑ : ๖๑-๖๓) ศึกษาการใช้เอกสารประกอบการสอน วิชาศิลปะวัฒนธรรมไทย(๒๗๐๑-๑๐๐๓) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ผลการศึกษา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยเอกสารประกอบการสอน วิชาศิลปะวัฒนธรรมไทย (๒๗๐๑-๑๐๐๓) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .๐๕

จากการเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ก่อนและหลังเรียนด้วยแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ พบว่าเจตคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ในระดับมาก ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของนิคม คล้ายชม (๒๕๕๐ : บทคัดย่อ) ศึกษาผลการใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง ไฟฟ้าสถิตเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา ว ๔๓๒๐๑ ฟิสิกส์เพิ่มเติม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ ๖ โรงเรียนอุตรดิตถ์ ผลการศึกษาพบว่ามีความพึงพอใจต่อการใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนเฉลี่ย อยู่ในระดับพึงพอใจมาก เยาวเรศ ปริวันตา (๒๕๕๑ : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาเอกสารประกอบการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐานชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ ๒ เรื่อง ระบบในร่างกายมนุษย์ โรงเรียนชื่นชมพิทยาคาร จังหวัดมหาสารคาม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือแบบสอบถามความพึงพอใจผลการศึกษา พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เอกสารประกอบการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน เรื่อง ระบบในร่างกายมนุษย์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ อยู่ในระดับมาก อุบล เบญจพงศ์ (๒๕๕๑ : ๖๑-๖๓) ศึกษาการใช้เอกสารประกอบการสอน วิชา ศิลปวัฒนธรรมไทย

(๒๗๐๑-๑๐๐๓) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ผลการศึกษา พบว่าความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อเอกสารประกอบการสอน วิชา ศิลปะวัฒนธรรมไทย (๒๗๐๑-๑๐๐๓) โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

๑. ข้อเสนอแนะทั่วไป

๑.๑ เอกสารประกอบการเรียน รายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ ที่สร้างขึ้นนี้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐ ซึ่งครูสามารถนำเอกสารประกอบการเรียน รายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ไปใช้ในการสอน รายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ เรื่องปิโตรเลียมและผลิตภัณฑ์ เพื่อใช้แก้ปัญหานักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำได้

๑.๒ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเมื่อมีการประเมินผล ครูควรแจ้งผลการประเมินทุกครั้งตลอดจนให้คำแนะนำรวมถึงข้อสังเกตที่จะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนทุกครั้ง ทั้งนี้เพื่อเป็นข้อมูลให้ผู้เรียนได้มีการปรับปรุงพัฒนา และได้แก้ไขข้อบกพร่องของตนเองในโอกาสต่อไป

๒. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

๒.๑ ควรมีทำการวิจัยเพื่อสร้างสื่อประกอบการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ วิชาวิชาวิทยาศาสตร์ทั้งรายวิชาในโอกาสต่อไป

๒.๒ ควรทำการทดลองใช้เอกสารประกอบการสอนหลาย ๆ ครั้ง กับนักเรียนทุกกลุ่มที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่ออาชีพธุรกิจและบริการ ทุกกลุ่ม เพื่อปรับปรุงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียน วิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ รหัส ๓๐๐๐๐-๑๔๐๑ เรื่องตรรกศาสตร์ สำหรับนักศึกษาชั้น ปวส.๑ แผนกการตลาด ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	สกาวเดือน บริพันธ์
ตำแหน่ง	ครู คศ.๓
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	สนม. สังคมวิทยา / คบ. คณิตศาสตร์
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาคือการสร้างและเพิ่มพูนความรู้ ความคิดของบุคคล เพื่อให้สามารถปรับตัวได้ในสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวกับการดำรงชีวิตของคนในสังคม สังคมจะพัฒนาได้ดี เมื่อสมาชิกในสังคมมีความสามารถมาก สังคมจึงต้องส่งเสริมการศึกษาหาความรู้ของสมาชิกซึ่งการศึกษาที่มีคุณภาพนั้นจะเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาคน สังคมและประเทศชาติ (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน : เล่มที่ ๑๒) เพราะการศึกษามีความสัมพันธ์โดยตรงกับการพัฒนาทรัพยากรบุคคลในสังคม ให้เป็นผู้รู้จักคิด รู้จักทำ รู้จักแก้ปัญหา ตลอดจนรู้จักใช้ทรัพยากรวัตถุที่มีอยู่อย่างคุ้มค่า รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. ๒๕๖๐ (มาตรา ๕๔) รัฐต้องดำเนินการให้ประชาชนได้รับการศึกษาตามความต้องการในระบบต่างๆ รวมทั้งส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยรัฐมีหน้าที่ดำเนินการ กำกับ ส่งเสริม และสนับสนุนให้การจัดการศึกษามีคุณภาพและได้มาตรฐานสากล และในหมวด ๑๖ การปฏิรูปประเทศ (มาตรา ๒๕๘) ให้ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนทุกระดับเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามความถนัด และ พ.ร.บ.การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ กล่าวไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (มาตรา ๖) และการจัดกระบวนการเรียนรู้ ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา (มาตรา ๒๔) เพราะหากนักเรียนคิดแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องมีทักษะกระบวนการมีเหตุผลแล้ว ความสามารถดังกล่าวย่อมสามารถถ่ายโยงความรู้ และประสบการณ์ที่ได้ในการคิดแก้ปัญหาไปยังศาสตร์อื่นๆ ได้ (มงคล วงศ์พยัคฆ์, ๒๕๔๗)

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์เป็นหนึ่งในรายวิชาที่สำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดของมนุษย์ เนื่องจากเป็นรายวิชาที่เน้นในทักษะกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล กรมวิชาการ (๒๕๔๕ : ๑) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคณิตศาสตร์ไว้ว่า คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดของมนุษย์ทำให้มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์สามารถคิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ ระเบียบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาและสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วนรอบครอบ ทำให้สามารถคาดการณ์ วางแผนตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม อีกทั้งรายวิชาคณิตศาสตร์ เป็นพื้นฐานของรายวิชาอื่นๆ

ปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการต้องการให้ผู้บริหารอาชีวศึกษาทั่วประเทศ ได้เข้าใจแนวทางการดำเนินงานตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อเป็นโอกาสอันดีที่ผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษาทั้งภาครัฐและภาคเอกชนจะได้หารือและวางแผนการยกระดับคุณภาพวิชาชีพร่วมกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งแนวทางการพัฒนากำลังคนด้านอาชีวศึกษานั้นเป็นเรื่องสำคัญมาก ดังจะเห็นได้จากประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกให้ความสำคัญกับการผลิตกำลังคนที่มีคุณภาพและตรงกับความต้องการของประเทศ โดยส่งเสริมให้นักเรียนและนักศึกษามีคุณสมบัติหรือทักษะที่สำคัญ คือ ๓R และ ๘C (รัฐมนตรีว่าการศึกษาธิการ, ๒๕๕๙) อีกทั้งประเทศไทยในปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆมากมายอย่างรวดเร็ว เนื่องจากต้องการให้มีการพัฒนาในด้านต่างๆ ทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี รวมทั้งด้านระบบการศึกษาที่รัฐบาลไทยต้องการให้มีการปฏิรูปการศึกษาให้ดีขึ้น ครูผู้สอนทุกรายวิชาต้องมีการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้อง และทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน วิชาคณิตศาสตร์จึงเป็นวิชาหนึ่งที่จำเป็นต้องเร่งพัฒนากระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาฝีมือด้านวิชาชีพ เพราะวิชาคณิตศาสตร์เป็นเครื่องมือที่แสดงออกซึ่งความคิดที่เป็นระเบียบ มีการฝึกทักษะการคิดอย่างมีระบบและเป็นขั้นตอน ใช้เหตุผลในการตัดสินใจ ไม่หลงเชื่ออะไรง่ายๆ คิดและปฏิบัติได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง แม่นยำ และเป็นกระบวนการที่สามารถตรวจสอบความถูกต้องได้ วิชาคณิตศาสตร์นั้นเป็นวิชาที่มีระเบียบวิธีการ และหลักเกณฑ์ที่แน่นอนในการแก้ปัญหา อีกทั้งยังมีเนื้อหาที่เป็นนามธรรมต้องอาศัยความคิดความเข้าใจ ความรู้พื้นฐานและจินตนาการในการเรียนรู้

เนื่องจากคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่เป็นนามธรรมและเนื้อหาค่อนข้างยาก จึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และยังมีผลต่อความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ นักศึกษาส่วนใหญ่ยังขาดกระบวนการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ นักศึกษาแต่ละคนมีความรู้ความสามารถไม่เท่ากัน อาจเนื่องมาจากพื้นฐานครอบครัวของแต่ละคนไม่เหมือนกัน ครูผู้สอนจึ่งต้องเข้าใจวิธีการในการจัดการเรียนการสอนที่ต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วย จึงต้องใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย และควรเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนแบบสื่อวัสดุ เครื่องมือและอุปกรณ์ ซึ่งเป็นสื่อรูปธรรม จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการ

เรียนรู้ได้ดีขึ้น สื่อการสอนยังเป็นตัวช่วยในการฝึกและพัฒนาทักษะทางด้านต่างๆของนักเรียนให้พัฒนาขึ้น ดังนั้นการให้ความรู้วิชาคณิตศาสตร์แก่นักศึกษาจึงเป็นงานที่สำคัญสำหรับครูผู้สอน ครูผู้สอนทุกคนจึงควรพยามทำให้ดีที่สุดถูกต้องมากที่สุดเพื่อให้ในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ในการที่ครูผู้สอนจะถ่ายทอดความรู้ให้กับนักศึกษานั้นจะต้องอาศัยวิธีการหลายๆอย่าง เพราะปัจจุบันครูผู้สอนไม่ใช่แค่ผู้บอกแต่ครูผู้สอนเป็นผู้แนะแนวทาง ที่จะให้นักศึกษาได้คิดค้นด้วยตนเอง การที่ใช้รูปธรรมเข้าช่วยนั้นจะทำให้นักศึกษาเข้าใจยิ่งขึ้น สื่อการเรียนการสอนนั้นมีความสำคัญ (ยุพิน พิพิธกุล, ๒๕๓๐) ได้กล่าวไว้ว่าในการสอนนั้นจะต้องให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์หลายๆด้าน สื่อการเรียนการสอนจะช่วยให้เข้าใจแจ่มแจ้งยิ่งขึ้น และเนื่องจากนักศึกษามีความสามารถแตกต่างกัน นักศึกษาบางคนใช้เพียงการอธิบายก็เข้าใจ แต่บางคนต้องให้ดูรูปภาพ ดูวัสดุประกอบจึงจะเข้าใจได้ และเพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรม ทำให้เกิดความเข้าใจและจำไปใช้ได้นาน ซึ่งการที่จะทำให้นักศึกษาเกิดความสนใจได้นั้น ครูควรจะเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการทำและใช้สื่อการเรียนการสอนนั้นๆด้วย

การจัดการศึกษาในปัจจุบัน มีความเจริญก้าวหน้าทั้งทางด้านวิทยาการและเทคโนโลยีต่างๆ อย่างรวดเร็วทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในทุกส่วนของสังคม ไม่ว่าจะเป็นด้านสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจการเมืองการปกครองและการศึกษา นักศึกษาจึงมีความตื่นตัวและปรับเปลี่ยน วิถีชีวิตจากสังคมชนบทมาเป็นสังคมเมือง โดยในปัจจุบันวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีบทบาท อย่างมากในประเทศไทย มีการปรับตัว และพัฒนาสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การปกครอง การศึกษาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้พบว่าปัญหาการเรียนรู้อย่างก้าวระโดดที่ผ่านมา ส่งผลให้สังคมไทยต้องหันมาทบทวนถึงสาเหตุของปัญหา ซึ่งสาเหตุสำคัญประการหนึ่งนั้น คือปัญหาคุณภาพการศึกษากล่าว คือประเทศไทยยังไม่สามารถพัฒนาคุณภาพ ของนักศึกษาได้ โดยเฉพาะพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบของเยาวชนไทยให้ตอบสนองต่อ สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว รวมถึงเป็นคนดีต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างปกติสุขได้อย่างน่าพึงพอใจ (กรมวิชาการ, ๒๕๕๑, ๕๐) ดังนั้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เอกสารประกอบการเรียนตามสภาพจริง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เผชิญปัญหา และแก้ปัญหาจากสภาพจริง โดยคำนึงถึงบริบทของสถานศึกษาเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียน ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนได้ตระหนักถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ต่ำกว่าเกณฑ์ของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรามราช ผู้วิจัยจึงได้มีแนวความคิดที่จะปรับปรุงและพัฒนาเอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์ ขึ้นมาใช้ได้อย่างเหมาะสม นักศึกษาสามารถทำความเข้าใจและอ่านทบทวนได้ และสามารถลงมือทำกิจกรรมตามเอกสารประกอบการเรียน โดยเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาอื่น สามารถทำกิจกรรมตามใบงานท้ายบทเรียน และศึกษาทบทวนความรู้และทำกิจกรรมเชื่อมโยงบรูณาการกับวิชาอื่นได้ นักศึกษาก็จะสามารถพัฒนาทักษะและความรู้ในวิชาอื่นๆ ได้อันจะส่งผลให้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อสร้างและหาค่าประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์

๒. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์

๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาชั้นระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส.๑ แผนกการตลาด ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยการอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน ๒๔ คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาชั้นระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส.๑ แผนกการตลาด ๑

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ ๓๐๐๐๐-๑๔๐๑ เรื่องตรรกศาสตร์

๒. เครื่องมือหรือนวัตกรรมที่ใช้ในการทดลอง คือเอกสารประกอบการเรียนการสอนเรื่องตรรกศาสตร์

๓. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์ โดยใช้สำหรับทดสอบนักศึกษาก่อนและหลังใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์

๔. แบบประเมินความพึงพอใจต่อเอกสารประกอบการเรียนเรื่องตรรกศาสตร์

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พุทธศักราช ๒๕๖๓ ของสำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการศึกษา

๒. ศึกษาองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการและขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ จากเอกสาร ตำรา คู่มือครู

๓. ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนจากตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๔. วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดเรื่องตรรกศาสตร์ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) เพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านความรู้ (K) ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ด้านคุณลักษณะ (A) และสาระการเรียนรู้

๕. เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๓ หน่วยกิต ทฤษฎี ๓ คาบ/สัปดาห์ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พุทธศักราช ๒๕๖๓ จำนวน ๑ แผน/๑๘ ชั่วโมง

๖. สร้างแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับเสนอผู้เชี่ยวชาญโดยสร้าง

เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert) โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินคุณภาพด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักศึกษาแผนกการตลาด ๑ ชั้นปีที่ ๑ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ตามขั้นตอนดังนี้

๑. จัดเตรียมความพร้อมของห้องเรียนและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๒. ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน ครูตรวจและบันทึก คะแนนของนักศึกษาทุกคนลงในแบบประเมินผล

๓. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือการใช้เอกสารประกอบการเรียนเรื่องตรรกศาสตร์ ให้นักศึกษาดำเนินการตามคำแนะนำการใช้ในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ครูตรวจและบันทึกคะแนนของนักศึกษาทุกคนลงในแบบประเมินผล

๔. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ครูตรวจและบันทึกคะแนน ของนักศึกษาทุกคนลงในแบบประเมินผล

๕. ให้นักศึกษาทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนโดยใช้เอกสารประกอบการ เรื่องตรรกศาสตร์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์ โดยใช้สูตร E_1 / E_2 ตามเกณฑ์มาตรฐาน ๗๐/๗๐

๗๐ ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยร้อยละของนักศึกษาที่ได้จากการทำเอกสาร ประกอบการเรียนระหว่างเรียน เรื่องตรรกศาสตร์ ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น

๗๐ ตัวหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยร้อยละที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเสร็จจากการทำเอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์ ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษา โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์ จากการคิดคะแนนเฉลี่ยและคะแนนความก้าวหน้าโดยใช้ค่าเฉลี่ยร้อยละและการทดสอบ t–test แบบ Dependent Sample

