



วารสารงานวิจัย

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖

ผลงานวิจัยดีเยี่ยมของสถานศึกษา :

- ❖ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณ ในรายวิชาโปรแกรมตารางงานด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
โดย : นฤมล ตริตรง
- ❖ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาขนมไทย 30404-2005 ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 เรื่อง การปฏิบัติขนมไทย ประเภทไข่ โดยใช้แบบวัดทักษะปฏิบัติ
โดย : ชาคริต จันทชาติ
- ❖ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคล โดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียน นักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนกลุ่ม
โดย : วนุพงศ์ ดำเพ็ญ



คำนำ

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ มีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดการพัฒนาและแก้ปัญหาการเรียนการสอน โดยกำหนดให้ครูทุกคนทำวิจัยในชั้นเรียน อย่างน้อยคนละ 1 เรื่องต่อปีการศึกษา และมอบหมายให้งานวิจัยพัฒนา นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ รวบรวม ตรวจสอบ และเป็นที่ปรึกษาให้แก่ครูผู้สอนในการทำวิจัยในชั้นเรียน เป็นการส่งเสริมสนับสนุนนักเรียน นักศึกษา และบุคลากรในสถานศึกษา เกี่ยวกับการวิจัย การพัฒนาองค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ในการจัดการศึกษา การประกอบอาชีพ และประโยชน์โดยรวมของสังคม ชุมชน และท้องถิ่น

งานวิจัยพัฒนา นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์
ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

สารบัญ

แผนกวิชา	หน้า
แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย	1
แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ	3
แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์	15
แผนกวิชาการบัญชี	21
แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล	41
แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ	61
แผนกวิชาการตลาด	70
แผนกวิชาเลขานุการ/การจัดการสำนักงาน	77
แผนกวิชาการจัดการ/การจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน	86
แผนกวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ	93
แผนกวิชาการโรงแรม	106
แผนกวิชาการท่องเที่ยว	115
แผนกวิชาสัมพันธ์	120

แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย

การพัฒนาสื่อการสอน เรื่อง การวาดเสื้อผ้าประกอบโครงร่างหุ่นแฟชั่น
รายวิชาการวาดภาพแฟชั่น 2

เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้านการออกแบบแฟชั่น

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวกัตติกา แก้วขาว
ตำแหน่งครู	คศ.1
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คหกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.)
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาในระดับอาชีวศึกษามุ่งเน้นการเรียนการสอนในด้านการพัฒนาวิชาชีพและเป็นการยกระดับการศึกษาวิชาชีพให้สูงขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงาน การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่น มีความสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจแฟชั่นมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่น จะช่วยให้แบรนด์หรือผู้ออกแบบแฟชั่น สามารถออกแบบและวางแผนการผลิตสินค้า ได้เหมาะสมกับช่วงระยะเวลาที่สินค้าหรือรูปแบบการแต่งกาย กำลังจะเป็นที่นิยมและเป็นที่ต้องการกว้างในอนาคต

การจัดการเรียนรู้โดยให้ความสำคัญในด้านเทคโนโลยีการศึกษา เพื่อพัฒนาเยาวชนให้มีความสามารถและทักษะการใช้งานระบบสารสนเทศ การใช้เทคนิค วิธีการ และอุปกรณ์เครื่องมือ ในการช่วยดำเนินงานรูปแบบต่างๆ นั้น คำจำกัดความที่มีความสัมพันธ์กับกระบวนการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่น ได้แก่ แฟชั่น (Fashion) ในแง่ความหมายเชิงสินค้าและรูปแบบการแต่งกาย วงจักรแฟชั่น (Fashion Cycle) ที่อธิบายถึงวงจรการเกิดขึ้นและหายไปของแนวโน้มแฟชั่นและประเภทของแนวโน้มแฟชั่น (Types of Fashion Trend) ที่ทำหน้าที่กำหนดและอธิบายลักษณะของแฟชั่นตามระยะเวลาที่แฟชั่นนั้น ๆ ปรากฏขึ้น เพื่อให้บรรลุตามจุดประสงค์โดยใช้ผลงานวิจัยด้านการเรียนรู้เป็นพื้นฐาน ให้ผู้เรียนได้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ กระบวนการและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการพัฒนาความรู้ ความสามารถที่ยั่งยืน งานวิจัยนี้เป็นการมุ่งการพัฒนาสื่อการสอน เรื่อง การวาดเสื้อผ้าประกอบโครงร่างหุ่นแฟชั่น รายวิชาการวาดภาพแฟชั่น 2 เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้านการออกแบบแฟชั่น โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ดังนั้น การที่สถานศึกษาจะมุ่งพัฒนาบุคลากรเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านตลาดแรงงาน ระบบของการทำงานไม่ใช่แค่พัฒนาเครื่องมืออุปกรณ์เพียงอย่างเดียว แต่ต้องพัฒนาผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการทำงานอีกด้วย จึงเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาประเทศ ให้มีความก้าวหน้าสู่ระดับสากล ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการทำงาน การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีความพร้อม มีทักษะในด้านการเลือกใช้อุปกรณ์ในการออกแบบ และการออกแบบ ควบคู่กับการทำงาน ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประกอบอาชีพได้หลากหลาย เพื่อความสะดวก ถูกต้องและแม่นยำ สร้างความเชื่อมั่นและน่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้กระบวนการ GPAS 5Steps เรื่อง การวาดเสื้อผ้าประกอบโครงร่างหุ่นแฟชั่น รายวิชาการวาดภาพแฟชั่น 2
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps เรื่อง การวาดเสื้อผ้าประกอบโครงร่างหุ่นแฟชั่น รายวิชาการวาดภาพแฟชั่น 2

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ศึกษา คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเลือกแบบเจาะจง คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขางานแฟชั่นดีไซน์ แผนกวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 17 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นผลของการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในรายวิชาการวาดภาพแฟชั่น 2 ซึ่งผู้วิจัยแบ่งการสร้างเครื่องมือออกเป็น 3 ส่วน คือ

- 1) แผนจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการ GPAS 5Steps ร่วมกับสื่อการสอน เรื่อง การวาดเสื้อผ้าประกอบโครงร่างหุ่นแฟชั่น รายวิชาการวาดภาพแฟชั่น 2 จำนวน 7 ชั่วโมง
- 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การวาดเสื้อผ้าประกอบโครงร่างหุ่นแฟชั่น รายวิชาการวาดภาพแฟชั่น 2 เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก 10 ข้อ
- 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในรายวิชาการวาดภาพแฟชั่น 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนโดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps ตามแบบประเมิน Likert Scale โดยแบ่งเป็น 5 ระดับ

การสร้างเครื่องมือ

- ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้
1. แผนจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการ GPAS 5 Steps ร่วมกับสื่อการสอน เรื่อง การวาดเสื้อผ้าประกอบโครงร่างหุ่นแฟชั่น รายวิชาการวาดภาพแฟชั่น 2 จำนวน 3 ชั่วโมง โดยการนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมคุณภาพ
 2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การวาดเสื้อผ้าประกอบโครงร่างหุ่นแฟชั่น รายวิชาการวาดภาพแฟชั่น 2 เป็นแบบปรนัย

4 ตัวเลือก 10 ข้อ ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและใช้ในการวัดผลก่อนเรียน (Pre-Test) เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกัน สร้างขึ้นเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมายของบทเรียน ซึ่งครอบคลุมจุดมุ่งหมายทุกข้อและทุกเนื้อหาของบทเรียน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในรายวิชาการวาดภาพแพชั่น 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนโดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps ตามแบบประเมิน Likert Scale โดยแบ่งเป็น 5 ระดับ ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการทดลอง โดยให้นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพในรายวิชาการวาดภาพแพชั่น 2 สาขางานแพชั่นดีไซน์แผนกวิชาเทคโนโลยีแพชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 17 คน ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) ในห้องเรียน

2. ชี้แจงให้ผู้เรียนทราบถึงการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

3. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทำวิจัยชั้นเรียน คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในรายวิชาการวาดภาพแพชั่น 2 สาขางานแพชั่นดีไซน์ แผนกวิชาเทคโนโลยีแพชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 17 คนโดยสอนตามการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้กระบวนการ GPAS 5Steps ในรายวิชาการวาดภาพแพชั่น 2 เมื่อเรียนเนื้อหาและทดสอบระหว่างเรียนจบแล้ว จึงทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-Test) ในห้องเรียน โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียนแต่สลับข้อสลับคำตอบแล้วบันทึกคะแนนและสรุปผลการวิจัย

4. วัดความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในรายวิชาการวาดภาพแพชั่น 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps โดยใช้กระบวนการ GPAS 5Steps

5. รวบรวมข้อมูลทั้งหมด ตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถาม และนำแบบสอบถามวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้สื่อการสอน เรื่อง การวาดภาพแพชั่น 2 โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐาน

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลการสอนของครู

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน และความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้กระบวนการ GPAS 5Steps การพัฒนาสื่อการสอน เรื่อง การวาดเสื้อผ้าประกอบโครงร่างหุ่นแฟชั่น รายวิชา การวาดภาพแพชั่น 2 เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้านการออกแบบแฟชั่นผู้วิจัยขออภิปรายผลดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้กระบวนการ GPAS 5Steps สื่อการสอน เรื่อง การวาดเสื้อผ้าประกอบโครงร่างหุ่นแฟชั่น รายวิชา การวาดภาพแพชั่น 2 ในชั้นพื้นฐาน ซึ่งในบางรายมีความรู้และ

ประสบการณ์ในการสร้างแบบตัดน้อยมาก จึงทำให้ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีคะแนนการสอบน้อยกว่าเป้าหมายที่วางไว้ แต่เมื่อนักศึกษาได้รับความรู้และพัฒนาความสามารถในการออกแบบการพัฒนาสื่อการสอน เรื่อง การวาดเสื้อผ้าประกอบโครงร่างหุ่นแฟชั่น รายวิชา การวาดภาพแพชั่น 2 เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้านการออกแบบแฟชั่น พบว่า การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีการพัฒนาขึ้นมาก และนักศึกษามีความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

2. ผลของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาเทคโนโลยีแพชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ในการกรอกแบบสอบถามส่วนที่ 1 การจำแนกเพศของผู้เรียน จำนวน 17 คน พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงทั้งหมดและส่วนที่ 2 ของแบบสอบถามสามารถแบ่งข้อกำหนดได้ 3 ด้าน ซึ่งสรุปได้ดังนี้

ด้านความสามารถในการจัดการเรียนการสอน โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดี และดีมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ในรายวิชาผู้สอนได้แจ้งวัตถุประสงค์ เนื้อหาวิชา และวิธีการจัดการเรียนการสอนชัดเจน ให้ผู้เรียนได้ทราบถึงข้อกำหนดและวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนใช้สื่อและเนื้อหาในการสอนที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น มีการติดตามผลการสอนอย่างต่อเนื่องและผู้สอนมีการเตรียมการสอน โดยพิจารณาจากสื่ออุปกรณ์ต่างๆ มีความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมงสอน การจัดสภาพห้องเรียนเหมาะสมและสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเรียนรู้เนื้อหารายวิชาได้ดีขึ้น

ด้านความรู้ความสามารถในวิชาที่สอน โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีและดีมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ในเนื้อหารายละเอียดข้อมูลและสื่อที่ครบถ้วนตามคำอธิบายรายวิชา แผนการวัดผล แผนการจัดการเรียนรู้ และนักเรียนมีความพึงพอใจดี ที่ผู้สอนมีความรู้ความสามารถในเนื้อหาที่สอนเป็นอย่างดีและเนื้อหาที่สอนสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย ในด้านการจัดการเรียนการสอนมีเนื้อหาวิชาที่ครบถ้วน พร้อมทั้งเอกสารอื่นประกอบ ซึ่งสอดคล้องกับการนำไปใช้ในในชีวิตประจำวันและมีความทันสมัยเหมาะสมกับการใช้ทำงานในยุคปัจจุบัน

ด้านการวัดผลและประเมินผล โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีและดีมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ผู้สอนได้แจ้งหลักเกณฑ์และวิธีการวัดผลประเมินผลล่วงหน้าชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางในการวัดผลและประเมินการเรียนรู้ และให้โอกาสนักเรียนได้ปรับปรุงงานที่ไม่ผ่านเกณฑ์ สามารถแก้ไขชิ้นงานในส่วนของการเก็บคะแนนได้ และผู้สอนวัดผลอย่างเป็นธรรมตามพฤติกรรมและศักยภาพของแต่ละบุคคล

ข้อเสนอแนะ

จากการทดสอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาเทคโนโลยีแพชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ในส่วนของข้อเสนอแนะต่อการจัดการเรียนการสอนของ

ครู พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามอยากให้มีการเพิ่มทักษะขั้นสูงและมีเครื่องมือวัสดุ อุปกรณ์ที่ทันสมัยมากขึ้นในการจัดการเรียนการสอน
แนวทางสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควบการศึกษาเปรียบเทียบการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นในรูปแบบอื่นๆ เพิ่มเติม เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบในอนาคต
2. ควบการศึกษาเกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์และการทำงานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้และนักเรียนได้รับการพัฒนาความสามารถในการพัฒนาการเรียนรู้ออกแบบแฟชั่นได้
2. เพื่อนำข้อค้นพบเป็นแนวทางในการปรับปรุง แก้ไขและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการวาดภาพแฟชั่น 2 ต่อไป
3. สามารถนำความรู้หรือทักษะที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือการประกอบอาชีพได้

แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา 30404 – 2005 ขนมหไทย โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช	
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวปิ่นฤทัย แผ่เต็ม
สาขาวิชา	อาหารและโภชนาการ
ปีการศึกษา	ภาคเรียนที่ 2/2566

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา 30404 – 2005 ขนมหไทย โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
2. เพื่อหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ รายวิชา 30404 – 2005 ขนมหไทย หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ขนมหไทยมงคลประเภทการกวน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ที่เรียนโดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ รายวิชา 30404 – 2005 ขนมหไทย ระหว่างก่อนเรียนและหลังการสืบเสาะหาความรู้ ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา รายวิชา 30404 – 2005 ขนมหไทย ในภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ทำการสอน ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ จำนวน 22 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เป็นแบบประเมินผลการเรียนรู้ รายวิชา รายวิชา 30404 – 2005 ขนมหไทย หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ขนมหไทยมงคลประเภทการกวน มีลักษณะเป็นข้อคำถามชนิดเลือกตอบ (Multiple choice) 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมด้วยตนเอง สำหรับข้อมูลที่ได้นำมาทำการวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ ในการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าดัชนีประสิทธิผล ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ รายวิชา 30404 – 2005 ขนมหไทย หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ขนมหไทยมงคลประเภทการกวน มีความก้าวหน้าทางพัฒนาการเรียนรู้ออกแบบ ร้อยละ 64.11 ในขณะเดียวกันมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 5.45 คิดเป็นร้อยละ 27.25 ของคะแนนเดิม

ผลของการสอนโดยการสอนสอดแทรกความมีวินัยที่มีผลต่อพฤติกรรม

ดูแลรักษาความสะอาดห้องปฏิบัติการอาหาร
ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นายณัฐวัฒน์ แก้วสองดวง
ตำแหน่ง	ครู
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ค.ม. การบริหารการศึกษา
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในการจัดการ เรียนการสอน ในรูปแบบปฏิบัติการนั้น เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้แก่ผู้เรียน โดยเน้นกระบวนการลงมือทำ ลงมือปฏิบัติ ฝึกปฏิบัติ การลงมือทำ หมายถึง ผู้เรียนได้กระทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการปฏิบัติจริง คือผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง ได้ฝึกคิด และลงมือปฏิบัติสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ทั้งนี้การที่จะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้มากหรือน้อยก็จะขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว สิ่งผู้เรียนได้เรียนรู้คือ ขั้นตอนการทำงาน การคิด วิเคราะห์ การประยุกต์ใช้ และการแก้ปัญหาตามสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ ที่ผู้เรียนจะต้องประสบพบเจอในการทำงานเมื่อจบการศึกษา การทำงานนั้นผู้เรียนจะต้องมีสมรรถภาพทางร่างกายแข็งแรง และจิตใจที่ดี มีสติปัญญา ความรู้และความสามารถ มีความอดทน ขยัน ไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก เมื่อเผชิญกับปัญหาและอุปสรรค ด้วยความมุ่งมั่น คุณสมบัติเหล่านี้จำเป็นต้องถูกหล่อหลอมให้เกิดขึ้นในตัวบุคคลในรูปของคำว่า “วินัยในตนเอง” วินัยในตนเองเป็นวัฒนธรรมของสังคมที่ทุกคนต้องปฏิบัติ จึงทำให้อยู่ร่วมกันด้วยความสุข วินัยในตัวเองจึงสำคัญต่อการทำงาน

การเรียนวิชาอาหารไทย เป็นอีกวิชาที่ผู้เรียนจะได้เรียนในรูปแบบปฏิบัติ คือจะต้องลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การจัดหาวัตถุดิบจากท้องตลาด การเลือกวัตถุดิบ การเตรียม การประกอบอาหาร ตลอดจนการเก็บล้างภาชนะ/อุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบอาหาร ขั้นตอนสุดท้ายนั้นเป็นขั้นตอนสำคัญในการปฏิบัติเพราะความสะอาด คือหัวใจสำหรับสำคัญในการประกอบอาหาร เมื่อผู้ปฏิบัติงานปฏิบัติอาหารเสร็จผู้เรียนจะต้องจัดเก็บกวาด เช็ด ถู วัสดุ/อุปกรณ์ ทุกชิ้นให้เรียบร้อย รวมถึง โต๊ะ เตาแก๊ส อุปกรณ์

ต่างๆ ที่ใช้ในการประกอบอาหารต้องเก็บให้เข้าที่ เพื่อพร้อมที่จะใช้งานในการต่อไป และเป็นการปลอดภัยต่อมด แมลงสาบ หนู หรือพาหะนำโรคต่างๆ ที่จะออกมาหาเศษอาหารที่ตกค้างอยู่ตามโต๊ะ อ่างล้างหรือส่วนต่างๆ ของครัว เพราะฉะนั้น การดูแลความสะอาดความเรียบร้อย จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนจะต้องตระหนักและให้ความสำคัญ ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญในการปลูกฝัง จิตสำนึกแก่ผู้เรียน โดยเฉพาะ ด้านความมีวินัย ในเรื่องความสะอาดของห้องปฏิบัติการผู้วิจัยจึงได้ศึกษา ผลของการสอนโดยสอดแทรกความมีวินัยที่มีผลต่อการดูแลรักษาความสะอาด ห้องปฏิบัติการอาหารของนักศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเพื่อศึกษาผลของการสอนโดยสอดแทรกความมีวินัยที่มีผลต่อพฤติกรรมในการดูแลรักษาความสะอาดห้องปฏิบัติการอาหารมีพฤติกรรมที่ดีขึ้น

1. ประชากร เป็นนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 121 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 ห้อง 1 แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 30 คน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 121 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 ห้อง 1 แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

- 1.แผนการจัดการเรียนรู้วิชาอาหารไทย หน่วยที่ 3 การปฏิบัติอาหารไทย
- 2.แบบประเมินการปฏิบัติงานของนักศึกษา

การสร้างเครื่องมือ ระบุรายละเอียดของการสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือฯ ดังนี้

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การปฏิบัติอาหารไทย วิชา อาหารไทย ผู้ศึกษาได้ดำเนินการได้สร้าง ดังนี้
 - 1.1 ศึกษาและวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และการจัดการเรียนการสอน วิธีการ/สื่อ นวัตกรรม

ที่เลือกใช้

1.2 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 (ปรับปรุง พุทธศักราช 2565) ประเภทวิชาคหกรรม สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ

1.3 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช แผนกวิชาสาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ระดับชั้น ปวส.1 วิชาอาหารไทย

1.4 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาเรื่อง การปฏิบัติอาหารไทย

1.5 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการสอนโดยการสอดแทรกการมีวินัย จำนวน 1 แผน รวม 20 ชั่วโมง

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วยหัวหน้าสาขาวิชา รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ และผู้อำนวยการวิทยาลัย ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ความสอดคล้องและความเหมาะสมระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผล โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาว่าเหมาะสมหรือไม่และให้ความคิดเห็นสำหรับการปรับปรุงแก้ไข

1.7 ปรับปรุงและแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญอีกครั้งหนึ่ง เพื่อตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขเป็นฉบับสมบูรณ์ที่ใช้ในการทดลอง

2. การสร้างแบบประเมิน

การสร้างแบบทดสอบภาคปฏิบัติของผู้เรียน วิชาอาหารไทย ของนักศึกษาชั้น ปวส.1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ เป็นแบบทดสอบภาคปฏิบัติ ชนิดการให้คะแนนแบบรูบิก มีขั้นตอนในการสร้างและการหาประสิทธิภาพดังนี้

2.1 ศึกษาทฤษฎี วิธีสร้าง เทคนิคการเขียนข้อสอบแบบรูบิก

2.2 สร้างตารางวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา

2.3 สร้างแบบทดสอบภาคปฏิบัติแบบรูบิก จำนวน 5 ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนน 3 เกณฑ์

2.4 นำแบบทดสอบภาคปฏิบัติไปใช้กับนักศึกษาที่กำลังศึกษาชั้น ปวส.1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ที่เรียนวิชาอาหารไทย จำนวน 30 คน

2.5 นำแบบทดสอบที่ได้ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในการทดลองต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้รายงานได้ดำเนินการทดลอง กับกลุ่มตัวอย่างตามลำดับดังนี้ ก่อนการทดลอง ได้ใช้แบบทดสอบการประเมินผลภาคปฏิบัติกับนักศึกษาชั้น ปวส.1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ผู้รายงานดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจำนวน 1 แผน โดยให้นักศึกษา ศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยการสอนโดยการสอดแทรกความมีวินัย โดยดำเนินการดังนี้

1. ครูเริ่มบรรยายขั้นตอนการทำงาน โดยระหว่างการทำงานให้นักศึกษานั้นเรื่องความสะอาด และการเก็บรักษาอุปกรณ์การเรียน

2. ขณะนักศึกษาปฏิบัติครูจะทำการประเมินการปฏิบัติงานไปด้วย

3. เมื่อสิ้นสุดการทดลองสอนแล้ว นำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้วิชาอาหารไทย การสอนโดยสอดแทรกความมีวินัย สำหรับนักศึกษาชั้น ปวส.1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติสำหรับข้อมูล ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 1.1 ศึกษาผลการประเมินทางการปฏิบัติวิชาอาหารไทย โดยการหาคะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ
- 1.2 เปรียบเทียบผลการประเมินการปฏิบัติวิชาอาหารไทย ระหว่างคะแนนหลังเรียนกับ

คะแนนก่อนเรียน ด้วยการใช้การทดสอบแบบไมอัสระ (t – test pair)

สรุปผลการวิจัย

การดำเนินการทดลองเพื่อพัฒนาความมีวินัยที่มีผลต่อการดูแลรักษาความสะอาดของห้องปฏิบัติการอาหาร วิชาอาหารไทย ผลการทดลองสรุปได้ดังนี้

ผลการประเมินของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ที่เรียนวิชาอาหารไทย โดยมีการประเมินทั้งหมด 8 ครั้ง โดยการประเมินครั้งที่ 1 เป็นการเรียนการสอนโดยไม่มีการเรียนที่ได้สอดแทรกความมีวินัย นักเรียนมีคะแนน โดยเฉลี่ยทั้ง 4 กลุ่มมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 33.75 เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ อยู่ในระดับ ปรับปรุง และการประเมินครั้งที่ 8 เป็นการเรียนการสอนโดยมีการเรียนที่ได้สอดแทรกความมีวินัย นักเรียนมีคะแนน โดยเฉลี่ยทั้ง 4 กลุ่มมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 87.50 เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ อยู่ในระดับ ดีมาก

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการประเมินของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ โดยมีการประเมินทั้งหมด 8 ครั้ง การประเมินครั้งที่ 1 เป็นการเรียนการสอนโดยไม่มีการเรียนที่ได้สอดแทรกความมีวินัย นักศึกษามีคะแนน โดยเฉลี่ยทั้ง 4 กลุ่มมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 33.75 มีคะแนนผลการประเมินอยู่ในเกณฑ์ ปรับปรุง จากจากที่นักเรียนได้เรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนการสอนที่สอดแทรกความมีวินัยด้านความสะอาด โดยใช้แบบประเมินการปฏิบัติงานแบบรูปบิก นักเรียนได้ถูกกระตุ้นด้วยการให้คะแนน ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการทำงานที่ดีขึ้น ทำให้ผลการประเมินมีคะแนนดีขึ้นตามลำดับ เนื่องจากนักเรียนได้ถูกกระตุ้นโดยกระบวนการให้คะแนน ซึ่งทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจดังที่ โลเวลล์ (Lovell, 1980: 109) ได้กล่าวว่าการจูงใจเป็นกระบวนการที่ชักนำใ้มน้าวให้บุคคลเกิดความพยายามเพื่อที่จะตอบสนองความต้องการบางประการให้บรรลุผลสำเร็จ การประเมินครั้งที่ 8 เป็นการเรียนการสอนโดยมีการเรียนที่ได้สอดแทรกความมีวินัย นักเรียนมีคะแนน โดยเฉลี่ยทั้ง 4 กลุ่มมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 87.50

เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ อยู่ในระดับ ดีมาก ดังนั้นแล้ว การที่จะสอนให้นักเรียนทำในสิ่งที่ไม่ชอบ จำเป็นจะต้องมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาเพื่อเป็นแรงกระตุ้นเพื่อให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการทำงาน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความประพฤติด้านความมีวินัยในด้านการดูแลรักษาความสะอาดของห้องปฏิบัติการอาหารสูงขึ้น เมื่อใช้วิธีการสอนที่สอดแทรกความมีวินัย โดยใช้แบบประเมินการปฏิบัติงานแบบรูปบิก ดังนั้นในรายวิชาอื่นๆ อาจจะมีการนำวิธีการสอนที่สอดแทรกความมีวินัย โดยใช้แบบประเมินการปฏิบัติงานแบบรูปบิกไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเรียนรู้อยู่เสมอ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักศึกษามีพฤติกรรมด้านความมีวินัยในการดูแลความสะอาดของห้องปฏิบัติการอาหาร
2. นักศึกษามีพฤติกรรมรักษาความสะอาดมากขึ้น
3. นักศึกษามีความรู้ เรื่องการดูแลรักษาความสะอาด
4. เผยแพร่ผลการวิจัยให้ครูผู้สอนในรายวิชาเดียวกันได้นำไปใช้แก้ปัญหา/พัฒนาให้แก่ นักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดผลประโยชน์สูงสุด

ผลของการใช้ผังงานเพื่อสรุปเนื้อหาการเรียนรู้อันมีต่อผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนรายวิชาการพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร

ของผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวจินดาหรรษา ขำคม
ตำแหน่ง	ครูศศ.1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนการสอนเป็นกระบวนการเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีคุณภาพ ทั้งในด้านความรู้ทักษะและสมรรถภาพสมองในด้านต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะวัดและประเมินผลจากคะแนนสอบหรือคะแนนที่ได้จากงานที่ครูมอบหมายหรือตั้งสองอย่าง ดังนั้นครูผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการจัดกระบวนการเรียนการสอนและอำนวยความสะดวกต่างๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนแต่อย่างไรก็ตามผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่สุดในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้น คือ ตัวผู้เรียนเอง ผู้เรียนที่เรียนดีนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นคนที่มีสติปัญญาเฉลียวฉลาดมากแต่ต้องเป็นคนที่ต้องรู้จักใช้เวลา ต้องรู้จักวิธีเรียนวิธีทำงานให้ได้ผลดี การเรียนการสอนที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้สามารถสร้างเสริมเติมเต็มกระบวนการคิดมีความรู้และทักษะที่จำเป็นตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรการศึกษาของชาติโดยเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สรุปเนื้อหา สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับภาระดำเนินชีวิต