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียน โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (x) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และใช้เกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปและนำเสนอดังนี้

๑. การสร้างและหาค่าประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนเรื่องตรรกศาสตร์ คะแนนเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ รหัส ๓๐๐๐๐-๑๔๐๑ เรื่องตรรกศาสตร์ สำหรับนักศึกษา ปวส.๑ แผนกการตลาด ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๗๕.๐๐ และคะแนนเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ ๘๒.๐๐ แสดงว่าเอกสารประกอบการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ รหัส ๓๐๐๐๐-๑๔๐๑ เรื่องตรรกศาสตร์ สำหรับนักศึกษาชั้น ปวส.๑ แผนกการตลาด ๑ มีประสิทธิภาพเท่ากับ ๗๕.๐๐/๘๒.๐๐ ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ ๗๐/๗๐ ซึ่งส่งผลให้ประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์ มีประสิทธิภาพ ๗๐/๗๐ ตามที่กำหนด

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เอกสาร
ประกอบการเรียน วิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ รหัส ๓๐๐๐๐-๑๔๐๑ เรื่องตรรกศาสตร์ สำหรับนักศึกษาชั้น ปวส.๑ แผนกการตลาด ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๔ คน ผลสัมฤทธิ์หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๑๖.๕๔ คิดเป็นร้อยละ ๘๒.๗๐ สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๕.๔๒ คิดเป็นร้อยละ ๒๗.๑๐ จะเห็นได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์ สำหรับนักศึกษาชั้น ปวส.๑ แผนกแผนกการตลาด ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ นั่นคือค่าเฉลี่ยหลังการใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์ มีค่ามากกว่าค่าเฉลี่ยก่อนการใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

๓. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนเรื่องตรรกศาสตร์ สำหรับนักศึกษาชั้น ปวส.๑ แผนกการตลาด ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๔ คน โดยรวมมีระดับความพึงพอใจมีค่า $\overline{x} = 4.76$ $S.D. = 0.40$ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ามีระดับความพึงพอใจมากที่สุดเรียงลำดับดังนี้ ครูผู้สอนมีการดูแลเอาใจใส่นักศึกษาและค่อยกระตุ้นให้กำลังใจขณะเรียนมีค่า $\overline{x} = 5.00$ $S.D. = 0.00$ รองลงมานักศึกษาเกิดความสนใจและมีความกระตือรือร้นอยากเรียนมีค่า $\overline{x} = 4.90$ $S.D. = 0.32$ สื่อการเรียนการสอนที่ครูใช้ประกอบการสอนน่าสนใจมีค่า $\overline{x} = 4.90$ $S.D. = 0.32$ นักศึกษามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมีค่า $\overline{x} = 4.80$ $S.D. = 0.42$ กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักศึกษาได้ศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองมีค่า $\overline{x} = 4.70$ $S.D. = 0.48$ เอกสารประกอบการเรียนการสอนทำให้นักศึกษาตั้งใจในการเรียนมีค่า $\overline{x} = 4.70$ $S.D. = 0.48$ เอกสารประกอบการเรียนมีการเรียงลำดับจากง่ายไปหายากมีค่า $\overline{x} = 4.70$ $S.D. = 0.48$ การเรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนช่วยให้นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นมีค่า $\overline{x} = 4.70$ $S.D. = 0.48$ เอกสารประกอบการเรียนการสอนทำให้นักศึกษาค้นพบข้อสรุปและนำข้อสรุปไปใช้ในชีวิตประจำวันมีค่า $\overline{x} = 4.60$ $S.D. = 0.52$ และกิจกรรมของเอกสารประกอบการเรียนทำให้นักศึกษามีความสุขไม่เครียดมีค่า $\overline{x} = 4.60$ $S.D. = 0.52$ ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

๑. ข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้

๑.๑ ในการจัดการเรียนการสอนควรมีเทคนิคการสอนที่เร้าความสนใจที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาบางคนมีความสนใจในการทำกิจกรรมมากกว่านี้

๑.๒ ครูผู้สอนควรพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนหลายหน่วยเพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกฝนในเนื้อหาของรายวิชานี้ให้มากขึ้น

๑.๓ ควรมีการส่งเสริมให้นักศึกษานำความรู้เรื่องตรรกศาสตร์ไปใช้ในชีวิตประจำวันให้มากขึ้น

๑.๔ ควรมีการนำสื่อต่าง ๆ ที่หลากหลายมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนการสอนมี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๒. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

๒.๑ ควรมีการศึกษาตัวแปรต่าง ๆ ที่มีผลต่อการเรียนของนักศึกษาหลังจากใช้เอกสารประกอบการเรียน

๒.๒ ควรมีการสร้างเอกสารประกอบการเรียนในหน่วยอื่นๆ

๒.๓ ควรมีการปรับปรุงพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และพัฒนานวัตกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ให้ มากขึ้น เพื่อผู้เรียนจะได้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้เอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์

๒. ได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนและหลังเรียนจากการใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์

๓. ได้ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียน เรื่องตรรกศาสตร์

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล
เรื่อง ความเป็นพลเมืองดีโดยใช้แบบฝึกทักษะ ของนักศึกษาระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑
เรียนวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นายภักดี เรืองศรี
ตำแหน่ง	ครู คศ.๓
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คม.บริหารการศึกษา
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๔๒ ได้บัญญัติในเรื่องแนวทางการจัดการศึกษาหมวด ๔ ตามมาตรา ๒๒ ไว้ว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดในกระบวนการเรียนรู้ ต้องจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยวิธีต่าง ๆ ตามสติปัญญาและความสามารถของตนการจัดการศึกษามุ่งเน้นความสำคัญทั้งด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อพัฒนาคนให้มีความสมดุลโดยยึดหลักผู้เรียนสำคัญที่สุด (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๔๒ : ๒๓) การวิจัยเป็นเครื่องมือสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วย ให้การปฏิรูปการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ ดังจะเห็นได้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๔๒ ซึ่งเป็นกฎหมายแม่บททางการศึกษาของไทย ได้ให้ความสำคัญกับการวิจัยและกำหนดมาตราหลายมาตราที่ชี้ให้เห็นว่าการวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ กล่าวคือ มาตรา ๒๔ (๕) ระบุให้ใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถใช้การวิจัยเพื่อศึกษาค้นคว้าหาคำตอบหรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น การวิจัยจึงสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ซึ่งจะช่วยฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์ หาเหตุผลในการ ตอบปัญหาและแก้ไขปัญหา มาตรา ๓๐ ระบุให้ครูผู้สอนทำการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ผู้สอนนอกจากจัดกระบวนการเรียนการสอนแล้วยังใช้การวิจัยเพื่อศึกษาปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการรู้คำตอบ พัฒนาควบคู่กันไปอย่างต่อเนื่อง โดยบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนการสอนและทำการวิจัยให้เป็นกระบวนการเดียวกัน การศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศและทรัพยากรมนุษย์ เป็นทั้งกระบวนการ และเนื้อหาในการพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรม และเป็นการสร้างภูมิปัญญาให้แก่สังคม การที่จะพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าทัดเทียมนานาอารยะประเทศได้นั้น จะต้องมีการพัฒนาในทุก ๆ ด้านพร้อมกันไป ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การปกครองและการศึกษาโดยเฉพาะการศึกษานับเป็นรากฐานที่สำคัญในการพัฒนาประเทศชาติ เป็นเครื่องช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และเสริมสร้างกระบวนการพัฒนาทางเศรษฐกิจ การพัฒนาประเทศที่ผ่านมาจะชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาที่ยั่งยืนนั้นมิใช่การพัฒนาที่ให้ความสำคัญเฉพาะกับการพัฒนาด้านใดด้านหนึ่งหรือความคิดที่ว่า หากพัฒนาเศรษฐกิจให้ก้าวหน้าเจริญเติบโตแล้ว จะส่งผลให้การพัฒนาด้านอื่น ๆ เจริญงอกงามตามไปด้วย เป็นสิ่งที่ได้รับการพิสูจน์มาแล้วว่าไม่เป็นความจริง จากสภาพปัจจุบันที่ประเทศกำลังเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง การพัฒนาที่ยั่งยืนจำเป็นต้องมีการพัฒนา “แบบบูรณาการ” ซึ่งต้องเน้นการพัฒนาที่ “ตัวคน” ให้คนมีการพัฒนาคุณภาพ และสมรรถนะ ให้สามารถมีความคิดริเริ่ม ความคิดสร้างสรรค์ อันจะเป็นการเพิ่มขีดความสามารถของชุมชน สังคมและของชาติในที่สุด และนำไปสู่การพัฒนาสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และสิ่งแวดล้อมให้เกิดความสมดุล สำหรับสภาพความจริงในปัจจุบัน “ตัวคน” ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้สังคมเจริญก้าวหน้าไปด้วยดี เพราะฉะนั้นการจะทำให้สังคมเจริญก้าวหน้าไปด้วยดีนั้นจะต้องมีการพัฒนาที่ ตัวคนเป็นสำคัญตัวคนในสถานศึกษาได้แก่ “นักเรียน” การที่จะทำให้นักเรียนเป็นทรัพยากรที่มีคุณภาพ ต้องมีการปลูกฝังในหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมทางการเรียนพฤติกรรมทางการแต่งกาย หรือพฤติกรรมอื่น ๆ ที่มีส่วนทำให้เกิดการพัฒนาอย่างเป็นระบบ เกิดการคิดดี ทำดี โดยการเริ่มต้นที่พฤติกรรมที่ดีของนักเรียน การที่นักเรียนประสบปัญหาต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการออกกลางคัน เรียนไม่ทันเพื่อน เวลาเรียนไม่พอ ฯลฯ จากการตรวจสอบพบว่าเกิดจากพฤติกรรมบางอย่างที่ผู้เรียนไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบอย่างถูกต้อง การเรียนการสอนวิชาชีวิตกับสังคมไทย ซึ่งเป็นการปลูกฝังความมีระเบียบวินัย คุณธรรม ความซื่อสัตย์ ความเป็นมนุษย์ ความกตัญญู รักเกียรติภูมิแห่งตน เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม มีความรู้จักคิด วิเคราะห์ การทำงานเป็นกลุ่ม เคารพสิทธิของผู้อื่น เสียสละรักประเทศชาติ เห็นคุณค่าอนุรักษ์และพัฒนาศิลปวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ศรัทธาในศาสนา จึงพัฒนาให้ผู้เรียนมีคุณธรรมจริยธรรมและเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ได้ยาก เพราะขัดกับหลักจิตวิทยาและธรรมชาติของการเรียนรู้ เพราะผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันในด้านสติปัญญา คุณธรรม จริยธรรม ความสามารถเข้าใจในเรื่องที่เรียนแตกต่างกัน ถ้าครูสอนเร็ว ผู้เรียนที่เรียนอ่อนจะตามไม่ทันครูสอนซ้ำอธิบายมาก ๆ ผู้เรียนก็จะเกิดความเบื่อหน่าย ในการแก้ปัญหาดังกล่าวนี้วิธีหนึ่งที่จะช่วยในการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและยังปลูกฝังระเบียบวินัย คุณธรรม จริยธรรม ให้ดีขึ้น ได้แก่ การนำเอาวิธีการสอนมาให้ใช้เหมาะสมกับลักษณะวิชา กล่าวคือ ครูจะต้องหาวิธีการสอนที่ได้ผลมาใช้กับนักเรียน ซึ่งจะเป็นสิ่งที่ทำให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าเดิม ปัจจุบันการเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการด้านต่าง ๆ ของโลกยุคโลกาภิวัฒน์มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม คุณธรรม จริยธรรม ครอบครัว ชุมชน และประเทศชาติ การเรียนวิชาชีวิตกับสังคมไทย เป็นการศึกษาเกี่ยวกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ เป็นการเรียนรู้ที่จะสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมปัจจุบันได้อย่างมีความสุข รายวิชาชีวิตกับสังคมไทย เรื่อง ความเป็นพลเมืองดี ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจศาสนา จริยธรรม ศีลธรรม แนวคิดพื้นฐานที่เกี่ยวกับหน้าที่พลเมืองและศาสนา ทำให้พลเมืองในสังคมมีสภาพจิตใจที่เตรียมพร้อมที่จะพัฒนา การนำเอาหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นการกระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม ปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอนคือ ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนใจการเรียน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ดี ผู้วิจัยจึงหาทางแก้ปัญหาโดยการใช้แบบฝึกทักษะการเรียน ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนสนใจเรียนมากขึ้น และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยมีความตระหนักความเข้าใจ เห็นคุณค่าของการประเมินตนเอง และระลึกอยู่เสมอว่าการประเมินตนเองอย่างเป็นระบบ ต่อเนื่องเป็นปัจจัยสู่ความสำเร็จ โดยต้องกำหนดแนวทางในการดำเนินงานอย่างเป็นวงจรจนบรรลุ เป้าหมาย มีระบบการติดตามประเมินผลให้ทราบปัญหาและความก้าวหน้า จึงได้จัดทำงานวิจัยนี้เพื่อ นำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาตนเองและนำเสนอแก่ผู้ที่จะต้องใช้ข้อมูลในการประกันคุณภาพ ภายในสถานศึกษาตามความเหมาะสม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง ความเป็นพลเมืองดี โดยใช้แบบฝึกทักษะ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ เรียนวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง ความเป็นพลเมืองดี โดยการใช้แบบฝึกทักษะ

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๗๑ คน

ขอบเขตด้านเวลา

ช่วงเวลาในการเก็บข้อมูล คือ เดือนตุลาคม ๒๕๖๗ – มกราคม ๒๕๖๘

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๗๑ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยแบ่งเครื่องมือออกเป็น ๓ ประเภท คือ ๑.๑ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๑ แผน/ชุด คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ความเป็นพลเมืองดี ๑.๒ แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน จำนวน ๗๑ ชุด (ก่อนเรียน ๑๐ ข้อ ระหว่างเรียน ๑๐ ข้อ และหลังเรียน ๑๐ ข้อ) การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ ๒.๑ แผนการจัดการเรียนรู้ การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่องความเป็นพลเมืองดี โดยการใช้แบบฝึกทักษะ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

๑) วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๖๗ และหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๗ และกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยให้สอดคลองกับอธิบายรายวิชาและจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร

๒) ศึกษาเอกสาร แนวคิด และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอนด้วยแบบฝึกทักษะ

๓) นำแผนการสอนที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้ว มาตรวจสอบความสอดคล้องของ องค์ประกอบต่าง ๆ ในแผนการจัดการเรียนรู้ด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้

๔) นำแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่องความเป็นพลเมืองดี โดยการใช้แบบฝึกทักษะ นำไปสอนเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน ๒.๒ แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่องความเป็นพลเมืองดี เป็นแบบทดสอบที่ใช้ทั้งก่อนเรียน และหลังเรียน เป็นแบบทดสอบประเภทปรนัย จำนวน ๑๐ ข้อ โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

๑) ศึกษาหลักการและเทคนิคในการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารการวัดและ ประเมินผลต่าง ๆ

๒) วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ (ตัวชี้วัด) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๗

๓) สร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ วิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่องความเป็นพลเมืองดี ให้สอดคลองกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยแบบ ๕ ตัวเลือก มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว โดยสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่กำหนดไว้

๔) นำแบบทดสอบวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่องความเป็นพลเมืองดี ไปใช้เก็บรวบรวมคะแนนกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยในชั้นเรียน อธิบายถึงการเรียนโดยการใช้แบบฝึกทักษะ แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ วิธีประเมินผลการเรียนรู้ ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับนักศึกษากลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน ดำเนินการวิจัยโดยทำการสอนนักศึกษากลุ่มตัวอย่างในวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง ความเป็นพลเมืองดี โดยการใช้แบบฝึกทักษะ เมื่อสอนครบตามแผนแล้ว ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนรู้โดยใช้ แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ตรวจแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง ความเป็นพลเมืองดี โดยการใช้แบบฝึกทักษะ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ แล้วนำผลการวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติเพื่อทดสอบสมมุติฐาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้มีรูปแบบของการวิจัยซึ่งใช้กลุ่มเดียว มีลักษณะของการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และทดสอบหลังเรียน (Post-test) วิธีดำเนินการวิจัยมีดังนี้คือ