จากการสังเกตการเรียนการสอนในรายวิชาการพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารผู้เรียนระดับชั้นปวส.1 อาหารและโภชนาการกลุ่ม 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชหน่วยการเรียนรู้ที่ 8 ธัญพืชและผลิตภัณฑ์ พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ปฏิบัติงานเรื่องการตักกะกอบของแป้ง (การทำวันเส้น)ไม่ถูกต้อง และแบบทดสอบย่อยไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ส่วนใหญ่ เน้นความเข้าใจ การวิเคราะห์ และการนำไปใช้ และในระหว่างการเรียนการสอนผู้สอนได้ให้นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาโดยทำเป็นผังการปฏิบัติงาน ดังนั้นปัญหาจึงเกิดจากการที่ผู้เรียนไม่สามารถจำเนื้อหาและไม่สามารถสรุปเนื้อหาสำคัญอย่างเป็นลำดับขั้นตอนได้ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการสรุปเนื้อหาโดยใช้ผังการปฏิบัติงานมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์การประกอบอาหาร หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 ธัญพืชและผลิตภัณฑ์ โดยการปฏิบัติงานเรื่องการตักกะกอบของแป้ง : วันเส้นของผู้เรียนระดับชั้นปวส.1 อาหารและโภชนาการกลุ่ม 1 เนื่องจากผังการปฏิบัติงาน จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบจัดระบบความคิดแล้วนำมาวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อสรุปออกมาเป็นเนื้อหาตามความเข้าใจของผู้เรียน ช่วยเพิ่มพูนความจำสามารถตีความและตีกรอบองค์ความรู้ได้ ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการใช้แผนผังปฏิบัติงานสรุปเนื้อหาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระดับชั้นปวส.1 อาหารและโภชนาการกลุ่ม 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนระดับชั้นปวส.1 อาหารและโภชนาการภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ประกอบการวิจัยครั้งนี้เป็นผู้เรียนระดับชั้นปวส.1 อาหารและโภชนาการวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง(Purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาการพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร เรื่อง ธัญพืชและผลิตภัณฑ์ ใบงานการเขียนผังปฏิบัติงานสรุปเนื้อหาการปฏิบัติงาน การตักกะกอบแป้ง(ผลิตวันเส้น) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร ด้วยการปฏิบัติงาน เรื่อง การตักกะกอบแป้ง (ผลิตวันเส้น)

การสร้างเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร เรื่อง ธัญพืชและผลิตภัณฑ์
2. ใบงานการเขียนผังปฏิบัติงานสรุปเนื้อหาการปฏิบัติงาน การตักกะกอบแป้ง(ผลิตวันเส้น)
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร ด้วยการปฏิบัติงาน เรื่อง การตักกะกอบแป้ง(ผลิตวันเส้น)

การเก็บรวบรวมข้อมูล ทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ ดำเนินการสอนโดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนเอง เมื่อสิ้นสุดการสอนตามกำหนดแล้ว จึงทำการทดสอบหลังการใช้ผังปฏิบัติงานสรุปเนื้อหาโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ นำผลคะแนนจากการตรวจสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต โดยคำนวณจากสูตร (สมนึก ภัททิยธนี. 2541 : 195)

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

เมื่อ	X	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

1.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยคำนวณจากสูตร (สมนึก ภัททิยธนี. 2541 : 195)

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

เมื่อ	S	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	$(\sum X)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาพบว่า หลังการใช้ผังปฏิบัติงานสรุปเนื้อหาการพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารหน่วยการเรียนรู้ที่ 8 ธัญพืชและผลิตภัณฑ์โดยการปฏิบัติงานเรื่องการตักกะกอบของแป้ง : วันเส้นผู้เรียนทุกคนสามารถทำคะแนนหลังการใช้ผังปฏิบัติงานสรุปเนื้อหาการพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารหน่วยการเรียนรู้ที่ 8 ธัญพืชและผลิตภัณฑ์ โดยการปฏิบัติงานเรื่องการตักกะกอบของแป้ง : วันเส้นได้สูงกว่าก่อนการใช้ผังปฏิบัติงานสรุปเนื้อหาการพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 ธัญพืชและผลิตภัณฑ์ โดยการปฏิบัติงานเรื่องการตักกะกอบของแป้ง : วันเส้นโดยคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้ผังปฏิบัติงานสรุปเนื้อหาวิทยาศาสตร์การประกอบอาหารหน่วยการเรียนรู้ที่ 8 ธัญพืชและผลิตภัณฑ์ โดยการปฏิบัติงานเรื่องการตักกะกอบของแป้ง : วันเส้นเท่ากับ 15.7 เพิ่มขึ้นจากก่อนการใช้ผังปฏิบัติงานสรุปเนื้อหาการพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารหน่วยการเรียนรู้ที่ 8

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ครูควรศึกษาเนื้อหา รูปแบบ และวิธีการเขียนผังปฏิบัติงานให้มีความชำนาญและถ่ายทอดให้ผู้เรียนได้เขียนผังโมโนทัศน์ได้

ถูกต้องตามหลักการ โดยอาจแบ่งเวลาในคาบเรียนทำการสอนเนื้อหาเกี่ยวกับผังปฏิบัติงานและการใช้ผังปฏิบัติงาน

1.2 ครูควรบอกประโยชน์ที่คาดว่าผู้เรียนจะได้รับจากการใช้ผังปฏิบัติงานให้เข้าใจจนถือเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมมือในการหาผังโน้ตทัศน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 ครูสามารถนำผังปฏิบัติงานสรุปเนื้อหาไปใช้กับเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้อื่นได้

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้วิธีสอนแบบมีส่วนร่วม โดยใช้แผนผังโน้ตทัศน์กับวิธีสอนอื่นๆ เช่น วิธีสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้วิธีสอนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการสอนแบบโครงงาน เป็นต้น

2.2 ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบความคงทนของการเรียนรู้ระหว่างการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ผังโน้ตทัศน์สรุปเนื้อหากับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนโดยใช้ผังปฏิบัติงานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เป็นแนวทางที่จะจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีความก้าวหน้าในการเรียนรู้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาอาหารไทย ของผู้เรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ โดยการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการ Active Learning

ผู้ศึกษาวิจัย	นายจิตติกร สงจันทร์
ปีการศึกษา	2566

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาอาหารไทย ของผู้เรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ โดยการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการ Active Learning วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สถิติในการวิเคราะห์ ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (s) สรุปผลการวิจัย ดังนี้ $X \dots D S$

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการเรียน ของผู้เรียนที่ เรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning วิชาอาหารไทย ของผู้เรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.54 คิดเป็นร้อยละ 78.48 สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.36 คิดเป็นร้อยละ 37.72 ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเท่ากับ 12.18 คิดเป็นร้อยละ 40.60 แสดงให้เห็นว่า การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning สามารถส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของผู้เรียนดีขึ้น

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อfterการใช้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active

Learning พบว่า ผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning วิชาอาหารไทยโดย ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.09 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงจากมากไปหาน้อย พบว่า มีโอกาสอธิบายหรืออภิปรายเนื้อหาในชั้นเรียนทำให้เข้าใจมากขึ้นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.59 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.52 พึงพอใจและยอมรับการประเมินผลจากครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.36

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การชั่งตวง
ของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1
แผนกวิชาคหกรรมเพื่อการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นายเกษณพร พุ่มน่ม
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ค.ศบ.อาหารและโภชนาการ
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนรู้เรื่อง การชั่ง ตวง ในรายวิชาหลักการประกอบอาหารครบครัว ประสบปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นที่น่าพึงพอใจ นักเรียนสามารถพัฒนาองค์ความรู้และทักษะให้เป็นที่น่าพอใจได้น้อย อันเนื่องมาจากความซับซ้อน และความไม่คุ้นเคยกับอุปกรณ์ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เกิดจากเอกสารและการสอนโดยการอธิบายของครูเป็นหลัก นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ และการแสดงความคิดเห็นหรือการมีส่วนร่วมในห้องเรียนน้อย จึงทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่ไม่เป็นที่พึงพอใจ

วิชาหลักการประกอบอาหารครบครัว มีการจัดการเรียนรู้อด้านศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ สุขลักษณะส่วนบุคคลของการประกอบอาหาร บอกความหมาย ของคำศัพท์ที่ใช้ในการประกอบอาหาร เลือกใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ในการเตรียม และประกอบอาหาร หลักการชั่ง ตวง วัด และเลือกซื้อและเตรียมวัตถุดิบ ในการประกอบอาหารมีอย่างง่าย สำหรับบุคคลในครอบครัว

ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญโดยใช้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การชั่ง ตวง ในรายวิชาหลักการประกอบอาหารครบครัว โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม ซึ่งจากการศึกษาค้นคว้า พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบสาธิตเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการแสดงหรือทำสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ให้ผู้เรียนสังเกตดู แล้วให้ผู้เรียนซักถาม อภิปราย และสรุปการเรียนรู้ที่ได้จากการสังเกตการสาธิต (ทีศนา, 2555) และในขณะเดียวกันสื่อการเรียนการสอนนั้น มีความสำคัญต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เพราะ สื่อการสอนทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความ

เข้าใจ ความรู้สึก ช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพทางการคิดนอกจากนั้นสื่อการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันยังมีอิทธิพลสูงต่อการกระตุ้นให้ผู้เรียนกลายเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากการที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัย จึงสนใจศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสมที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การชั่งตวง ของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาคหกรรมเพื่อการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การชั่งตวง ของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาคหกรรมเพื่อการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาคหกรรมเพื่อการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 26 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาคหกรรมเพื่อการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 26 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน
2. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน

การสร้างเครื่องมือ

แบบทดสอบ มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบทดสอบ
2. ศึกษาจุดมุ่งหมาย เนื้อหา วิชาหลักการประกอบอาหาร ครอบคลุม ตามหลักสูตร
3. วิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบ ดำเนินการวิเคราะห์คุณภาพแบบทดสอบ ดังนี้
 - 3.1 หากค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แบบทดสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 - 0.40
 - 3.2 วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้
 - 3.3 ทหาระดับความยากของข้อสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ ค่าความยากของข้อสอบระหว่าง 0.20 - 0.53
4. จัดพิมพ์และนำไปใช้

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2562 สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เอกสารแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนอาชีวศึกษาและศึกษาค้นคว้าจากงานวิจัยที่คล้ายคลึงกัน
2. ศึกษาวิธีสร้างแบบสอบถามจากหนังสือการวิจัยเบื้องต้นของ (บุญชม, 2545) และศึกษาจากแบบสอบถามของคนอื่นๆ ที่วิจัยคล้ายคลึงกัน
3. สร้างแบบสอบถาม ตามโครงสร้างและกรอบเนื้อหาวิชาหลักการประกอบอาหารครบครัน ตามกรอบของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชี้แจงเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมที่จะใช้ในการจัดการเรียนรู้ พร้อมแจ้ง
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
3. สอนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 4-6 คน และให้ผู้เรียนในกลุ่มพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็น และประสบการณ์ในประเด็นที่กำหนด และสรุปผลการอภิปรายออกมาเป็นข้อสรุปของกลุ่ม
4. ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นและเพิ่มเติมส่วนที่เป็นประเด็นสำคัญพร้อมร่วมกันสรุปสาระสำคัญในการเรียนรู้ร่วมกัน และฝึกการชั่งตวง ตามการสาธิต โดยคู่สื่อประสม ประกอบการฝึก
5. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน
6. ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม ในการจัดการเรียนการสอน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน นำมาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยนำแบบทดสอบมาตรวจนับคะแนนหาค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (\bar{X})
2. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน นำมาวิเคราะห์ข้อมูล

ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) มาแปลความหมาย

สรุปผลการวิจัย

นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาคหกรรมเพื่อการโรงแรม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.54 คิดเป็นร้อยละ 78.48 สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.36 คิดเป็นร้อยละ 37.72 ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเท่ากับ 12.18 คิดเป็นร้อยละ 40.60 แสดงให้เห็นว่าการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ

สาธิต ร่วมกับสื่อประสม สามารถส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น

นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาคหกรรมเพื่อการโรงแรม มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสาธิตร่วมกับสื่อประสม เรื่องการชั่ง ตวง โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.09 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงจากมากไปหาน้อย พบว่า มีโอกาสอธิบายหรืออภิปรายเนื้อหาในชั้นเรียนทำให้เข้าใจมากขึ้นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.59 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.52 พึงพอใจและยอมรับการประเมินผลจากครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.36

ข้อเสนอแนะ

1. ในการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม ครูควรจัดทำวัสดุ อุปกรณ์ให้และสื่อต่างๆ ให้เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้การดำเนินการจัดกิจกรรมไม่ติดขัด
2. ในวิชาต่างๆ ควรใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย และใช้เทคนิคการสอนที่แตกต่างกัน สื่อที่มีความทันสมัยและมีความหลากหลายเพื่อเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้และเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีความพึงพอใจของผู้เรียนด้วย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการพัฒนาการเรียน เรื่อง การชั่งตวง ของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาคหกรรมเพื่อการโรงแรม
2. ครูได้มีโอกาสในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และนักเรียนมีส่วนร่วมต่อการจัดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น
3. ได้แผนการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม เพื่อใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้อื่นๆ ที่มีประสิทธิภาพ
4. เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนรู้อื่นๆ วิชาทางด้านอาหารอื่นๆ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ร่วมกับสื่อประสม

พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ(ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2562 ซึ่งเป็นกฎหมายแม่บททางการศึกษาของไทย ได้ให้ความสำคัญกับการวิจัยและกำหนดมาตรา หลายมาตราที่ชี้ให้เห็นว่าการวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ กล่าวคือ มาตรา 24 (5) ระบุให้ใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถใช้การวิจัยเพื่อศึกษาค้นคว้าหาคำตอบหรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น การวิจัยจึงสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์ หาเหตุผลในการตอบปัญหา และแก้ไขปัญหา มาตรา 30 ระบุให้ครูผู้สอนทำการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อื่นๆ ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ผู้สอน นอกจากจัดกระบวนการเรียนการสอนแล้ว ยังใช้การวิจัยเพื่อศึกษาปัญหา หรือสิ่งที่ต้องการรู้คำตอบ พัฒนาควบคู่กันไปอย่างต่อเนื่อง โดยบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนการสอน และทำการวิจัยให้ เป็นกระบวนการเดียวกันทั้งหมด เมื่อพิจารณาเป้าหมายประการหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ คือเพื่อให้ผู้เรียนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ดี เก่ง มีสุข ผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างผู้เรียน ให้ไปสู่เป้าหมายดังกล่าว โดยจะต้องคำนึงถึงมาตรฐานคุณภาพการจัดการเรียนรู้ และบูรณาการการจัดการเรียนการสอนกับการวิจัยให้เป็นกระบวนการเดียวกัน นั่นคือผู้สอนจะต้องจัดกระบวนการเรียนการสอน และใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทำการวิจัยเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้อื่นๆ ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา และนำผลการวิจัยมาใช้ปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน ส่วนของผู้เรียน กระบวนการวิจัยจะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีเครื่องมือการเรียนรู้ติดตัวไปตลอดชีวิต เพราะการเรียนรู้ด้วยกระบวนการวิจัย จะฝึกให้ผู้เรียนค้นคว้าทดลอง หรือศึกษาหาความรู้ อย่างมีแผนงานที่เป็นระบบน่าเชื่อถือได้ จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของนักศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ปีการศึกษา 2566 ในรายวิชานวมไทย 30404-2005 นั้นพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 อยู่ในระดับเกณฑ์ที่ค่อนข้างต่ำ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านทักษะปฏิบัติของผู้เรียนในภาคการปฏิบัติขนมไทย ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่วิทยาลัยได้กำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงหาแนวทางเพื่อการแก้ไขปัญหของผู้เรียนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 จึงได้จัดทำชุดแบบวัดทักษะปฏิบัติงาน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชานวมไทย 30404-2005 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 เรื่องการปฏิบัติขนมไทย ประเภทไข่ โดยใช้แบบวัดทักษะปฏิบัติ
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชานวมไทย 30404-2005 โดยใช้แบบวัดทักษะปฏิบัติ เรื่องการปฏิบัติขนมไทย ประเภทไข่ ให้ได้ตามเกณฑ์ร้อยละ 75

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาอาหารและโภชนาการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 42 คน จำนวน 2 ห้องเรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาขนมไทย 30404-2005 ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 เรื่องการปฏิบัติขนมไทย ประเภทไข่ โดยใช้แบบวัดทักษะปฏิบัติ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นายชาคริต จันทชาติ
ตำแหน่ง/สังกัด	ครูผู้ช่วย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม.) สาขาหลักสูตรและการสอนปีการศึกษา
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การวิจัยเป็นเครื่องมือสำคัญประการหนึ่ง ที่จะช่วยให้การปฏิรูปการเรียนรู้อื่นๆ ประสบความสำเร็จ ดังจะเห็นได้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาอาหารและโภชนาการภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 25 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชุดแบบวัดฝึกทักษะ รายวิชาขนมไทย เรื่องการปฏิบัติขนมไทย ประเภทไข่ จำนวน 3 ชุด
2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องการปฏิบัติขนมไทย ประเภทไข่ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. แบบทดสอบที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ รายวิชาขนมไทย เรื่องการปฏิบัติขนมไทย ประเภทไข่ โดยใช้ชุดแบบวัดทักษะของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างโดยมีขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้

- 1.1. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 ประเภทวิชา คหกรรม สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ

- 1.2. ศึกษาทฤษฎี หลักการ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และแนวคิดในการสอนประเภทวิชาคหกรรม สาขาอาหารและโภชนาการ การเรียนรู้ขนมไทย จากเอกสารตำรา คู่มือครู แบบเรียนและเอกสารตำรา การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

- 1.3 วิเคราะห์เนื้อหาสาระการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี คำอธิบายรายวิชา การจัดการเรียนรู้ โครงสร้างการจัดการเรียนรู้รายวิชาขนมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1

2. แบบฝึกทักษะปฏิบัติ เรื่องการปฏิบัติขนมไทย ประเภทไข่ โดยใช้ชุดแบบวัดทักษะของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างโดยมีขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้

- 2.1. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 ประเภทวิชา คหกรรม สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ

- 2.2. ศึกษาทฤษฎี หลักการ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และแนวคิดในการสอนประเภทวิชาคหกรรม สาขาอาหารและโภชนาการ การเรียนรู้ขนมไทย จากเอกสารตำรา คู่มือครู แบบเรียนและเอกสารตำรา การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

- 2.3 วิเคราะห์เนื้อหาสาระการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี คำอธิบายรายวิชา การจัดการเรียนรู้ โครงสร้างการจัดการเรียนรู้รายวิชาขนมไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาขนมไทย เรื่องการปฏิบัติขนมไทย ประเภทไข่ โดยใช้ชุดแบบวัดทักษะ ก่อนเรียน (Pre – test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่ผู้รายงานสร้างขึ้น

2. ดำเนินการสอนตามตารางการเรียนรู้อาหารและโภชนาการ เรื่องการปฏิบัติขนมไทย ประเภทไข่ โดยใช้ชุดแบบวัดทักษะปฏิบัติ ระหว่างเดือน 16 ตุลาคม 2566 ถึง วันที่ 16 กุมภาพันธ์ 2567

3. เมื่อดำเนินการสอนครบทุกหน่วยการเรียนรู้แล้ว ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post – test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาขนมไทย 30404-2005 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 เรื่องการปฏิบัติขนมไทยโดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาขนมไทย 30404-2005โดยใช้แบบวัดทักษะปฏิบัติ เรื่องการปฏิบัติขนมไทยให้ได้ตามเกณฑ์ร้อยละ 75

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดแบบวัดทักษะปฏิบัติ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 พบประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผล ดังนี้

- 1) ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 หลังการใช้แบบวัดทักษะปฏิบัติ เรื่องการปฏิบัติขนมไทย ประเภทไข่ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่าก่อนการใช้แบบวัดทักษะปฏิบัติ เรื่องการปฏิบัติขนมไทย ประเภทไข่ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ Kahkone (1991) ทำการศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมการสอน โดยใช้วิจัยเชิงปฏิบัติการแบบศึกษารายกรณีเพื่อพัฒนาและประเมินผลตามแนว Constructivism เรื่อง กฎการเคลื่อนที่ของนิวตัน โดยอาศัยกรอบของการสอนการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร พบว่า สื่อการเรียนการสอนที่มีความสำคัญอย่างมากต่อการพัฒนา และการประเมินผลการเรียนการสอนตามแนว Constructivism เนื่องจากนักศึกษามีความเข้าใจแนวคิดที่คลาดเคลื่อนการนำเสนอแนวคิดที่ถูกต้องในรูปของเอกสาร การอ่าน และการฟังบรรยายนั้นยังไม่สามารถแก้ปัญหาได้ นอกจากนี้การวิจัยครั้งนี้ยังพบว่า การให้นักศึกษา

ได้เผชิญกับสถานการณ์จริง มีส่วนในกิจกรรมการเรียนการสอน ได้ปรึกษาหารือและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันจะช่วยให้สามารถเปลี่ยนแนวคิดที่คลาดเคลื่อนของนักศึกษาได้

- 2) ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 หลังการใช้แบบวัดทักษะปฏิบัติ เรื่องการปฏิบัติขนมไทย ได้ตามเกณฑ์ร้อยละ 75 ที่ สอดคล้องกับกระบวนการวิจัยของทิมพ์สัน เดชะคุปต์ (2544) กล่าวว่า วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้สอนสามารถใช้วิธีการใดๆ ก็ได้ที่เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน อาจใช้วิธีใดวิธีหนึ่งหรือหลายๆ วิธีการในการจัดการเรียนรู้ครั้งหนึ่งๆ ดังเช่น วิธีการอภิปราย การค้นพบ การสืบสวนแบบแนะนำ วิธีอริยสัจสี่ กรณีศึกษา ทักษะกระบวนการ 9 ขั้นตอน การใช้สถานการณ์จำลอง การเชื่อมโยงมโนคติ วิธีกลุ่มสัมพันธ์ การเรียนแบบร่วมมือ เป็นต้น การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีตัวบ่งชี้ที่จะใช้เป็นแนวทางในการประเมินได้ว่าได้มีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญหรือไม่ โดยประเมินจากผู้สอนเมื่อเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ และ

เมื่อนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในห้องเรียน การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญนั้น ยังมีระดับจากต่ำสุดไปหาสูงสุด เกณฑ์ที่ใช้ประเมินคือสังเกตว่าผู้เรียนมีส่วนร่วมมากน้อยเพียงใด อย่างไรก็ตาม ถ้าผู้เรียนมีส่วนร่วมสร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริงจากสิ่งที่ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ด้วยตนเองผู้เรียนจะมีบทบาทมากที่สุด แต่ผู้สอนจะมีบทบาทน้อยลง ในทางตรงข้ามถ้าผู้สอนมีบทบาทกำหนดหัวเรื่องกิจกรรม รวมทั้งสื่อเพื่อจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนสร้างความรู้เองในลักษณะนี้ผู้สอนและผู้เรียนอาจมีบทบาทเท่าๆ กันซึ่งก็ยังจัดเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเช่นกัน แต่อยู่ในระดับปานกลาง เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนจึงอาจเริ่มต้นฝึกให้ผู้เรียนเริ่มมีบทบาทในการเรียนรู้จากระดับน้อยจนมากขึ้นตามลำดับ ซึ่งจะทำให้ผู้สอนมีบทบาทในการสอนน้อยลงตามลำดับไปด้วย ตัวบ่งชี้ของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยพิจารณาทั้งผู้สอนและผู้เรียน

ข้อเสนอแนะ

1. การจัดการเรียนรู้แบบไทย เรื่องการปฏิบัติขนมไทย ประเภทไข่ โดยใช้ชุดแบบวัดทักษะ เป็นการเรียนรู้แนวใหม่ที่น่าสนใจและน่านำไปใช้แม้ช่วงแรกนักศึกษาอาจจะสับสนบ้างในการเข้ากลุ่มหรือการปฏิบัติกิจกรรมทำให้การจัดการเรียนรู้เกิดความล่าช้าบ้าง แต่เมื่อได้เรียนในช่วงต่อไปนักศึกษาก็มีความชำนาญในการเรียนรู้มากขึ้น กิจกรรมก็ดำเนินไปอย่างราบรื่น
2. การเลือกเนื้อหาที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญควรคำนึงถึง เพศ วัย และระดับความสามารถในทำชุดแบบวัดทักษะปฏิบัติของนักศึกษาด้วย หากเนื้อหาใดที่นักศึกษาสนใจ นักศึกษาจะเกิดการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ชุดแบบวัดทักษะปฏิบัติ เรื่องการปฏิบัติขนมไทย ประเภทไข่ ที่ผ่านการพัฒนาและหาประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการปฏิบัติขนมไทย ประเภทไข่ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สูงขึ้น
3. วิทยาลัยสามารถดำเนินการแนวทางในการจัดทำแบบวัดทักษะปฏิบัติ เรื่องการปฏิบัติขนมไทย ประเภทไข่ และพัฒนารายวิชาอื่นๆ
4. วิทยาลัยสามารถนำแนวทางนี้ไปส่งเสริมให้ครูคนอื่น ๆ ได้นำไปพัฒนารายวิชาอื่นๆ ได้ตามรายวิชาปฏิบัติ

การศึกษาร่วมกันของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ

ผู้วิจัย	นางสาวภูริชญา คงชาติ
ตำแหน่ง/สังกัด	ครู พิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ค.บ. ครุศาสตรบัณฑิต

เหตุผลที่ทำวิจัย มนุษย์จะมีชีวิตโดยอยู่ร่วมกันเป็นหมู่เหล่านี้น่ามีความเกี่ยวข้องกันและกัน และมีความสัมพันธ์กันในหมู่มวลสมาชิกโดยสาเหตุที่มนุษย์มาอยู่ร่วมกันเป็นสิ่งคม เพราะมีความจำเป็นด้านต่างๆ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข
2. เพื่อให้ให้นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สามารถปฏิบัติงาน หรืออยู่ร่วมกันในชั้นเรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข
2. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สามารถปฏิบัติงาน หรืออยู่ร่วมกันในชั้นเรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประชากรที่วิจัย

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บข้อมูลที่ใช้เพื่อการศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้มีแบบสอบถามการอยู่ร่วมกันของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

1. ข้อมูลทั่วไป
2. การศึกษาร่วมกันของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ
3. ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. กำหนดเนื้อหาแบบสอบถามการศึกษาร่วมกันของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ
2. สร้างแบบสอบถามการศึกษาร่วมกันของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ
 - 2.1 นำแบบสอบถามไปทดลองใช้
 - 2.2 ประเมินผลการทดลองใช้แบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีการทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาค่าร้อยละของตัวอย่างจำแนกตามเพศ
2. การวิเคราะห์ข้อมูลการอยู่ร่วมกันของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามแนวความคิดของลิเคิร์ต (Likert)

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช รายวิชาโครงการภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวณัฐสุดา คงทอง
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คหกรรมศาสตรบัณฑิต (คศ.บ.)
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาในปัจจุบันได้มีการนำรูปแบบและเทคโนโลยีการสอนเพื่อให้สนองต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และการแข่งขันของประเทศทั้งด้านความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี การปรับตัวต่อการกระจายความรู้ การเชื่อมโยงความรู้ด้านต่างๆ ที่เชื่อมถึงกันทั่วโลก การนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในการจัดการศึกษานั้นสามารถทำได้หลายรูปแบบ ตั้งแต่การนำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นอุปกรณ์ในการสอน มาพัฒนาเป็นสื่อการสอนในทุกระดับการศึกษา และการจัดการเรียนการสอนผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการติดต่อระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ผู้เรียนสามารถเรียนได้โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องเวลาและสถานที่ เป็นการสร้างโอกาสและความเสมอภาคในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้และส่งข่าวสารถึงกันได้อย่างรวดเร็วก่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ในการเรียนผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบการสอนแบบใหม่อีกรูปแบบหนึ่งภายใต้กระแสแห่งพัฒนาการด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เป็นรูปแบบของการบูรณาการปรับใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กับการเรียนการสอนแบบปกติ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ก้าวไกลเกิดทั้งประสิทธิภาพและมีประสิทธิภาพทางการเรียนรู้อย่างยิ่งขึ้นซึ่งรูปแบบดังกล่าวนี้เรียกว่า “การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)” เป็นนวัตกรรมการศึกษาที่ผสมผสานโมดูล (Module) การเรียนการสอนหลายรูปแบบเข้าด้วยกัน ทั้งนี้จะให้ความสำคัญกับการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมและถูกต้องตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในลักษณะต่างๆ เพื่อเพิ่มศักยภาพการเรียนการสอน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์แบบผสมผสานของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ
2. เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสาน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่เรียนในรายวิชาโครงการ

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ กลุ่ม 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่เรียนในรายวิชาโครงการ จำนวน 38 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ใบรายชื่อนักเรียน
2. สื่อการสอนแบบผสมผสาน ที่พัฒนาโดยผู้วิจัย
3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. สร้างใบรายชื่อนักเรียน
2. สร้างสื่อการสอนแบบผสมผสาน ที่พัฒนาโดยผู้วิจัย
3. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. สร้างเครื่องมือการวิจัย
2. ทดสอบเครื่องมือการวิจัย
3. เก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย
4. รวบรวมเอกสารและสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนก แบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง การวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษาประสิทธิภาพของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ โดยเทียบเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วย กิจกรรมการเรียนแบบผสมผสาน ประชากรที่วิจัย นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ในรายวิชาโครงการกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 อาหาร 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 38 คน ที่เรียนในรายวิชาโครงการ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ใบรายนามนักเรียนระดับชั้นปวช.3 อาหาร 3
2. สื่อการสอนแบบผสมผสาน ที่พัฒนาโดยผู้วิจัย
3. ชิ้นงาน/ผลงาน การออกแบบบรรจุภัณฑ์
4. แบบประเมินความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน

ผสมผสาน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้น ปวช.3 อาหารและโภชนาการ กลุ่ม 3 จำนวน 38 ที่เรียน ในรายวิชาโครงการพบว่าผู้เรียนมีการพัฒนาการเรียนรู้ สามารถประดิษฐ์ สร้างชิ้นงาน ผลงาน ได้สมบูรณ์สรุปได้ว่าครูผู้สอนนำการจัดการเรียนแบบผสมผสานมาใช้กับนักเรียนทำให้นักเรียน ระดับชั้นปวช.3 อาหารและโภชนาการกลุ่ม 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น และเป็นที่พึงพอใจของกลุ่ม นักเรียนอยู่ในระดับดีเยี่ยมและมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานในระดับดีมาก

ข้อเสนอแนะ

- จากการวิจัยในชั้นเรียนพบว่า หากมีการกระตุ้นหรือมีกิจกรรมที่ทำให้ให้นักศึกษาได้ตื่นตัวอยู่เสมอหรือมีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น เพราะทำให้ไม่รู้สึกเบื่อหรือจำเจ ดังนั้นจึงควรมีกิจกรรมหรือการทดสอบอยู่บ่อยครั้งเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีสื่อการเรียนที่หลากหลายและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น
2. นักเรียนมีการพัฒนาโดยใช้ทักษะในการเรียนรู้ 3R 8C
3. นักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสาน

การให้ผู้เรียนกล้านำเสนอแนวความคิด เพื่อให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นกล้าคิด กล้าทำ ในความคิดและจินตนาการของตัวเองของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/2

สาขาอาหารและโภชนาการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวจิตินันท์ ทองกัน
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คหกรรมศาสตร์บัณฑิต
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การถนอมอาหารเป็นกระบวนการที่ทำให้อาหารสดกลายเป็นผลิตภัณฑ์อาหารโดยผ่านกรรมวิธีต่างๆ ได้แก่ การล้าง การตัดแต่ง การฆ่าเชื้อจุลินทรีย์ การแช่เยือกแข็ง การหมัก การบรรจุ และอื่นๆ อีกมากมาย นอกจากนี้ยังรวมถึงการเติมวัตถุเจือปนอาหารเพื่อยืดอายุการเก็บ การเติมวิตามินและเกลือแร่ เพื่อเพิ่ม คุณค่าทางโภชนาการการถนอมอาหารมีหลายแบบมีตั้งแต่แบบดั้งเดิมเช่น การใช้ความร้อน การหมัก การดอง การรมควัน การทำแห้งและการบ่ม ไปจนถึงการถนอมอาหารที่ทันสมัยอาศัยความรู้ทั้ง

วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม เช่น การบรรจุกระป๋อง การพาสเจอร์ไรส์ การแช่เยือกแข็ง การใช้ความร้อนสูง การใช้ความดันสูงหรือการบรรจุภายใต้ภาวะบรรยากาศที่เหมาะสม ในปีการศึกษา 2566 ภาคเรียนที่ 2 นักศึกษาชั้น ปวช.2แผนกอาหารและโภชนาการ ลงทะเบียนเรียนวิชา การถนอมอาหารเบื้องต้น เพื่อให้ผู้เรียนมีการถนอมและแปรรูปอาหารในการคิดเมนูต่างๆในรายวิชาเรียน และวิธีการตามกระบวนการถนอมอาหาร จึงฝึกให้ผู้เรียนให้นำเสนอแนวความคิด เพื่อพัฒนาการถนอมและแปรรูปอาหารจากวัตถุดิบที่แตกต่างกัน จึงเป็นเรื่องจำเป็นผู้เรียนต้อง กล้าคิด กล้าทำ และรับฟังคำวิจารณ์ เพื่อนำไปสู่การพัฒนา

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อให้ผู้เรียนระดับชั้นปวช.2 แผนกอาหารและโภชนาการ กลุ่ม 2 จำนวน 37 คน กล้านำเสนอแนวความคิด
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น กล้าคิด กล้าทำ ในความคิดและจินตนาการของตัวเอง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาอาหารและโภชนาการ กลุ่มที่ 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช รวมทั้งหมด 37 คน ดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาอาหารและโภชนาการ กลุ่ม 2 จำนวน 37 คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างเจาะจง (Purpositive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย ดังต่อไปนี้

1. แบบสังเกต วิชาการถนอมอาหารเบื้องต้น

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาและทบทวนทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. กำหนดขอบเขตและจุดมุ่งหมายของแบบสอบถาม
3. กำหนดรูปแบบของคำถาม
4. ตรวจสอบคุณภาพของข้อคำถาม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เสนอโครงการวิจัย ต่อครูผู้สอน
2. ประชุมผู้เรียนระดับชั้น ปวช.2 แผนกอาหารและโภชนาการ กลุ่ม 2
3. ผู้เรียนจัดทำแบบฝึกการนำเสนอแนวคิด
4. ผู้เรียนนำเสนอแนวคิด ต่อผู้สอนและผู้ร่วมชั้นเรียน
5. ผู้เรียนจัดทำผลงานตามแนวคิด 3 คนต่อ 1 ชิ้นงาน
6. ผู้สอนพิจารณาผลงานสนับสนุน และแก้ไขเพื่อให้ปรับปรุงบางส่วน

7. นำข้อมูลที่ได้ดำเนินการวิเคราะห์และทดสอบสมมติฐานตามทฤษฎีวิจัยได้ตั้งไว้ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผู้เรียนจำนวน 37 คน ถ้านำเสนอแนวความคิด - ผู้เรียนระดับชั้น ปวช.2 แผนกอาหารและโภชนาการ กลุ่ม 2 ได้นำเสนอแนวความคิด จำนวน 37 คน
2. นักเรียนมีการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น กล่าวคือ กล่าวทำ ในความคิดและจินตนาการของตัวเองโดยการประกอบอาหาร โดยการลงมือปฏิบัติตามแนวคิดของตนเอง จำนวน 37 คน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1 สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลสถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้

1.1 ค่าคะแนนเฉลี่ย (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2536 : 59)

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

เมื่อ X แทน ผลคะแนนเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

สรุปผลการวิจัย

การดำเนินการทดลองเพื่อปรับให้ผู้เรียนระดับชั้นปวช.2 แผนกอาหารและโภชนาการกลุ่ม 2 จำนวน 37 คน ถ้านำเสนอแนวความคิด เพื่อให้ให้นักเรียนมีการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น กล่าวคือ กล่าวทำ ในความคิดและจินตนาการของตัวเองผลการทดลองสรุปได้ดังนี้

การวิจัยการให้ผู้เรียนถ้านำเสนอแนวความคิด เพื่อให้ให้นักเรียนมีการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น กล่าวคือ กล่าวทำ ในความคิดและจินตนาการของตัวเอง มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียน 37 คน ถ้านำเสนอแนวความคิดมีผลให้ผู้เรียนนำเสนอแนวคิด คิดเป็นร้อยละ 100 และผู้เรียนได้นำเสนอการประกอบอาหารของตนเอง จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ข้อเสนอแนะ

1. ในงานวิจัยนี้งานวิจัยยังมีขนาดของกลุ่มตัวอย่างน้อย เพื่อให้สามารถศึกษาปัจจัยที่ส่งผลมากขึ้นได้ควรมีขนาดตัวอย่างที่มากขึ้น

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
2. ผู้เรียนกล้าคิด กล้าทำ กล้ารับฟังผลการวิจารณ์
3. ผู้เรียน รู้จักแก้ไข ปรับปรุงผลงานให้มีการพัฒนาตนเองมากขึ้น

การพัฒนาทักษะการใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ ในงานครัว โดยใช้เกมส์ปฏิบัติแบบความร่วมมือเป็นทีมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย นางสาวสุธาทิพย์ คงกัน
 สังกัด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
 ปีที่ทำวิจัย 2566

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้เรื่องเรื่องเครื่องมือ อุปกรณ์ ในงานครัว โดยใช้เกมส์ปฏิบัติแบบความร่วมมือเป็นทีม
- 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส์ปฏิบัติ แบบความร่วมมือเป็นทีม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาอาหารและโภชนาการ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาอาหารและโภชนาการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 33 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม โดยการจับสลาก งานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยกึ่งทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องเครื่องมือ อุปกรณ์ ในงานครัว โดยใช้เกมส์ปฏิบัติแบบความร่วมมือเป็นทีม
2. แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน เรื่องเครื่องมือ อุปกรณ์ ในงานครัว ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช และ
3. ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส์ปฏิบัติแบบความร่วมมือเป็นทีม ซึ่งเป็นแบบมาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีระดับคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 4.13 และคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 10.40 มีคะแนนความก้าวหน้าเท่ากับ 6.27 คิดเป็นร้อยละ 41.78 ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส์ปฏิบัติแบบความร่วมมือเป็นทีมในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

การปรับปรุงพฤติกรรมนักเรียนในชั้นเรียนและการส่งงาน

ในรายวิชาอาหารเพื่อการจัดเลี้ยง

ผู้วิจัย นางสาววรารัตน์ แดงเพชร
 สังกัด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
 ปีที่ทำวิจัย 2/2566

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจเกี่ยวกับเพื่อขึ้นเพื่อปรับเปลี่ยนการปรับปรุงพฤติกรรมนักเรียนในชั้นเรียนและการส่งงานในรายวิชาอาหารเพื่อการจัดเลี้ยง ของนักเรียน ปวช. 3 ห้อง 1

แผนกอาหารและโภชนาการมีและเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังการปรับพฤติกรรมมาระเรียน ประชากรและกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 ห้อง 1 สาขาอาหารและโภชนาการ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาอาหารเพื่อการจัดเลี้ยง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบทดสอบก่อนการเรียน (pre-test) และแบบทดสอบหลังการเรียน (post-test) แบบ 2 คำตอบคือ ถูกและผิด จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ผลการวิจัยมีดังนี้

ผลการวิจัยปรากฏว่า ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในช่วงสัปดาห์ที่ 5-8 พบว่า มีพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนสาย ขาดเรียนบ่อย ไม่ตั้งใจเรียน พูดคุยกันเอง และเล่น face book, Instagram, line ผ่านมือถือโดยไม่ยอมจดบันทึกเนื้อหาที่ผู้สอนบรรยาย จากการทดสอบก่อนการเรียน (pre-test) พบว่า คะแนนส่วนใหญ่อยู่ในระดับกลาง (5-6 คะแนน) ร้อยละ 32.80 และ 23.27 ตามลำดับ แสดงให้เห็นถึงพื้นฐานความรู้ก่อนการเรียนของนักศึกษา ปวช. 3 เกี่ยวกับรายวิชาอาหารนานาชาติอยู่ในระดับปานกลาง ภายหลังจากการปรับพฤติกรรมมาระเรียนในชั้นเรียนและการส่งงานแล้ว ได้ทำการทดสอบหลังการเรียน (post-test) พบว่า คะแนนส่วนใหญ่อยู่ในระดับร้อยละ 32.80 และ 13.75 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบผลคะแนนทดสอบก่อนการเรียน และคะแนน ทดสอบหลังการเรียน แสดงให้เห็นว่าหลังการปรับพฤติกรรมมาระเรียนในชั้นเรียนการเข้าเรียน จะส่งผลให้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาพัฒนาดีขึ้น

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนได้นำเสนอโดยใช้หนังสือในการบรรยายปรากฏว่านักเรียนไม่สนใจที่จะฟังการบรรยาย และไม่จดบันทึกการเรียนการสอน และไม่ศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม เนื่องจากมีผู้บรรยายอ่านสรุปก่อนสอบ นอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมขาดความรับผิดชอบในการส่งรายงาน การบ้าน และงานที่ได้อบรมหมายอีกด้วย ส่งผลให้ผลการเรียนของนักศึกษาต่ำลงเรื่อย ๆ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมุ่งที่จะทำการปรับพฤติกรรมในชั้นเรียน และศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากที่ได้ทำการปรับพฤติกรรมมาระเรียนในชั้นเรียนว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อปรับพฤติกรรมมาระเรียนและการส่งงานของนักศึกษารายวิชาอาหารเพื่อการจัดเลี้ยง
2. เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังการปรับพฤติกรรมมาระเรียนและการส่งงาน

ขอบเขตของการวิจัย

1) ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นบทเรียนในรายวิชาอาหารเพื่อการจัดเลี้ยง โดยแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 บทที่ 1-2 ช่วงที่ 2 บทที่ 3-4 และ ช่วงที่ 3 บทที่ 5

2) ขอบเขตประชากร

ประชากรของการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับปวช. ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาอาหารเพื่อการจัดเลี้ยง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้วิธีการจัดการเรียนการสอนเพื่อปรับพฤติกรรมผู้เรียน
2. ได้วิธีการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น

แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์

การพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะและการจัดตกแต่งอาหารของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 คท. แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์

ที่ได้รับการสอนโดยการใช้สื่อวีดิทัศน์ขั้นตอนการแกะสลักจัดตกแต่งอาหาร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

ผู้วิจัย	นางสาวรพณา สุขใส
ตำแหน่ง	ครู คศ.2
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี ศึกษาศาสตร์บัณฑิต (คหกรรมศาสตร์)

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 (แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 3 พ.ศ.2553) ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษาหมายถึง กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้าง องค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ.2542)

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เป็นสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ที่มุ่งเน้นในด้านของการถ่ายทอดความรู้ด้านวิชาชีพ ให้นักศึกษาสามารถปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และนำมาเป็นแนวทางในการปฏิบัติตนทางด้านวิชาชีพ มีคุณภาพที่ดีเพื่อที่จะออกไปแข่งขันในตลาดแรงงานอย่างมีคุณภาพและสามารถอยู่ร่วมกับคนในสังคมได้อย่างมีความสุข

ในการจัดการเรียนการสอนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ได้จัดให้มีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาศิลปะและการจัดตกแต่งอาหาร ซึ่งมีหลักการและความมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนมีความสมบูรณ์พร้อมทั้งด้านวิชาชีพ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำเนินชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และเนื่องจากการเรียนของแผนกคหกรรมศาสตร์ เป็นการเรียนที่เน้นการปฏิบัติต้องอาศัยการฝึกฝน และใช้ระยะเวลาในการปฏิบัติให้ได้ชิ้นงานที่สวยงาม ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีระดับคะแนนที่ต่ำ ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงสภาพปัญหาดังกล่าว จึงได้หาแนวทางแก้ไขปัญหาเพื่อให้นักศึกษาเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและมีความคุณธรรม จริยธรรม สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับบุคคลอื่นได้ และส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น มีความรู้สึกอยากที่จะมาเรียนและยังเป็นการช่วยลด ปัญหาการออกกลางคัน จึงได้จัดการสอนโดย

การใช้สื่อวีดิทัศน์ขั้นตอนการแกะสลักการจัดตกแต่งอาหาร ในรายวิชา ศิลปะและการจัดตกแต่งอาหาร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะและการจัดตกแต่งอาหาร ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 คห. แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ ที่ได้รับการสอนโดยการใช้สื่อวีดิทัศน์ขั้นตอนการแกะสลักจัดตกแต่งอาหาร ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 คห. แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 24 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินผลการปฏิบัติงานเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะและการจัดตกแต่งอาหาร

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

ผู้ศึกษาจะดำเนินการดัดแปลงเครื่องมือ โดยมีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเป็นแบบประเมินผลการปฏิบัติงานรายบุคคล ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าตำรา เอกสารอ้างอิง ผลงานวิจัยและวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้อง
2. นำเนื้อหาที่ได้จากการศึกษามาประยุกต์เป็นแบบประเมินผลการปฏิบัติงานรายบุคคล
3. นำแบบประเมินผลการปฏิบัติงานรายบุคคลขอคำแนะนำผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไข
4. นำแบบประเมินผลการปฏิบัติงานรายบุคคล ที่ได้ทำการปรับปรุงแก้ไขเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมอีกครั้ง
5. ตรวจสอบแบบประเมินผลการปฏิบัติงานรายบุคคลตามข้อเสนอแนะ
6. จัดพิมพ์แบบประเมินผลการปฏิบัติงานรายบุคคล ฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้ในการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาดำเนินการเป็นขั้นตอนดังนี้

1. นักเรียนปฏิบัติชิ้นงานตามที่ครูมอบหมาย ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน และให้นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 คห. แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ ที่เรียนวิชาศิลปะและการจัดตกแต่งอาหาร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 24 คน ประดิษฐ์ชิ้นงานที่ได้รับมอบหมายส่งชิ้นงานภายในชั่วโมงเรียน หลังจากนั้นครูให้คะแนนชิ้นงานตามแบบประเมินผลการปฏิบัติงาน
2. ผู้วิจัยรวบรวมแบบประเมินผลการปฏิบัติงาน แล้วนำมาทำการวิเคราะห์

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

เมื่อดำเนินการรวบรวมข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ดังนี้

1. ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบประเมินผลการปฏิบัติงาน แต่ละชิ้นงาน

2. นำข้อมูลมารวบรวมแล้วสรุปเป็นค่าคะแนน (สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล)

1. ค่าร้อยละ
 2. ค่าเฉลี่ย (\bar{X})
 3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
3. นำข้อมูลมาแปรผลเป็นเกรด

สรุปผลการวิจัย

5.1 การพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะและการจัดตกแต่งอาหาร ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 คห. แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ พบว่าการพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนในวิชาศิลปะและการจัดตกแต่งอาหาร โดยวิธีการใช้สื่อวีดิทัศน์ขั้นตอนการแกะสลักตกแต่งอาหาร พบว่าการพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการสอนโดยการใช้สื่อวีดิทัศน์ขั้นตอนการแกะสลักตกแต่งอาหาร โดยเรียงตามลำดับได้ดังนี้ การออกแบบตกแต่งอาหารคาว และ การคำนวณต้นทุนและการขายกำหนดราคาขาย คิดเป็นร้อยละ 100 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 1.00) รองลงมาคือ จัดตกแต่งช่อดอกไม้แนวตั้ง และ การออกแบบตกแต่งอาหารหวาน คิดเป็นร้อยละ 95.83 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.98) รองลงมาคือ จัดตกแต่งผักกรอบขอบจาน และจัดตกแต่งช่อดอกไม้แนวนอน คิดเป็นร้อยละ 91.66 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.87) รองลงมา คือ แกะสลักดอกบัวดินจากแครอท และแกะสลักดอกกุหลาบจากหัวไชเท้า คิดเป็นร้อยละ 85.41 อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.48$, S.D. = 0.70) สุดท้ายคือการออกแบบตกแต่งอาหาร และแกะสลักดอกกุหลาบจากมะเขือเทศ คิดเป็นร้อยละ 72.95 อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.57$, S.D. = 0.52) ตามลำดับ

โดยคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนใช้สื่อวีดิทัศน์ขั้นตอนการประดิษฐ์ชิ้นงานแกะสลักจัดตกแต่งอาหาร คิดเป็นร้อยละ 79.17 คะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้สื่อวีดิทัศน์ขั้นตอนการประดิษฐ์ชิ้นงานแกะสลักจัดตกแต่งอาหาร คิดเป็นร้อยละ 88.80 ซึ่งชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อวีดิทัศน์ขั้นตอนการการประดิษฐ์ชิ้นงานแกะสลักจัดตกแต่งอาหาร ในรายวิชาศิลปะและการจัดตกแต่งอาหาร มีคะแนนสูงขึ้น คิดเป็นร้อยละ 9.63

ข้อเสนอแนะ

1. ครูผู้สอนควรจัดกระบวนการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น
2. ใช้สื่อวีดิทัศน์ขั้นตอนการประดิษฐ์ชิ้นงานแกะสลักจัดตกแต่งอาหาร เพื่อให้เกิดความชำนาญในการใช้สื่อการสอน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถนำวิธีการสอนไปปรับใช้กับการเรียนการสอนรายวิชาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในประเภทวิชา คหกรรม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
กลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้
แบบกระบวนการกลุ่ม รายวิชาใบทองและแกะสลักเพื่องานโรงแรม
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2
แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

ผู้วิจัย	นางสาวปิยรัตน์ รอดแก้ว
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คหกรรมศาสตรบัณฑิต
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 22 ได้ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและ เต็มตามศักยภาพ มาตราที่ 23 (5) ได้ระบุว่า การจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาใน เรื่อง ความรู้ และทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข มาตรา 24 (5) ได้ระบุไว้ว่าให้ครูผู้สอนใช้วิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ และมาตรา 30 ให้สถานศึกษาส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้สอนสามารถนำวิจัยไปใช้พัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับ ผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ได้กำหนดนโยบาย มาตรฐานหลักสูตรอาชีวศึกษาทุกระดับเพื่อสร้างคุณภาพมาตรฐานให้สอดคล้องกับ มาตรฐานความต้องการทางด้านกำลังคนสายอาชีพ การพัฒนาระบบคุณภาพ มาตรฐาน เพื่อมุ่งพัฒนาหลักสูตรจากมาตรฐานอาชีพ (Occupation -Standard) มา ต ร ฐ า น ส ม ร ร ฐ ณะ (Competency Standard) มา ต ร ฐ า น การศึกษาวิชาชีพ (Vocational – Education Standard) มา ต ร ฐ า น สถานศึกษา (Institutional Standard) โดยการสนับสนุนการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยี โดยเฉพาะการนำวิจัย ปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom -Action Research) มาใช้เพื่อให้ครูมีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนวิชาชีพ ที่ปรับให้มีการบูรณาการทั้ง ทฤษฎีและปฏิบัติ ครูจึงจำเป็นต้องดำเนินการวิจัยเพื่อให้เกิดการเรียนรู้จริง อันส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีนโยบายให้ครูผู้สอนนำวิจัยในชั้นเรียนไปใช้แก้ปัญหที่เกิดขึ้นในระหว่างการเรียนรู้ เพื่อลดปัญหานักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ต่ำ นักเรียนหนีเรียน ไม่สนใจเรียน ตลอดจนเพื่อพัฒนากระบวนการเรียน การสอนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น รายวิชางานประดิษฐ์ตามสมัยนิยม เป็น วิชาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานประดิษฐ์ ตามสมัยนิยมประเภทต่างๆ การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการประดิษฐ์ชิ้นงาน ดังนั้นจึงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยากหากนักเรียนขาดความรู้ ความเข้าใจ ซึ่งที่ ผ่านมาประสบปัญหาที่นักเรียนมีระดับความรู้เรื่องหลักการและกระบวนการ ในงานประดิษฐ์

ตามสมัยนิยม ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ โดยพิจารณา จากคะแนนสอบวัดผลการเรียน เรื่อง งานงานประดิษฐ์ตามสมัยนิยม เบื้องต้น ในฐานะครูผู้สอนและรับผิดชอบวิชางานประดิษฐ์ตามสมัยนิยม จึงคิดว่าควรค้นหาวิธีการหรือนวัตกรรมเพื่อมาพัฒนาการเรียนการสอนให้มี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเรื่อง การพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มเพื่อนช่วย เพื่อน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม รายวิชางานประดิษฐ์ ตามสมัยนิยม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชา คหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือ กลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการ กลุ่ม รายวิชางานประดิษฐ์ตามสมัยนิยม ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชา คหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา นักเรียนแผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ประจำภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้อง นักเรียน 11 คน กลุ่มตัวอย่าง ใช้การสุ่มแบบเจาะจง เป็นนักเรียน แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปี ที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ประจำภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 11 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้มี 2 ชนิด ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้งานประดิษฐ์ตามสมัยนิยม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานงานประดิษฐ์ตามสมัยนิยมของแผนกวิชาคหกรรมศาสตร์หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับ เทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนงานประดิษฐ์ตามสมัยนิยม เรื่อง ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานประดิษฐ์ตามสมัยนิยม ของนักเรียนแผนกวิชาคหกรรมศาสตร์หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้งานประดิษฐ์ตามสมัยนิยมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานประดิษฐ์ตามสมัยนิยม ของนักเรียน แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน
2. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนงานประดิษฐ์ตามสมัยนิยมเรื่อง ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานประดิษฐ์ตามสมัยนิยมของนักเรียนแผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ หลักสูตร

ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ตามหลักการและกระบวนการ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการวัดผลและประเมินผล การเรียน

2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับงานประดิษฐ์ตามสมัณนิยมของนักเรียน แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม โดยเกณฑ์การให้คะแนนของสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน

2.3 นำให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาว่าสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนแต่ละข้อมีความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) และจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะการใช้ คำถาม ตัวเลือก ตัวลวงพฤติกรรมที่ต้องการวัดและความถูกต้องด้านภาษา เลือกข้อสอบที่มีค่าความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปและปรับปรุงข้อสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยกำหนดค่าดังนี้

ค่าคะแนน +1 นำไปใช้ได้

ค่าคะแนน 0 ปรับปรุง

ค่าคะแนน -1 นำไปใช้ไม่ได้

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการตรวจสอบแล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ไว้จำนวน 20 ข้อ ไปทดลองใช้ กับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 จำนวนนักศึกษา 11 คน

2.5 พิมพ์แบบทดสอบฉบับจริงตามจำนวนที่ต้องการมาพิมพ์เป็นฉบับที่จะใช้จริงก่อนเรียนและหลังเรียนรู้ด้วยเทคนิคร่วมมือ (STAD)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการทดลองด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม โดยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน 2 ครั้ง จำนวน 4 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2566 ตามขั้นตอน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการวิเคราะห์เปรียบเทียบ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ดังนี้

1. เปรียบเทียบคะแนนการทดสอบก่อน – หลังการเรียนของนักเรียน แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม โดยใช้แบบทดสอบ

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน – หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบ

กระบวนการกลุ่ม ของนักเรียน แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มงานประดิษฐ์ตามสมัณนิยมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ จากผลการวิจัยพบว่าวิธีสอนโดยใช้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนสอน ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรจัดวิธีการ

เรียนการสอนเพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูง

2. ข้อเสนอแนะในการทาวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการทำวิจัยต่อเนื่องเกี่ยวกับการสร้างรูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาอื่น ๆ และในระดับชั้นอื่น ๆ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ทำให้ทราบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ร่วมกับเทคนิคกระบวนการกลุ่ม แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

การพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	
วิชาพื้นฐานงานประดิษฐ์ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ ที่ได้รับการสอนโดยการใช้ชุดการสอน	
การแกะสลักผักและผลไม้	
ผู้วิจัย	นางสาวมณฑา ยี่หาญ
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

นักศึกษาประดิษฐ์งานใบตองและแกะสลักผักและผลไม้ไม่ได้ภายในชั่วโมงเรียน ครูผู้สอนจึงใช้ชุดการสอน เพื่อให้ให้นักศึกษาได้ศึกษาและฝึกปฏิบัติมาล่วงหน้าและนอกห้องเรียนได้ ทำให้นักศึกษาทำชิ้นงานได้ทันเวลาและสวยงามยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการแกะสลัก ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการสอนการแกะสลักผักและผลไม้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**ประชากร**

นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการสอนการแกะสลักผักและผลไม้ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 35 คน

กลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ละเอียดนาการ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบประเมินผลการปฏิบัติงาน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. แบบประเมินผลการปฏิบัติงาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นักศึกษาทำชิ้นงานตามที่ครูมอบหมาย
2. ประเมินตามสภาพจริง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

1. ค่าร้อยละ
(สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล)
2. ค่าเฉลี่ย (\bar{X})
3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

นักศึกษาสาประดิษฐ์งานใบตองแกะสลักผักและผลไม้ได้ภายในชั่วโมงเรียน นักศึกษาได้ศึกษาและฝึกปฏิบัติมาล่วงหน้าและนอกห้องเรียนได้ ทำให้นักศึกษาทำงานได้ทันเวลาและสวยงามยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1.
2.
3.