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง ความเป็นพลเมืองดี โดยการใช้แบบฝึกทักษะ ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง ความเป็นพลเมืองดี โดยการใช้แบบฝึกทักษะ ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม ๑ พบว่า คะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนโดยรวม ๒๒๗ มีค่าเฉลี่ย ๖.๖๘ คะแนนแบบทดสอบระหว่างเรียนโดยรวม ๓๒๕ มีค่าเฉลี่ย ๙.๕๖ คะแนนแบบทดสอบหลังเรียนโดยรวม ๒๘๔ มีค่าเฉลี่ย ๘.๓๕ มีพัฒนาการแตกต่างกันโดยรวม ๕๘ มีค่าเฉลี่ย ๑.๗๑ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนไม่แตกต่างจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง ความเป็นพลเมืองดี โดยการใช้แบบฝึกทักษะ ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม ๒ พบว่า คะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนโดยรวม ๒๔๒ มีค่าเฉลี่ย ๖.๕๔ คะแนนแบบทดสอบระหว่างเรียนโดยรวม ๓๕๘ มีค่าเฉลี่ย ๙.๖๘ คะแนนแบบทดสอบหลังเรียนโดยรวม ๒๙๓ มีค่าเฉลี่ย ๗.๙๒ มีพัฒนาการแตกต่างกันโดยรวม ๕๑ มีค่าเฉลี่ย ๑.๓๘ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนไม่แตกต่างจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง ความเป็นพลเมืองดี โดยการใช้แบบฝึกทักษะ ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาการโรงแรม เฉลี่ย พบว่า คะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนโดยรวม ๔๖๙ มีค่าเฉลี่ย ๖.๖๑ คะแนนแบบทดสอบระหว่างเรียนโดยรวม ๖๘๓ มีค่าเฉลี่ย ๙.๖๒ คะแนนแบบทดสอบหลังเรียนโดยรวม ๕๗๗ มีค่าเฉลี่ย ๘.๑๔ มีพัฒนาการแตกต่างกันโดยรวม ๑๐๙ มีค่าเฉลี่ย ๑.๕๕ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนไม่แตกต่างจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑ ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน วิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง ความเป็นพลเมืองดี โดยการ

ใช้แบบฝึกทักษะ ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาการโรงแรม พบว่า คะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนโดยรวมเฉลี่ย ๖.๖๑ คะแนนแบบทดสอบหลังเรียนโดยรวมเฉลี่ย ๘.๑๔ ค่า t-test = ๔.๖๑ แสดงว่า นวัตกรรมที่สร้างขึ้นทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น โดยคะแนนก่อนและหลังเรียนต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่อง ความเป็นพลเมืองดี โดยใช้แบบฝึกทักษะ ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ดังนี้

ควรมีการพัฒนานวัตกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ให้มากขึ้น เพื่อผู้เรียนจะได้ฝึกในรูปแบบที่ หลากหลายแตกต่างกันไป และควรพัฒนานวัตกรรมในกลุ่มสาระอื่น ๆ ทุกระดับชั้นด้วย แบบฝึกทักษะที่สร้างขึ้นต้องสามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้จริง

ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันให้มากขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้เรียนได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล เรื่องความเป็นพลเมืองดี โดยใช้แบบฝึกทักษะ ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ อยู่ในระดับสูงขึ้น สามารถนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาตนเองและนำเสนอแก่ผู้ที่จะต้องการใช้ ข้อมูลภายในสถานศึกษา สถานศึกษาจะได้ประโยชน์จากการนำผลการวิจัยไปใช้เป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการให้บรรลุตามเป้าหมาย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ แผนกการโรงแรม กลุ่ม ๔ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นายสมโชค ทิพย์มณี
ตำแหน่ง	ครู คศ. ๒
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	กศบ.คณิตศาสตร์
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เป็นการพัฒนาที่เน้นการสอน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และวิธีในการคิดคำนวณเป็นพื้นฐานในการศึกษาความรู้ ในการสอนที่ผ่านมาพบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ทั้งนี้เกิดจากสาเหตุสำคัญคือผู้เรียนไม่สนใจเรียน เห็นว่ายาก และวิเคราะห์ไม่เป็นจึงเป็นเหตุให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ จากการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่๑ จำนวนนักเรียนทั้งหมด ๒๕ คน มีนักเรียนที่มีปัญหาในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำเกือบทุกคน ดังนั้นผู้ทำการวิจัยจึงหาวิธีการดำเนินการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ให้สูงขึ้น โดยใช้แบบฝึกทักษะที่หลากหลาย

ดังนั้นในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ครั้งนี้ จะใช้วิธีการประเมินนักเรียนควบคู่ไปกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพด้วยแบบฝึกทักษะที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ ๑ แผนกการโรงแรม กลุ่ม ๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช รายวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ ๑ แผนกการโรงแรม กลุ่ม ๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช รายวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ จำนวน ๒๕ คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยรวมทั้งสิ้น ๓ ชนิด

๑. แผนการสอนวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพเรื่อง ประพจน์
ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ ๑ จำนวน ๒ แผน

๒. ชุดฝึกทักษะเรื่อง การหาประพจน์การเชื่อมประพจน์ ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ ๑ จำนวน ๒ ชุด

๓. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการหาประพจน์การเชื่อมประพจน์ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกคำตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. การสร้างแผนจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพเรื่อง การหาประพจน์การเชื่อมประพจน์

๒. สร้างชุดฝึกทักษะรายวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ เรื่อง การหาประพจน์การเชื่อมประพจน์

๓. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์รายวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ เรื่อง การหาประพจน์การเชื่อมประพจน์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบก่อนเรียน(PRE-TEST) ใช้แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสร้างขึ้นก่อนโดยใช้ google form ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอบเองใช้เวลาในการทดสอบ ๔๐ นาทีแล้วตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

๒. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะเรื่องการหาประพจน์การเชื่อมประพจน์ ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ ๑

๓. ทำการทดลองสอบหลังเรียน(POST-TEST) หลังการทดลองสิ้นสุดลงโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับคะแนนที่ได้จากการตรวจผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับผลการทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เพื่องานอาชีพ ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ สาขา การจัดการโรงแรมกลุ่ม ๒ โดยใช้แบบฝึกทักษะ

สรุปผลการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่๑เฉลี่ยก่อนเรียน ๔๒.๕๙ จากคะแนน ๑๐ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๓๖.๒๐ ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเฉลี่ย ๕๗.๔๑ จากคะแนน ๑๐ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๖๓.๑๐ จากการทดสอบทั้งสองครั้งผลปรากฏว่า นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ ๑ มีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ ๓๔.๗๘ ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นหลังจากได้แบบฝึกทักษะเป็นไปตามสมมติฐานที่วางไว้

ข้อเสนอแนะ

๑. ครูผู้สอนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ ๑ แผนกการบัญชี สามารถนำแบบฝึกทักษะเรื่องการหาประพจน์การเชื่อมประพจน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปทดสอบใช้และพัฒนาต่อไป

๒. ควรมีการศึกษาเจตคติต่อการเรียนรู้ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะ

๓. ควรมีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างต่อเนื่อง และในระดับชั้นอื่นๆ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพด้วยแบบฝึกทักษะที่สูงขึ้น

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์วิชาประวัติศาสตร์ชาติไทย เรื่องการเมืองการปกครองสมัยอยุธยา ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ ๑ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ กลุ่ม ๓ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวจันทร์ทิพย์ ฤทธิเรือง
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๔๒ ได้บัญญัติในเรื่องแนวทางการจัดการศึกษาหมวด ๔ ตามมาตรา ๒๒ ไว้ว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และ พัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดในกระบวนการเรียนรู้ ต้องจัดเนื้อหาสาระและ กิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลจัดให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยวิธีต่าง ๆ ตามสติปัญญาและความสามารถของตนการจัดการศึกษามุ่งเน้นความสำคัญทั้งด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และความรับผิดชอบต่อ สังคม เพื่อพัฒนาคนให้มีความสมดุลโดยยึดหลักผู้เรียนสำคัญที่สุด (กระทรวงศึกษาธิการ.๒๕๔๒ : ๒๓) การวิจัยเป็นเครื่องมือสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยให้การปฏิรูปการเรียนรู้ ประสบความสำเร็จ ดังจะเห็นได้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ ซึ่งเป็นกฎหมายแม่บท ทางการศึกษาของไทย ได้ให้ความสำคัญกับการวิจัยและกำหนดมาตรา หลายมาตราที่ชี้ให้เห็นว่า การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ กล่าวคือ มาตรา ๒๔ (๕) ระบุให้ใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถใช้การวิจัยเพื่อศึกษาค้นคว้าหาคำตอบหรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นการวิจัยจึงสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยฝึก กระบวนการคิดวิเคราะห์หาเหตุผลในการตอบปัญหา และแก้ไขปัญหา มาตรา ๓๐ ระบุให้ครูผู้สอนทำการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนผู้สอนนอกจากจัดกระบวนการเรียนการสอนแล้ว ยังใช้การวิจัยเพื่อศึกษาปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการรู้คำตอบ พัฒนาควบคู่กันไปอย่างต่อเนื่อง โดยบูรณาการกระบวนการ จัดการเรียนการสอนและทำการวิจัยให้เป็นกระบวนการเดียวกัน

การเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ชาติไทย ในวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชส่วนใหญ่จัดผู้เรียนเป็นห้อง ๆ โดยให้ผู้เรียนเรียนคละกันทั้งเก่งและอ่อน ครูผู้สอนตรัหนักถึงความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นจึงใช้วิธีแบ่งกลุ่มทำงาน ซึ่งทักษะการทำงานกลุ่ม คือ การสร้างความคุ้นเคยไว้ใจยอมรับซึ่งกัน ช่วยเหลือและสนับสนุนกันและกัน การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจึงเป็นแนวทางที่สามารถพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มได้ เทคนิคจิ๊กเซอว์ เป็นการเรียนร่วมมือรูปแบบหนึ่งที่อาศัยแนวคิดการตัดต่อภาพ ถูกคิดค้นและพัฒนาขึ้นในปี ค.ส.๑๙๗๐ โดยAronson ซึ่งผู้เรียนจะถูกแบ่งเป็นกลุ่มเล็กๆ สมาชิกแต่ละครจะได้รับหัวข้อคนละหัวข้อ ผู้เรียนที่ได้รับมอบหมายให้ศึกษาหัวข้อเดียวกันจากแต่ละกลุ่มจะรวมกลุ่มกันเรียนกว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ แล้วช่วยกันทำความเข้าใจหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย ข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ คือเป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้ยาวนานกว่าการที่ครูยืนบรรยายอยู่หน้าห้อง ซึ่งผู้เรียนส่วนใหญ่ การสอนโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ที่มีจุดเด่นในการเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในชั้นเรียน ถือได้ว่าเป็นกลยุทธ์ที่ประสิทธิภาพในการช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิธีการแก้ปัญหานี้และพบว่าเทคนิคกนี้ช่วยกระต้นให้ นักเรียนเกิดการตื่นตัวในการเรียนรู้ได้มากขึ้น จากความสำคัญและสภาพปัญกาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจจะนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์มาใช้ในการส่งเสริมทักษะการทำงานกลุ่มของผู้เรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาทักษะการทำงานกลุ่มของผู้เรียน วิชาประวัติศาสตร์ชาติไทย เรื่องการเมืองการปกครองสมัย อยุธยาของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักเรียนแผนกวิชาอาหารและโภชนาการชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนแผนกวิชาอาหารและโภชนาการกลุ่ม ๓ ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๓๓ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ดังนี้

๑. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาประวัติศาสตร์ชาติไทย เรื่องการเมืองการปกครองสมัยอยุธยาการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ใช้การสังเกตและนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้นักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ กลุ่ม ๓ จำนวน ๓๓ คน ได้ตอบแบบทดสอบและเก็บข้อมูลด้วยตนเอง

เกณฑ์การให้คะแนนและการแปลความหมาย

๑. แบบทดสอบถามข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาความรู้เกี่ยวกับหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมถ้านักเรียนตอบข้อถูกให้ ๑ คะแนน ถ้าตอบข้อผิดหรือไม่ตอบได้ ๐ คะแนน ประเมินโดยใช้เกณฑ์ประเมินค่าคะแนนเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์ แบบอิงกลุ่ม แบ่งออกเป็น ๓ ระดับดังนี้

คะแนนเฉลี่ยมากกว่า ๘ - ๑๐ หมายถึง มีความรู้อยู่ในระดับดี
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง ๕ - ๗ หมายถึง มีความรู้อยู่ในระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ยน้อยกว่า ๐ - ๔ หมายถึง มีความรู้อยู่ในระดับไม่ดี

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบทดสอบและแบบสอบถาม ขั้นตอนดังนี้

๑. ศึกษาแบบทดสอบก่อนเรียนวัดความรู้ ๒๐ ข้อ แบบทดสอบหลังเรียนจำนวน ๒๐ ข้อ โดยศึกษาจากเนื้อหาวิชาประวัติศาสตร์ชาติไทย เรื่องการเมืองการปกครองสมัยอยุธยา

๒. จัดทำแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ก่อนและหลังการสอนแล้วสอบเพื่อนำไปใช้ในการ เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

๓. จัดทำแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

การเก็บรวบรวมข้อมูลสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

๑. เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ กลุ่ม ๓ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ข้อสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ (Multiple choices) ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ ตรวจสอบและบันทึกผลการทดสอบ เปรียบเทียบความแตกต่างผลการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

๓. แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล

มีดังนี้

๑. สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

๑) หาค่าร้อยละ

๒) หาค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตรดังนี้

$X = N\bar{X}\Sigma$

เมื่อ X แทน คะแนนเฉลี่ย

ΣX แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มเป้าหมาย

สรุปผลการวิจัย

จากการสอนโดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนคือ ๑๕.๕๓ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คือ ๑.๔๖ (X = ๑๕.๕๓, S.D = ๑.๔๖) และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน คือ ๑๗.๙๑ และส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน คือ ๑.๓๑ (X = ๑๗.๙๑, S.D = ๑.๓๑) และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนและค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนพบว่า มีค่า t-test เท่ากับ -๑๙.๙๓ และค่า Sig. เท่ากับ .๐๐ นั่นคือ คะแนนหลังเรียน สูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑ แสดงว่า การใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วย เทคนิคจิ๊กซอว์ ทำให้นักเรียนมีทักษะการทำงานกลุ่มร่วมกันในทางที่ดีขึ้นและการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนดีขึ้น

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลนักเรียนมีคะแนนความรู้ในเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ผู้เรียนวิชาประวัติศาสตร์ชาติไทย ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนดีกว่าก่อนเรียน จากการศึกษาครั้งนี้พบว่านักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับทักษะการทำงานกลุ่มร่วมกันและมีผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ชาติไทย เรื่อง การเมืองการปกครองสมัยอยุธยาดีขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้ทำกิจกรรมร่วมกันโดยแบ่งหน้าที่กันไปทำเพื่อศึกษาค้นคว้าข้อมูลต่าง ๆ แล้วช่วยกันทำความเข้าใจในหัวข้อที่ได้รับมอบหมายจากครูผู้สอน จากนั้นนำข้อมูลมาอภิปรายร่วมกันทำให้ภายในกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ส่งผลให้ผลการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ชาติไทย เรื่อง การเมืองการปกครองสมัยอยุธยา จากการทำแบบทดสอบก่อนหลังเรียนดีกว่าก่อนเรียน อีกทั้งนักเรียนให้ความสำคัญกับการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ชาติไทย เรื่องการเมืองการปกครองสมัยอยุธยา และตั้งใจฟังที่ครูสอนเตรียมพร้อมสำหรับทดสอบเพื่อวัดความรู้ของตนเองว่าจากที่ครูสอนและจากที่ได้ทำงานกลุ่มร่วมกัน นักเรียนเข้าใจมากน้อยเพียงใด

ข้อเสนอแนะ / ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยไปใช้

๑. การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีหลาย ขั้นตอนต่อเนื่องกันอย่างเป็นระบบ มีผลทำให้ผู้เรียนต้องใช้เวลาสำหรับศึกษาความรู้และปฏิบัติงานค่อนข้างมาก ดังนั้น ครูผู้สอนควรมีการวางแผนในด้านการจัดสรรเวลาที่ใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นการรวบรวมข้อมูลหรือหลักฐานขั้นการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าข้อมูลหรือหลักฐาน และขั้นการตีความและสังเคราะห์ข้อมูลหรือหลักฐานซึ่งเป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนต้องใช้เวลาศึกษาข้อมูลหรือหลักฐานทางประวัติศาสตร์ด้วยตนเอง

๒. การจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ เน้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสศึกษาค้นคว้าและลงมือปฏิบัติด้วยตนเองในทุก ๆ ขั้นตอนดังนั้น ในช่วงแรกของการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบดังกล่าว ครูผู้สอนควรอธิบายหรือให้คำแนะนำวิธีการ และแนวทางในการปฏิบัติงานแก่ผู้เรียนอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริง

๓. การจัดนักเรียนเข้ากลุ่ม อาจมีนักเรียนบางคนไม่ให้ความร่วมมือ นักเรียนที่เก่งไม่ยอมรับนักเรียนที่อ่อน นักเรียนที่เรียนอ่อนไม่กล้าแสดงความคิดเห็น หรือการส่งตัวแทนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนไม่มีการหมุนเวียนเปลี่ยนตัวแทนผู้นำเสนอ ดังนั้นครูควรอธิบายกระบวนการกลุ่มชี้นำและอธิบายให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการทำงานกลุ่มและผลสำเร็จที่เกิดจากการช่วยเหลือกันในการทำงานกลุ่ม ควรมีการแบ่งหน้าที่ในกลุ่มอย่างชัดเจน รวมถึงการหมุนเวียนเปลี่ยนหน้าที่กันเพื่อให้นักเรียนทำหน้าที่สมาชิกกลุ่มได้ทุกหน้าที่และควรให้นักเรียนเปลี่ยนกลุ่มได้ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันมากขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

ขณะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนมีกระบวนการคิด พิจารณาไตร่ตรองอย่างรอบคอบเกี่ยวกับข้อมูลหรือสภาพการณ์ที่เป็นปัญหา มีการตรวจสอบข้อมูลให้มีความสอดคล้องกับสมมติฐาน และสามารถตัดสินสิ่งต่างๆ อย่างสมเหตุสมผล เพื่อนำไปสู่ข้อสรุป อีกทั้งยังมีความสุขสนุกสนานเมื่อได้แสดงความคิดเห็นและอภิปรายร่วมกัน และขณะนำเสนอผลงานกลุ่มที่หน้าชั้นเรียน ดังนั้น จึงควรมีการศึกษาผลที่เกิดจากการใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับตัวแปรอื่นๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาเป็นต้น

ผลของการใช้ เทคนิคการสอนแบบแผนที่ความคิด (mind map) ที่มีต่อผลการเรียนวิชากฎหมายธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวกุลิสรา คงสงค์
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	นิติศาสตรบัณฑิต
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

กฎหมายเป็นเครื่องมือในการควบคุมความประพฤติการปฏิบัติของสมาชิกแห่งสังคมนั้น เพื่อให้เกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อย เกิดความยุติธรรมก่อให้เกิดสิทธิเสรีภาพ และเพื่อป้องกันรักษาผลประโยชน์ของประชาชน กฎหมายจึงเสมือนเครื่องมือในการหล่อหลอม กล่อมเกลาความประพฤติ การปฏิบัติของประชาชนในสังคมไปตามความต้องการของรัฐ กฎหมายก่อให้เกิดสิทธิประโยชน์แก่ประชาชนในสังคม เช่น ทำให้ประชาชนมีสิทธิทางด้านเศรษฐกิจ คือ สามารถที่จะรับมรดกตกทอดจากบิดามารดาหรือบุพการีได้ สิทธิในการที่จะแสวงหาทรัพย์สินสมบัติตาม

ความรู้ความสามารถของแต่ละบุคคลได้ ทำให้เกิดสิทธิทางสังคม คือ ประชาชนมีสิทธิที่จะเลือกนับถือศาสนาและประกอบกิจประเพณีตามความเชื่อถือ ความเลื่อมใสของตนในแต่ละสังคมได้ และทำให้เกิดสิทธิทางการเมือง คือ มีสิทธิโอกาสที่จะเข้าร่วมทางการเมืองโดยวิธีการต่าง ๆ เช่น การลงสมัครรับเลือกตั้งเป็นตัวแทนทางการเมืองทั้งการเมืองระดับชาติและการเมืองระดับท้องถิ่น ส่วนประโยชน์ที่จะได้รับอันเกิดจากกฎหมายมีมากมาย เช่น ประโยชน์ในทางประกอบอาชีพ อาชีพทุกอาชีพจะต้องอยู่ภายใต้การควบคุมของกฎหมาย ฉะนั้นคนที่รู้กฎหมายจะประกอบอาชีพการงานในทางที่ถูกต้องอันจะเป็นผลดีต่อความเจริญก้าวหน้าของตน ประโยชน์ในการอยู่ร่วมกับสังคม คือ ผู้รู้กฎหมายย่อมจะรู้จักสิทธิหน้าที่ของตนที่จะปฏิบัติต่อกันและปกป้องรักษาสิทธิของตนไม่ให้ใครละเมิดได้ ในทำนองเดียวกันกฎหมายเป็นตัวกำหนดสิทธิผลประโยชน์ของประชาชนในสังคมทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน ประโยชน์ในทางการเมืองการปกครองคือ เมื่อประชาชนได้ปฏิบัติหน้าที่ของตนครบถ้วนและใช้สิทธิต่าง ๆ ตามกฎหมายแล้วก็จะเป็นการเสริมสร้างความมั่นคงของการเมืองการปกครองในประเทศ จะเห็นได้ว่าปัจจุบันกฎหมายมีความสำคัญในการดำรงชีวิตในสังคม เนื่องจากกฎหมายเป็นกรอบแห่งความประพฤติปฏิบัติของคนในสังคม เป็นเครื่องมือในการควบคุมพฤติกรรมการของสมาชิกแห่งสังคมนั้น เพื่อให้เกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความยุติธรรม ก่อให้เกิดเสรีภาพ และเพื่อปกป้องรักษาผลประโยชน์ของประชาชน กฎหมายยังเป็นหลักในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนกฎหมายนั้นมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สอดคล้องต่อสถานการณ์ สภาพเศรษฐกิจของสังคมและลักษณะประเพณี วัฒนธรรมของแต่ละประเทศ จะเห็นได้ว่าปัจจุบันไม่ว่าอาชีพใดล้วนแต่ต้องมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายเป็นพื้นฐานทั้งสิ้น การศึกษาจึงมุ่งเน้นที่จะให้นักเรียน นักศึกษา เรียนวิชากฎหมายเพื่อให้เด็กและ เยาวชน มีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายและสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีการกำหนดให้นักศึกษาต้องเรียนวิชากฎหมายธุรกิจ(กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา,๒๕๖๗) ซึ่งมีเนื้อหาในรายวิชาเกี่ยวกับกฎหมายแพ่ง ซึ่งกฎหมายแพ่ง คือสาขาหนึ่งของวิชากฎหมายที่ศึกษาเกี่ยวกับข้อพิพาทระหว่างบุคคลหรือองค์กร เช่น ข้อพิพาทเกี่ยวกับหนี้ นิติกรรม ครอบครัว และมรดก เป็นต้น โดยมีหลักการพื้นฐานว่าผู้กระทำผิดจะต้องชดใช้ค่าเสียหายให้แก่อีกฝ่ายเมื่อสิ้นสุดกระบวนการตัดสิน แตกต่างจากกฎหมายอาญาที่ผู้กระทำผิดต้องถูกดำเนินคดี และได้รับการลงโทษอันสมควรต่อความผิดนั้น วิชากฎหมายแพ่งครอบคลุมเนื้อหาทางกฎหมายหลายประเด็น ตั้งแต่กฎหมายครอบครัวและกฎหมายธุรกิจไปจนถึงกฎหมายเกี่ยวกับกีฬาอาชีพ และการเรียกร้องค่าเสียหายที่เกิดจากความประมาทของผู้อื่น(สมยศ เชื้อไทย,๒๕๖๒) กฎหมายจึงมีความสำคัญต่อประชาชนในสังคมทุกเพศ ทุกวัย ที่ต้องมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายในเบื้องต้น แต่ที่ผ่านมานักศึกษามักจะคิดว่ากฎหมายเป็นวิชาที่น่าเบื่อ ยากแก่การเข้าใจและไม่ตระหนักถึงความสำคัญในการเรียนวิชากฎหมายธุรกิจ โทนี่ บูซาน (TONY BUZAN) ชาวอังกฤษเป็นนักจิตวิทยาและผู้เชี่ยวชาญด้านการฝึกความจำคือ ผู้คิดริเริ่ม จดบันทึกแบบ Mind Map โดยนำเอาความรู้เรื่องสมอง มาปรับใช้ในเรื่องการเรียนรู้ของเขา และใช้เป็นเครื่องมือในการเตรียมสอบ โทนี่ได้เข้าเป็นอาจารย์สอนจิตวิทยา และ เริ่มนำ MIND MAP มาใช้ในการถ่ายทอดความรู้ให้กับนักศึกษาของเขาช่วยเหลือเด็กนักเรียนที่มีปัญหาในการจดจำจากบันทึกที่จดไว้ให้กลายเป็นคนที่เรียนเก่งขึ้นมาได้นอกจากนี้ โทนี่ บูซาน ยังค้นพบว่า MIND MAP นั้น สามารถประยุกต์ใช้กับกิจกรรมอื่น ๆ ทั้งในชีวิตส่วนตัวและชีวิตการงาน เช่น การวางแผนการตัดสินใจ การช่วยจำ การแก้ปัญหา การนำเสนองานและการเขียนหนังสือ ได้อีกด้วย (Tony Buzan, ๑๙๙๗) การสอนโดยใช้เทคนิคแผนที่ความคิด เป็นอีกเทคนิคหนึ่งที่จะมีประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างยิ่ง เพราะเทคนิคการสอนนี้จะช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นภาพรวมของเนื้อหาที่จะเรียนทั้งหมดในแต่และหน่วยการเรียนนั้น และมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เรียนจดจำและเข้าใจการเรียนวิชากฎหมายธุรกิจได้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งการเรียนโดยใช้แผนที่ความคิด ยังช่วยให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวที่จะเรียนและมีส่วนร่วมในการเรียนมากยิ่งขึ้น รายวิชากฎหมายธุรกิจ จัดอยู่ในหมวดทักษะวิชาชีพกลุ่มทักษะวิชาชีพพื้นฐาน ซึ่งเป็นวิชาที่นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ ๑ ต้องเรียนตามหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๗ นอกจากนี้นักศึกษายังสามารถนำความรู้ดังกล่าวไปศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา หรือนำความรู้ไปใช้ในการประกอบอาชีพต่อไป รวมทั้งนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย ซึ่งจากการเรียนที่ผ่านมาผลการเรียนของนักศึกษาในแต่ละหน่วยการเรียนค่อยข้างต่ำและไม่ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐ จากเหตุผลที่นำเสนอข้างต้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาว่าการใช้เทคนิคการสอนโดยใช้แผนที่ความคิดในการสอนวิชากฎหมายธุรกิจจะทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนสูงขึ้นและผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐ หรือไม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนวิชากฎหมายธุรกิจก่อนและหลังการสอนแบบแผนที่ความคิดของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ แผนกวิชา การบัญชี

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนวิชากฎหมายธุรกิจหลังการสอนแบบแผนที่ความคิดกับเกณฑ์ร้อยละ ๗๐

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ แผนกวิชาการบัญชีเชน ที่เรียนวิชากฎหมายธุรกิจ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ตำบลคลัง อำเภอ เมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน ๓๔ คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ แผนกวิชาการบัญชี ที่มีผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ จำนวน ๑๙ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แผนการเรียนรู้ที่ใช้การสอนแบบแผนที่ความคิด เรื่อง ค้ำประกัน จำนอง จำนำ

๒. แบบทดสอบวัดผลการเรียน เรื่อง ค้ำประกัน จำนอง จำนำ ใช้ข้อสอบปรนัย จำนวน ๒๐ ข้อ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑. แผนการเรียนรู้ที่ใช้การสอนแบบแผนที่ความคิด

๑.๑ สร้างแผนโดยใช้ตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้ ของเนื้อหาในเรื่อง ค้ำประกัน จำนอง จำนำ นำเทคนิคการโดยใช้การสอนแบบแผนที่ความคิด

๑.๒ ตรวจคุณภาพโดยฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒. ข้อสอบ

๒.๑ สร้างแบบทดสอบโดยใช้ตัวชี้วัดเป็นเกณฑ์ โดยครอบคลุมในทุกเนื้อหาที่สอนโดยใช้ตาราง blue print

๒.๒ ตรวจสอบโดยใช้ผู้เชี่ยวชาญ ๓ คน นายสุรพล รังสฤษติกุล ตำแหน่ง ครู คศ.๓ แผนกวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช (ข้าราชการบำนาญครูสอนวิชากฎหมายธุรกิจ)

นางสาวปานทิพย์ จันทรเรืองฤทธิ์ ตำแหน่งครู คศ.๓ หัวหน้าแผนกวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

นางนรินทร์ นวลเจริญ ตำแหน่งครู คศ.๓ หัวหน้างานพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

๒.๓ หาค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหาได้ค่า IOC อยู่ระหว่าง ๐.๖๖ -๑

๒.๔ หาค่าความเชื่อมั่น การทดสอบแบบครึ่ง Split – Half Reliability แบบทดสอบฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่น = ๐.๙๔

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ แผนกวิชา การบัญชี จำนวน ๑๙ คน เพราะ นักศึกษากลุ่มนี้มีผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์การทดสอบก่อนเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบเดิมคือบรรยายและทำการทดสอบนักศึกษาในเรื่อง บุคคล หนี้ นิติกรรม-สัญญา ต่อมาเปลี่ยนไปใช้เทคนิคการสอนแบบแผนที่ความคิดในเรื่อง ค้ำประกัน จำนอง จำนำ โดยใช้ระยะเวลา ๓ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๓ ชั่วโมง ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน - เดือนธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๗ ทดสอบหลังเรียนโดยใช้ข้อสอบปรนัย จำนวน ๒๐ ข้อ ตรวจสอบและบันทึกผลการทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างผลการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. ค่าเฉลี่ย

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ $\bar{x}$ แทนค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

$\sum x$ แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมด

n แทนขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

๒. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^{N}(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}}$$

เมื่อ $S.D.$ แทนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนกลุ่มตัวอย่าง

x แทนข้อมูล (ตัวที่ 1,2,3...,n)

$\bar{x}$ แทนค่าเฉลี่ยเลขคณิต

n แทนจำนวนข้อมูลทั้งหมด

๓. t – test Pairs หรือ t – test dependent เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ ๑

$$t = \frac{\bar{d} - 0}{S_{\bar{d}}}$$

เมื่อ t แทนค่าสถิติทดสอบที

$\bar{d}$ แทนค่าเฉลี่ยของคะแนนวัดก่อนลบด้วยคะแนนหลังวัด

$S_{\bar{d}}$ แทนความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ย

๔. O โดยที่ $S_{\bar{d}} = \sqrt{\frac{S_d^2}{n}}$

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

เมื่อ $\bar{x}$ แทนค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

μ_0 แทนค่าเฉลี่ยของกลุ่มประชากร หรือเกณฑ์ที่ตั้งขึ้น

S แทนความเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

n แทนขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

๕. การหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหาทำได้โดยการหาค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญ(Index of Item Objective Congruence)