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ครูได้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ชุดการสอนไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนและรายวิชาอื่นๆ
2. นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการแกะสลัก ได้สูงขึ้น

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการอนุบาลและดูแลเด็ก โดยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริง ในการอนุบาลและดูแลเด็ก เรื่อง อุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก ของนักศึกษาชั้น ปวช.3 แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

ผู้วิจัย	นางวิลาวัลย์ เกตุแก้ว
ตำแหน่ง	พนักงานราชการ ครู วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความรู้เรื่องการอนุบาลเด็ก เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะใช้เป็นพื้นฐานในชีวิตมนุษย์ เพื่อให้มนุษย์ทุกคนมีชีวิตและการเจริญเติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพของสังคมและประเทศชาติต่อไป รวมไปถึงเรื่องเรียนการสอน สื่อและกิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น จนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนการสอนนั้น มีหลายชนิดให้เลือกใช้ในการนำมาถ่ายทอดความรู้ตามความถนัด และความเหมาะสมของเนื้อหาการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็ก ถือเป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมอย่างหนึ่งที่น่าสนใจนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้สอนวิชาการอนุบาลและดูแลเด็กที่เป็นวิชาที่มีข้อมูลจำนวนมาก และยากที่จะเข้าใจ จึงต้องการสร้างความสนใจ และโน้มน้าวให้ผู้เรียนสนใจที่จะศึกษา โดยวิชาการอนุบาลและดูแลเด็ก ในเรื่องอุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก เป็นเนื้อหาที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน และใกล้ตัวนักเรียน และจากการสอบถามนักเรียนพบว่า นักเรียนสนใจในเรื่องนี้ ผู้วิจัยจึงได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็ก เพื่อพัฒนาทักษะการอนุบาลดูแลเด็กและผลสัมฤทธิ์ รายวิชาการอนุบาลและดูแลเด็ก ของนักศึกษาชั้น ปวช.3 แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 39 คน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็ก เพื่อพัฒนาทักษะการอนุบาลดูแลเด็กและผลสัมฤทธิ์รายวิชาการอนุบาลและดูแลเด็ก
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องอุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวช.3 แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวช.3 แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 39 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. สื่อเสมือนจริงเพื่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องอุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก
2. แบบทดสอบ เรื่องอุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก
3. แบบสอบถาม ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องอุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาขั้นตอนกระบวนการผลิตสื่อเพื่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริง
2. ศึกษาเนื้อหาในเรื่อง อุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก
3. สร้างสื่อเสมือนจริงเพื่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องอุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียน
2. ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องอุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก
3. นักศึกษาทำแบบทดสอบหลังเรียน
4. แจกแบบสอบถามให้นักศึกษาตอบ เพื่อวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็กในเรื่องอุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก
5. นำข้อมูลที่ได้มาหาค่าสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็ก เรื่องอุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็ก เรื่อง อุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 39 คน สามารถสรุปผลได้ ดังนี้ จากการวิจัย พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน

คือ 7.11 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คือ 1.88 ($X = 7.11, S.D = 1.88$) และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน คือ 16.66 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คือ 1.28 ($X = 16.66, S.D = 1.28$) และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนและค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนพบว่า มีค่า t-test เท่ากับ -30.755 และค่า Sig. เท่ากับ .00 แสดงว่า การใช้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็ก เรื่อง อุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก ทำให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น การสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็ก เรื่องอุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก พบว่า เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยรายข้อ คือ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ น่าสนใจ และสร้างการร่วมเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($X = 5.00, S.D = 0.00$) รองลงมาโดยภาพรวม นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด ($X = 4.94, S.D = 0.24$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ จากการเรียนรู้จากสื่อทำให้นักเรียนมีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($X = 4.77, S.D = 0.43$)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการจัดกิจกรรมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็ก เพื่อพัฒนาทักษะการอนุบาลดูแลเด็กและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการอนุบาลและดูแลเด็กในรายวิชาอื่น ๆ
2. ควรทำสื่อการเรียนการสอนประเภทอื่น ๆ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หรือสิ่งประดิษฐ์มาใช้ในการประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
3. ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงในการอนุบาลและดูแลเด็ก เพื่อพัฒนาทักษะการอนุบาลดูแลเด็กและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการอนุบาลและดูแลเด็ก ต้องมีการเตรียมความพร้อมในทุกๆด้านให้มากที่สุด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน โดยการจัดการเรียนการสอน โดยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริง
2. ได้ทราบถึงความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรมสถานการณ์จริงเรื่องอุบัติเหตุที่พบบ่อยในเด็กและการปฐมพยาบาลสำหรับเด็ก เพื่อพัฒนาทักษะการดูแลเด็กและผลสัมฤทธิ์รายวิชาการอนุบาลและดูแลเด็ก

การพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชางานมัลติ
ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2
แผนกวิชาคหกรรมเพื่อการโรงแรม

ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการสอนงานมัลติ

ผู้วิจัย	นายณรงค์กร ทองหมื่น
ตำแหน่ง/สังกัด	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต (คหกรรมศาสตร์)

เหตุผลที่ทำวิจัย

นักศึกษาประดิษฐ์งานมัลติไม่ได้ ภายในชั่วโมงเรียน ครูผู้สอนจึงใช้ชุดการสอน เพื่อให้ นักศึกษาได้ศึกษาและฝึกปฏิบัติมาล่วงหน้าและนอกห้องเรียนได้ ทำให้นักศึกษาทำชิ้นงาน ได้ทันเวลาและสวยงามยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชางานมัลติของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 แผนกวิชาคหกรรมเพื่อการโรงแรมที่ได้รับการสอน โดยใช้ชุดการสอนงานมัลติ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ครูได้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ชุดการสอนไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนและรายวิชาอื่นๆ
2. นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชางานมัลติ ได้สูงขึ้น

ประชากรที่วิจัย

นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 แผนกวิชาคหกรรมเพื่อการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 24 คน

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบประเมินผลการปฏิบัติงาน

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นักศึกษาทำชิ้นงานตามที่ครูมอบหมาย
2. ประเมินตามสภาพจริง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าร้อยละ
(สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล)
2. ค่าเฉลี่ย () X
3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

แผนกวิชาการบัญชี

การพัฒนาทักษะการบันทึกบัญชีเกี่ยวกับธุรกิจฝากขาย
แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

ผู้วิจัย	ณัฐวรรณ ภักดีชน
ตำแหน่ง/สังกัด	ครู วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ปีที่วิจัย	พ. ศ. 2566

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาทักษะการบันทึกบัญชีเกี่ยวกับธุรกิจฝากขายด้านผู้ฝากขาย ของผู้เรียนวิชาการบัญชีชั้นสูง 1 แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) และผู้เรียนร้อยละ 70 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด และ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มี ต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เรื่อง การบันทึกบัญชีเกี่ยวกับธุรกิจฝากขายด้านผู้ฝากขาย ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 1,2 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 62 คน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการบันทึกบัญชีเกี่ยวกับธุรกิจฝากขายด้านผู้ฝากขาย ของผู้เรียนวิชาการบัญชีชั้นสูง 1 ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) และผู้เรียนร้อยละ 70 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มี ต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เรื่อง การบันทึกบัญชีเกี่ยวกับธุรกิจฝากขายด้านผู้ฝากขาย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปร ตัวแปรอิสระ คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด ในรายวิชาการบัญชีชั้นสูง 1 เรื่อง การบันทึกบัญชีเกี่ยวกับธุรกิจฝากขายด้านผู้ฝากขาย ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 1 กลุ่ม 2 สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
2. ระยะเวลา ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลาในการทดลอง 8 คาบ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. พัฒนาทักษะการบันทึกบัญชีเกี่ยวกับธุรกิจฝากขายด้านผู้ฝากขาย ของผู้เรียนวิชาการบัญชีชั้นสูง 1
2. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด
3. ได้ทราบถึงความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 1, 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 62 คน กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 1, 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 62 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 4 ชนิด ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาการบัญชีชั้นสูง 1 เรื่อง การบันทึกบัญชีเกี่ยวกับธุรกิจฝากขายด้านผู้ฝากขาย ของผู้เรียนวิชาการบัญชีชั้นสูง 1 ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

แบบฝึกทักษะ เรื่อง การบันทึกบัญชีเกี่ยวกับธุรกิจฝากขายด้านผู้ฝากขาย จำนวน 2 ฉบับ

แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีการบัญชีชั้นสูง 1 เรื่อง การบันทึกบัญชีเกี่ยวกับธุรกิจฝากขายด้านผู้ฝากขาย

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การพัฒนาทักษะการบันทึกบัญชีเกี่ยวกับธุรกิจฝากขายด้านผู้ฝากขาย ของผู้เรียนวิชาการบัญชีชั้นสูง 1 ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) และผู้เรียนร้อยละ 70 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มี ต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านทักษะ ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom รายวิชา การบัญชีชั้นสูง 1 (30201-2005) ของผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม 1 จำนวน 32 คน การประเมินผลงานจากแบบฝึกทักษะจำนวน 2 ชุด ได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป ถือว่าผ่านการประเมิน โดยมีผู้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 100 และผลการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านทักษะ ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom รายวิชา การบัญชีชั้นสูง 1 (30201-2005) ของผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม 2 จำนวน 30 คน การประเมินผลงานจากแบบฝึกทักษะจำนวน 2 ชุด ได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป ถือว่าผ่านการประเมิน โดยมีผู้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 23 คน คิดเป็น

ร้อยละ 76.66 และไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.33

จากผลการศึกษากล่าวได้ว่า ผู้เรียนร้อยละ 70 มีทักษะการบันทึกบัญชีเกี่ยวกับธุรกิจฝากขายด้านผู้ฝากขาย โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

2. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ รายวิชาการบัญชีชั้นสูง 1 (30201-2005) เรื่อง การบันทึกบัญชีเกี่ยวกับธุรกิจฝากขายด้านผู้ฝากขาย ภายหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom ของผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม 1, 2 สาขาวิชาการบัญชี สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 62 คน พบว่า มีผลการประเมินรวม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.88 ในเกณฑ์ระดับ มากที่สุด

จากผลการศึกษากล่าวได้ว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom เรื่อง การบันทึกบัญชีเกี่ยวกับธุรกิจฝากขายด้านผู้ฝากขาย ในระดับ มากที่สุด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีการเงิน

เรื่อง การบันทึกบัญชีของกิจการซื้อขายสินค้า

โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group)

ควบคู่กับแบบฝึกทักษะของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร

วิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี

ผู้วิจัย	หนึ่งหยั มุสิกนันท์
ตำแหน่ง	ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต (บธ.ม.)
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เน้นผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ซึ่งถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพโดยให้ความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่องเกี่ยวกับตนเองและความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม ระบบการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขมีความรู้และทักษะด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี คณิตศาสตร์ เน้นการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง การบำรุงรักษา การใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลยั่งยืน การประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2551 : ออนไลน์)

หลักสูตรบริหารธุรกิจ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เป็นหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง เพื่อพัฒนากำลังคนระดับเทคนิคให้มีสมรรถนะ มีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพ สามารถประกอบอาชีพได้ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานและการประกอบอาชีพอิสระ สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และแผนการศึกษาแห่งชาติ เป็นไปตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ มาตรฐานการศึกษาของชาติ และกรอบคุณวุฒิอาชีวศึกษาแห่งชาติ เปิดโอกาสให้เลือกรเรียนได้อย่างกว้างขวาง เน้นสมรรถนะเฉพาะด้านการปฏิบัติจริง สามารถเลือกวิธีการเรียนตามศักยภาพและโอกาสของผู้เรียนสามารถเทียบโอนผลการเรียน สะสมผลการเรียนเทียบโอนความรู้และประสบการณ์จากแหล่งวิทยาการสถานประกอบการ และสถานประกอบอาชีพอิสระ มุ่งเน้นให้ผู้สำเร็จการศึกษามีสมรรถนะในการประกอบอาชีพ มีความรู้เต็มภูมิ ปฏิบัติได้จริง มีความเป็นผู้นำและสามารถทำงานเป็นหมู่คณะได้ดี สนับสนุนการประสานความร่วมมือในการจัดการศึกษาร่วมระหว่างหน่วยงานและองค์กรที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐและเอกชน เปิดโอกาสให้สถานศึกษา สถานประกอบการ ชุมชน และท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรให้ตรงตามความต้องการและสอดคล้องกับสภาพยุทธศาสตร์ของภูมิภาค เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา.2565 : ออนไลน์)

ตามที่ได้รับมอบหมายให้เป็นครูผู้สอนรายวิชาการบัญชีการเงิน ซึ่งได้ทำการสอนนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 2 แผนกวิชาการบัญชี ปรากฏว่ามีผู้เรียนไม่เข้าใจเรื่อง การบันทึกบัญชีของกิจการซื้อขายสินค้า จากที่ครูผู้สอนได้มีการพูดคุย ชักถามถึงสาเหตุที่นักเรียนไม่สามารถทำการบ้าน และแบบฝึกปฏิบัติที่ครูมอบหมายให้เสร็จทันตามกำหนดระยะเวลานั้น พบว่า นักเรียนไม่สามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนไปจัดทำแบบฝึกปฏิบัติด้วยตนเองที่บ้านได้ จึงทำให้นักเรียนไม่สามารถทำการบ้าน และแบบฝึกปฏิบัติได้ทันตามกำหนดระยะเวลา และเป็นผู้เรียนที่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) และต่างสาขาวิชา จึงไม่มีพื้นฐานในรายวิชาการบัญชี ทำให้ไม่สามารถทำการบ้านได้

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงหาวิธีการจัดการเรียนรู้ให้นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group) ควบคู่กับแบบฝึกทักษะ เพื่อเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการทำแบบฝึกทักษะ เพื่อช่วยพัฒนาทักษะผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อแก้ปัญหาทักษะการบันทึกบัญชีของกิจการซื้อขายสินค้า โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group) ควบคู่กับแบบฝึกทักษะของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีการเงิน เรื่อง การบันทึกบัญชีของกิจการซื้อขายสินค้า โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ

Active Learning ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group) ควบคู่กับแบบฝึกทักษะของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 และผู้เรียนร้อยละ 70 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 2 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ตำบลคลัง อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 30 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 2 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ตำบลคลัง อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ใบความรู้
2. แบบฝึกทักษะ
3. แบบทดสอบ
4. แบบประเมินด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์
5. แบบสอบถามความพึงพอใจ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. ผู้วิจัยสร้างใบความรู้ จำนวน 1 ชุด เพื่อให้ให้นักศึกษาได้ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมในการปฏิบัติการบันทึกบัญชีของกิจการซื้อขายสินค้า
2. ผู้วิจัยสร้างแบบฝึกทักษะ (แบบอัตโนมัติ) จำนวน 1 ข้อ เพื่อให้ให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะในการปฏิบัติการบันทึกบัญชีของกิจการซื้อขายสินค้า
3. ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบ (แบบอัตโนมัติ) จำนวน 1 ข้อ 20 คะแนน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
4. ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จำนวน 1 ชุด เพื่อให้ประเมินผลการปฏิบัติการบันทึกบัญชีของกิจการซื้อขายสินค้า
5. ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้วย Google Drive เพื่อสำรวจความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group) ควบคู่กับแบบฝึกทักษะ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยดำเนินการตามขั้นตอนตามลำดับดังนี้

1. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 2 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เพื่อขอความ

ร่วมมือในการทำแบบทดสอบ ผู้วิจัยนำแบบทดสอบ จำนวน 1 ข้อ เก็บข้อมูลและรับแบบทดสอบกลับคืนในวันเดียวกัน

2. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบที่เก็บรวบรวมได้ ไปตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ หลังจากนั้นนำข้อมูลของแบบทดสอบไปวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับ ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับ ความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีการเงิน เรื่อง การบันทึกบัญชีของกิจการซื้อขายสินค้า โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group) ควบคู่กับแบบฝึกทักษะของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ผู้เรียนมีทักษะการบันทึกบัญชีของกิจการซื้อขายสินค้า คิดเป็นร้อยละ 83.33 และผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์สถานศึกษาที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 100.00

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาวิจัยเชิงเปรียบเทียบวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group) ควบคู่กับแบบฝึกทักษะ แล้วทดสอบกับวิธีการสอนแบบอื่น ๆ เพื่อหาวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพและมีความเหมาะสมกับนักศึกษาต่อไป

2. ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group) ควบคู่กับแบบฝึกทักษะ แล้วทดลองนำไปใช้ในระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แก้ปัญหาทักษะการบันทึกบัญชีของกิจการซื้อขายสินค้า โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group) ควบคู่กับแบบฝึกทักษะ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 2 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

2. ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีการเงิน เรื่อง การบันทึกบัญชีของกิจการซื้อขายสินค้า โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group) ควบคู่กับแบบฝึกทักษะของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 2 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

3. ได้ทราบความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ห้อง 2 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน 2

เรื่อง รายงานต้นทุนการผลิต ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส) โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะ

ผู้วิจัย	นางสุนิสา พละศึก
ตำแหน่ง	ครู วิทยฐานะ ข้าราชการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต (บธ.ม)
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	2567

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนการสอนที่นักศึกษาขาดความสนใจใฝ่รู้ที่จะศึกษาครูผู้สอนจะถ่ายทอดความรู้ใช้วิธีการบรรยายหรืออธิบายสอนให้นักศึกษาและนักศึกษาจะไม่ให้ความร่วมมือในการเรียนการสอนจึงส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่สนใจใฝ่รู้ของผู้สอนและผู้เรียน

ซึ่งสภาพปัญหาดังกล่าวนี้ชี้ให้เห็นว่าปัญหาในการจัดการเรียนการสอนควรได้รับการปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้การเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่อง รายงานต้นทุนการผลิต สัมฤทธิ์ผลตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนแนวทางแก้ปัญหาคือได้แก่การจัดทำแบบฝึกเสริมทักษะมาช่วยในการจัดการเรียนการสอนให้ตรงตามหลักสูตรอาชีวศึกษา โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริงทุกขั้นตอนจะบังเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความสามารถและความแตกต่างของผู้เรียนโดยวิธีการแบบฝึกทักษะการจัดทำรายงานต้นทุนการผลิตเน้นกระบวนการคิดการลงมือปฏิบัติและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและบูรณาการคุณธรรมจริยธรรมค่านิยมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่อง รายงานต้นทุนการผลิต ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส) ชั้นปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะ

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียน วิชา การบัญชีต้นทุน 2 เรื่อง รายงานต้นทุนการผลิต ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส) ชั้นปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส) ชั้นปีที่ 1 สาขาการบัญชี

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน 2

เรื่อง รายงานต้นทุนการผลิต ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ทั้งหมด จำนวน 32 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบฝึกเสริมทักษะวิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่อง รายงานต้นทุนการผลิต ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาบัญชี
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่อง รายงานต้นทุนการผลิต ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาบัญชี

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. การจัดทำแบบฝึกปฏิบัติ
 - 1.1. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พุทธศักราช 2563 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้
 - 1.2. ศึกษาวิธีการจัดทำแบบฝึกปฏิบัติจากหนังสือเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 1.3. วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา
 - 1.4. กำหนดจุดประสงค์ทั่วไปจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น
 - 1.5. กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์
 - 1.6. ดำเนินการจัดทำแบบฝึกเสริมทักษะตามลำดับของจุดประสงค์การเรียนลำดับเนื้อหาและโครงสร้างที่กำหนดไว้
 - 1.7 นำแบบฝึกเสริมทักษะให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาพิจารณา
 - 1.8 ปรับปรุงแบบฝึกเสริมทักษะตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
 - 1.9 จัดทำแบบฝึกเสริมทักษะที่สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป
2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่อง รายงานต้นทุนการผลิต ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
 - 2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่อง รายงานต้นทุนการผลิต
 - 2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือตำราและเอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการสอน
 - 2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์
 - 2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเพื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ดังนี้
 - 2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.7 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยพิจารณาว่าข้อใดที่นักศึกษาตอบถูกมากที่สุดข้อใดที่นักเรียนตอบถูกน้อยที่สุด

2.8 นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์ได้ไปปรับปรุงใหม่ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำแบบฝึกเสริมทักษะไปใช้จริงกับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยดำเนินการดังนี้

- 1.1 ให้นักศึกษาศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของเรื่อง รายงานต้นทุนการผลิต
- 1.2 ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียนเรื่อง รายงานต้นทุนการผลิต
- 1.3 ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติตามแบบฝึกเสริมทักษะที่กำหนด
- 1.4 ครูตรวจสอบการฝึกปฏิบัติของนักศึกษาอย่างใกล้ชิดและทำการแก้ไขทันทีเมื่อพบว่านักศึกษาทำผิดเพื่อให้แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ
- 1.5 ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบหลังเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจ

2. ครูนำกระดาษคำตอบที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre - test) และหลังเรียน (Post - test) ไปตรวจให้คะแนนโดยข้อที่ตอบถูกให้ 2 คะแนนข้อที่ตอบผิดให้ 0 คะแนน

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

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐานคือร้อยละค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชมศรีสะอาด, 2543 : 102 – 103)

1.1 ค่าร้อยละ

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทนค่าร้อยละ

f แทนความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทนจำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 ค่าเฉลี่ย

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

เมื่อ μ แทนค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมดใน

กลุ่ม

N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

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

เมื่อ N แทนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ΣX แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัว

N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

2. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่อง รายงานต้นทุนการผลิต โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรหมณีลีลิจวัฒน์, 2551 : 145-146)

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

เมื่อ D แทนผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

μY แทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน

μX แทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน

Σ แทนผลรวม

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่อง รายงานต้นทุนการผลิต ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาการบัญชีที่สอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะพบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 3.5625 ($\bar{X} = 1.32$) ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 7.625 ($\bar{X} = 1.47$)

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน 2 เรื่อง รายงานต้นทุนการผลิต ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาบัญชีที่สอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะพบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาการบัญชีต้นทุน 2 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.0625 คะแนน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำแบบฝึกเสริมทักษะไปใช้

1.1 ผลการวิจัยที่ได้รับในครั้งนี้นำไปพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะในการจัดการเรียนรู้

1.2 หัวข้อที่น่าสนใจในการทำวิจัยในครั้งต่อไปคือ การพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุน 2 สำหรับนักเรียนระดับชั้นปวส. 1 สาขาบัญชีโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะ

1.3 ควรมีการนำผลงานวิจัยในครั้งนี้ไปต่อยอดในการวิจัยเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับกระบวนการเรียนการสอนในรายวิชาของสาขาอื่นในภาคเรียนต่อไป

2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

2.1 ปัญหาต่างๆทุกปัญหาของนักศึกษาสามารถนำมาทำวิจัยได้

2.2 ควรมีการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์งานวิจัยที่กว้างขวางยิ่งขึ้นทั้งในรูปแบบ Hard copy เช่นการจัดทำจดหมายข่าวจัดนิทรรศการมุมเอกสารประชาสัมพันธ์ผ่าน Website ของสถานศึกษาเพื่อเป็นการสร้างองค์ความรู้ให้เกิดขึ้นในสถานศึกษา

2.3 ควรมีการอบรมพัฒนาการจัดทำนวัตกรรมสื่อการสอนหรือวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนในครั้งต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางสำหรับครูอาจารย์ที่สนใจการใช้แบบฝึกเสริมทักษะ
2. ช่วยพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. เป็นแนวทางการวิจัยโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะในรายวิชาอื่นๆต่อไป

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกระบวนการกลุ่มในรายวิชา การบัญชีชั้นกลาง 2 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาววัชรีย์ อ้นวิวัฒน์
ตำแหน่ง	ครู คศ. 3
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.ม
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สังคมปัจจุบันเป็นสิ่งสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) การที่บุคคลจะดำรงตนอยู่ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบันได้อย่างมีความสุข บุคคลจำเป็นต้องศึกษาหาความรู้ให้ทันสมัยอยู่เสมอ วิทยาการที่ก้าวหน้าเป็นปัจจัยเกื้อกูลการดำเนินชีวิต สมาชิกของสังคมที่ใฝ่ความก้าวหน้าจำเป็นต้องอาศัยการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ เพราะเทคโนโลยีสมัยใหม่กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในอันที่จะเกื้อหนุนกิจกรรมการศึกษาตลอดชีวิตยุคปัจจุบันนี้เป็นยุคของการผสมผสานระหว่างสังคมแห่งการเรียนรู้และสังคมแห่งเทคโนโลยี ควบคู่กันไป การศึกษาจึงเป็นกระบวนการในการเสริมสร้างบุคคลให้มีคุณลักษณะพึงประสงค์ โดยเป้าหมายสำคัญ คือ พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน เพราะเชื่อว่าถ้าผู้สอนใช้กิจกรรมการสอนที่ดีและเหมาะสมกับผู้เรียนย่อมมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและบรรลุเป้าหมายทางการพัฒนาผู้เรียน (ลักษณะสุภา บังบางพลู, 2554, หน้า 1) วิธีการสอนในปัจจุบันนั้น มุ่งเน้นความสำคัญที่ตัวผู้เรียนโดยเปิดโอกาสให้เลือกรับตามความถนัดและ ความสนใจ ส่งเสริมให้มีส่วนร่วมในทุกกระบวนการเรียนรู้ พัฒนาความสามารถในการแสวงหาความรู้ และการนำความรู้มาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยม และ คุณลักษณะที่พึงประสงค์ วิธีการจัดการเรียนรู้อาจจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และเกิดทักษะต่าง ๆ จากการเรียน มีหลายวิธี เช่น การสอนแบบบรรยาย การสอนทักษะปฏิบัติ การสอนอภิปราย การสอนสัมมนา และการสอนโดย ให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง (ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2549, หน้า 114-118) วิธีการเรียนรู้ของผู้เรียนมิได้มาจาก อาจารย์ผู้สอนแต่ผู้เดียว แต่นักศึกษาสามารถเรียนรู้จากเพื่อนตัวกันเองได้ เพราะเพื่อนนักศึกษาด้วยกันนั้นย่อม ประสบปัญหาในการเรียนคล้าย ๆ กัน เมื่อคนหนึ่งได้เรียนรู้จนเริ่มมีความเข้าใจในเรื่องรายวิชา ก็สามารถช่วยเหลือเพื่อนคนอื่น ๆ ได้ว่ามีปัญหาที่ขัดข้องอยู่ที่ใด และการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนภายในกลุ่มสามารถ ช่วยพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนนั้น ทักษะที่สำคัญก็คือการแสวงหาความรู้ได้จากแหล่งความรู้โดยเฉพาะ

ความรู้จากเพื่อนในกลุ่มเป็นแนวทางที่จะทำให้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีประสิทธิภาพ (เปี่ยมมาศ ชาตมินตรี, 2550; ดวงเดือน เทพนวล, 2556) การจัดการ เรียนการสอนจะต้องมุ่งให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบร่วมกันและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมใน การใช้ความคิด และการแก้ไขปัญหาด้วยกันจะนำไปสู่การปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญา สร้างสังคมที่มีการ ร่วมมือ การให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้เกิดจากการให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนอย่างตื่นตัว นอกจากนี้ ปัจจัย

การพัฒนาทางด้านสติปัญญา และความคิดคือ การที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับ สิ่งแวดล้อม และจะต้องมี ความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องจะทำให้ระดับความคิด และปัญญาพัฒนาขึ้น การเรียนการสอนที่ตอบสนองความ ต้องการของผู้เรียนได้ดี คือ การเรียนแบบร่วมมือ ซึ่งสอดคล้องกับ Slavin (1990, p.3) ที่กล่าวว่า กิจกรรมที่ เน้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มๆ ละ 4-5 คน ผู้เรียนในกลุ่มมีระดับผลการเรียนต่างกัน การเรียนรู้จากการ แลกเปลี่ยน ความคิดเห็นร่วมกันซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ร่วมกัน จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนจึงมีความสนใจว่า แนวทางที่ทำให้ผู้เรียน สามารถพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ประสบความสำเร็จ คือ การจัดการเรียนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือโดย กระบวนการกลุ่ม ซึ่งเป็นวิธีการเรียนที่ผู้เรียนได้รับความรู้จากการลงมือร่วมกันลงมือปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม

กลุ่มจะมี อิทธิพลต่อการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคน ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบช่วยเหลือกัน โดยกระบวนการทำงานร่วมกัน ทำให้นักศึกษาได้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในลักษณะพึ่งพากัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีการเรียน แบบกระบวนการเรียนรู้ แบบร่วมมือโดยกระบวนการกลุ่ม โดยมุ่งหวังให้นักศึกษาที่มีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่ดี สามารถนำความรู้ไป อธิบาย แลกเปลี่ยน ช่วยเหลือเพื่อนที่มีผลการเรียนต่ำให้มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนที่ดีขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยกระบวนการกลุ่มในรายวิชาการบัญชีชั้นกลาง 2
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยกระบวนการกลุ่มในรายวิชาการบัญชีชั้นกลาง 2

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักศึกษาแผนก วิชาการบัญชี ที่เรียนในรายวิชาการบัญชีชั้นกลาง 2 ภาคเรียนที่ 2/2566

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาแผนกวิชาการบัญชี ที่เรียนในรายวิชา การบัญชีชั้นกลาง 2 ภาคเรียนที่ 2/2566 จำนวน 89 คน โดยเลือกแบบ เจาจะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการบัญชีชั้นกลาง 2 โดย การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกระบวนการกลุ่ม ภาคเรียนที่ 2/2566
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีชั้นกลาง 2 แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียน เป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านการจัด

กิจกรรม ด้านบรรยากาศการเรียน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งมีความเชื่อ มั่นเท่ากับ 0.870

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยใช้การเรียนรู้ แบบร่วมมือด้วยกระบวนการกลุ่มในรายวิชาการบัญชีชั้นกลาง 2 โดยแบ่ง ผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 -5 คน สมาชิกในกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียน แตกต่างกัน คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง กลาง ต่ำ ให้ร่วมมือกันทำงาน เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สร้างความรับผิดชอบร่วมกัน มีการฝึกทักษะในการเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันและกัน โดยคาดว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนอยู่ ในระดับสูง (ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ, 2552) ขั้นตอนในการเก็บ รวบรวมข้อมูล มีดังนี้

1. สร้างโอกาสให้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม แบ่งผู้เรียนออกเป็น กลุ่ม ๆ ละ 4 – 5 คน กำหนดหัวข้อเรื่องการจัดตั้งห้างหุ้นส่วน เพื่อให้ นักศึกษาทำงานร่วมกันภายในกลุ่ม โดยให้นักศึกษาเลือกพื้นที่ในการดาเนิน งานตามความสะดวก และมอบหมายงานเพื่อให้ นักศึกษาทำงานร่วมกัน ภายในกลุ่ม และกำหนดให้ส่งรายงานความก้าวหน้าในทุกๆ สัปดาห์
2. แบ่งกลุ่มกันทำงานร่วมกันเป็นทีม ดาเนินการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือด้วยกระบวนการกลุ่ม ผู้สอนชี้แจงทำความเข้าใจลักษณะการ เรียนรู้ในรายวิชา วิธีการวัดประเมินผล มอบหมายงานและกำหนดให้แต่ละ กลุ่ม ศึกษารวบรวมข้อมูล หลังจากนั้นนำเสนอรายงานความก้าวหน้าใน ชั่วโมงเรียน แล้วจึงให้นักศึกษาจัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์
3. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการสังเกตการณ์ทำงาน ร่วมกันเป็นกลุ่ม การติดตามผลการรายงานความก้าวหน้า การนำเสนอ ผลงานจากการค้าค้า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และผลการทดสอบปลายภาค
4. สะท้อนผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จัดสัมมนาเพื่อ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียน การสอนในรายวิชาการบัญชีชั้นกลาง 2 โดยนักศึกษานำเสนอข้อมูลจากผลงาน ที่ร่วมกันจัดทำ ตลอดจนปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ในการดาเนินงานกลุ่ม จากนั้นให้ผู้ร่วมสัมมนาร่วมกันอภิปราย สรุปผลการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ปัญหาและอุปสรรคในการดาเนินงานกลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบบันทึกคะแนนทางการเรียน และ แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน ใช้การตรวจสอบแหล่งข้อมูลจาก ผู้เรียน ซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลโดยตรงว่าข้อมูลที่ได้นั้นครบสมบูรณ์หรือไม่ โดย ได้ข้อมูลที่มีความเที่ยง (ralidity) และความเชื่อมั่น (reliability) มากขึ้น แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์เปรียบเทียบโดยวิธีการทางสถิติ

สรุปผลการวิจัย

พบว่า ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการบัญชี ชั้นกลาง 2โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยกระบวนการกลุ่มของ นักศึกษาจำนวน 89 คน มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 และการวิเคราะห์ความ พึงพอใจในการเรียนของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ แบบร่วมมือด้วยกระบวนการกลุ่มในรายวิชาการบัญชีชั้นกลาง 2 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า 1) ความพึงพอใจของนักศึกษาด้านเนื้อหา

โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่ามากที่สุด คือ การจัดการเรียนรู้ทำให้จดจำเนื้อหาได้นาน รองลงมาคือ การจัดการเรียนรู้ทำให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองได้รองลงมาอีกคือ การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาเข้าใจในเนื้อหามากขึ้นการจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย และข้อที่มีค่าต่ำที่สุดคือ การจัดการเรียนรู้ทำให้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน 2) ความพึงพอใจของนักศึกษาด้านการจัดกิจกรรมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่มีค่ามากที่สุดคือ กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษามีโอกาสแสดงความคิดเห็น รองลงมาคือ กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา รองลงมาอีกคือ กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ และข้อที่มีค่าต่ำที่สุดคือ กิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาด้านบรรยากาศการเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่ามากที่สุดคือ บรรยากาศการเรียนทำให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน รองลงมาคือ บรรยากาศการเรียนทำให้นักศึกษาเกิดความคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลาย รองลงมาอีกคือ บรรยากาศการเรียนทำให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม บรรยากาศการเรียนเปิดโอกาสให้นักศึกษาทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ และข้อที่มีค่าต่ำที่สุดคือ บรรยากาศการเรียนเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม 4) ความพึงพอใจของนักศึกษาด้านประโยชน์ที่ได้รับโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณา รายข้อพบว่า ข้อที่มีค่ามากที่สุดคือ การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้รองลงมาคือ กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักศึกษาได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น รองลงมาอีกคือ การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาเข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้นและข้อที่มีค่าต่ำที่สุดคือการจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษานำวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในวิชาอื่น ๆ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิชาการบัญชีชั้นกลาง 2 ที่สูงขึ้น
2. นักศึกษาได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน และสมาชิกในกลุ่มมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันและมีความรับผิดชอบเพิ่มขึ้น

การพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อเสริมสร้างทักษะและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีชั้นสูง 2 สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวสุภาภรณ์ดา ยี่สุนแซม
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาโท
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุตามพระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และเป้าประสงค์ของการจัดการศึกษา ทางวิชาชีพและอาชีพ สำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษาจึงกำหนด

แนวทางในการจัดการเรียนการสอนโดยให้มีการบูรณาการหลักปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียงและนโยบายสถานศึกษา 3D ของรัฐบาลลงในแผนการ จัดการเรียนรู้ในทุกรายวิชา และส่งเสริมการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเพื่อ ใช้ประกอบการเรียนการสอน อันทำให้การจัด การเรียนการสอนบรรลุตาม เป้าหมายของหลักสูตร ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และมีความพึง พึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้สื่อการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งที่มีบทบาทอย่าง มากในการจัดการเรียนการสอน เป็นตัวกลางที่ช่วยในการสื่อสารระหว่าง ครูผู้สอนกับผู้เรียนทำให้การดำเนินการจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถเข้าใจในเนื้อหาสาระได้ตรงกับครูผู้สอนต้องการ ซึ่ง ญัฐศักดิ์ ธีระกุล (2533:54-57) กล่าวว่า สื่อการเรียนยังช่วยปรับปรุง แก้ไขทัศนคติ ของผู้เรียนให้คล้อยตามตรงกับจุดหมายที่ผู้สอนวางไว้ ขณะที่ รัฐภรณ์ คีต การ (2534:1-2) ได้กล่าวว่า การเรียนการสอนในปัจจุบันที่เน้นผู้เรียนเป็น สำคัญ คำนี้ถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนควรศึกษาด้วยตนเอง ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ ปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับคอมพิวเตอร์เป็นรายบุคคลในลักษณะสื่อสองทาง ผู้เรียนสามารถเรียนไปตามความสามารถของตนเอง โปรแกรม Microsoft Power Point เป็นโปรแกรมหนึ่งซึ่งสามารถนำมาพัฒนาสื่อการสอน ทาง คอมพิวเตอร์ซึ่งจะช่วยพัฒนาการสอนทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้ง อย่างมีประสิทธิภาพ โดยโปรแกรม Microsoft PowerPoint เป็นโปรแกรม ที่มีลักษณะที่เด่นหลายประการ สามารถที่จะใช้ กับเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ อย่างสะดวก นำเสนอข้อมูลทางตัวเลขและตัวอักษรในรูปแบบกราฟและ สไลด์ที่มีสมรรถภาพสูงเทียบได้กับโปรแกรมสร้างสื่อการสอนอื่นๆ สามารถ พัฒนาให้เกิดประโยชน์ในแง่ที่เป็นบทเรียนที่ทันสมัยในด้านเนื้อหาและวิธีการ สอน นับว่าเป็นการลดเวลาในการผลิตและพัฒนา บทเรียน ดังนั้นผู้วิจัยซึ่ง เป็นผู้สอนรายวิชาการบัญชีชั้นสูง 2 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557 ตระหนักต่อการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนาสื่อ การสอน จึงพัฒนาสื่อการ สอนรายวิชาการบัญชีชั้นสูง 2 เรื่องการทำงานบ การเงินหลังวันซื้อหุ้น ด้วยโปรแกรม Microsoft Powerpoint สำหรับ นักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการ บัญชี เพื่อนำผลการวิจัยมาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความก้าวหน้าทางการเรียน และประเมิน ความพึงพอใจต่อการสอน อัน นำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในลำดับต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการบัญชีชั้นสูง 2 หลักสูตรประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 ที่เรียนโดยใช้สื่อ การสอนโปรแกรม Microsoft Power Point
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนโดยใช้ สื่อการสอนโปรแกรม Microsoft Power Point

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ที่เรียนรายวิชา การบัญชีชั้นสูง 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวนทั้งหมด 33 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ที่เรียนรายวิชา

การบัญชีชั้นสูง 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวนทั้งหมด 33 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีชั้นสูง 2 เรื่องการจัดทำงบการเงินหลังวันซื้อหุ้นด้วย โปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับ นักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชา การบัญชี
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการบัญชี ชั้นสูง 2 เรื่องการจัดทำงบการเงินหลังวันซื้อหุ้น หลักสูตรประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 ซึ่งเป็นแบบทดสอบ ก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกัน
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการ บัญชีชั้นสูง 2 เรื่องการจัดทำงบการเงินหลังวันซื้อหุ้น ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักศึกษาหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยชี้แจงให้นักศึกษากลุ่มทดลองทราบถึงขั้นตอนการทดลอง และจุดมุ่งหมายเพื่อให้การ ดำเนินงานบรรลุวัตถุประสงค์
2. ให้นักศึกษาทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการ บัญชีชั้นสูง 2 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ
3. ดำเนินการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีชั้นสูง 2 เรื่องการจัดทำงบการเงินหลัง วันซื้อหุ้น ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี โดยรวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
4. เมื่อดำเนินการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีชั้นสูง 2 เรื่องการจัดทำงบการเงิน หลังวันซื้อหุ้น ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง ชั้นปี ที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ครบแล้วให้นักศึกษาทำการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการ เรียนโดยใช้แบบทดสอบฉบับหลังเรียนชุดเดิม จำนวน 20 ข้อ ใช้ เวลา 40 นาที
5. นำกระดาษคำตอบที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ไปตรวจให้คะแนน โดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือกให้ 0 คะแนน
6. นำผลการตรวจแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน เรียน และหลังเรียนไปทำการ วิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาคุณภาพของสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีชั้นสูง 2 เรื่อง การจัดทำงบการเงินหลังวันซื้อ หุ้นด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชา การบัญชี หาค่าดัชนีความเหมาะสม (IOC)
2. หาคุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยวิเคราะห์ ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเที่ยงของ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์
3. วิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา การบัญชีชั้นสูง 2 เรื่องการ จัดทำงบการเงินหลังวันซื้อหุ้น โดยเปรียบเทียบ

ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนค่า เบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเปรียบเทียบค่าที (t - test)

4. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อ การสอนรายวิชาการบัญชี ชั้นสูง 2 เรื่องการจัดทำงบการเงินหลังวันซื้อหุ้น ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับ นักศึกษาหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ส่วนเกณฑ์การแปลผลข้อมูลวิเคราะห์ (บุญชม ศรีสะอาด. 2535 :100)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา การบัญชีชั้นสูง 2 ของ นักศึกษาระดับชั้นปีที่ 2 สาขาวิชา การบัญชี มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน แตกต่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01
2. นักศึกษาระดับชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี มีความพึงพอใจ ต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอน การบัญชีชั้นสูง 2 เรื่องการจัดทำงบการเงิน หลังวันซื้อหุ้น ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point โดยภาพรวมมีอยู่ใน ระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการวิจัยและพัฒนาสื่อการสอนด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint รายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับประเภทวิชา บริหารธุรกิจ ทั้งนี้ เพื่อให้ได้สื่อที่มีประสิทธิภาพ เหมาะสม กับธรรมชาติและ ความต้องการของนักศึกษา ครอบคลุมเนื้อหาตาม หลักสูตรประกาศนียบัตร วิชาชีพ ชั้นสูง พุทธศักราช 2563
2. ควรมีการวิจัยและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน นวัตกรรม อื่น ๆ ที่เหมาะสมกับ ความ ต้องการ และความทันสมัยในยุคการ เปลี่ยนแปลง เช่น E-Book , E-Learning หรือ CAI ทั้งนี้ เพื่อนำ ผลมาเปรียบเทียบแล้วนำไปประกอบการจัดการเรียนรู้อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน เพิ่มขึ้น ต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีชั้นสูง 2 ที่มีประสิทธิภาพ
2. นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการบัญชีชั้นสูง 2 เพิ่มขึ้น
3. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้สื่อการสอน โปรแกรม Microsoft PowerPoint รายวิชาการบัญชีชั้นสูง 2 โดยภาพรวม มีอยู่ในระดับมาก

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active learning โดยใช้ชุดกิจกรรม
การเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้
เรื่องอัตราส่วนทางการเงิน
วิชาวิชาการงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน
ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ผู้วิจัย	รัชนิวรรณ ศรีทองเพ็ง
ตำแหน่ง	ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.ม. การบัญชี
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการศึกษาถือว่ามีความสำคัญต่อความสำเร็จในชีวิตของบุคคลเป็นอย่างมากเพราะเป็นรากฐานสำหรับ ช่วยให้บุคคลสามารถก้าวไปถึงความสำเร็จตามที่บุคคลนั้นๆ ได้คาดหวังเอาไว้ คือผู้ให้การศึกษาแก่เยาวชนมีหน้าที่ ให้การศึกษา สั่งสอน อบรมบ่มนิสัยให้กับบุคคลนั้น ๆ ทั้งในด้านจิตใจและความประพฤติ คุณภาพของผู้เรียนนั้นนอกจากจะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบในตัวผู้เรียนเอง เช่น ความพร้อม สติปัญญา เจตคติ และสภาพแวดล้อมอื่น ๆ แล้ว กระบวนการเรียนการสอนที่ครูจัดให้ก็นับว่าเป็นสิ่งสำคัญยิ่งอย่างมากต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียนเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำนวัตกรรมต่าง ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถ เรียนรู้เข้าใจในสิ่งที่ต้องการให้รู้ การส่งเสริมให้ผู้สอนได้เข้าใจถึงแนวทางการสอนอย่างมีประสิทธิภาพจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง สมิตร์ คุณานุกร (2543) ได้ให้ความหมายของการสอนไว้ว่า การสอนมิได้หมายถึง การให้วิชาความรู้หรือเนื้อหาเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการช่วยให้เด็กได้คิด โดยการถามคำถามเด็ก การแนะนำแนะแนวเพื่อช่วยเด็กแก้ปัญหา การให้ความช่วยเหลือแก่เด็กด้านต่างๆ และนอกจากนี้ ทิศนา แคมมณี (2552) ยังได้กล่าวไว้ว่า การสอนคือ การที่ บุคคลผู้หนึ่ง (ครู) นำเอาความรู้สึกรู้สึกและชีวิตของตนเองมาเผยแพร่ให้กับอีกบุคคลหนึ่ง (ผู้เรียน) ทราบ เพื่อให้ผู้เรียนได้ พิจารณาและเลือกสรรเอาคุณสมบัติทัศนคติ และค่านิยมที่จับใจมายึดถือเป็นของตนเองและปฏิบัติตาม

การที่ครูจะสามารถปฏิบัติงานการสอนได้ดีขึ้นอยู่กับความสามารถในการผสมผสานกับศาสตร์อื่นๆ ด้วย การสอนกับศิลปะของการสอนเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดประสิทธิผลของการสอนสูงสุด ซึ่งวิธีสอน/เทคนิคการสอนของครู ไม่สามารถกล่าวได้ว่าวิธีใดเป็นวิธีสอนที่ดีที่สุด เพราะการเรียนการสอนนั้นจะต้องขึ้นกับองค์ประกอบหลายประการ ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องตัดสินใจเลือกวิธีการสอนตามความเหมาะสมของสภาพที่เป็นอยู่ควรนำเทคนิคต่างๆ มากระตุ้นและปลุกเร้าความสนใจของผู้เรียนโดยพิจารณาให้เหมาะสมกับเนื้อหาและเวลาที่กำหนดให้ และการเลือกวิธีการสอนนั้นผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้หลากหลายวิธีและสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมกับผู้เรียนกับแต่ละสถานการณ์ และแต่ละสิ่งแวดล้อม เนื่องจากการสอนมีหลากหลายรูปแบบ ครูผู้สอนจึง จำเป็นต้องเลือกวิธีสอนให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน และปรับเปลี่ยนบทบาทครูผู้สอน โดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอนในยุคศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้สาระวิชาควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของศิษย์โดยครูช่วยแนะนำ และช่วยออกแบบ กิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียน

แต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้ของตนเองได้ สอดคล้องกับสุปรียา ศิริพัฒนกุลขจร (2555) ได้ให้ความเห็นว่าการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ และเปลี่ยนแปลงวิถีคิดให้สอดคล้องและสมดุลกับการเปลี่ยนแปลงของโลก ปรับเปลี่ยนบทบาทจาก “Teacher” เป็น “Facilitator” คือปรับเปลี่ยนจาก “ครูผู้สอน” เป็น “ผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้” หรือ “ผู้ชี้แนะ” รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ 7A เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีวัตถุประสงค์มุ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความอยากรู้ อยากเห็น อยากค้นพบคำตอบ และลงมือค้นหาคำตอบด้วยตนเอง จากการศึกษา ทดลองปฏิบัติ และการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ร่วมคิดวิเคราะห์ ประเมินผล ทดสอบ พร้อมทั้งสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ สามารถสร้างคุณภาพให้ผู้เรียนในลักษณะเสริมสร้างความเข้าใจ และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นวิธีเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง การเรียนการสอนวิชาการงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงินของผู้เรียน สาขาวิชาการบัญชี ระดับชั้น ปวส. 2 มีความท้าทายสูงขึ้นไปมากในปัจจุบัน เนื่องจากการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบปกติ มีครูประจำวิชาเป็นผู้บรรยายโดยใช้สื่อเพาเวอร์พอยท์ และเอกสารประกอบการสอนนั้น เป็นสิ่งที่ผู้เรียนคุ้นชินอยู่แล้ว กอปรด้วยโดยลักษณะเนื้อหาของรายวิชาการงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงินเป็นไปในลักษณะที่ต้องอาศัยทักษะทั้งด้านความจำและการวิเคราะห์อย่างมาก ทำให้ผู้เรียนเกิดอาการเบื่อหน่ายและส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยภาพรวมลดลง ดังนั้น จึงควรมีการค้นหาวិธีการสอนแบบใหม่ทดแทนแบบเดิมที่ผู้เรียนคุ้นเคย และสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนให้สามารถเรียนได้อย่างมีความสุข ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active learning โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งจะได้ผลหรือไม่นั้นจะต้องมีการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พรทิพย์ ฤทธิสัน (2554) กล่าวว่า การประเมินก่อนมีการเรียนการสอน เป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบว่าองค์ประกอบก่อนจัดให้มีการเรียนการสอนทั้งทางตรงและทางอ้อม ส่วนการประเมินขณะทำการเรียนการสอน เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพสูงสุด และการประเมินผลเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน เป็นการประเมินตรวจสอบโดยสรุปของการเรียนการสอนว่าเมื่อครบระยะเวลาที่กำหนดนักเรียนมีความสำเร็จในการเรียนรู้มากน้อยเพียงใด ทั้งนี้ Eysenck and Meili (1972) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ทักษะและทัศนคติ อันเกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งอาจวัดได้จาก การทดสอบระหว่างหรือหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้วยการทดสอบ หรือวิธีการอื่น ๆ นอกจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะบอกคุณภาพของผู้เรียนแล้วยังแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของหลักสูตร คุณภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนความรู้ความสามารถของครูผู้สอนและผู้บริหารอีกด้วย นอกจากนี้ การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อวิธีการสอนก็มีผลต่อการรับรู้ของผู้สอนด้วย ผู้วิจัยจึงได้จัดทำงานวิจัยเรื่องดังกล่าวขึ้นมา โดยหวังว่าจะเป็นประโยชน์กับครูผู้สอนตามสถาบันการศึกษาต่าง ๆ จะได้นำไปประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1) เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active learning โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่องอัตราส่วนทางการเงิน วิชาการงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน

รหัสวิชา 30201-2104 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

2) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียน ของผู้เรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขางานการบัญชี ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active learning โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่องอัตราส่วนทางการเงิน วิชาการงานทางการเงิน และการวิเคราะห์งบการเงิน รหัสวิชา 30201-2104

3) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 กลุ่ม 2 สาขางานการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่มีต่อวิธีการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active learning โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน 1.3 สมมติฐานการศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขางานการบัญชี ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน รหัสวิชา 30201-2104 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 57 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 กลุ่ม 2 สาขางานการบัญชี ที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน ที่ได้จากการสุ่มแบบยกกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสอนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active learning โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาทฤษฎี แนวคิด เอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
2. สอบถามผู้เชี่ยวชาญ
3. นำไป Try out

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. รวบรวมคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการทดสอบค่าที (t-test)

2. สอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา ที่มีต่อคุณภาพการสอนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active learning โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง “อัตราส่วนทางการเงิน” วิชาการงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน รหัสวิชา 30201-2104 โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล คณะกรรมการประเมินดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป SPSS for Window โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการสอนวิธีการสอนแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่องอัตราส่วนทางการเงิน วิชาการงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน รหัสวิชา 30201-2104 โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างวิธีการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน ที่สร้างโดยผู้สอนกับรูปแบบการสอนอื่น ๆ ที่พัฒนาขึ้น ควรมีการศึกษาการพัฒนาแบบการสอนประเภทอื่น ๆ ต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1) ได้วิธีการสอนแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active learning โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานเรื่อง อัตราส่วนทางการเงิน วิชาการงานทางการเงินและการวิเคราะห์ งบการเงิน รหัสวิชา 30201-2104 เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) วิธีการสอนแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active learning โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง อัตราส่วนทางการเงิน วิชาการงานทางการเงินและการวิเคราะห์ งบการเงิน รหัสวิชา 30201-2104 ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์การประเมิน

3) ได้ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสาขาวิชาการบัญชี ระดับชั้น ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เรื่อง อัตราส่วนทางการเงิน วิชาการงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน รหัสวิชา 30201-2104 ที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active learning โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน

4) ได้ทราบระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Active learning โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน

5) ได้ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนวิชาการงานทางการเงินและการวิเคราะห์งบการเงิน รหัสวิชา 30201-2104 ให้มีคุณภาพมากขึ้น

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการบัญชีชั้นกลาง 1
ที่ใช้วิธีสอนแบบผสมผสานห้องเรียนกลับด้านและการสะท้อนกลับ
(Flipped classroom & Feedback)

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางวณิ ฤทธิผล
ตำแหน่ง	ครู ชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บชบ.การบัญชี
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้สอนนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาการบัญชี รายวิชาการบัญชีชั้นกลาง 1 (Intermediate Accounting1) รหัสวิชา 30201- 2001 ซึ่งเป็นวิชาชีพเฉพาะสำหรับนักเรียนประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการบัญชี ฉะนั้นการจัดการเรียนการสอนจึงต้องมุ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หลังจากจัดการเรียนการสอนผ่านไป 2 หน่วยการเรียนรู้ พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ดีเท่าที่ควร เนื่องจากผู้เรียนกลุ่มนี้มาจากชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีพื้นฐานรายวิชาบัญชี จำกัด ประกอบกับเนื้อหาสาระในรายวิชานี้ค่อนข้างมาก ส่งผลให้เรียนไม่เข้าใจจำทฤษฎีไม่ได้ ขาดทักษะการบันทึกบัญชี ผู้เรียนสรุปทบทวนและปฏิบัติไม่ได้ ไม่ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง ประเมินหลังเรียนได้คะแนนต่ำ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้าวิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ เป็นรูปแบบแบบ Active Learning เช่น การจัดการเรียนการสอนแบบกรณีศึกษา (Case Study) แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) การให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม Comment การสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom การสะท้อนกลับ (Feedback) ของครูเป็นที่ต้องการของผู้เรียนและเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียนครูจึงคิดพัฒนารูปแบบจัดการเรียนการสอนขึ้นใหม่ คือ การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานห้องเรียนกลับด้านและการสะท้อนกลับ (Flipped classroom & Feedback)

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการบัญชีชั้นกลาง 1 ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชที่ใช้วิธีสอน
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่มีต่อการจัดการกิจกรรมการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบผสมผสานห้องเรียนกลับด้านและการสะท้อนกลับ (Flipped classroom & Feedback)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงสาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 445 คน

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน โดยเลือกแบบเจาะจงเฉพาะกลุ่มที่สอนด้วยตนเอง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาการบัญชีชั้นกลาง 1 รหัสวิชา 30201- 2001 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 เรื่องเงินสดและรายการเทียบเท่า
2. แบบประเมินผลความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชาการบัญชีชั้นกลาง 1 รหัสวิชา 30201- 2001 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 เรื่อง เงินสดและรายการเทียบเท่า แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่มีต่อการจัดการกิจกรรมการสอนที่ใช้วิธีสอนแบบผสมผสานห้องเรียนกลับด้านและการสะท้อนกลับ (Flipped classroom & Feedback)

การสร้างเครื่องมือ

สร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้
ขั้นที่ 1 ศึกษาหลักสูตรเทคนิควิธีสอน การประเมินผลตามสภาพจริง
- ขั้นที่ 2 ออกแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้
- ขั้นที่ 3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
- ขั้นที่ 4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้องและความเหมาะสม โดยการนำส่งแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านความเห็นชอบ จากผู้เชี่ยวชาญ
- ขั้นที่ 5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการเห็นชอบจากผู้เชี่ยวชาญไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน
2. แบบประเมินผลความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน
ขั้นที่ 1 ศึกษาหลักสูตรรายวิชาสมรรถนะรายวิชา
ขั้นที่ 2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ประจำหน่วยและสมรรถนะประจำหน่วย
ขั้นตอนที่ 3 กำหนดเกณฑ์การปฏิบัติตามสมรรถนะ และเกณฑ์การให้คะแนน
ขั้นตอนที่ 4 ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของเกณฑ์การปฏิบัติตามสมรรถนะ และเกณฑ์การให้คะแนน
ขั้นตอนที่ 5 นำเกณฑ์การปฏิบัติตามสมรรถนะ และเกณฑ์การให้คะแนนมากำหนดแบบประเมินผลตามสภาพจริงและนำไปใช้