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

IOC = ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบสอบถาม

R = ผลรวมคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ

N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

ถ้าค่า IOC ≥ 0.5 (0.5 - 0.1) แสดงว่าข้อสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

๖. การทดสอบแบบแบ่งครึ่ง Split -Half Reliability คือ การหาความเชื่อมั่นโดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวและสอบครั้งเดียวแต่แบ่งข้อสอบเป็น ๒ ส่วน คือ ข้อคู่และข้อคี่ มีวิธีดำเนินการ ๒ ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ ๑ หาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคู่กับข้อคี่ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - \Sigma X \Sigma Y}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

ขั้นที่ 2 เมื่อได้ค่าความเชื่อมั่นครึ่งฉบับ นำไปหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับโดยใช้สูตรขยายของ สเปียร์แมน – บราวน์ (Spearman – Brown formula)

$$r_{tt} = \frac{2\, r_{\frac{1}{2}}}{1 + r_{\frac{1}{2}}}$$

สรุปผลการวิจัย

ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนวิชากฎหมายธุรกิจก่อนและหลังการสอนแบบแผนที่ความคิดของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ แผนกวิชา วิชาการบัญชี พบว่า ผลการเรียนวิชากฎหมายธุรกิจ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนวิชากฎหมายธุรกิจหลังการสอนแบบแผนที่ความคิดกับเกณฑ์ร้อยละ ๗๐ พบว่า ผลการเรียนวิชากฎหมายธุรกิจหลังการสอนแบบแผนที่ความคิด มากกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ ๗๐ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลงานวิจัยไปใช้

๑. ผู้สอนวิชากฎหมายธุรกิจหรือวิชาอื่น สามารถนำเทคนิคการสอนแบบแผนที่ความคิด ไป ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้นและมีส่วนร่วมในการเรียนมากยิ่งขึ้น

๒. เทคนิคการสอนแบบแผนที่ความคิดยังไม่สามารถนำมาใช้กับทุกบทเรียน ผู้สอนจึงควรเลือกใช้กับบทเรียนที่มีความเหมาะสมจึงจะเกิดผลดีกับผู้เรียน

๓. การใช้เทคนิคการสอนแบบเดิมๆอาจทำให้ผู้เรียนมีความสนใจลดลง ผู้สอนจึงควรจัดหา เทคนิคการสอนที่หลากหลายเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

๑. เนื่องการทำวิจัยมีระยะเวลาน้อยจึงไม่สามารถทำการทดสอบซ้ำได้ ผลการทดสอบจึงอาจมีความคลาดเคลื่อนได้ จึงควรเพิ่มระยะเวลาในการทำวิจัยให้มากขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักศึกษาสามรถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชากฎหมายธุรกิจไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๒. นักศึกษานำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดในการเรียนในระดับสูงขึ้นต่อไป

๓. ผู้สอนได้ศึกษากระบวนการสอนที่มีประสิทธิภาพและมีคุณภาพยิ่งขึ้น

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ยาเสพติด ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๔MAT ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	พวงน้อย เจนกิจ
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ประเทศไทยในปัจจุบันต้องเผชิญกับปัญหายาเสพติด โดยสภาพปัญหาได้เปลี่ยนแปลงไปตามสภาวะการณ์ของโลกในยุคปัจจุบัน เด็กและเยาวชนเริ่มใช้ยาเสพติดมีอายุน้อยลง โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนจะติดยาเสพติดมากกว่ากลุ่มคนกลุ่มอื่น และที่น่าเป็นห่วงกำลังแพร่ระบาดสู่เด็กนักเรียน วัย ๙ ขวบ ๑๐ ขวบ สาเหตุอาจเป็นเพราะถูกเพื่อนชักจูง ให้ลองเสพอยากรู้ อยากลอง ถูกล่อลวง และสาเหตุสำคัญอีกประการหนึ่ง คือการขาดความอบอุ่นในครอบครัว ปัญหาพ่อแม่หย่าร้างกัน ผู้ใหญ่ไม่ได้สนใจดูแลหรือเป็นที่พึ่งของเด็กได้ เด็กเกิดความว้าเหว่ไม่รู้จะปรึกษาใคร เลยหันไปหายาเสพติด หรือเป็นเป้าล่อให้กับผู้ไม่ปรารถนาดี จากระบบรายงาน บสต. ของศูนย์อำนวยการป้องกันและปราบปรามกรมสุขภาพจิต พบว่า ผู้เข้ารับการบำบัดรักษายาเสพติดกระทรวงสาธารณสุข ปี ๒๕๕๖-๒๕๕๘ จำนวน ๑๕๖,๘๘๔ คน ๙๘,๔๒๑ คน และ ๕๕,๖๘๓ คน ตามลำดับ โดยเป็นผู้เข้ารับการบำบัดรักษาในหน่วยงานสังกัดกรมสุขภาพจิต จำนวน ๓,๙๗๕ คน ๔,๐๗๑ คน และ ๓,๙๑๒ คน ตามลำดับ จากสถิติการเข้ารับการบำบัดรักษาแม้ว่าจะมีแนวโน้มลดลง แต่กลับพบว่าผู้เข้ารับบำบัดรักษาเป็นเยาวชนอายุระหว่าง ๑๕-๒๔ ปี มีสัดส่วนมากถึงร้อยละ ๕๐ (ศูนย์อำนวยการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด กรมสุขภาพจิต, ๒๕๕๙) ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มเสี่ยงสำคัญที่ต้องมีการเฝ้าระวังอย่างใกล้ชิดเนื่องจากมีโอกาสเข้าไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด ควรได้รับการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันต่อยาเสพติด และปัจจัยยั่วยุต่างๆ รวมทั้งการเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการกลับไปใช้ซ้ำ ซึ่งเมื่อจำแนกชนิดยาเสพติดที่มีผู้เข้ารับการบำบัดรักษามากที่สุด คือ ยาบ้า ร้อยละ ๗๕.๒๐ รองลงมา คือ กัญชา ร้อยละ ๖.๘๓และกระท่อม ร้อยละ ๔.๑๗ ด้านพฤติกรรมการใช้ยาเสพติดที่น่าเป็นกังวล คือ การใช้ยาเสพติดมากกว่า ๑ ชนิดร่วมกันมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น ซึ่งส่งผลให้การบำบัดรักษามีความยุ่งยาก ซับซ้อนมากขึ้น นอกจากนี้ปัจจุบันยังพบว่าเด็กและเยาวชนมีการนำสารต่างๆ ที่หาได้ง่ายมาผสมกันเพื่อให้ออกฤทธิ์เหมือนสารเสพติด ซึ่งเด็กและเยาวชนมีการทดลองดื่มสารเหล่านี้เนื่องจากมองว่าเกิดจากส่วนผสมของสารที่ไม่เป็นอันตราย โดยที่ไม่ได้คำนึงว่ามีฤทธิ์เสพติด ปัญหาสารเสพติดเป็นปัญหาที่เป็นภัยร้ายแรงต่อสุขภาพกาย และสุขภาพจิต ส่งผลต่อพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสมองโดยเฉพาะในเด็กและเยาวชน ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว กระทบต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า ๒๕ ปี เป็นกลุ่มประชากรที่มีขนาดใหญ่ คิดเป็นร้อยละ ๓๒.๔๔ ของประชากรทั้งหมดในปี ๒๕๕๗ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, ๒๕๕๙) ซึ่งเป็นวัยที่ดำเนินชีวิตในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ ใฝ่หาความรู้ อยากเห็น อยากลองของใหม่ รักพวกพ้อง รักเพื่อน เชื่อเพื่อน และมองหาแบบอย่างเพื่อดำเนินรอยตามแบบ ทัศนคติที่ผิดๆเกี่ยวกับการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น เช่น การเสพไอซ์ทำให้ผอม ผิวขาว การเสพยาบ้าทำให้เพิ่มความตื่นเต้นในการมีเพศสัมพันธ์ อ่านหนังสือได้นานขึ้น ทำให้มีกำลังวังชา ทำให้มีจิตใจแจ่มใส ทำให้มีสุขภาพดี ทำให้สติปัญญาดี สามารถรักษาโรคบางอย่างได้ จากทัศนคติดังกล่าวทำให้เกิดความรู้สึกอยากลองใช้ จนมีการติดสารเสพติดนั้นในที่สุด จากรายงานสถานการณ์ยาเสพติดระดับโลกพบว่าแนวโน้มประชากรโลกในกลุ่มอายุ ๑๕-๓๕ ปีจะมีการใช้ยาเสพติดเพิ่มขึ้น (United Nations Office on Drugs and Crime, ๒๕๖๐) สำหรับประเทศไทย ข้อมูลด้านการบำบัดรักษาผู้ติดยาเสพติดจากสถาบันธัญญารักษ์ ใน ปีงบประมาณ ๒๕๕๖-๒๕๖๐ พบว่า ทั้ง ๕ ปีงบประมาณ ประมาณร้อยละ ๘๕ ผู้ป่วยเป็นเพศชาย ส่วนใหญ่อายุอยู่ระหว่าง ๑๕-๑๙ ปีและ ๒๐-๒๔ ปี (สถาบันบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติด แห่งชาติบรมราชชนนี, ๒๕๖๐) ซึ่งสังคมในปัจจุบันคือสังคมที่มาจากการเติบโตของค่านิยมแบบตะวันตก ทำให้วัยรุ่นมีแนวคิดนิยมวัตถุมากขึ้น ทำให้เกิดการใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือย ความต้องการ เป็นที่สนใจของเพศตรงกันข้าม ความผิดหวังในชีวิตเกี่ยวกับเรื่องการเรียน และการปรับตัวให้เข้า กับสังคม ความเครียดเกี่ยวกับปัญหาภายในครอบครัว ล้วนเป็นปัจจัยผลักดันให้วัยรุ่นเข้าไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด วัยรุ่นจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติดโดยการเริ่มจากการเป็นผู้เสพ และ ต่อมาก็จะเข้าไปสู่การเป็นผู้จำหน่าย และเมื่อมีความข้องเกี่ยวไปเรื่อยๆ เมื่อโตขึ้นก็จะเข้าไป เกี่ยวข้องกับขบวนการผลิตต่อไปได้ นอกจากนี้ยาเสพติดอาจนำไปสู่การค้าประเวณีเพื่อนำเงินมา ซื้อยาเสพติดและใช้จ่ายตามค่านิยมของสังคมปัญหายาเสพติดเป็นปัญหาระดับชาติที่ทุกฝ่ายจะต้องร่วมมือกันทั้งด้านป้องกัน ปราบปราม และรักษา วัยรุ่นเป็นช่วงวัยหัวเลี้ยวหัวต่อที่มีโอกาสติดยาเสพติดได้มาก อาจเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ เกิดความเครียดได้ง่าย สาเหตุสำคัญที่วัยรุ่นมีโอกาสติดยาเสพติด เช่น อยากทดลองตามใจเพื่อน ถูกหลอกลวง ผิดหวังในเรื่องต่าง ๆ ขาดความอบอุ่นจากครอบครัว เป็นต้น ทางป้องกันและแก้ไขที่สำคัญก็คือตัววัยรุ่นเองจะต้องรู้จักป้องกันตนเอง โดยไม่ทดลองเสพยาเสพติดทุกชนิด ถัดมาก็คือบุคคลในครอบครัว โดยเฉพาะพ่อแม่จะต้องให้ความรักความอบอุ่นและความเข้าใจในวัยรุ่นอย่างถูกวิธี จะเป็นเกราะป้องกันไม่ให้วัยรุ่นไปติดยาเสพติดได้สถานศึกษามีหน้าที่ในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีความรู้ความสามารถ มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และสมรรถนะตามความมุ่งหมายและเจตนารมณ์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ วิชาสุขศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของโครงการสุขภาพในโรงเรียน ปัจจุบันคนส่วนใหญ่ต่างก็ยอมรับว่า การส่งเสริมอนามัยของสุขภาพให้ดีและสมบูรณ์แข็งแรงนั้นต้องอาศัยความรู้พื้นฐานที่สำคัญประการหนึ่ง แม้แต่ในวงการสุขภาพก็มีแนวคิดว่า การส่งเสริมบุคคลให้มีสุขภาพดีนั้นต้องให้ความรู้มากกว่าที่จะรักษา เพราะการให้ ความรู้หรือการสอนสุขศึกษาจะช่วยให้บุคคลรู้จักการป้องกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องของสารเสพติด ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในเนื้อหารายวิชาสุขศึกษาผู้วิจัยได้จัดการเรียนการสอนวิชา เพศวิถีศึกษา ในฐานะครูผู้สอนนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช พบว่าผลการเรียนในวิชาเพศวิถีศึกษาของภาคเรียนที่ ๒ ในรายวิชา เพศวิถีศึกษา ๒๐๐๐๐-๑๖๐๒ ด้วยข้อสอบที่ผู้วิจัยใช้วัดและประเมินผลผู้เรียนนั้น พบว่านักเรียนจำนวน ๒๗ คน จาก ๔๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๗.๔๕ มีผลคะแนนทดสอบไม่ผ่านเกณฑ์ คือ มีผลคะแนนไม่ถึงร้อยละ ๗๐ ซึ่งมีสาเหตุมาจากการขาดความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ และการประเมินค่า สืบเนื่องมาจากชิ้นงาน/ภาระงานที่มอบหมายในหน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ สารเสพติด ในภาคเรียนที่ ๒ ของรายวิชาเพศวิถีศึกษา ๒๐๐๐๐-๑๖๐๒ การจัดการเรียนรู้แบบ ๔MAT เป็นการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่คำนึงถึงแบบการเรียนของนักเรียน ๔ แบบ กับการพัฒนาสมองซีกซ้ายและซีกขวาอย่างสมดุล เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ตามแบบและความต้องการของตนเองอย่างเหมาะสมและสามารถพัฒนาตนเองอย่างเต็มตามศักยภาพ (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์,๒๕๕๒) วัฏจักรการเรียนรู้ ๔ MATเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมุ่งส่งเสริมความถนัดของผู้เรียน และส่งเสริมการใช้สมองอย่างสมดุลกัน

อันส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและได้พัฒนาผู้เรียนอย่างเต็มศักยภาพ ให้มีคุณลักษณะ ดีเก่ง มีสุข เนื่องจาก ได้ทำงานร่วมกันได้สร้างสรรค์ผลงานตามความถนัดของบุคคล รู้จักบูรณาการประสบการณ์ของตนเข้าด้วยกันอย่างมีความหมาย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง (ศักดิ์ชัย นิรัญทวีและไพเราะ พุ่มมั่น , ๒๕๔๓: ๓; สุวิทย์มูลคำ และ อรทัย มูลคำ, ๒๕๔๕: ๑๕๔; อาภรณ์ ใจเที่ยง, ๒๕๕๐: ๑๑๓ และทิศนา แขมมณี, ๒๕๕๒:
๒๖๔)

ดังนั้นผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาดังกล่าว จึงเลือกใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๔MAT เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ยาเสพติด ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ใน ประเด็นของ ๑) ความรู้เรื่องยาเสพติด ๒) สถานการณ์สารเสพติดในปัจจุบัน และ ๓) การหลีกเลี่ยงและการป้องกันการติดสารเสพติด โดยกิจกรรมการเรียนรู้นี้เป็นกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการเชื่อมโยงระหว่าง สมองซีกซ้ายและสมองซีกขวา นำข้อมูลที่ได้รับมาสกัดเป็นข้อมูลที่มีความครบถ้วนมากยิ่งขึ้น
ด้วยกระบวนการ การอภิปราย สร้างชิ้นงาน และแลกเปลี่ยนแนวความคิดที่ตนเองไปมี ไปสู่แนวความคิดที่ได้รับประสบการณ์ร่วมกันกับผู้อื่น ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ยาเสพติด ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๔MAT เนื่องจากเป็นวัยที่เป็นกลุ่มเสี่ยงสำคัญที่ต้องมีการเฝ้าระวังอย่างใกล้ชิดเนื่องจากมีโอกาสเข้าไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด ควรได้รับการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันต่อยาเสพติด และปัจจัยยั่วยุต่าง ๆ รวมทั้งการเสริมสร้างทักษะชีวิต เพื่อป้องกันการกลับไปใช้ซ้ำในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

๑. เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๔MAT เรื่อง ยาเสพติด สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง ยาเสพติด ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๔MAT เรื่อง ยาเสพติด สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๒ ห้องเรียน

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๒ ห้องเรียน มีนักเรียน ๔๗ คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Selected Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

๑. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๔MAT จำนวน ๔ แผน

๒. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ยาเสพติด แบบเลือกตอบ จำนวน ๒๐ ข้อ

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ ๔MAT

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

๑. ศึกษาหลักสูตร เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญ สาระการเรียนรู้คุณภาพของผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้แนวทางดำเนินการ คำอธิบายหลักสูตรและการวัดประเมินผล

๒. วิเคราะห์เนื้อหา มาตรฐานการเรียนรู้ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง ยาเสพติด

๓. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๔MAT จำนวน ๔ แผนซึ่งการจัดกิจกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ ๔MAT มีลำดับขั้นในการสอน ๘ ขั้น ดังนี้

๑. สร้างประสบการณ์
๒. วิเคราะห์ประสบการณ์
๓. บรูณาการการสังเกตไปสู่ความคิดรวบยอด
๔. พัฒนาความคิดรวบยอด
๕. ปฏิบัติและปรับแต่งเป็นแนวคิดของตนเอง
๖. ปรับแต่งเป็นแนวคิดของตนเอง
๗. วิเคราะห์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้
๘. แลกเปลี่ยนความรู้ของตนกับผู้อื่น

นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ไปให้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเนื้อหาความถูกต้องเหมาะสม และสำนวนภาษาที่ใช้พร้อมทั้งขอคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๓ ท่านนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ยาเสพติด

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเพศวิถีศึกษา ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ๓ ขั้นตอน ดังนี้

๑. ศึกษาเนื้อหาวิชาจากหนังสือ เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่อง ยาเสพติด

๒. สร้างตารางวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

๓. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเขียนข้อสอบให้สอดคล้องกับตารางวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน๒๐ ข้อ

๔. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเนื้อหา ความถูกต้องเหมาะสม และสำนวนภาษาที่ใช้พร้อมทั้งขอคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๕. นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบและแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปทดสอบกับนักเรียน

การเก็บรวมรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ตามลำดับดังต่อไปนี้

๑. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre – test)

๒. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ยาเสพติด โดยใช้วิธีการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๔MAT จำนวน ๔ แผน แผนละ ๖๐ นาที

๓. ทำการทดสอบหลังเรียน (Post – test)

๔. ตรวจแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ยาเสพติด แล้วนำคะแนนผลต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนไปวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อสรุปผลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ SPSS เปรียบเทียบข้อมูล ดังนี้

๑. หาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ที่ได้รับการจัดการการสอนในรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๔MAT

๒. เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ที่ได้รับการจัดการ

การสอนในรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๔MAT โดยใช้การทดสอบกรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t – test dependent samples)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า คะแนนผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ๕.๑๕ และ ๘.๒๓ ตามลำดับ และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๖๔๒ และ ๐.๙๓๗ ตามลำดับ ซึ่งสังเกตได้ว่าคะแนนผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอยู่ที่ ๓.๐๘ จากการหาค่าสถิติ Paired-Samples T-Test พิจารณาค่า Sig. อ่านค่าได้ .๐๐ แสดงว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .๐๑ จากผลการวิจัยจึงสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๔MAT สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ยาเสพติด ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชได้ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ยาเสพติด นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๔MAT มีข้อเสนอแนะดังนี้

๑. ควรมีการเพิ่มจำนวนของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ง่ายต่อการเปรียบเทียบข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง

๒. ควรให้มีการออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนคนอื่นได้รับทราบข้อมูลเพิ่มเติมจากกลุ่มของเพื่อน

๓. ครูผู้สอนควรแบ่งกลุ่มให้นักเรียนแต่ละกลุ่มมีความสามารถระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อนคละกันเพื่อฝึกให้เกิดการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

๑. ควรมีการศึกษารูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นรายบุคคลเพื่อที่จะเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละแบบ

๒. ควรมีการศึกษาว่า การเรียนการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๔MAT สามารถนำไปพัฒนาทักษะ หรือพัฒนาด้านอื่นๆที่สอดคล้องกับการเรียนได้อีกหรือไม่ หรือ สามารถนำไปใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ในหัวข้ออื่นๆ อีกหรือไม่

๓. ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๔MAT ไปบูรณาการกับรายวิชาอื่น ๆ เพื่อจะก่อให้เกิดความร่วมมือซึ่งกันและกัน

๔. ควรมีการวัดเจตคติและความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในการวิจัยเพื่อจะได้นำไปปรับปรุงและพัฒนาให้ดีมากยิ่งขึ้น

ผลของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่มีต่อความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวฉัตรกมล พุ่มทิม
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศิลปศาสตร์บัณฑิต
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สังคมในยุคปัจจุบันก้าวเข้าสู่ยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงและเจริญก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง ทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสารสนเทศ ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ ๒๑ ทำให้การดำรงชีวิตของคนในยุคนี้เข้าถึงข้อมูลข่าวสารอย่างรวดเร็ว ดังนั้นความสามารถในการอ่านจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพิจารณาข้อมูล ข่าวสาร อย่างละเอียดรอบคอบ มีเหตุผลและความน่าเชื่อถือ การจัดการศึกษานับว่ามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาคนให้มีความสามารถในการอ่านและการคิดวิเคราะห์ เนื่องจากการศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในสังคม

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาทักษะในการอ่านเชิงวิเคราะห์สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ กล่าวคือ จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เน้นการพัฒนาทักษะการคิดในทุกรูปแบบ ทำให้ครูต้องปรับวิธีการจัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย ซึ่งจิราภรณ์ ยกอินทร์ (๒๕๕๘ : ๒) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้นั้นต้องมีความสัมพันธ์ มีขั้นตอนและกระบวนการที่เป็นลำดับที่นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมกับการเรียนการสอน เช่น การกำหนดปัญหาที่สนใจและการทำกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์และสามารถบูรณาการกับรายวิชาอื่นๆ ได้ การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning เป็นอีกแนวทางหนึ่ง ที่จะมีส่วนช่วยให้การเรียนรู้ของนักเรียนมีความน่าสนใจ สามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการเรียน นักเรียนสามารถนำความเข้าใจไปประยุกต์ใช้สามารถ วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าหรือสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และพัฒนาตนเองเต็มความสามารถ รวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้นักเรียนได้มีโอกาสร่วมอภิปราย ให้มีโอกาสฝึกทักษะการสื่อสาร ฝึกทักษะการคิด ซึ่งจะเป็นผลทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้นได้

ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับกระบวนการเรียนการสอน เรื่อง การอ่านเชิงวิเคราะห์ ที่ไม่ประสบผลสำเร็จและบรรลุตามจุดมุ่งหมายทางการเรียน ตลอดจนเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและนวัตกรรมเทคโนโลยีทางการศึกษาให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

๒. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

๑. ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๓ ห้อง ได้แก่ ปวช. ๒ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ห้อง ๑ ห้อง ๒ และห้อง ๓ จำนวนนักเรียนทั้งหมด ๗๐ คน

๒. กลุ่มตัวอย่าง การวิจัยครั้งนี้มีกลุ่มเป้าหมายซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงคือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ ๒ ห้อง ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ นักเรียนจำนวน ๑๐ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในรายวิชาภาษาไทยเพื่ออาชีพ เรื่อง การอ่านเชิงวิเคราะห์

๒. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ เรื่อง การอ่านเชิงวิเคราะห์

การสร้างเครื่องมือ

แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

๑. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่อไปนี้

๑. ศึกษาศึกษาสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๒ (ปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕) หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาภาษาไทย ในด้านโครงสร้างรายวิชา คำอธิบายรายวิชา สาระการเรียนรู้ และหน่วยการเรียนรู้

๒. ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านเชิงวิเคราะห์

๓. ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

๒. ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จำนวน ๘ แผนการเรียนรู้ เวลาในการสอนแผนละ ๑ ชั่วโมง รวมระยะเวลาการทดลอง ๔ ชั่วโมง ในแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ประกอบด้วย

๑) สาระสำคัญ
๒) สมรรถนะประจำหน่วย
๓) จุดประสงค์การเรียนรู้
๔) สาระการเรียนรู้
๕) กิจกรรมการจัดการเรียนรู้
๕.๑ ขั้นขั้นนำเข้าสู่บทเรียน
๕.๒ ขั้นสอน
๕.๓ ขั้นสรุป
๕.๔ สื่อและแหล่งการเรียนรู้
๕.๕ การวัดผลและประเมินผล
๕.๖ เกณฑ์การประเมินผล
๕.๗ บันทึกผลหลังสอน

๓. นำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์โดยโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรม สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์ และภาษา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำผลของการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งอยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด

๔. นำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์โดยโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะดังนี้ ด้านภาษาให้เป็นภาษาเขียน ด้านกิจกรรมให้มีกิจกรรมหลากหลายขึ้น และเกณฑ์การประเมินผลให้ชัดเจน

๕. กิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

๕.๑ ศึกษาสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๒ (ปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕) หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาภาษาไทย และเอกสารตำรา ที่เกี่ยวกับรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning การอ่านเชิงวิเคราะห์ การประเมินผลพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

๕.๒ ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จัดทำกิจกรรมและที่สอดคล้องกับเนื้อหาและให้มีความหลากหลาย ความเหมาะสมกับวัย และสอดคล้องกับเนื้อหาสาระตามหน่วยการเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ และกิจกรรมที่สามารถนำมาฝึกทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์

๕.๓ กำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ ด้วยกิจกรรมที่ฝึกทักษะการวิเคราะห์ ดังรายละเอียดตามตาราง

ตาราง ๑ รายละเอียดความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยการเรียนและแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒

ชื่อหน่วย : การอ่านเชิงวิเคราะห์			
แผนการจัดการเรียนรู้	เรื่อง	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning	เวลา (ชั่วโมง)
1	ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการอ่านเชิงวิเคราะห์ 1	แบบตั้งคำถามและแบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ	1
2	ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการอ่านเชิงวิเคราะห์ 2	แบบร่วมมือ แบบทบทวนความรู้โดยผู้เรียน แบบแผนผังความคิด และแบบเกม	1
3	การอ่านเชิงวิเคราะห์ข่าว	แบบตั้งคำถาม แบบแสดงบทบาทสมมติ และแบบเขียนจดหมายข่าว	1
4	การอ่านเชิงวิเคราะห์บทความ	แบบระดมสมองและแบบโต้วาที	2
5	การอ่านเชิงวิเคราะห์สารคดี	แบบระดมสมอง แบบเกม และแบบสะท้อนความคิด	1
6	การอ่านเชิงวิเคราะห์บันเทิงคดีประเภทร้อยแก้ว 1	แบบร่วมมือและแบบแผนผังความคิด	1
7	การอ่านเชิงวิเคราะห์บันเทิงคดีประเภทร้อยแก้ว 2	แบบร่วมมือและแบบระดมสมอง	1
8	การอ่านเชิงวิเคราะห์บันเทิงคดีประเภทร้อยกรอง	แบบแสดงบทบาทสมมติ แบบร่วมมือและแบบเกม	3

๒. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

๒.๑ ศึกษาค้นคว้าเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดขอบเขตและเนื้อหาของแบบทดสอบ ได้แก่

๒.๑.๑ หลักสูตรสถานศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษา หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาภาษาไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒

๒.๑.๒ กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบทดสอบ

๒.๑.๓ ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะ

๒.๒ สร้างแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ เป็นแบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการอ่านเชิงวิเคราะห์เรื่อง คู่มือการใช้งานอุปกรณ์ จำนวน ๒๐ ข้อ เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก ในแต่ละข้อจะมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว ถ้าตอบถูกจะได้คะแนน ๑ คะแนน ถ้าตอบผิดจะได้ ๐ คะแนน

๒.๔ นำแบบทดสอบที่สร้างเสร็จแล้วไปปรึกษาประธานและกรรมการ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมในการใช้ถ้อยคำและความชัดเจนของข้อคำถาม แล้วนำแบบทดสอบมาปรับปรุงแก้ไข

๒.๕ นำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาสาระการเรียนรู้ ความสอดคล้อง ความเหมาะสมของตัวเลือก และภาษาที่ใช้ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

๒.๖ นำแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ จำนวน ๒๐ ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม

๒.๗ ปรับปรุงแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะและนำเสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสม

๒.๘ นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์คุณภาพแล้วจำนวน ๒๐ ข้อ ไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

๑) ขั้นเตรียม ชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอน และรายละเอียดเกี่ยวกับการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในรายวิชาภาษาไทยเพื่ออาชีพ เรื่อง การอ่านเชิงวิเคราะห์ แก่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

๒) ขั้นทดลอง นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในรายวิชาภาษาไทยเพื่ออาชีพ การอ่านเชิงวิเคราะห์ เรื่องการอ่านคู่มือการใช้งานอุปกรณ์ ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในห้องเรียน จำนวน ๘ แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้ระยะเวลาทั้งหมด ๑๐ ชั่วโมง ในแต่ละแผนการเรียนรู้ ผู้วิจัยจะมีกิจกรรมประกอบการเรียนรู้ เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจในการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านเชิงวิเคราะห์ โดยการเรียนรู้แบบ Active Learning

๓) ขั้นหลังการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนทำทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านเชิงวิเคราะห์ จำนวน ๒๐ ข้อ โดยใช้เวลา ๑ ชั่วโมง

๔) รวบรวมข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ ๑ แสดงค่าเฉลี่ย ร้อยละ และคะแนนทดสอบก่อนการเรียน เรื่องการอ่านคู่มือการใช้งานอุปกรณ์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ลำดับ	คะแนนก่อนเรียน (20 คะแนน)	คิดเป็นร้อยละ
1	9	45
2	8	40
3	8	40
4	7	35
5	9	45
6	8	40
7	5	25
8	6	30
9	5	25
10	8	40
ผลรวม	**73**	**365**
ค่าเฉลี่ย	**7.3**	**36.5**

จากตารางที่ ๑ แสดงให้เห็นว่าค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน แบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่องการอ่านคู่มือการใช้งานอุปกรณ์ มีค่าเท่ากับ ๗.๓ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ ๓๖.๕ และคะแนนของแต่ละคนน้อยกว่าร้อยละ ๗๐

ตารางที่ ๒ แสดงค่าเฉลี่ย ร้อยละและคะแนนทดสอบหลังการเรียน เรื่องการอ่านคู่มือการใช้งานอุปกรณ์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ลำดับ	คะแนนหลังเรียน(20 คะแนน)	คิดเป็นร้อยละ
1	18	90
2	15	75
3	18	90
4	16	80
5	15	75
6	18	90
7	17	85
8	16	80
9	17	85
10	16	80
ผลรวม	**166**	**830**
ค่าเฉลี่ย	**16.6**	**83**

จากตารางที่ ๒ แสดงให้เห็นว่าค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการเรียนแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่องการอ่านคู่มือการใช้งานอุปกรณ์ มีค่าเท่ากับ ๑๖.๖ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ ๘๓ และคะแนนของแต่ละคนมากกว่าร้อยละ ๗๐

ตารางที่ ๓ แสดงการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน เรื่องการอ่านคู่มือการใช้งานอุปกรณ์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ลำดับที่	คะแนนก่อนเรียน (20 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (20 คะแนน)	ส่วนต่าง	คิดเป็นร้อยละ
1	9	18	9	45
2	8	15	7	35
3	8	18	10	50
4	7	16	9	45
5	9	15	6	30
6	8	18	10	50
7	5	17	12	60
8	6	16	10	50
9	5	17	12	60
10	8	16	8	40
ผลรวม	**73**	**166**	**93**	**465**
ค่าเฉลี่ย	**7.3**	**16.6**	**9.3**	**46.5**

จากตารางที่ ๓ แสดงให้เห็นว่าคะแนนก่อนและหลังการเรียนรู้แบบการจัดการเรียนรู้ด้วย Active Learning ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ เรื่องการอ่านคู่มือการใช้งานอุปกรณ์ คะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนผู้เรียนมีคะแนน อยู่ที่ค่าเฉลี่ย ๗.๓ เมื่อได้เรียนแบบการจัดการเรียนรู้ด้วย Active Learning แล้วผลคะแนนจากการ ทดสอบหลังเรียนพบว่ามีคะแนนที่สูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ๑๖.๖ มีส่วนต่างอยู่ที่ค่าเฉลี่ย ๙.๓ ส่วนต่างคิดเป็น ร้อยละ ๔๖.๕ โดยคะแนนที่สูงขึ้นของแต่ละคนมากกว่าร้อยละ ๗๐

ตารางที่ ๔ แสดงผลการวิเคราะห์ผลเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ของการเรียน แบบการจัดการเรียนรู้ด้วย Active Learning ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ เรื่องการอ่านคู่มือการใช้งานอุปกรณ์

การทดสอบ	N	**คะแนนเต็ม**	$\overline{X}$	SD	T
สอบก่อนเรียน	๑๐	๒๐	๗.๓๐	๑.๔๙	๑๕.๑๙**
สอบหลังเรียน	๑๐	๒๐	๑๖.๖๐	๑.๑๗	

t .๐๑ (df = n – ๑ = ๙)

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑

จากตารางที่ ๔ แสดงให้เห็นว่า ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน การเรียนรู้แบบ Active Learning ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ เรื่องการอ่านคู่มือการใช้งานอุปกรณ์ พบว่า ค่าทีที่คำนวณได้เท่ากับ ๑๕.๑๙ ที่ระดับนัยสำคัญ .๐๑ แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนรู้แบบการจัดการเรียนรู้ด้วย Active Learning ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑

ตารางที่ ๕ แสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จากก่อนเรียนและหลังเรียน

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ผลรวมคะแนน		ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.)
		ทดสอบก่อนเรียน	ทดสอบหลังเรียน	
10	20	73	166	0.7323

จากตารางที่ ๕ จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน ผลรวมคะแนนของการทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ ๗๓ คะแนน ผลรวมคะแนนของการทดสอบหลังเรียนเท่ากับ ๑๖๖ คะแนน เมื่อคำนวณโดยใช้สูตรดัชนีประสิทธิผล(E.I.) ได้เท่ากับ๐.๗๓๒๓ หมายความว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผ่านเกณฑ์ มีความสามารถในการพัฒนาความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์เพิ่มขึ้น

สรุปผลการวิจัย

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ด้วย Active Learning ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ เรื่องการอ่านคู่มือการใช้งานอุปกรณ์ ปรากฏผล ดังนี้

๑. ผลคะแนน ของกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนเฉลี่ย เท่ากับ ๗.๓ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ ๓๖.๕

๒. ผลคะแนน ของกลุ่มตัวอย่าง หลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ ๑๖.๖ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ ๘๓

๓. ผลเปรียบเทียบคะแนน ก่อนเรียน และหลังเรียน ของกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ๗.๓ เมื่อได้เรียนแบบการจัดการเรียนรู้ด้วย Active Learning แล้วพบว่าผลคะแนนจากการทดสอบหลังเรียน มีคะแนนที่สูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ๑๖.๖ มีส่วนต่างอยู่ที่ค่าเฉลี่ย ๙.๓ ส่วนต่างคิดเป็น ร้อยละ ๔๖.๕

๔. นักเรียนกลุ่มตัวอย่างการอ่านเชิงวิเคราะห์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังจากเรียนรู้แบบใช้การจัดการเรียนรู้ด้วย Active Learning มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน การจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

๕. ค่าดัชนีประสิทธิผลจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน ผลรวมคะแนนของการทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ ๗๓ คะแนน ผลรวมคะแนนของการทดสอบหลังเรียนเท่ากับ ๑๖๖ คะแนน เมื่อคำนวณโดยใช้สูตรดัชนีประสิทธิผล(E.I.) ได้เท่ากับ ๐.๗๓๒๓ หมายความว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผ่านเกณฑ์ มีความสามารถในการพัฒนาความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์เพิ่มขึ้น

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่มีต่อความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช การพัฒนาการอ่านเชิงวิเคราะห์โดยใช้สื่อการเรียนการสอน Canva สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ ๒

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่อาจเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนและการศึกษาในครั้งต่อไป ประกอบด้วยข้อเสนอแนะสำหรับจัดการเรียนการสอนและข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะ

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะทั่วไปและข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป รายละเอียดดังนี้

๑. ข้อเสนอแนะทั่วไป

๑.๑ กิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ควรมีความหลากหลายและควรเป็นกิจกรรมที่สามารถเข้าถึงนักเรียนได้ทุกรูปแบบไม่ว่าจะเป็นรูปแบบออนไลน์หรือในห้องเรียน และต้องเหมาะสมกับสถานการณ์ยุคปัจจุบัน

๑.๒ เลือกใช้วิธีการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาเพราะการสอนตามแนวคิด Active Learning ยังมีอีกหลายวิธีซึ่งควรเลือกวิธีสอนให้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนที่จะสอนหรือเหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการเสริมสร้างหรือพัฒนา

๒. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป

๒.๑ ควรมีการเปรียบเทียบการพัฒนาความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning กับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีสอนแบบ ๕W ๑H

๒.๒ ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แนวคิดหรือเทคนิคการสอนรูปแบบต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์

๒.๓ ควรมีการวิจัยการพัฒนาทักษะในรายวิชาภาษาไทยในเรื่องอื่น ๆ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เช่น การอ่านจับใจความ,การฟังและการดูเพื่อประเมินค่าสาร,วรรณคดีและวรรณกรรม เป็นต้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๒ ห้อง๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๑๐ คน มีความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ เรื่องการอ่านคู่มือการใช้งานอุปกรณ์ได้ดียิ่งขึ้น

๒. เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนเกี่ยวกับการแก้ปัญหาด้านการพัฒนาความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ดียิ่งขึ้น

การพัฒนาทักษะทางการเรียนการมีวินัยของนักเรียนชั้น ปวช.๑ อาหารและโภชนาการ กลุ่ม ๒ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวพรพิมล จงจิตร
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	วท.บ. (วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม)
ปีการศึกษา	๒๕๖๗

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงในทุกๆด้าน ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครอง จึงจำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบต่างๆมาเกื้อหนุนกัน ซึ่งต้องมีการพัฒนาโดยต้องคำนึงถึงทรัพยากรที่มีคุณภาพและสิ่งที่สำคัญที่สุด คือ ทรัพยากรบุคลากรที่มีคุณภาพ โดยจะต้องมีคุณสมบัติด้านสมรรถภาพทางร่างกายและจิตใจที่ดี มีสติปัญญา มีความรู้ความสามารถ มีความอดทน ขยันขันแข็ง ไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก กล้าเผชิญปัญหาและอุปสรรคด้วยความมุ่งมั่น ถ้ามนุษย์ทุกคนมีคุณสมบัติดังกล่าวก็จะเป็นผู้มีวินัยในตนเอง ซึ่งจะเป็นวัฒนธรรมที่ทุกคนในสังคมต้องปฏิบัติ เพราะจะทำให้สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

วินัยจึงเป็นคุณธรรมที่ควรสร้างและปลูกฝังให้ทุกคนใช้เป็นแนวทางสำหรับบังคับพฤติกรรมของตนเองทำให้บรรลุตามจุดหมายของชีวิตและประสบความสำเร็จในชีวิต เพราะฉะนั้นครูควรสร้างสรรค์วินัยให้เกิดแก่นักเรียน เมื่อนักเรียนมีวินัย มีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนจะทำให้สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนให้เป็นไปในทางที่ดีงาม จึงควรมีการปลูกฝังให้ยึดถือและปฏิบัติอย่างเคร่งครัด ถ้าหากในสังคมไม่มีการปลูกฝังและพัฒนาเด็กให้มีวินัยและคุณภาพแล้ว การพัฒนาสังคมและประเทศก็จะเป็นไปอย่างไม่มีประสิทธิภาพจึงควรต้องปลูกฝังวินัยในตนเองให้เป็นพื้นฐาน

ในที่สุดก็สามารถพัฒนาประเทศชาติให้มีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น ดังนั้นการศึกษาจึงเป็นสิ่งที่สำคัญและมีความจำเป็นอย่างมากในการที่จะพัฒนาให้มนุษย์มีประสิทธิภาพและศักยภาพสูงสุด

จากการเป็นครูผู้สอนชั้น ปวช.๑ อาหารและโภชนาการกลุ่ม ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ซึ่งมีหน้าที่ดูแลนักเรียนด้านพฤติกรรมและการเรียนของนักเรียนทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน พบว่าพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนบางคนในห้องเรียนไม่สนใจเรียน ขาดความรับผิดชอบและระเบียบวินัยจึงทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ไม่เอื้อต่อการเรียนการสอนและมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์จึงทำให้เกิดปัญหาในการเรียนรู้ จะส่งผลต่อนักเรียนบางคนที่มีผลการเรียนค่อนข้างต่ำ จึงต้องใช้กระบวนการวิจัยมาแก้ปัญหา โดยการนำทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีแรงจูงใจ และทฤษฎีการวางเงื่อนไขมาใช้กับนักเรียนเพื่อเป็นการพัฒนาและการพัฒนาทักษะพฤติกรรมและส่งเสริมศักยภาพของนักเรียน ให้เกิดการเรียนรู้เต็มศักยภาพและความสามารถของตนเอง ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีวินัย ความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ทำให้สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและมีผลการเรียนดีขึ้น

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะพฤติกรรมการเรียนให้เป็นผู้มีวินัยและความรับผิดชอบต่อหน้าที่และการเรียนดีขึ้น ของนักเรียนชั้น ปวช.๑ อาหารและโภชนาการกลุ่ม ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะพฤติกรรมการเรียนให้มีวินัยและความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของนักเรียน ทำให้สามารถพัฒนาศักยภาพด้านพฤติกรรมและการเรียนให้ดีขึ้น

ประชากรที่วิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้น ปวช.๑ อาหารและโภชนาการกลุ่ม ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๒๗ คน

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสังเกต แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้การสังเกตและนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้นักเรียนชั้น ปวช.๑ อาหารและโภชนาการกลุ่ม ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน ๒๗ คน ได้ตอบแบบสอบถามและเก็บข้อมูลด้วยตนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล
(สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล)

๑. ค่าร้อยละ
๒. ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)
๓. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกต ข้อมูลด้านการเรียนของแต่ละวิชาและการตอบ แบบสอบถามจากนักเรียน การใช้แรงจูงใจเสริมแรง โดยให้คำชมเชยแก่นักเรียน รวมทั้งดูแลด้านการเรียนให้มีความรับผิดชอบสนใจเรียน และติดตามจากผู้ปกครอง คุณครูที่เข้าสอนแต่ละวิชา ซึ่งนักเรียนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นต่อการมาเรียนและการเรียนมากขึ้น ในการทำวิจัยครั้งนี้ปรากฏว่า นักเรียนชั้น ปวช.๑ อาหารและโภชนาการกลุ่ม ๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีความเอาใจใส่ต่อการเรียน รับผิดชอบและสนใจเรียนมากขึ้นโดยสังเกตจากบรรยากาศการเรียนภายในห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มีความตั้งใจเรียนมากขึ้น มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ไม่ขาดเรียนหรือมาสาย ทำงานที่ได้รับมอบหมายและส่งงานตรงกำหนดเวลา รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกันด้วยความเต็มใจโดยดูจากการสังเกต การสัมภาษณ์ผลการเรียนและสรุปผลการเปรียบเทียบจากการตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความมีวินัย ความรับผิดชอบและความสนใจการเรียนของนักเรียน

ตารางแสดงความมีวินัย ความรับผิดชอบและความสนใจการเรียน ของนักเรียนชั้น ปวช.๑ อาหารและโภชนาการกลุ่ม ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช (ครั้งที่ ๑ และ ครั้งที่ ๒)

จากแบบสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับความมีวินัยและความรับผิดชอบในห้องเรียน เมื่อนำผลสรุปของการตอบแบบสอบถามครั้งที่ ๑ และครั้งที่ ๒ พบว่า นักเรียนชั้น ปวช.๑ การตลาด กลุ่ม ๒ มีความกระตือรือร้น เอาใจใส่ต่อการเรียนและมีวินัยและความรับผิดชอบมากขึ้น

ข้อ	รายการ	ครั้งที่ 1			ครั้งที่ 2		
		ทำเป็นประจำ	ทำเป็นบางครั้ง	ไม่เคยทำ	ทำเป็นประจำ	ทำเป็นบางครั้ง	ไม่เคยทำ
1	นักเรียนมักนำงานวิชาอื่นมาทำขณะที่กำลังเรียนวิชาหนึ่ง	71.42	14.29	14.29	11.43	34.29	54.28
2	นักเรียนพูดคุยและเล่นกับเพื่อนในขณะที่ครูสอน	65.71	25.72	8.57	14.29	48.57	37.14
3	นักเรียนส่งงานและการบ้านตรงเวลาที่ครูกำหนด	25.71	42.86	31.43	57.14	34.29	8.57
4	นักเรียนนอนหลับในห้องเรียนขณะชั่วโมงสอน	54.29	28.57	17.14	0.00	8.57	91.43
5	นักเรียนไม่ทำการบ้านและลอกการบ้านเพื่อน	57.14	25.72	17.14	2.86	14.28	82.86
6	นักเรียนทำผิดจะพยายามแก้ไขโดยไม่ท้อแท้	37.14	45.72	17.14	82.86	17.14	0.00
7	นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	45.71	45.71	8.58	85.71	14.29	0.00
8	นักเรียนมาเรียนตรงเวลาและตั้งใจเรียน	42.86	51.43	5.71	88.57	11.43	0.00
9	นักเรียนรู้จักวางแผนและเตรียมพร้อมที่จะศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย	25.71	45.72	28.57	74.29	25.71	0.00
10	นักเรียนใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์โดยการอ่านหนังสือ	42.86	45.71	11.43	74.28	22.86	2.86

จากตารางพบว่าในการตอบแบบสอบถามครั้งที่ ๒ นักเรียนมีพฤติกรรมดังกล่าวมากกว่าครั้งที่ ๑ หากพิจารณาในภาพจะเห็นได้ว่าดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด คือ นักเรียนไม่นำงานวิชาอื่นมาทำขณะที่กำลังเรียนวิชาหนึ่ง ไม่คุยและเล่นกับเพื่อนในขณะที่ครูสอน ส่งงานและการบ้านตรงเวลาที่ครูกำหนด ไม่นอนหลับในห้องเรียนขณะชั่วโมงเรียน ทำการบ้านและไม่ลอกการบ้านเพื่อน ทำผิดจะพยายามแก้ไขโดยไม่ท้อแท้ มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย มาเรียนตรงเวลาและตั้งใจเรียน รู้จักวางแผนและเตรียมพร้อมที่จะศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์โดยการอ่านหนังสือ ทำให้นักเรียนสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนให้เป็นผู้มีวินัยและความรับผิดชอบต่อหน้าที่และการเรียนส่งผลให้การเรียนดีขึ้น และเป็นผู้ที่มีความสำเร็จในชีวิตตามจุดหมายที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

๑. ควรมีการติดตามอย่างใกล้ชิดและต่อเนื่อง ควรมีการติดตามอย่างต่อเนื่อง

๒. ครู ผู้ปกครอง นักเรียนและผู้ที่เกี่ยวของ ควรร่วมมือกันแก้ไขและสะท้อนปัญหาต่างๆ ของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและการเรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการเรียนเพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีต่อวินัยในตนเองด้านวินัยในห้องเรียน ความขยันอดทนทางการเรียน และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้น ปวช.๑ อาหารและโภชนาการ กลุ่ม ๒ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน ครูแนะแนว ผู้ปกครอง ในการนำปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของนักศึกษามาสร้างเสริมพัฒนานักศึกษาให้เป็นบุคคลที่มีคุณค่ามีคุณประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติสืบไป

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะพัฒนาการเรียนรู้ เรื่อง มหันตภัยจากสารเสพติด ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นฤชา ศุกรกาญจน์
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๗

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ยาเสพติดเป็นหนึ่งในปัญหาที่มีผลกระทบอย่างรุนแรงต่อสังคมไทย ซึ่งส่งผลกระทบในหลายมิติ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และครอบครัว โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนที่มีความเสี่ยงสูงต่อการถูกชักจูงหรือเข้าไปพัวพันกับยาเสพติด ความอยากรู้หรือความกดดันจากเพื่อน หรือแม้กระทั่งความเข้าใจผิด ๆ เกี่ยวกับผลกระทบของยาเสพติดทำให้เยาวชนขาดการตระหนักถึงอันตรายที่แท้จริง ยาเสพติดไม่เพียงแต่ส่งผลเสียต่อสุขภาพและการดำเนินชีวิตของผู้ใช้ แต่ยังเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาอื่น ๆ ที่ส่งผลกระทบในระดับครอบครัว ชุมชน และสังคมโดยรวม การแก้ปัญหายาเสพติดจึงไม่ใช่เรื่องเฉพาะตัวของบุคคล แต่เป็นความรับผิดชอบร่วมกันของทุกภาคส่วนที่ต้องให้การสนับสนุนและความรู้ที่ถูกต้องแก่เยาวชนในสถานศึกษา ซึ่งเป็นสถานที่ที่เยาวชนใช้เวลาในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง การพัฒนาหลักสูตรและเครื่องมือการเรียนรู้ที่เน้นถึงอันตรายและผลกระทบจากยาเสพติดจึงเป็นสิ่งสำคัญ การใช้แบบฝึกทักษะเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถนำมาช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจในหัวข้อนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะสำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ซึ่งอยู่ในช่วงวัยที่เริ่มสร้างความเชื่อและทัศนคติในการป้องกันตนเอง แบบฝึกทักษะที่ออกแบบมาเฉพาะเพื่อเสริมสร้างความรู้ในเรื่องมหันตภัยจากยาเสพติดจะช่วยให้เยาวชนมีการตระหนักรู้ที่ดีขึ้น สามารถตัดสินใจหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงได้อย่างมั่นใจ อีกทั้งยังเป็นการเตรียมความพร้อมเพื่อให้พวกเขารับมือกับสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในเรื่องนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้เยาวชนมีความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับยาเสพติด แต่ยังช่วยเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการควบคุมตนเอง แบบฝึกทักษะเหล่านี้จะช่วยให้นักเรียนสามารถรับรู้ถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้ยาเสพติดและส่งเสริมให้พวกเขาเห็นความสำคัญของการดูแลสุขภาพและปฏิบัติตนให้ห่างไกลจากยาเสพติด การสร้างความตระหนักรู้ในระดับปฐมภูมินี้จึงเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเยาวชน ซึ่งจะช่วยลดความเสี่ยงในการเข้าไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติดได้ในระยะยาว การศึกษาที่มีประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงความต้องการและความสนใจของผู้เรียน โดยเฉพาะการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับประเด็นปัญหาสังคมที่มีความสำคัญในปัจจุบัน แบบฝึกทักษะในหัวข้อยาเสพติดช่วยให้การเรียนรู้มีความใกล้ชิดกับประสบการณ์ชีวิตจริงของนักเรียน การได้รับข้อมูลที่ครอบคลุมเกี่ยวกับยาเสพติดในเชิงรุกจะช่วยให้เยาวชนสามารถเข้าใจผลกระทบในมิติที่หลากหลาย ซึ่งส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและทัศนคติให้สอดคล้องกับการป้องกันตนเองจากยาเสพติด การพัฒนาเครื่องมือที่เหมาะสมนี้ยังช่วยให้ครูสามารถมีแนวทางการสอนที่สามารถสร้างความเข้าใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพในภาพรวม แบบฝึกทักษะเกี่ยวกับมหันตภัยจากยาเสพติดไม่เพียงแต่มีบทบาทสำคัญในการสร้างความตระหนักรู้ แต่ยังเป็นแนวทางหนึ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้ในลักษณะเชิงปฏิบัติ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง นอกจากนี้ การใช้แบบฝึกทักษะยังช่วยเพิ่มพูนทักษะต่าง ๆ ที่สำคัญสำหรับการใช้ชีวิตอย่างมีสติและป้องกันตนเองในสถานการณ์ที่เสี่ยง การเรียนรู้ที่สร้างความเข้าใจในเรื่องยาเสพติดอย่างถูกต้อง จึงเป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการเติบโตของเยาวชนในฐานะที่เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาสังคมต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องมหันตภัยจากยาเสพติดสำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

๒. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากใช้แบบฝึกทักษะพัฒนาการเรียนรู้เรื่องมหันตภัยจากยาเสพติด

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

๑. ประชากรในงานวิจัยนี้คือนักเรียนนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช กลุ่มตัวอย่างที่เลือกมาจากประชากรนี้คือนักเรียนจำนวน ๒๖ คน ซึ่งได้คัดเลือกโดยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มที่มีความคล้ายคลึงกันในด้านพื้นฐานการเรียนรู้และความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๑. แบบฝึกทักษะพัฒนาการเรียนรู้เรื่องมหันตภัยจากยาเสพติด แบบฝึกทักษะนี้ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้และความเข้าใจในผลกระทบของยาเสพติด โดยมุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์และพัฒนาทักษะในการป้องกันตนเองจากยาเสพติด โดยแบบฝึกทักษะประกอบด้วย

๑) กิจกรรมสถานการณ์จำลอง เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการตัดสินใจและการป้องกันตนเองในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติด

๒) การสรุปความรู้ ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้สะท้อนและทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาของยาเสพติดและผลกระทบ

๓) การวิเคราะห์ปัญหา โดยมีกิจกรรมการวิเคราะห์ปัญหาที่จำลองสถานการณ์จริงเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการวิเคราะห์ผลกระทบและการป้องกันการใช้ยาเสพติดในชีวิตประจำวัน

๔) การประยุกต์ใช้ เน้นให้ผู้เรียนนำความรู้ไปใช้ในการป้องกันตนเองจากการตกอยู่ในสถานการณ์เสี่ยง

๒. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบทดสอบนี้ออกแบบมาเพื่อวัดความรู้และทักษะที่ผู้เรียนได้รับจากการใช้แบบฝึกทักษะ โดยมีการสร้างและตรวจสอบความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นอย่างละเอียด เพื่อให้มั่นใจว่าเครื่องมือนี้สามารถวัดผลการพัฒนาทักษะและความรู้ของนักเรียนได้อย่างแม่นยำและเชื่อถือได้

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

๑. การเก็บข้อมูลเบื้องต้น รวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับความรู้และทัศนคติของนักเรียนต่อยาเสพติดโดยใช้แบบสอบถามก่อนเริ่มกิจกรรมวิจัย เพื่อให้ทราบถึงระดับความรู้และมุมมองของนักเรียนต่อเรื่องยาเสพติดในเบื้องต้น

๒. การใช้แบบฝึกทักษะ ทำการใช้แบบฝึกทักษะกับกลุ่มตัวอย่างเป็นระยะเวลา ๔ สัปดาห์ โดยมีกิจกรรมการเรียนรู้ตามแบบฝึกทักษะทุกสัปดาห์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะการป้องกันตนเองและการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของยาเสพติดอย่างต่อเนื่อง

๓. การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เมื่อสิ้นสุดการใช้แบบฝึกทักษะ ทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แบบทดสอบที่พัฒนาขึ้น เพื่อประเมินการเปลี่ยนแปลงในความรู้และทักษะของนักเรียนหลังจากใช้แบบฝึกทักษะ

๔. การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดสอบเพื่อสรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและประเมินความสำเร็จของการใช้แบบฝึกทักษะ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

๑. การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้เรื่องมหันตภัยจากยาเสพติดของ นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) โดยใช้แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการตระหนักรู้และการป้องกันตนเองจากผลกระทบของยาเสพติด การวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วยการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะที่พัฒนาได้ รวมถึงการประเมินทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะ

ตอนที่ ๑ ผลการวิเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการป้องกันยาเสพติด

การจัดการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะเรื่องมหันตภัยจากยาเสพติด ซึ่งประกอบด้วยการฝึกผ่านสถานการณ์จำลอง การวิเคราะห์ปัญหาและการประยุกต์ใช้เพื่อการป้องกันตัวเอง ช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และการตระหนักรู้ได้อย่างเป็นระบบ โดยแนวทางการจัดการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนของแบบฝึกทักษะมีดังนี้

๑. กระตุ้นความสนใจ (Engage)

๑) วัตถุประสงค์: กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องมหันตภัยจากยาเสพติด

๒) กิจกรรม: ครูเริ่มบทเรียนด้วยคำถามหรือภาพเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับผลกระทบของยาเสพติดเพื่อดึงดูดความสนใจ

๒. สำรวจและทดลอง (Explore)

๑) วัตถุประสงค์: ให้นักเรียนได้สำรวจและค้นพบผลกระทบของยาเสพติดด้วยตนเอง

๒) กิจกรรม: นักเรียนทดลองบทบาทต่าง ๆ ในสถานการณ์จำลองเพื่อศึกษาการเผชิญหน้ากับปัญหายาเสพติดและแนวทางป้องกัน

๓. อธิบาย (Explain)

๑) วัตถุประสงค์: ให้ครูและนักเรียนร่วมกันอธิบายและสรุปความรู้เกี่ยวกับมหันตภัยจากยาเสพติด

๒) กิจกรรม: นักเรียนแบ่งปันประสบการณ์จากสถานการณ์จำลอง และครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลกระทบและวิธีป้องกัน

๔. ขยายความเข้าใจ (Elaborate)

๑) วัตถุประสงค์: ให้นักเรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ที่ซับซ้อนขึ้น

๒) กิจกรรม: ให้นักเรียนทำการวิเคราะห์สถานการณ์เพิ่มเติม เช่น การเผชิญหน้ากับผู้เสพยาในชีวิตจริง

๕. ประเมินผล (Evaluate)

๑) วัตถุประสงค์: ประเมินความเข้าใจของนักเรียนและทักษะที่ได้รับในการป้องกันยาเสพติด

๒) กิจกรรม: นักเรียนทำแบบทดสอบเพื่อวัดความเข้าใจและเขียนรายงานสรุปจากการเรียนรู้

ตอนที่ ๒ ผลการพัฒนาทักษะการตระหนักรู้เรื่องมหันตภัยจากยาเสพติดของนักเรียน

๑. **การวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ (เชิงปริมาณ)**

ผลการทดสอบก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีการพัฒนาทักษะและความ
เข้าใจในเรื่องมหันตภัยจากยาเสพติดอย่างมีนัยสำคัญ โดยมีสรุปผลการทดสอบดังนี้

ร้อยละนักเรียนที่ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป (ก่อนเรียน)	ร้อยละนักเรียนที่ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป (หลังเรียน)	การเพิ่มขึ้นของคะแนน (%)
๓๓%	๘๕%	+๕๒%

จากตารางพบว่านักเรียนกว่า ๘๕% มีคะแนนในระดับดีขึ้นไปหลังการใช้แบบฝึกทักษะ แสดงถึงการพัฒนาทักษะในการตระหนักรู้และป้องกันตนเองจากยาเสพติดได้อย่างชัดเจน

๒. **การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ**

การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนในระหว่างการใช้แบบฝึกทักษะ พบว่า

๑) นักเรียนมีการตอบสนองและเข้าร่วมกิจกรรมในสถานการณ์จำลองอย่างกระตือรือร้น

๒) นักเรียนสามารถนำเสนอมุมมองและวิธีการป้องกันตัวเองจากยาเสพติดได้อย่างชัดเจนและเป็นเหตุเป็นผล

๓. **การวิเคราะห์ทัศนคติของนักเรียน**

แบบสอบถามทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับมหันตภัยจากยาเสพติด แสดงให้เห็นว่านักเรียนร้อยละ ๙๐ มีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์จำลองและแบบฝึกทักษะ เนื่องจากสามารถฝึกซ้อมการตัดสินใจและวางแผนเพื่อป้องกันตนเองได้จริง

๔. **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน**

เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มนักเรียนที่ใช้แบบฝึกทักษะและกลุ่มนักเรียนที่ไม่ได้ใช้ พบว่า

๑) นักเรียนที่ใช้แบบฝึกทักษะมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับดีขึ้นไปสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้แบบฝึก

๒) นักเรียนที่ผ่านการเรียนรู้แบบฝึกทักษะมีความคล่องแคล่วในการวิเคราะห์ปัญหาและการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยงมากขึ้น จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะพัฒนาการเรียนรู้เรื่องมหันตภัยจากยาเสพติดส่งผลให้นักเรียนมีความตระหนักรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการป้องกันตนเองจากยาเสพติดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะการตระหนักรู้และการป้องกันตนเองจากยาเสพติดในนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) โดยใช้กิจกรรมการฝึกในรูปแบบสถานการณ์จำลอง ซึ่งประกอบด้วยการตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสมือนจริง และการเรียนรู้จากสถานการณ์ต่าง ๆ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

๑. พัฒนาการของทักษะการตระหนักรู้เรื่องยาเสพติด นักเรียนมีพัฒนาการที่ชัดเจนในด้านการตระหนักรู้และการป้องกันตนเองจากยาเสพติด ร้อยละ ๘๕% ของนักเรียนแสดงทักษะในการรับรู้ถึงพฤติกรรมเสี่ยงและมีแนวทางในการป้องกันตัวเองอย่างถูกต้อง

๒. การเข้าใจผลกระทบของยาเสพติด นักเรียนมีความเข้าใจเพิ่มขึ้นเกี่ยวกับผลกระทบของยาเสพติดต่อร่างกายและจิตใจ สามารถวิเคราะห์และแยกแยะสถานการณ์เสี่ยง รวมถึงรู้วิธีป้องกันตัวเองได้ดีขึ้น

๓. ทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ นักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบสถานการณ์จำลอง พบว่าการเรียนรู้รูปแบบนี้ช่วยเพิ่มความมั่นใจและความสนใจในการเรียนรู้เรื่องการป้องกันตนเองจากยาเสพติด

ข้อเสนอแนะ

๑. การนำสถานการณ์จำลองไปประยุกต์ใช้ในหัวข้ออื่น ๆ ควรพัฒนาแบบฝึกทักษะในรูปแบบสถานการณ์จำลองสำหรับหัวข้ออื่น ๆ เช่น ความปลอดภัยส่วนบุคคล การป้องกันอุบัติเหตุ และการตัดสินใจอย่างมีจริยธรรมในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะที่ครอบคลุมและพร้อมเผชิญหน้ากับสถานการณ์เสี่ยงในชีวิตจริง

๒. การสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในการเรียนการสอน ควรส่งเสริมให้มีการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง เช่น VR หรือ AR ในการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะสำคัญในสภาพแวดล้อมเสมือนที่ปลอดภัย โดยเฉพาะในกรณีที่การฝึกปฏิบัติจริงมีข้อจำกัดหรือเสี่ยงต่ออันตราย

๓. การพัฒนาเครื่องมือประเมินที่ครอบคลุมทักษะต่าง ๆ ควรพัฒนาเครื่องมือประเมินที่สามารถวัดทักษะการตัดสินใจ การรับรู้ถึงความเสี่ยง และการป้องกันตนเองได้อย่างรอบด้าน เพื่อให้ครูสามารถวัดผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างแม่นยำและครอบคลุม

๔. การประเมินผลระยะยาวเพื่อติดตามผลกระทบที่ยั่งยืน ควรมีการประเมินผลการเรียนรู้ในระยะยาวเพื่อตรวจสอบว่าทักษะการป้องกันตัวเองที่นักเรียนได้รับจากการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองนั้นมีความยั่งยืนหรือไม่ และช่วยให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตได้จริง

---

saraban@nvc.ac.th Http:/www.nvc.ac.th ๐๗๕-๓๕๖๑๕๖