3.แบบประเมินความพึงพอใจ

สำหรับแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางาน การบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการสอนที่ใช้วิธีสอนแบบผสมผสานห้องเรียนกลับด้าน และการสะท้อนกลับ (Flipped classroom & Feedback) ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่ผ่านการตรวจสอบและทดลองใช้มาแล้ว ของสาธิต จันทรวินิจ มาปรับใช้โดยพิจารณาเลือกเฉพาะข้อความที่สอดคล้อง ประกอบด้วย 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ของครู เป็นแบบสอบถามมาตราประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อเกณฑ์การให้คะแนนแบบสอบถามตอนที่ 1 ได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

พึงพอใจมากที่สุด	หมายถึง ค่าคะแนนเท่ากับ 5
พึงพอใจมาก	หมายถึง ค่าคะแนนเท่ากับ 4
พึงพอใจปานกลาง	หมายถึง ค่าคะแนนเท่ากับ 3
พึงพอใจน้อย	หมายถึง ค่าคะแนนเท่ากับ 2
พึงพอใจน้อยที่สุด	หมายถึง ค่าคะแนนเท่ากับ 1

ตอนที่ 2 คำถามปลายเปิด เกี่ยวกับปัญหาและข้อเสนอแนะอื่น ๆ เกณฑ์การวัดระดับความพึงพอใจการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ของครูจะนำมาแปลความหมายของค่าระดับในการวิเคราะห์ดังนี้

.51- 5.00	หมายถึง ระดับมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง ระดับมาก
2.51-3.50	หมายถึง ระดับปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง ระดับน้อย
1.00-1.50	หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองดังนี้

1.เก็บข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากกการทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน

2.เก็บข้อมูลความพึงพอใจการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจาก ผู้เรียนทุกคน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์โดยหาคะแนนเฉลี่ย (ค่า T-Score) และเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (ค่า T-Score) ก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นค่าร้อยละ

2. แบบประเมินความพึงพอใจการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล คณะกรรมการประเมินดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาและข้อเสนอแนะอื่น ๆ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขางานการบัญชี วิทยาลัย

อาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ใช้วิธีสอนแบบผสมผสานห้องเรียนกลับด้าน และการสะท้อนกลับ (Flipped classroom & Feedback) เท่ากับ 50.00 สูงกว่าก่อนเรียน เท่ากับ 19.23 คิดเป็นร้อยละ 62.48

2. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.60 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อย พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.60 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อย พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในข้อที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้มีจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและเกณฑ์การวัดและการประเมินผลชัดเจน ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.68 รองลงมาคือ ข้อที่ 8 ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้นี้มีความเหมาะสม น่าสนใจ และข้อ ที่ 10 ผู้เรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้โดยการใช้แบบผสมผสานห้องเรียนกลับด้านและการสะท้อนกลับ (Flipped classroom & Feedback) ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.65

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้นำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานห้องเรียนกลับด้านและการสะท้อนกลับ (Flipped classroom & Feedback) ไปทดลองใช้กับรายวิชาอื่น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไปควรทำการวิจัยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนที่หลากหลายและเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมความพร้อมของผู้เรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบผสมผสานห้องเรียนกลับด้านและการสะท้อนกลับ (Flipped classroom & Feedback)

2. นำวิธีการสอนแบบผสมผสานห้องเรียนกลับด้านและการสะท้อนกลับ (Flipped classroom & Feedback) ไปใช้กับรายวิชาอื่นๆ

งานวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 กลุ่มผู้เรียน ม.6 และต่างสาขาแผนกวิชาการบัญชี ปีการศึกษา2566 เมื่อนำชุดฝึกเอกสารประกอบการบันทึกบัญชีเสมือนจริงมาใช้ ประกอบการเรียนการสอน

ชื่อผู้วิจัย	นางสาวอรุมา ส่งบำเพ็ญ
ตำแหน่ง	ครู ชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ปีการศึกษา	2566

ในปัจจุบันปัจจัยภายนอกที่ไม่สามารถควบคุมได้อย่างนโยบายต่างๆของรัฐบาล เศรษฐกิจ โรคระบาดเทคโนโลยี ยุคดิจิทัล ส่งผลการเรียนรู้ในห้องเรียน สาขาวิชาการบัญชีโดยเฉพาะวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อ งานบัญชี ซึ่งทำให้ครูผู้สอน นักศึกษาต้องปรับพฤติกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน เหนือจากตำราเรียนคือ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสื่อ เว็บไซต์ โดยตรงและที่สำคัญงานวิชาชีพบัญชีต้องคำนึงถึงการทำงานตามหลักการ และหลักฐานเอกสารประกอบการบันทึกบัญชีตามที่สถานประกอบการได้

ดำเนินธุรกิจ ถือเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสามารถทำงานได้ โดยผู้สอนตัวอย่างจากนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ระดับชั้น ปวส. 1 สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม 2 จำนวน 30 คน ซึ่งมีพื้นฐานทางบัญชีและโปรแกรมสำเร็จรูป มีเครื่องมือที่ใช้ในการสำรวจ คือ กรณีศึกษาจากบริษัทตัวอย่าง สร้างชุดฝึกเอกสารประกอบการบันทึกบัญชีเสมือนจริง เพื่อจำลองสถานการณ์จริงในการเรียนรู้ สร้างแบบทดสอบเรื่องความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี Smart biz Accounting และแบบปรนัย แล้วนำมาเก็บรวบรวมข้อมูล ตรวจสอบความครบถ้วนจากแบบสอบถาม นำมาวิเคราะห์หาสถิติ ค่าเฉลี่ยและร้อยละ ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า นักศึกษาของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ปีการศึกษา 2566 ระดับชั้น ปวส. 1 สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม 2 มีความรู้เรื่องโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชีอยู่ในระดับดีเยี่ยม และผลการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาปัญหาการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ให้ผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ 70 ขึ้นไป

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ศึกษา คือ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน

3. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ แบบสอบถามและแบบทดสอบ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา

4. ระยะเวลาในการทดลอง

การทดลองครั้งนี้กระทำในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลาในการทดลอง 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. รู้ปัญหาในการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
2. มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี

การบัญชี กลุ่ม 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ 70 ขึ้นไป

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชีของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการบัญชีกลุ่ม 2 ปีการศึกษา 2566 เมื่อนำชุดฝึกเอกสารประกอบการบันทึกบัญชีเสมือนจริงมาใช้ประกอบการเรียนการสอน สรุปได้ดังนี้ ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถามตอนที่ 1 และแบบทดสอบตอนที่ 2 นักศึกษาที่ตอบ ทั้ง 2 ตอนมีทั้งหมด 32 คน ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม 1 เป็นนักศึกษาชาย คิดเป็นร้อยละ 6.67 นักศึกษาหญิงคิดเป็นร้อยละ 93.33 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชีอยู่ในเกณฑ์ ดีพอใช้ สรุปสามารถแก้ปัญหาการเรียนและมีผลสัมฤทธิ์อยู่ในเกณฑ์ ดีและดีมากในจำนวนที่เท่าๆกัน ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2.00 ขึ้นไปจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 73.33

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัยในครั้งนี้ 1.1 ข้อเสนอแนะในการสร้างเครื่องมือ รูปแบบของการเรียนการสอนควรมีเครื่องมือ อุปกรณ์ที่หลากหลายและพร้อมมากกว่านี้
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษารูปแบบการเรียนการสอนแบบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อช่วยให้มีรูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลายมากขึ้น

การพัฒนาความรู้ทักษะทางวิชาชีพบัญชี เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม โดยใช้เอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) ในวิชาการบัญชีการเงินของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 5 (ทวิภาคี) สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ผู้วิจัย	นางรุ่งฤดี ไพโรจน์
ตำแหน่ง	ครู ชำนาญการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บ.บ. ปริญญาตรี
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาความรู้ทักษะทางวิชาชีพเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้เรียนทางด้านวิชาชีพบัญชี เนื่องจากเป็นวิชาชีพที่ต้องคำนึงถึงการปฏิบัติ ดังนั้น การที่ผู้เรียนเกิดทักษะในการจัดทำบัญชี ซึ่งเป็นไปตามคุณสมบัติของผู้ทำบัญชีที่สภาวิชาชีพการบัญชีได้กำหนดไว้ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้อาจต้องให้ผู้เรียนเกิดทักษะและมีความรู้ด้านการบัญชี สามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ ที่ผ่านมามีผู้เรียนยังขาดทักษะและความชำนาญในวิชาชีพบัญชีเนื่องจากผู้เรียนยังขาดความเข้าใจและไม่สนใจในการเรียน

การพัฒนาความรู้ทักษะทางวิชาชีพบัญชี เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม โดยใช้เอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) ในวิชาการบัญชีการเงิน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 5(ทวิภาคี) สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อให้คุณภาพของผู้เรียนเป็นไปตาม คุณภาพของผู้สำเร็จ การศึกษาระบบทวิภาคี ที่คุณลักษณะพิเศษ คือ (1)สามารถปฏิบัติงานใน สาขาวิชาที่ฝึกอาชีพได้ทันที (2)มีสมรรถนะเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน คุณวุฒิอาชีวศึกษาแต่ละระดับ และยังส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ที่สูงขึ้นกว่าเดิม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะทางบัญชี เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม โดยใช้ เอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง)
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของประชากรกลุ่มตัวอย่าง เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเอกสาร ประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง)
3. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มประชากรตัวอย่าง เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม วิชาการบัญชีการเงิน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 5 (ทวิภาคี) สาขาวิชาการบัญชี ที่ลงทะเบียนเรียน วิชาการบัญชีการเงิน จำนวน 23 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง(ปวส.) ชั้นปีที่ 1 ห้อง 5 (ทวิภาคี) สาขาวิชาการบัญชี ที่ลงทะเบียน เรียนวิชาการบัญชีการเงิน จำนวน 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ รายวิชาการ บัญชีการเงิน เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม
2. แบบประเมินทักษะ เอกสารประกอบการลงบัญชี (เสมือนจริง) เป็นแบบฝึกทักษะ เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม
4. แบบประเมินความพึงพอใจ ต่อพัฒนาความรู้ ทักษะ เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม ด้านเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) และด้านกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การสร้างเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม วิชาการบัญชี การเงิน การเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้
 - 1.2 ศึกษาวิธีการสอนแบบร่วมมือ จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 1.3 กำหนดจุดประสงค์ สมรรถนะ และ คุณลักษณะที่ต้องการเน้น
2. แบบประเมินทักษะ เป็นแบบประเมินเพื่อวัดระดับ ความรู้ ความสามารถในการปฏิบัติงาน ในห้องเรียน

2.1 การศึกษา แนวคิด หลักการเกี่ยวกับ กฎหมาย ภาษีอากร จากเอกสาร เว็บไซต์กรมสรรพากร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อ เป็นแนวทางในการสร้างคำถาม ซึ่งการประเมินทักษะประกอบด้วย ความ ถูกต้องความครบถ้วน ความเรียบร้อย ความกระตือรือร้น และความตรงต่อ เวลา ที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติให้ถูกต้องตามเกณฑ์ที่กำหนด

2.2 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์ สรรถนะ ประจำหน่วย จากแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม

2.3 ออกแบบเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) โดยความร่วมมือแลกเปลี่ยนรู้กับสำนักงานบัญชีที่ลงนามความร่วมมือกับ วิทยาลัยฯ จำนวน 1 สำนักงานบัญชี เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ความ ครบถ้วนของสาระสำคัญเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง)

3. แบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อศึกษา ความพึงพอใจต่อด้าน เอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) และด้านการจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือ

3.1 ศึกษาทฤษฎี งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ใน การสร้างแบบประเมิน

3.2 กำหนดโครงการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 ประเมินความพึงพอใจด้านเอกสารประกอบการลงบัญชี (เสมือนจริง) และด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้านละจำนวน 6 ข้อ โดยแบ่งเกณฑ์การวิเคราะห์แปรความหมายของค่าเฉลี่ยระดับความ พึงพอใจ 5 ระดับ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

3.3 นำแบบประเมินที่สร้างขึ้น ไปตรวจสอบความสอดคล้องของประเด็น ความพึงพอใจ ด้านเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) และด้านการ จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. ชี้แจงให้ผู้เรียนทราบ เกี่ยวกับแนวการจัดการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินการเรียนรู้
2. ผู้สอนดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม วิชาการบัญชีการเงิน โดยใช้เอกสารประกอบการ ลงบัญชี(เสมือนจริง) ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น เป็นแบบฝึกทักษะ
3. ดำเนินการทดสอบ วัดความรู้หลังเรียน เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม ในรายวิชาการบัญชีการเงิน จำนวน 20 ข้อ แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก เวลา 20 นาที (ฉบับเดียวกันกับที่ใช้วัดความรู้ก่อนเรียน) และให้ผู้เรียนทำแบบ ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม ของ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)ชั้นปีที่ 1 ห้อง 5 (ทวิ ภาคี) สาขาวิชาการบัญชี ที่ใช้เอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าสถิติ t-test (Dependent Sample) โดยใช้โปรแกรม Microsoft Excel

2. ความพึงพอใจของของนักศึกษาาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)ชั้นปีที่ 1 ห้อง 5 (ทวิภาคี) สาขาวิชาการบัญชี ที่มีต่อเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) และที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือใช้ค่าเฉลี่ย(\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยใช้โปรแกรม Microsoft Excel

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม โดยใช้เอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) ของ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 5 สาขาวิชาการบัญชี โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน (\bar{X} =2.90 ,S.D.= 0.84) และค่าเฉลี่ยหลังเรียน (\bar{X} =7.40 ,S.D.= 0.88) (รายละเอียดจากภาคผนวก) จากการทดสอบโดยใช้ t-test (Dependent Sample) พบว่า มีค่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าค่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่.01

2. ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้ วิชาการบัญชีการเงิน เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม โดยรวมมีความพึงพอใจ ในระดับดีมาก (\bar{X} =4.70)

3. ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้ วิชาการบัญชีการเงิน เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม ด้านเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) โดยรวมมีความพึงพอใจ ในระดับดีมาก(\bar{X} = 4.60) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ามีความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ ด้านเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) จำนวน 5 ข้อ มี จำนวน 4 ข้อ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก และมี 1 ข้อ มีความพึงพอใจ อยู่ระดับดี

4. ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้ วิชาการบัญชีการเงิน เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยรวมในระดับดี

มาก(\bar{X} = 4.76) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ามีความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ ด้านการเรียนรู้แบบร่วมมือ ทุกข้อมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ ดีมาก

4. ความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้ วิชาการบัญชีการเงิน เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม ด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยรวมในระดับ ดีมาก (\bar{X} = 4.76) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ามีความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ ด้านการเรียนรู้แบบร่วมมือ ทุกข้อมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก

ข้อเสนอแนะ

ควรนำเอกสารประกอบการลงบัญชี (เสมือนจริง) ไปใช้กับเรื่อง การบันทึบบัญชี เช่นการบันทึบบัญชีขาย บัญชีซื้อ บัญชีรายได้ และบัญชี ค่าใช้จ่าย เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษา พัฒนาเอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) ไปใช้ในรายวิชาบัญชีอื่นๆ ทั้งในระดับปวช. และระดับปวส. เช่นบัญชีเบื้องต้น บัญชีธุรกิจซื้อขายสินค้า บัญชีภาษีนิติบุคคล เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการบันทึบบัญชี จากเอกสารประกอบการลงบัญชี (เสมือนจริง) ที่ไม่ใช่บันทึบบัญชีจากโจทย์บอกเล่าในหนังสือเรียน และยังทำให้เป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนด้านความรู้ ทักษะก่อนออกการฝึกอาชีพ/ฝึกประสบการณ์ ในสำนักงานรับจัดทำบัญชี ในภาคเรียนต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนได้รับพัฒนาความรู้ ทักษะทางบัญชี เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม โดยใช้เอกสารประกอบการลงบัญชี(เสมือนจริง) และพร้อมนำความรู้ไปประยุกต์กับงานในการฝึกอาชีพในภาคเรียนถัดไปได้อย่างเต็มศักยภาพ

2. ผู้เรียนมีผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่องภาษีมูลค่าเพิ่ม วิชาการบัญชีการเงิน สูงขึ้น

การใช้รางวัลเพื่อส่งเสริมเจตคติต่อวิชา กระบวนการจัดทำบัญชี

ของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 3 สาขาวิชาการบัญชี

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวศรปภัฏฐ์ ธรรมรักษ์
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี (สาขาการบัญชี)
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	2566

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กระแสและวิวัฒนาการของการเจริญก้าวหน้าของโลกได้เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่อยู่ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงนั้นเพื่อให้สังคมไทยก้าวหน้าทันโลกยุค โลกาภิวัตน์ สังคมไทยต้องปรับเปลี่ยนแนวคิดในการปฏิรูปการศึกษาการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชากรในการสร้างนิสัยให้คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็นมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ให้เป็นคนยุคใหม่ ก้าวทันโลกในปัจจุบันและอนาคต สามารถปรับตัว “ ให้อยู่รอด ก้าวทัน ก้าวหน้า ก้าวนำ ” การเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 (พ.ศ. 2545 – 2549) กำหนดวิสัยทัศน์ในการพัฒนาประเทศ และกำหนดสภาพสังคมไทยที่พึงประสงค์ โดยมุ่งพัฒนาสู่สังคมที่เข้มแข็ง และมีคุณภาพใน 3 ด้านคือ 1. สังคมคุณภาพ 2. สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ 3. สังคมสมานฉันท์และเอื้ออาทรต่อกัน ด้านสังคมแห่งภูมิ ปัญญาการเรียนรู้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่สร้างโอกาสให้คนไทยทุกคนคิดเป็น ทำเป็น มีเหตุผลสามารถ เรียนรู้ได้ตลอดชีวิตและมียุทธศาสตร์การพัฒนาคุณภาพคนและการคุ้มครองทางสังคม แนวทางการพัฒนาการปฏิรูปการศึกษา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต การศึกษาของไทยมีการปฏิรูปครั้งใหญ่ ได้มีวิวัฒนาการมาจนถึงการมีรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยพุทธศักราช 2540 เป็นแม่บทสำคัญก่อให้เกิดการปฏิรูปการศึกษา โดยกำหนดไว้ในมาตราต่าง ๆ เช่น มาตรา 40 ,42 , 43, 46 , 53 ,54 , 69 โดยเฉพาะมาตรา 81 กำหนดให้มีการประกาศใช้พระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติพ. ศ. 2542 เป็นกฎหมายทางการศึกษาฉบับแรกของประเทศไทย ซึ่งให้ความสำคัญเรื่องต่าง ๆ เช่น มาตรา 6 การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตที่สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ในหมวด ตั้งแต่ มาตรา 22 – 30 ได้กล่าวถึง หัวใจการปฏิรูปการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ หรือเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ (Child Centered)

ปัจจุบันรัฐบาลได้มุ่งเน้นการแก้ปัญหาความยากจนและยกระดับคุณภาพชีวิตของคนส่วนใหญ่ของประเทศให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนและมีความอยู่ดีมีสุขของคนไทย ประกอบกับรัฐบาลภายใต้การนำของ พ.ต.ท. ดร. ทักษิณ ชินวัตร นายกรัฐมนตรีได้ประกาศนโยบายปฏิรูประบบราชการใหม่ ในส่วน ของกระทรวงศึกษาธิการ ได้ รวม 3 หน่วยงาน คือ กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ และ ทบวงมหาวิทยาลัย เข้าด้วยกัน เพื่อพัฒนาระบบบริหารให้มีคุณภาพ และได้ มีการประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เพื่อ พัฒนาคอนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับ ผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

จะเห็นได้ว่ากระแสของการปฏิรูปการศึกษาได้ส่งผลการ ปฏิบัติงานของคนทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการจัด การศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียน ให้มีคุณภาพและบรรลุเป้าหมายตามหลักสูตรการจัดการศึกษา ประกอบกับ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้ระบุไว้ในมาตรา 24(5) มี ข้อความสำคัญ ให้ครูสามารถใช้การ วิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ เรียนรู้ และมาตร 30 ระบุโดยสรุปว่า ให้สถานศึกษาส่งเสริมให้ผู้สอน สามารถ วิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู ที่เหมาะสมกับผู้เรียน ในแต่ละระดับ การศึกษา ดังนั้นครูเป็นบุคลากร

การวิจัยในชั้นเรียน (Classroom Research) เป็นเครื่องมือใน การค้นหาคำตอบให้กับคำถามที่ครูสนใจ ด้วยวิธีการเชิงประจักษ์ครูทุกคน สามารถทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานสอน หรือเพื่อ ปรับปรุงและพัฒนางานของตนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นได้ ซึ่งเป็น หน้าที่สำคัญประการหนึ่งของครูที่ต้องจัดทำควบคู่กับการจัดการเรียนการ สอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบที่ต้องใช้การบูรณาการความรู้ทั้ง ทฤษฎี และ การปฏิบัติในการคิดค้นวิธีสอนสื่อหรือนวัตกรรมต่าง ๆ ผสมผสานกับแนวคิดพื้นฐานของการวิจัยในการ ประยุกต์ใช้เพื่อการวางแผน และพัฒนาคุณภาพผู้เรียนหรือแก้ปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอนใน ชั้นเรียนการวิจัยในชั้นเรียนเป็นทักษะที่ครูต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ การอันเป็นองค์ประกอบสำคัญประการหนึ่งของ ความเป็นครูมืออาชีพในยุค ของการปฏิรูปการเรียนรู้ ตามนัยแห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 24 (5) กำหนดให้ครูใช้การวิจัยเป็นส่วนประกอบหนึ่งของ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ยุทธนา ปฐมวราชาติ (2544)

จากเหตุผลดังกล่าวทำให้คณะผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเพื่อแสวงหา แนวทางในการแก้ไขปัญหาของการไม่ส่งงานของนักเรียนประกาศนียบัตร วิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ในวิชาการใช้เครื่องใช้สำนักงาน เพื่อ พัฒนา ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมส่งเสริมความรับผิดชอบ การจัดการกระบวนการ เรียนการสอนให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและมีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนสูง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเสริมสร้างเจตคติในการส่งงานของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการบัญชี จาก 30 % เป็น 80 %

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการบัญชี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 14 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้การวิจัย คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการบัญชี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชโดยเลือกการสุ่มตัวอย่างเจาะจง เฉพาะนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาการบัญชี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การส่งเสริมเจตคติ เป็นรายบุคคล การให้รางวัล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยตัวเองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 14 คน โดยจัดทำตารางส่งงานของ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการบัญชี ในรายวิชา กระบวนการจัดทำบัญชี และจัดทำเป็นตารางกราฟแสดงข้อมูล เปรียบเทียบ

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูล คณะผู้วิจัยดำเนินการดังต่อไปนี้
2. ทำตารางบันทึกการส่งงานแบบฝึกหัดในเวลา แบบฝึกหัด การบ้าน ใบงาน รวมถึงผลงานเป็นกลุ่ม ในช่วงต้นภาคเรียนที่ 2 ของ รายวิชากระบวนการจัดทำบัญชี รวบรวมหาเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ
3. บันทึกการส่งงานอย่างต่อเนื่อง หลังจากการส่งเสริมเจตคติ และนำมาหาเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ นำค่าเฉลี่ยร้อยละของการส่งงานช่วงต้น ภาคเรียนที่ 2 ของรายวิชากระบวนการจัดทำบัญชี มาเปรียบเทียบกับ ค่าเฉลี่ยของการส่งงาน ช่วงปลายภาคเรียนที่ 2

สรุปผลการวิจัย

1. ค่าเฉลี่ยของการส่งงานรายวิชากระบวนการจัดทำบัญชีก่อน การส่งเสริมเจตคติ ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 อยู่ ในเกณฑ์ ร้อยละ 30
2. ค่าเฉลี่ยของการส่งงานหลังการส่งเสริมเจตคติพบว่าสูงขึ้น กว่าเดิม ทำให้สรุปได้ว่า การที่ครูผู้สอนได้ ศึกษานักเรียนเป็น รายบุคคลเพื่อถามถึงสาเหตุการไม่ส่งงาน และให้เสริมเป็นเจตคติในด้าน การให้รางวัลเพื่อ เสริมเจตคติ พบว่านักเรียนในระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการบัญชี มีการส่งงานสูงขึ้น จาก ร้อยละ 36 เป็นร้อยละ 93

ข้อเสนอแนะ

1. ครู ผู้สอนในวิชาอื่น ๆ ควรมีการสำรวจถึงเจตคติของนักเรียน ที่มีต่อพฤติกรรมในการส่งงานของ นักเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของ นักเรียนเป็นรายบุคคล

2. ในการสอนรายวิชาการใช้เครื่องใช้สำนักงาน ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด เปิดโอกาสให้นักเรียน ได้ซักถามข้อสงสัยในขณะทำการเรียนการสอนให้มากที่สุด

3. ควรมีการเสริมแรง ยกย่องชมเชย และให้กำลังใจกับนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ ในขณะที่ทำการเรียนการสอน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย

1. ทำให้ครูผู้สอนทราบเจตคติของนักเรียนที่มีต่อพฤติกรรมในการส่งงานวิชาการระบบการจัดทำบัญชี

2. เป็นแนวทางให้ครูผู้สอนในรายวิชาอื่น ๆ ได้ศึกษาและนำไปสำรวจเจตคติทางนักเรียนในระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการบัญชี ในเรื่องของเจตคติต่อการส่ง

วิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ห้อง 1,2,3,4 ที่สอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบแบ่งกลุ่ม

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาการบัญชีกิจการพิเศษ เรื่องการการบันทึกบัญชีแยกประเภทของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ห้อง 1,2,3,4 ที่สอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบแบ่งกลุ่ม

สมมุติฐานการวิจัย

การปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ให้มีความซื่อสัตย์ ขยันทำแบบฝึกหัด มีวินัย และรับผิดชอบต่อหน้าที่ของนักเรียน ทำให้สามารถพัฒนาศักยภาพด้านพฤติกรรมและการเรียนให้ดีขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรเป็นนักศึกษาชั้น ปวช. ที่เรียนวิชา การบัญชีกิจการพิเศษ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 4 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 131 คน แต่สุ่มจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 38 คน

กลุ่มตัวอย่าง

เนื่องจากนักศึกษา ที่เรียนวิชา การบัญชีกิจการพิเศษ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 4 ห้อง มี ผู้วิจัยจึงสุ่มตัวอย่างประชากร โดยศึกษา ประชากร จำนวน 38 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ ตัวแปรอิสระ คือ พฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ มีวินัย และรับผิดชอบในการทำแบบฝึกหัด

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมด้านความมีวินัยในตนเอง

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากแบบสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับความซื่อสัตย์ มีวินัยและรับผิดชอบ (ครั้งที่ 1) สรุปได้ ดังนี้

- นักเรียนมาเรียนตรงเวลาและตั้งใจเรียน นักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 78.95
- นักเรียนลอกการบ้านเพื่อน นักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 52.63
- นักเรียนส่งงานตรงเวลาที่ครูกำหนด นักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 78.95
- นักเรียนมักเล่นโทรศัพท์ขณะกำลังเรียน นักเรียนทำเป็นบางครั้งที่สุด คิดเป็นร้อยละ 73.68
- นักเรียนพูดคุยและเล่นกับเพื่อนในขณะที่ครูสอน นักเรียนทำเป็นบางครั้งมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 73.68
- นักเรียนรู้จักวางแผนและเตรียมพร้อมที่จะศึกษาตลอดเวลา นักเรียนทำเป็นบางครั้งที่สุด คิดเป็นร้อยละ 60.53
- นักเรียนนำเอกสารเข้าห้องเรียน นักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 78.95
- นักเรียนทำผิดและพยายามแก้ไข นักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 78.95

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการบันทึกบัญชีแยกประเภทของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 2 ในวิชาการบัญชีกิจการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ชื่อผู้วิจัย	นางสาวสุภารัตน์ เภริฤกษ์
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ปีที่วิจัย	2566

ทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพจะต้องมีคุณสมบัติด้านสมรรถภาพทางร่างกายและจิตใจที่ดี มีสติปัญญาความรู้ความสามารถมีความอดทนขยันขันแข็งไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก กล้าเผชิญปัญหาแลอุปสรรคด้วยความมุ่งมั่นต่อสู้กับสังคมยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงในทุกๆ ด้านทั้งในด้านเศรษฐกิจสังคมการเมืองจำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบต่างๆมาเกื้อหนุนซึ่งต้องมีการพัฒนาโดยต้องคำนึงถึงความซื่อสัตย์มีวินัยและความรับผิดชอบในการเรียนบัญชีซึ่งคุณสมบัตินี้ดังกล่าวทุกคนในสังคมต้องปฏิบัติเพราะจะทำให้สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขถือเป็นคุณธรรมที่ควรสร้างและปลูกฝังให้ทุกคนใช้เป็นแนวทางสำหรับบังคับพฤติกรรมของตนเองทำให้บรรลุตามจุดหมายของชีวิต และประสบความสำเร็จในชีวิต เพราะฉะนั้นครูควรสร้างสรรคความซื่อสัตย์มีวินัยและรับผิดชอบต่อให้เกิดแก่นักเรียนเมื่อนักเรียนมีความซื่อสัตย์มีวินัยและรับผิดชอบต่อหน้าที่ของงานแล้วนั้นจะทำให้สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนให้เป็นไปในทางที่ตั้งใจจริงควรมีการปลูกฝังให้ยึดถือและปฏิบัติอย่างเคร่งครัดถ้าหากในสังคมไม่มีการปลูกฝังและพัฒนาเด็กให้มีความซื่อสัตย์มีวินัยและรับผิดชอบแล้ว การพัฒนาสังคมและประเทศก็จะไม่มีประสิทธิภาพจึงควรต้องปลูกฝังเรื่องความซื่อสัตย์มีวินัยและรับผิดชอบต่อตนเองให้เป็นพื้นฐานในที่สุดก็จะสามารถพัฒนาประเทศชาติให้มีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้นดังนั้นการศึกษาจึงเป็นสิ่งที่สำคัญและมีความจำเป็นอย่างมากในการที่จะพัฒนาให้นักเรียนได้มีประสิทธิภาพและศักยภาพสูงสุด ในการออกไปสู่โลกภายนอกห้องเรียนและในชีวิตประจำวัน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีกิจการพิเศษ เรื่องการการบันทึกบัญชี แยกประเภท ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตร

- นักเรียนส่งงานทุกครั้งที่ครูมอบหมาย นักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 92.11
- นักเรียนยินดีที่จะอธิบายทุกครั้งที่เพื่อนไม่เข้าใจ นักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 92.11

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และได้ใช้แบบสอบถามเกี่ยวกับความซื่อสัตย์ มีวินัย และความรับผิดชอบ โดยให้นักเรียน ปวช. 2 แผนกวิชาการบัญชี จำนวน 38 คน ตอบแบบสอบถามด้วยความจริงแล้วนำมาสรุปโดยใช้ค่าร้อยละในการวิเคราะห์ผลการวิจัย ทำให้ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตนักศึกษาที่มีพฤติกรรมในลักษณะดังกล่าว ในลักษณะต้องปรับปรุงเพื่อปรับพฤติกรรมให้มีความซื่อสัตย์ มีวินัย และความรับผิดชอบ ให้ตั้งใจในการปรับพฤติกรรมเพื่อเอื้อต่อการเรียนการสอนที่ดีขึ้น โดยสร้างแรงจูงใจ และสร้างความตระหนักให้นักศึกษาเห็นถึงผลของการไม่มีความซื่อสัตย์ ไม่มีวินัย และขาดความรับผิดชอบ โดยได้ดำเนินการ ดังนี้

- ให้นักเรียนแต่ละคนตระหนักถึงจรรยาบรรณวิชาชีพ
- ให้นักเรียนแต่ละคนให้คำมั่นสัญญาต่อครู
- ประสานผู้ปกครองร่วมกันดูแลพฤติกรรมของนักเรียน
- ขอความร่วมมือกับเพื่อนๆ เพื่อเป็นการช่วยเหลือกันและกันแบบเพื่อนช่วยเพื่อน โดยแบ่งเป็นกลุ่มๆ ละ 4 คน อีก 1 กลุ่มๆ ละ 5 คน โดยครูจะคัดเลือกนักเรียนที่มีความรับผิดชอบเป็นหัวหน้ากลุ่ม เพื่อเป็นที่เล็งภายในกลุ่ม ให้นักเรียนที่เหลือเข้ากลุ่มตามความสมัครใจ โดยหัวหน้ากลุ่มจะมอบหมายให้สมาชิกช่วยกันดูแลภายในกลุ่มในแต่ละด้าน

ผู้วิจัยได้ติดตาม ดูแลและสังเกตนักเรียนเป็นระยะ ๆ และในกรณีที่นักเรียนมีปัญหาไม่ว่าจะเป็นปัญหาด้านใดๆ ก็ตาม หัวหน้ากลุ่มจะรายงานครูและร่วมกันแก้ปัญหาหลังจากมีการแบ่งกลุ่มเป็นกลุ่มย่อยแล้วพฤติกรรมต่างๆ ของนักเรียนดีขึ้น ทำให้มีบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนการสอนมากขึ้น ในภาพรวมนักเรียนคอยช่วยเหลือซึ่งกันและกันมากขึ้น มีน้ำใจ รู้จักเสียสละ ครูมีการพูดคุยและร่วมกันประเมินผลปรับพฤติกรรมของแต่ละคนโดยการสังเกต สัมภาษณ์ และตอบแบบสอบถามชุดเดิมอีกครั้ง พบว่า นักเรียนมีความรัก สามัคคีในหมู่คณะ มีความซื่อสัตย์ มีวินัย และรับผิดชอบต่อมากขึ้น ทน ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน

จากแบบสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับความซื่อสัตย์ มีวินัยและรับผิดชอบต่อ (ครั้งที่ 2) พบว่านักเรียน ปวช.2 แผนกวิชาการบัญชี กลุ่ม 31 มีความกระตือรือร้น เอาใจใส่ต่อการเรียน มีความซื่อสัตย์ มีวินัย และรับผิดชอบต่อมากขึ้น ดังนี้

- นักเรียนมาเรียนตรงเวลาและตั้งใจเรียนนักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 78.95
- นักเรียนลอกการบ้านเพื่อน นักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 80.77
- นักเรียนส่งงานตรงเวลาที่ครูกำหนด นักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 78.95
- นักเรียนมักเล่นโทรศัพท์ขณะกำลังเรียน นักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 92.30
- นักเรียนพูดคุยและเล่นกับเพื่อนในขณะที่ครูสอน นักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 78.95

- นักเรียนรู้จักวางแผนและเตรียมพร้อมที่จะศึกษาตลอดเวลา นักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 92.11
- นักเรียนนำเอกสารเข้าห้องเรียน นักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 92.11
- นักเรียนทำผิดและพยายามแก้ไข นักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 94.74
- นักเรียนส่งงานทุกครั้งที่ครูมอบหมาย นักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 94.74
- นักเรียนยินดีที่จะอธิบายทุกครั้งที่เพื่อนไม่เข้าใจ นักเรียนทำเป็นประจำมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 78.95

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการติดตามอย่างใกล้ชิดและต่อเนื่อง
2. นักเรียน ผู้ปกครอง ครู และผู้ที่เกี่ยวข้อง ควรร่วมมือกันแก้ไขและสะท้อนปัญหาต่าง ๆ ของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีการปรับพฤติกรรมและการเรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาคเงินได้นิติบุคคล โดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม

ผู้วิจัย	นายวณพงค์ คำเพ็ง
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความเจริญก้าวหน้ามีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาประเทศไทย เป็นประเทศที่มีการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้สังคมไทยก้าวหน้าทันโลก สังคมไทยต้องปรับเปลี่ยนแนวคิดในการปฏิรูปการศึกษา การพัฒนาคุณภาพ ชีวิตของประชากรในการสร้างนิสัย ให้คิดเป็น ทำเป็น แก้ไขปัญหา เป็น มีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ให้เป็นคนยุคใหม่ก้าวหน้า ความเจริญทั้งในปัจจุบันและอนาคต สามารถปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กำหนดให้วิสัยทัศน์ในการพัฒนาประเทศ และกำหนดสภาพสังคมไทย ที่พึงประสงค์ โดยมุ่งเน้นพัฒนาสังคมที่เข้มแข็งและเน้นคุณภาพ 3 ด้าน คือ 1. สังคมคุณภาพ 2. สังคมแห่งปัญญาและการเรียนรู้ 3. สังคมสมานฉันท์และเอื้ออาทรต่อกัน ด้านสังคมแห่งภูมิปัญญาการเรียนรู้ สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่สร้างโอกาสให้คนไทยทุกคน คิดเป็นทำเป็น มีเหตุผลสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต ปัจจุบันรัฐบาลได้มุ่งเน้นการแก้ปัญหาความยากจน และยกระดับคุณภาพชีวิตของคนส่วนใหญ่ ของประเทศให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนและความอยู่ดีมีสุขของคนไทย และรัฐบาลไทยได้ประกาศ นโยบายปฏิรูประบบราชการใหม่ ในส่วนของกระทรวงศึกษาธิการได้เข้าด้วยกัน เพื่อพัฒนาระบบ บริหารให้มีคุณภาพ และได้มีการประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อพัฒนาไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขสังคมที่

มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครอง จำเป็นจะต้องมีการพัฒนาให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้นได้แก่ด้านบุคคลต้องมีจิตใจที่ร่าเริง เข้มแข็งมีความอดทน ขยันทนต่อความลำบาก เพื่อให้ดำเนินชีวิตประจำวันให้ประสบผลสำเร็จ ดังนั้นมนุษย์จะต้องเป็นผู้ที่มีระเบียบวินัยในตัวเอง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องสร้างหรือปลูกฝังให้ความเป็นระเบียบ หรือเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบ โดยการสร้างระเบียบวินัยในตัวเองให้เป็น พื้นฐานจึงจะสามารถพัฒนาประเทศชาติให้มีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น ดังนั้นครูผู้สอน มีหน้าที่อบรมสั่งสอนให้ นักศึกษารวมถึงดูแลพฤติกรรมกรรมการเรียนของนักศึกษา พบว่าพฤติกรรมกรรมการเรียนของนักศึกษาบางคน ในห้องเรียนไม่สนใจเรียน ขาดความรับผิดชอบและขาดความเป็นระเบียบวินัย จึงทำให้บรรยากาศในห้องเรียนไม่เอื้อต่อการเรียนการสอนและมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ จึงทำให้เกิดปัญหาในการเรียนรู้ ส่งผลต่อนักเรียนบางคนที่มีผลการเรียนค่อนข้างต่ำจึงทำให้ต้องทำการวิจัยเพื่อแก้ปัญหา โดยนำทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีแรงจูงใจ และทฤษฎีการวางเงื่อนไข มาใช้เพื่อเป็นการพัฒนาและปรับเปลี่ยน พฤติกรรมการเรียนและส่งเสริมศักยภาพของนักศึกษาให้เกิดการเรียนรู้เต็มศักยภาพและความสามารถของตน ซึ่งจะส่งผลให้นักศึกษามีวินัย มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองมีบรรยากาศการเรียนที่เหมาะสม ซึ่งเป็นการปลูกฝังระเบียบ วินัยทำให้สามารถพัฒนานักศึกษาให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและมีผลการเรียนดีขึ้นการวิจัยในชั้นเรียน เป็นเครื่องมือในการค้นหา คำตอบให้กับคำถามที่ครูสนใจด้วยวิธีการเชิงประจักษ์ ครูทุกคนสามารถทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานสอน หรือเพื่อปรับปรุงหรือพัฒนางานของตนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นได้ (บุญผ่อง สายเพชร, 2561)

ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน หน่วยงานต่าง ๆ ไม่ว่าจะภาครัฐหรือภาคเอกชนต้องนำเทคโนโลยี เข้ามาใช้เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานลดขั้นตอนและเวลาในการปฏิบัติงานและเพิ่มประสิทธิภาพของงาน จึงมีการพัฒนาโปรแกรมสำเร็จรูปทางบัญชีมาใช้ในการปฏิบัติงานซึ่งมีโปรแกรมบัญชีให้เลือกใช้งานตามลักษณะและขนาดของธุรกิจต่าง ๆ เช่น โปรแกรม Express โปรแกรมBusiness Plus Account & ERP โปรแกรมAuto Flight โปรแกรมRDSME โปรแกรม CDO rganizer โปรแกรม EASY- ACC เป็นต้น หลักสูตรการเรียนการสอนจึงต้องพัฒนาการเรียนด้านบัญชีให้ทันต่อเทคโนโลยีด้วยการนำโปรแกรมสำเร็จรูปมาบูรณาการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจและเป็นพื้นฐานในการนำไปใช้หลักสูตรการเรียนการสอนจึงต้องพัฒนาการเรียนด้านบัญชีให้ทันต่อเทคโนโลยีด้วยการนำโปรแกรมสำเร็จรูปมาบูรณาการเรียน การสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจและ เป็นพื้นฐานในการนำไปใช้เพื่อประกอบอาชีพต่อไป

จากเหตุดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาแก้ปัญหาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคลโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) แผนกวิชาการบัญชี ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่มให้การเรียนการสอน มีประสิทธิภาพและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคลโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) รายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคลด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

กลุ่ม ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็น นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 35 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 กลุ่ม 2 จำนวน 35 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 4 ชนิด ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคล เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้กระบวนการกลุ่ม
2. แบบฝึกทักษะ เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม และผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ 70 ตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด
3. แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคล เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่มโดยวิเคราะห์จากวัตถุประสงค์และประโยชน์ของการวิจัย เพื่อกำหนดโครงสร้างของแบบสอบถามซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ แบบสอบถามความพึงพอใจ ของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 35 คน ในการปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม ด้วยชุดการฝึกปฏิบัติรายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคล

1. นักศึกษาทำแบบก่อนเรียน
2. แบ่งกลุ่มผู้เรียนร่วมกันทำแบบฝึกทักษะ เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม
3. แจกแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน
4. นักศึกษาทดสอบหลังเรียน
5. นำข้อมูลที่ได้ออกมาวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ ภายหลังจากใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2566 ของรายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคล

2. แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านทักษะ ภายหลังจากใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2566 ของรายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคล

3. รวบรวมหาเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการทำวิจัยครั้งนี้ปรากฏว่า นักเรียนนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 การบัญชี สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ประชากร/กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 35 คน จากตารางที่ 4.1 แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ ภายหลังจากใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม ของผู้เรียนระดับชั้น ปวช.2 สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม 2 เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่ม มีผลคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของนักศึกษาเท่ากับ 2.83 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 6.63 ดังนั้น ผู้เรียน ปวช.2 กลุ่ม 2 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ย = 3.80 นั่นคือ ภายหลังจากใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่มผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1.3.1 นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และจากตารางที่ 4.2 แบบเปรียบเทียบคะแนนการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านทักษะ ภายหลังจากใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม รายวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคล ของผู้เรียนระดับชั้น ปวช.2 สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม 2 เรื่อง ภาษีมูลค่าเพิ่มจำนวน 35 คน การประเมินผลงานจากแบบฝึกทักษะจำนวน 2 ชุด ได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไปถือว่าผ่านการประเมิน โดยมีผู้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 100 จากตารางที่ 4.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) รายวิชาการบัญชี ภาษีเงินได้นิติบุคคล ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่มของผู้เรียนระดับชั้น ปวช.2 สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม 2 จำนวน 35 คน พบว่า มีผลการประเมินรวม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.88 ในเกณฑ์ระดับ มากที่สุด โดยพิจารณาเป็นรายข้อปรากฏว่า ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.92 ในเกณฑ์ ระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านการสอน , ด้านการวัดและประเมินผลการเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.89 ในเกณฑ์ ระดับมากที่สุด ลำดับถัดไป คือ ด้านสื่อและสิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.86 ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ส่วนลำดับท้ายสุด คือ ด้านเนื้อหา เท่ากับ 4.81 ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1.3.2 นักศึกษา มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่มอยู่ในระดับมาก อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาการการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีภาษีเงินได้นิติบุคคลโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม และศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มในรายวิชาภาษีเงินได้นิติบุคคล หลังจากใช้กระบวนการกลุ่มสูงกว่าก่อนใช้กระบวนการกลุ่ม คะแนนเฉลี่ยก่อนใช้กระบวนการกลุ่มคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.83 คะแนน หลังจากใช้กระบวนการกลุ่มคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.63 คะแนน ดังนั้นการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสามารถพัฒนาผลการเรียนรู้ได้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุริยะ หาญพิชัย, 2560 การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม และศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มในรายวิชาสถานการณ์โลกปัจจุบัน กลุ่ม

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทยที่เรียนในรายวิชาสถานการณ์โลกปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาวิธีการพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. ควรเปรียบเทียบการเรียนรู้หลาย ๆ กลุ่ม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่สูงขึ้น และผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ 70 ตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด
2. นักเรียนในชั้นเรียนได้สร้างมนุษยสัมพันธ์ ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำงานเป็นกลุ่ม
3. ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ต่อการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม

แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ

ของนักเรียนชั้น ปวช. 1 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ กลุ่ม 1

ด้วยแบบฝึกปฏิบัติ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวตฤणा จิตรามวงศ์
ตำแหน่ง	ครู คศ.3 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	วท.ม.(การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ)
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 กำหนด รายวิชา 20001-2001 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ เป็น รายวิชาในหมวดสมรรถนะวิชาชีพ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน สำหรับ ประเภทวิชาพาณิชยกรรมทุกสาขาวิชาที่จะต้องเรียน ศึกษาและปฏิบัติ เกี่ยวกับ การใช้คอมพิวเตอร์ และระบบสารสนเทศเพื่องานอาชีพ การใช้ระบบปฏิบัติการ(Windows หรือ Mac OS) การใช้โปรแกรมประมวลผลค่า เพื่อจัดทำเอกสารในงานอาชีพ การใช้โปรแกรมตารางทำการเพื่อการคำนวณในงานอาชีพ การใช้โปรแกรมการนำเสนอผลงาน หรือการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปอื่น ๆ ตามลักษณะงานอาชีพ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นและสื่อสารข้อมูลสารสนเทศในงานอาชีพ ผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ จริยธรรมและความรับผิดชอบในการใช้คอมพิวเตอร์ และสารสนเทศในงานอาชีพ พบว่าการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ในส่วนของการคำนวณสูตรและฟังก์ชัน ใช้โปรแกรม Microsoft Excel ยังมีนักเรียนบางส่วนที่ไม่ค่อยเข้าใจและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ

จากปัญหาดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการนำแบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการใช้งานสูตรและฟังก์ชัน เป็นทางเลือกในการแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศในงานอาชีพให้มีปริมาณเพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการหาค่าดัชนีประสิทธิผล ซึ่งแสดงถึงความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ กลุ่ม 1 ที่เรียนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพด้วยแบบฝึกปฏิบัติ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักเรียน ปวช.1 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศกลุ่มตัวอย่าง นักเรียน ปวช.1 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ กลุ่ม 1 จำนวน 26 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง การใช้งานสูตรและฟังก์ชัน วิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพด้วยแบบฝึกปฏิบัติ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยทำการสร้างเครื่องมือขึ้นเอง ดังนี้

1. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ
2. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพด้วยวิธีมอบหมายงาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pre-test) กับผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ จำนวน 10 ข้อ แล้วทำการเก็บข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบไว้เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล ในขั้นต่อไป โดยการนำแบบทดสอบวัดความรู้เดิมของผู้เรียนก่อนว่ามีความรู้แค่ไหน
2. ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ร่วมกับแบบฝึกปฏิบัติ เรื่อง การใช้งานสูตรและฟังก์ชัน
3. มอบหมายชิ้นงานที่สอดคล้องกับหัวข้อที่จะประเมิน เป็นจำนวน 1 ชิ้น ใบงาน การใช้งานสูตรและฟังก์ชัน
4. การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน ให้ผู้เรียนทำการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ เป็นฉบับเดียวกับที่ทดสอบก่อนเรียน
5. นำผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของการสอนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพด้วยวิธีมอบหมายงาน

6. ให้นักศึกษาตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการสอนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพด้วยแบบฝึกปฏิบัติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของการสอนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพด้วยแบบฝึกปฏิบัติ

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพด้วยแบบฝึกปฏิบัติ โดยใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพของนักเรียน ชั้น ปวช. 1 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ กลุ่ม 1 ด้วยแบบฝึกปฏิบัติ ปรากฏผลดังนี้

1. ดัชนีประสิทธิผลของการสอนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพด้วยแบบฝึกปฏิบัติ มีค่าเท่ากับ 0.40 หรือร้อยละ 40 นั่นคือ นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นหลังจากการเรียนโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ ร้อยละ 40
2. ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพด้วยแบบฝึกปฏิบัติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.02 นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการใช้แบบฝึกปฏิบัติกับรูปแบบอื่น ๆ เช่น ชุดฝึกทักษะ แบบฝึกทักษะ เป็นต้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการหาค่าดัชนีประสิทธิผล ซึ่งแสดงถึงความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน ระดับชั้น ปวช.1 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ กลุ่ม 1 ที่เรียนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ
2. ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพด้วยแบบฝึกปฏิบัติ

การใช้โปรแกรม Moodle E-learning ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย

ตำแหน่ง/สังกัด

นางสาคร ศรีสุวรรณ

แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

วุฒิมหาวิทยาลัยคอมพิวเตอร์ศึกษา,

กศม.การวัดผลการการศึกษา

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญในการพัฒนาประเทศ เป็นต้นกำเนิดแห่งการพัฒนาที่ไม่หยุดยั้งของคน ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ได้กำหนดแนวทางในการปฏิรูปการศึกษา โดยให้ความสำคัญแก่ผู้เรียนเป็นหลัก เพื่อรองรับกระแสของการเปลี่ยนแปลงของโลก ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี ให้ความสำคัญสูงสุดในกระบวนการปฏิรูปการเรียนรู้ ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รู้จักแสวงหาความรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

การพัฒนาเว็บพหุมีเดียอิเล็กทรอนิกส์ เป็นเรื่องสำคัญเพราะเว็บไซต์เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างและส่งเสริมธุรกิจในยุคดิจิทัลที่เติบโตอย่างรวดเร็ว ในการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อนำเสนอข้อมูลข่าวสารทางธุรกิจ การให้บริการซื้อขายสินค้า ผู้พัฒนาจะต้องสามารถออกแบบหน้าตาของเว็บไซต์ให้ทันสมัย ดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน สามารถค้นหาข้อมูลได้ง่าย จึงจะสามารถส่งเสริมธุรกิจนั้น ได้ จากการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ของระบบพหุมีเดียอิเล็กทรอนิกส์ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เรียนรู้ออนไลน์ ไม่สามารถพัฒนาเว็บไซต์ได้ตามที่กำหนด เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการพัฒนาระบบพหุมีเดียอิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยจึงได้จึงได้นำระบบการบริหารจัดการด้านการเรียนการสอน หรือ LMS (Learning Management System) ซึ่งเป็นนวัตกรรมใหม่ที่เข้ามาช่วยจัดระบบการเรียนการสอนให้เป็นระบบมากขึ้นแบบครบวงจร โดยอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นเครื่องมือสำคัญ ของการเรียนรู้ออนไลน์ยังเป็นเครื่องมือที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ได้ในทุกที่ทุกเวลาตามหลักการของ eLearning เพื่ออำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สามารถพัฒนาระบบพหุมีเดียอิเล็กทรอนิกส์ได้ตรงตามความต้องการของสถานประกอบการเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสร้างนักพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้ตอบโจทย์ผู้ใช้งานในยุคปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาแบบฝึกทักษะ แบบฝึกทักษะ การเขียนโปรแกรมบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ซึ่งเป็นการทำงานบนอุปกรณ์พกพา ที่ประชากรส่วนใหญ่ในโลกนี้ใช้งาน เพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการพัฒนาระบบพหุมีเดียอิเล็กทรอนิกส์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการใช้โปรแกรม Moodle E-learning

2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่เรียนโดยการใช้โปรแกรม Moodle E-learning

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล สาขาวิชา ธุรกิจดิจิทัล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 2 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 59 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ประชากรทั้งหมด

การสร้างเครื่องมือ

1. บทเรียน e-Learning บน Moodle วิชาการพัฒนาระบบพหุมีเดียอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 6 หน่วย

2. แบบประเมินชิ้นงานการพัฒนาเว็บไซต์พหุมีเดียอิเล็กทรอนิกส์

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการพัฒนาระบบพหุมีเดียอิเล็กทรอนิกส์ ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล ชั้นปีที่ 2 เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 20 ข้อ

4. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียน โดยใช้โปรแกรม Moodle E-learning เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ มีคำถามรวม 9 ข้อ ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียน

2. ดำเนินการสอนโดยใช้โปรแกรม Moodle E-learning

3. ทดสอบหลังเรียนหลังจากดำเนินการสอนโดยใช้โปรแกรม Moodle E-learning

4. ประเมินความความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนโดยใช้โปรแกรม Moodle E-learning

การวิเคราะห์ข้อมูล

การใช้โปรแกรม Moodle E-learning ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการพัฒนาระบบพหุมีเดียอิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ผู้รายงานได้นำเสนอผลที่ได้รับตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยการใช้ การใช้โปรแกรม Moodle E-learning วิชาการพัฒนาระบบพหุมีเดียอิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยการใช้ การใช้โปรแกรม Moodle E-learning วิชาการพัฒนาระบบพหุมีเดียอิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยการใช้โปรแกรม Moodle E-learning วิชาการพัฒนาระบบพหุมีเดียอิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลชั้นปีที่ 2 จำนวน 59 คน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S	t
ก่อนเรียน	๓๒	๖๐	๕.๓๓	๘.๐๔	-๖๘.๕๔
หลังเรียน	๓๒	๖๐	๑๗.๗๗	๔.๓๕	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑

จากตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยการใช้โปรแกรม Moodle E-learning วิชาการพัฒนาระบบพหุมีเดียอิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ชั้นปีที่ 2 พบว่าค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนโดย

การใช้โปรแกรม Moodle E-learning วิชาการพัฒนาระบบพหุวิชาชีพ อิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขา งานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ชั้นปีที่ 2

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนโดยการใช้โปรแกรม Moodle E-learning วิชาการพัฒนาระบบพหุวิชาชีพ อิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขา งานเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ชั้นปีที่ 2 จำนวน 59 คน

รายการ	การวิเคราะห์ทางสถิติ		
	\bar{x}	S	ระดับ
1. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	๔.๗๒	๐.๕๑	มากที่สุด
๒. ความถูกต้องของเนื้อหา	๔.๖๔	๐.๕๐	มากที่สุด
๓. ความเหมาะสมในการลำดับเนื้อหา	๔.๕๐	๐.๖๒	มากที่สุด
๔. ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	๔.๖๓	๐.๖๐	มากที่สุด
๕. ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	๔.๓๕	๐.๕๓	มาก
๖. ความเหมาะสมของเสียงที่ใช้ประกอบ	๔.๕๗	๐.๕๔	มากที่สุด
๗. ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบ	๔.๖๕	๐.๗๒	มากที่สุด
๘. รูปแบบและสีตัวอักษรที่ใช้น่าเสนอ	๔.๕๗	๐.๗๔	มากที่สุด
๙. ขนาดตัวอักษรที่ใช้น่าเสนอ	๔.๖๔	๐.๘๒	มากที่สุด
รวม	๔.๕๔	๐.๖๔	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 อยู่ใน ระดับความพึงพอใจมากที่สุด นักศึกษามีความพึงพอใจสูงสุดในหัวข้อเนื้อหา สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 อยู่ในระดับความ พึงพอใจมากที่สุด รองลงมาคือหัวข้อ ขนาดตัวอักษรที่ใช้น่าเสนอซึ่งมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.68 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด และหัวข้อความเหมาะสม ของภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 อยู่ในระดับความ พึงพอใจมากที่สุด ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการใช้โปรแกรม Moodle E-learning ในการ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการพัฒนาระบบพหุวิชาชีพอิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีธุรกิจ ดิจิทัลสามารถสรุปผลจากการศึกษาค้นคว้าดังนี้ 1.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการพัฒนาระบบพหุวิชาชีพอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้โปรแกรม Moodle E-learning สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนก เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ชั้นปีที่ 2 สาขา งาน ธุรกิจดิจิทัล ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

2. ความพึงพอใจสูงสุดของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนวิชาการพัฒนาระบบ พหุวิชาชีพอิเล็กทรอนิกส์สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ชั้นปีที่ 2 สาขา งาน ธุรกิจดิจิทัลโดยใช้ โปรแกรม Moodle E-learning โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ครูควรกระตุ้นให้กำลังใจและเสริมแรงให้นักเรียน กระตือรือร้นในการศึกษาบทเรียนล่วงหน้าก่อนเรียน
2. ควรนำเอาโปรแกรม Moodle E-learning ไปใช้ในการจัดการ เรียนการสอนให้มากขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกคอมพิวเตอร์ ธุรกิจ ได้รับการพัฒนา ทั้งทางร่างกาย จิตใจ ความรู้ ความสามารถ ทักษะ การประกอบอาชีพ และความมั่นคงในการดำรงชีวิต ผ่านระบบออนไลน์
2. เสริมสร้างศักยภาพให้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
3. เพื่อจัดกิจกรรมให้นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ได้ฝึกปฏิบัติให้คิด เป็น ทำเป็น ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม
4. เพื่อให้นักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนก คอมพิวเตอร์ธุรกิจ เป็นคนดี เป็นคนเก่ง และมีความสุขอย่างแท้จริง ทั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางที่จะนำไปสู่การจัดการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน ที่จะทำใ้ ผู้เรียนมีการพัฒนาและการเรียนรู้ที่สูงยิ่งขึ้น

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการจัดการอาชีพของนักศึกษา ปวส.1 สาขาวิชาการจัดการ งานคหกรรมเพื่อการโรงแรม โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน

ผู้วิจัย	นางนันทารัตน์ ทองวัช
ตำแหน่ง	ครู
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	วท.เทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	2566 ภาคเรียนที่ 2

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ผู้ศึกษาในฐานะผู้สอนราย วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการ จัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001 เห็นว่าควรหาแนวทางในการ พัฒนาการเรียนการสอน เพื่อให้นักศึกษามีผลการเรียนดีขึ้นกว่าที่ผ่านมา จึงได้จัดทำเอกสารประกอบการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อ การจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001 ขึ้น ตามหลักสูตรระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ก่อน เรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อเอกสาร ประกอบการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**ประชากร**

ประชากร คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการจัดการ งานคหกรรมเพื่อการโรงแรม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 16 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการจัดการงานคหกรรมเพื่อการโรงแรม จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 16 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้ออกสารประกอบการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. สร้างเอกสารประกอบการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001 ที่ผ่านการหาคุณภาพแล้ว จัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ นักศึกษาชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการจัดการงานคหกรรมเพื่อการโรงแรม
2. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนประจำหน่วย และหาคุณภาพ
3. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้ออกสารประกอบการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชั้นก่อนการทดลอง
2. ชั้นทดลอง
3. ชั้นหลังทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนก แบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนและหลังการเรียนโดยใช้ออกสารประกอบการเรียนการสอน หาค่าเฉลี่ย (X) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบสมมติฐาน โดยการคำนวณหาค่า t-test แบบ Dependent

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับ ผลคะแนนประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้ออกสารประกอบการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001 โดยใช้ออกสาร (X) และ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

1. การศึกษาประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001 กับกลุ่มตัวอย่าง ได้ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการหรือค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนแบบทดสอบ และใบงานซึ่งปฏิบัติระหว่างเรียน เท่ากับ 85.43 และเมื่อนักศึกษาได้เรียนตามเนื้อหาสาระของเอกสารประกอบการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยี เพื่อการจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001 ครบทุกบท

ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ หรือค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 84.31 ดังนั้น ค่าประสิทธิภาพของเอกสาร ประกอบการเรียน การสอน สาขาวิชาการจัดการงานคหกรรมเพื่อการโรงแรม รหัสวิชา 30001-2001 เท่ากับ 85.43/84.31 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด 70/70

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เอกสาร

ประกอบการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001 ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 38.90 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 67.45 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของผู้เรียน สูง กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แสดงว่าหลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนโดยใช้ออกสาร ประกอบการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001 ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001 ในภาพรวมผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.85 และเมื่อพิจารณาพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านประโยชน์ต่อผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ 4.92 รองลงมา คือ ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.83 และด้านเนื้อหาและรูปลักษณ์มีค่าเฉลี่ย 4.78 ด้านเนื้อหาและรูปลักษณ์ เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ภาพประกอบตรงกับเนื้อหา ปฏิบัติตามได้เป็นขั้นตอน มีค่าเฉลี่ย 4.90 ซึ่งมีคะแนนสูงกว่าข้ออื่นๆ รองลงมา คือ เนื้อหาการเรียนมีความเหมาะสมกับเวลาที่ใช้สอน มีค่าเฉลี่ย 4.86 ส่วนข้อที่มีคะแนนน้อยที่สุด คือ เนื้อหาเป็นไปตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้และพัฒนาการของผู้เรียน มีค่าเฉลี่ย 4.66 ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า แบบทดสอบมีความง่ายเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.93 ซึ่งมีคะแนนสูงกว่าข้ออื่นๆ รองลงมา คือ เกณฑ์การประเมินผลมีความชัดเจน มีค่าเฉลี่ย 4.86 ส่วนข้อที่มีคะแนนน้อยกว่าข้ออื่นๆ คือ ใบงานที่ฝึกปฏิบัติเหมาะสมกับเวลาเรียน มีค่าเฉลี่ย 4.76 ด้านประโยชน์ต่อผู้เรียน พบว่า เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้เรียนได้ใช้ทักษะทางวิชาชีพและ ฝึกกระบวนการคิด และมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.93 เท่ากัน รองลงมา คือ มีประโยชน์ต่อการนำไปใช้งานจริง มีค่าเฉลี่ย 4.90

ข้อเสนอแนะ

1. ก่อนนำเอกสารประกอบการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001 ไปใช้กับผู้เรียน ผู้จัดทำควรศึกษาหลักสูตร ค่าอธิบายรายวิชา แผนการจัดการเรียนรู้ แนวทางการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่ดี ความต้องการและข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เรียน เพื่อจัดการเรียนการสอนให้ตรงกับสภาพจริงที่สุด

2. การนำเอกสารประกอบการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ รหัสวิชา 30001-2001 ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนครูควรบันทึกผลการนำไปใช้ให้ครอบคลุมประเด็นประโยชน์ที่ได้รับ ปัญหา อุปสรรค ที่เกิดขึ้น เพื่อนำไปปรับปรุง พัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นอย่างต่อเนื่องต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ออกสารประกอบการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีว รัหัสวิชา 30001-2001 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน
2. ช่วยให้ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนการสอนได้ตามจุดประสงค์ ลดภาระและประหยัด เวลาเตรียมการสอน
3. นักศึกษาสามารถศึกษาค้นคว้าหาความรู้ได้ด้วยตนเอง
4. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอน ในการสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนรายวิชาอื่นๆ
5. ผลการพัฒนาการเรียนรู้นักศึกษาที่เรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีว รัหัสวิชา 30001-2001 เป็นองค์ความรู้ที่ใช้ในการ พัฒนาคุณภาพการศึกษาได้ตรงตามเป้าหมายที่สถานศึกษากำหนด

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things)

ในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีวภาคเรียนที่ 2/2566

โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot)

ผู้วิจัย	นางสาวจตุพร ตรีตรง
ตำแหน่ง/สังกัด	ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ว.ท.ม (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
ปีที่วิจัยสำเร็จ	2566

1. ความเป็นมาของปัญหา

การพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี ทำให้เกมคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทและเป็นที่ยอมรับอย่างมากในการสร้างความเพลิดเพลิน สนุกสนานให้กับทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ด้วยเหตุนี้โปรแกรม Kahoot เป็นแอปพลิเคชันที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียน โดยเป็น เครื่องมือช่วยในการประเมินผล โดยผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจความคิดเห็น Kahoot เป็นเกมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย คำถามปรนัย เช่นการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจ คำถามจะแสดงที่จอหน้าชั้นเรียนและให้นักเรียนตอบคำถามบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ หรือไอแพด จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีว สำหรับนักศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเลขานุการที่ผ่านมา พบว่าผู้เรียนบางส่วนไม่เข้าใจบทเรียน เนื่องจากเนื้อหาในรายวิชานี้มีเป็นทฤษฎี โดยผู้วิจัยได้สอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการให้นักศึกษาได้ศึกษาเรียนรู้และฝึกปฏิบัติตามแผน พบว่านักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำและไม่ค่อยสนใจเรียนเท่าที่ควร เนื่องจากมีเนื้อหาสาระมากและมีความยากในการทำความเข้าใจและจดจำเนื้อหาต่างๆ ให้หมด ผู้วิจัยจึงได้หาแนวทางแก้ปัญหาดังกล่าวด้วยการจัดการเรียนสอน โดยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) เนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัยคือเรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things) ในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีว ภาคเรียนที่ 2/2566 ผู้เรียนสามารถเล่นเกมได้ด้วยตนเองผ่านระบบอินเทอร์เน็ตและ

สามารถใช้ได้ทั้งบนเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา รูปแบบมีความน่าสนใจและสามารถบรรจุเนื้อหาได้มาก รวมทั้งมีการให้คะแนนตามผลการตอบคำถามและเวลาที่ใช้ไป ซึ่งจะเป็นการเสริมแรงทางบวกให้แก่ผู้เรียนสามารถเล่นเกมซ้ำจนได้คะแนนเป็นที่พอใจ ซึ่งเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ซึ่งเป็นหนึ่งในกระบวนการที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดการ สร้างทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และการที่ผู้เรียนจะเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้นั้นผู้สอนในปัจจุบันจึงมีบทบาทที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมคือเปลี่ยนจากการเป็นครูผู้สอนเป็นโค้ช หรือเรียกว่าเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศ ในการเรียนรู้ กระตุ้นผู้เรียนด้วยคำถาม รู้จักจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ มีการสร้างความร่วมมือในการเรียนรู้โดยการออกแบบกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนร่วมกันแก้ปัญหา หรือสามารถทำงานเป็นทีมได้ โดยคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน และออกแบบการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน (Learning style) ที่แตกต่างกัน อีกทั้งควรมีการใช้นวัตกรรม เครื่องมือหรือเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things) ในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีว โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot)
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยแฟ้มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ (E-Portfolio) ร่วมกับระบบการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

3. สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยเรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things) ในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีว โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการเลขานุการ สูงกว่าก่อนเรียน

4. ขอบเขตของการวิจัย

4.1 ประชากร

ประชากร คือ ผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการเลขานุการ ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 กลุ่ม จำนวน 11 คน

4.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง คือ ผู้เรียนระดับชั้น ปวส. 1 สาขาวิชาการเลขานุการ ปีการศึกษา 2566 จำนวน 11 คน

4.3 ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้เรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things) ในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีว โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot)

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน, ความพึงพอใจของผู้เรียน

4.4 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีว สำหรับนักศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

เรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things) ประกอบไปด้วยเนื้อหา หัวข้อ ต่อไปนี้

- 4.4.1 ความหมายของอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง
- 4.4.2 ลักษณะของอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง
- 4.4.3 องค์ประกอบของอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง
- 4.4.4 การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง
- 4.4.5 แนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่งในบริบทต่าง ๆ
- 4.4.6 ความมั่นคงปลอดภัยของอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง

5. วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things) ในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีพ ภาคเรียนที่ 2/2566 โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ระดับชั้นปวส. 1 สาขาวิชาการเลขานุการ มีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 5.1 ศึกษาข้อมูล
- 5.2 กำหนดแบบแผนการทดลอง
- 5.3 กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 5.4 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 5.5 ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล
- 5.6 วิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

- 5.1 ศึกษาข้อมูล
 - 5.1.1 ศึกษาขั้นตอนการใช้งาน แอปพลิเคชัน Kahoot
 - 5.1.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน
 - 5.1.3 ศึกษาข้อมูลเนื้อหาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีพ เรื่อง เรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things) ประกอบด้วยเนื้อดังนี้
 - 5.1.3.1 ความหมายของอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง
 - 5.1.3.2 ลักษณะของอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง
 - 5.1.3.3 องค์ประกอบของอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง
 - 5.1.3.4 การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง
 - 5.1.3.5 แนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่งในบริบทต่าง ๆ
 - 5.1.3.6 ความมั่นคงปลอดภัยของอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง

- 5.2 กำหนด แบบแผนการทดลอง
 - รูปแบบการวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการตามรูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง ที่มีกลุ่มทดลอง 1 กลุ่มแบบ One group pretest posttest design

5.3 กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

5.3.1 ประชากร

ประชากร คือ ผู้เรียนระดับชั้น ปวส. 1 สาขาวิชาการเลขานุการ ปีการศึกษา 2566 จำนวน 11 คน

5.3.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง คือ ผู้เรียนระดับชั้น ปวส. 1 สาขาวิชาการเลขานุการ ปีการศึกษา 2566 จำนวน 11 คน

5.3.3 ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้เรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things) ในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีพ โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ระดับชั้น ปวส. 1 สาขาวิชาการเลขานุการ

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน, ความพึงพอใจของผู้เรียน

5.4 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.4.1.1 แอปพลิเคชัน Kahoot

5.4.1.2 แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน เรื่องการสร้างตัวอักษรกราฟิก จำนวน 10 ข้อ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

เรียน เรื่องการสร้างตัวอักษรกราฟิก จำนวน 10 ข้อ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

5.4.1.3 แผนการจัดการเรียน ในรายวิชา

เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีพ เรื่องเรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things)

5.4.1.4 ใบงาน เรื่องอินเทอร์เน็ตทุก

สรรพสิ่ง (Internet Of Things)

5.4.1.5 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มี

ต่อจัดการเรียนรู้เรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things) ในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีพ โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot)

5.4.2 รายละเอียดในการสร้างเครื่องมือ

ที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

- 1) การพัฒนาเกมด้วยแอปพลิเคชัน Kahoot ออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหา และ จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 2) แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน ออกแบบทดสอบให้ตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา ประกอบด้วย 2 ตอน
 - ตอนที่ 1 การประเมินค่าความคิดเห็นของนักศึกษา ประกอบด้วยคำถาม 5 ข้อ ได้แก่
 - 1) ได้รับความรู้จากเกมที่สร้างด้วยแอปพลิเคชัน Kahoot
 - 2) รูปแบบการเรียนรู้ทำให้เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น
 - 3) ความภาคภูมิใจต่อผลงานของตนเอง
 - 4) รูปแบบการเรียนรู้ทันสมัยเหมาะสมกับวัย
 - 5) ความพึงพอใจในภาพรวมของการเรียนโดยการใช้แฟ้มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ระบบการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ลักษณะคำตอบเป็นมาตราส่วนค่า 5 อันดับ ดังนี้

มากที่สุด หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบมากที่สุด

มาก หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบมาก

ปานกลาง หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบปานกลาง

น้อย หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบน้อย

น้อยที่สุด หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบน้อยที่สุด

การให้คะแนนพิจารณาตามเกณฑ์ ดังนี้

มากที่สุด 5 คะแนน

มาก 4 คะแนน

ปานกลาง 3 คะแนน

น้อย 2 คะแนน

น้อยที่สุด 1 คะแนน

กำหนดเกณฑ์ในการตัดสินค่าเฉลี่ยข้อมูลการประเมินค่าความคิดเห็นของการใช้งาน มีดังนี้

4.50 – 5.00 ความพึงพอใจมากที่สุด

3.50 – 4.49 ความพึงพอใจมาก

2.50 – 3.49 ความพึงพอใจปานกลาง

2.50 – 2.49 ความพึงพอใจน้อย

1.00 – 1.49 ความพึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเพิ่มเติม เป็นแบบสอบถามปลายเปิด

5.5 ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

5.5.1 ทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างจากนักศึกษา ระดับชั้น ปวส.1 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 สาขาวิชาการเลขานุการ จำนวน 11 คน

5.5.2 ทำการทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน

5.5.3 ผู้สอนดำเนินการสอนตามวิธีที่กำหนด ด้วยการพัฒนาเกมด้วยแอปพลิเคชัน Kahoot

5.5.4 เมื่อสิ้นสุดการสอนแล้วทำการทดสอบด้วยแบบทดสอบหลังเรียน

5.5.5 ประเมินความพึงพอใจ โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ

5.5.6 นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสรุปผลประเมินความพึงพอใจ

5.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

5.6.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนเรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things) ในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีพ โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ระดับชั้น ปวส. 1 สาขาวิชาการเลขานุการวิเคราะห์โดยใช้ค่าที่ (t-test)

2) ความพึงพอใจของผู้เรียน

ตอนที่ 1 วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ตอนที่ 2 วิเคราะห์โดยการสังเคราะห์เนื้อหา

5.6.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ซึ่งใช้ค่าสถิติ ดังนี้

- สถิติพื้นฐาน ได้แก่

- ค่าเฉลี่ย (\bar{X})

- ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

- สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่

- dependent t-test

6. สรุปผลการวิจัย

6.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนเรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things) ในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีพ โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ระดับชั้น ปวส. 1 สาขาวิชาการเลขานุการมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6.2 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things) ในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีพ โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) จากการประเมินโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้เรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things) โดยการใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.67$) ด้านได้รับความรู้จากการเล่นเกม และด้านได้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.76$) รองลงมาคือด้านเกมมีความน่าสนใจ น่าติดตาม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.70$) ด้านความพึงพอใจในภาพรวมของการเรียนรู้ โดยการใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.64$) และด้านตัวอักษรอ่านง่าย ภาษาที่ใช้เข้าใจง่ายอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.48$)

7. อภิปรายผล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things) ในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีพ ภาคเรียนที่ 2/2566 โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการเลขานุการสามารถใช้ได้ผลดี ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เทคนิคนี้ทำให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาได้รวดเร็ว สอดคล้องกับงานวิจัยของประวิทย์ โอโหม และ ผการัตน์ ทองจันทร์

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 การจัดการเรียนรู้เรื่องอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet Of Things) ในรายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีพ ภาคเรียนที่ 2/2566 โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ใช้ได้ทั้งกับคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์พกพาที่ต้องเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต

8.2 ควรสนับสนุนให้มีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาต่างๆ โดยใช้แอปพลิเคชัน Kahoot ในรายวิชาอื่น ๆ

รายงานการใช้เอกสารประกอบการเรียน วิชาการระบบจัดการฐานข้อมูล รหัสวิชา 30204-2002 เรื่องหลักการของระบบฐานข้อมูล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช	
ผู้วิจัย	นายปิยวิทย์ หนูมาศ
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาโท การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการเรียนการสอนวิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204-2404 เรื่องหลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ นับว่ามีความสำคัญ เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และสามารถนำไปต่อยอดในการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ อื่น ๆ ต่อไป เช่น การวางแผนการขายบนอินเทอร์เน็ต การประชาสัมพันธ์และระบบซื้อสินค้า การจัดทำเว็บไซต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

ดังนั้น ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงเรียบเรียงเอกสารประกอบการเรียน วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204-2404 เรื่องหลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ให้ตรงตามหลักสูตรสถานศึกษา เลือก เนื้อหาที่เหมาะสมกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ ผึกให้คิด วิเคราะห์ มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวัน และการประกอบอาชีพ ในลักษณะการเรียนผ่านระบบออนไลน์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204 – 2404 เรื่องหลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษา ระดับชั้น ปวส.2 ธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียน วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204 – 2404 เรื่องหลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษา ระดับชั้น ปวส.2 ธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ให้ได้เกณฑ์ 75/75
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้เอกสารประกอบการเรียน วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204 – 2404 เรื่องหลักการจัดทำพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ ของนักศึกษา ระดับชั้น ปวส.2 ธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษา ระดับชั้น ปวส.2 ธุรกิจดิจิทัลแผนก เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 30 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษา ระดับชั้น ปวส.2 ธุรกิจดิจิทัลแผนก เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งครอบคลุมเนื้อหา และจุดประสงค์ วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204 – 2404 เรื่อง หลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ โดยจำแนกเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ แต่ละข้อมีจำนวน 4 ตัวเลือก โดยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ

2. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อการใช้เอกสารประกอบการเรียน วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204 – 2404 เรื่อง หลักการจัดทำพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. แผนการเรียนรู้อาชีวศึกษาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204-2404 เรื่อง หลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ปวส. 2 เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ประเภทวิชา บริหารธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
2. เอกสารประกอบการเรียน วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204-2404 เรื่องหลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ระดับชั้น ปวส.2 เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลแผนก วิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งครอบคลุมเนื้อหา และจุดประสงค์ วิชาการพัฒนาระบบ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204-2404 เรื่องหลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ โดยจำแนกเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ แต่ละข้อมีจำนวน 4 ตัวเลือก โดยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นชุดเดียวกันแต่สลับตัวเลือกตอบ ใช้เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความก้าวหน้าในการเรียนของผู้เรียน

2. แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับเอกสารประกอบการเรียนวิชาการ พัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204-2404 เรื่อง หลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ใช้เพื่อประเมินความสอดคล้องของเอกสารประกอบการเรียน

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้เอกสารประกอบการเรียนวิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204-2404 เรื่อง หลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดย จำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับการแสดงประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียน

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่า T-test

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีผลต่อการใช้ออกสารประกอบการเรียนวิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ด้านการจัดวางรูปแบบ

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีผลต่อการใช้ออกสารประกอบการเรียนวิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ด้านการใช้รูปภาพประกอบ

ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีผลต่อการใช้ออกสารประกอบการเรียนวิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ด้านการใช้ตัวอักษร

ตอนที่ 6 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีผลต่อการใช้ออกสารประกอบการเรียนวิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ด้านการใช้เนื้อหา

ตอนที่ 7 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีผลต่อการใช้ออกสารประกอบการเรียนวิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รวมทุกด้าน

สรุปผลการวิจัย

การหาประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียน ตามเกณฑ์ 75/75 และค่าดัชนีประสิทธิผล วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัส 30204-2404 เรื่องหลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าได้เอกสารประกอบการเรียน แล้วได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลคะแนนจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน และคะแนนจากใบงานในแต่ละหน่วยการเรียน แล้วนำมาวิเคราะห์ผล พบว่า

เอกสารประกอบการเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการในการเรียนรู้ ร้อยละ 90.00 และมีประสิทธิภาพทางการเรียนรู้หรือประสิทธิภาพของบทเรียนในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนร้อยละ 88.13 แสดงว่าเอกสารประกอบการเรียน วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204 - 2404 เรื่องหลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ระดับชั้น ปวส.1/2 แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียน ระดับชั้นปวส.1/2 แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 30 คน ด้วยเอกสารประกอบการเรียน วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204 - 2404 เรื่องหลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ นาคะแนนมาวิเคราะห์ผล โดยใช้สถิติ คือ t - test for Dependent Samples พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เท่ากับ 7.03 และค่าเฉลี่ยคะแนน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เท่ากับ 8.81 จะเห็นได้ว่าค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน แสดงว่าผู้เรียนมีพัฒนาการในการเรียนสูงขึ้นหลังจากเรียนด้วยเอกสาร ประกอบการเรียน วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204 - 2404 เรื่อง หลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

เมื่อเปรียบเทียบโดยใช้ค่า t - test โดยค่า t = 1.64 แสดงว่าผู้เรียนที่ เรียนด้วยเอกสาร ประกอบการเรียน วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204 - 2404 เรื่องหลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้ออกสารประกอบการเรียน วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204 - 2404 เรื่องหลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ระดับชั้น ปวส.1/2 แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 30 คน โดยนำผลการประเมินที่ได้ นำมาวิเคราะห์ผล พบว่า

ด้านการจัดวางรูปแบบ ผู้เรียนที่มีระดับความพึงพอใจต่อเอกสารประกอบการเรียน วิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204-2404 เรื่องหลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อจากแนกรายข้อพบว่าค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจที่มีอันดับสูงสุด คือ การจัดวางภาพประกอบรองลงมา คือ การดึงดูดความสนใจ และอันดับสาม คือ การจัดวางตัวอักษร ส่วนค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจที่มีอันดับต่ำสุด คือการใช้สีสันประกอบดั่งภาพประกอบ

ข้อเสนอแนะ

1. ครูควรสร้างเอกสารประกอบการเรียนให้สมบูรณ์ครบทุกหน่วยการสอน และทาการศึกษาวิจัยการเรียน การสอนที่เหมาะสมในแต่ละหน่วยการเรียน
2. ครูควรนำข้อบกพร่องที่พบจากการสอน มาทาการปรับปรุงแก้ไขเอกสารประกอบ การเรียนให้มีความเหมาะสมและทันสมัยตลอดเวลา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เอกสารประกอบการเรียนที่จัดกิจกรรมการเรียน การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในรายวิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204 - 2404 เรื่องหลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณภาพ
2. ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การปฏิบัติกิจกรรมในการเรียนรู้ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204 - 2404 เรื่องหลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เพิ่มสูงขึ้น
3. ผู้เรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
4. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้ออกสารประกอบการเรียนรายวิชารายวิชาการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 30204 - 2404 เรื่องหลักการจัดทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

**การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องโมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ
ในรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ
ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง**

ผู้วิจัย	นายรพีพัฒน์ พรหมดนตรี
ตำแหน่ง/สังกัด	ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ว.ท.ม (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ)
ปีที่วิจัยสำเร็จ	2566

1. ความเป็นมาของปัญหา

จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ สำหรับผู้เรียนในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลที่ผ่านมา พบว่าผู้เรียนบางส่วนไม่เข้าใจบทเรียน เนื่องจากเนื้อหาในรายวิชานี้มีความยากสูง โดยผู้วิจัยได้สอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้และฝึกปฏิบัติตามแผน พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำและไม่ค่อยสนใจเรียนเท่าที่ควร เนื่องจากมีเนื้อหาสาระมากและมีความยากในการทำความเข้าใจและจดจำเนื้อหาต่างๆ ให้หมด ผู้วิจัยจึงได้หาแนวทางแก้ปัญหาดังกล่าวด้วยการจัดการเรียนสอนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มาทดลองใช้เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้เรียนสามารถเล่นเกมได้ด้วยตนเองผ่านระบบอินเทอร์เน็ตและสามารถใช้ได้ทั้งบนเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา รูปแบบมีความน่าสนใจและสามารถบรรลุเนื้อหาได้มาก รวมทั้งมีการให้คะแนนตามผลการตอบคำถามและเวลาที่ใช้ไป ซึ่งจะเป็นการเสริมแรงทางบวกให้แก่ผู้เรียน สามารถเล่นเกมซ้ำจนได้คะแนนเป็นที่พอใจ Quizizz (ชฎารัตน์ พิพัฒน์นันท์., 2563) เป็นเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ซึ่งเป็นหนึ่งในกระบวนการที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดการ สร้างทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และการที่ผู้เรียนจะเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้นั้นผู้สอนในปัจจุบันจึงมีบทบาทที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม คือเปลี่ยนจากการเป็นครูผู้สอนเป็นโค้ชหรือเรียกว่าเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศ ในการเรียนรู้ กระตุ้นผู้เรียนด้วยคำถาม รู้จักจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ มีการสร้าง ความร่วมมือในการเรียนรู้โดยการออกแบกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนร่วมกันแก้ปัญหา หรือสามารถทำงานเป็นทีมได้ โดยคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน และออกแบบการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน (Learning style) ที่แตกต่างกัน อีกทั้งควรมีการใช้ นวัตกรรม เครื่องมือ หรือเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องโมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ ในรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุกับการเรียนแบบปกติ

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องโมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ ในรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ

3. สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องโมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ ในรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุสูงกว่าการเรียนแบบปกติ

4. ขอบเขตของการวิจัย

4.1 ประชากร

ประชากร คือ ผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 ที่เรียนรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ ใน ปีการศึกษา 2566 จำนวน 77 คน

4.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) ได้แก่ ผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 ในปีการศึกษา 2566 สาขางานดิจิทัลมีเดีย จำนวน 27 คน และสาขางานธุรกิจดิจิทัล จำนวน 31 คน

4.3 ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

ตัวแปรอิสระ คือ วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องโมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ ในรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน, ความพึงพอใจของผู้เรียน

4.4 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ สำหรับนักศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง เรื่องโมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ ประกอบไปด้วยเนื้อหาหัวข้อต่อไปนี้

4.4.1 ลักษณะของซีควนซีไดอาแกรม

4.4.2 สัญลักษณ์ในซีควนซีไดอาแกรม

4.4.3 เทคนิคการสร้างซีควนซีไดอาแกรม

5. วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องโมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ ในรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.1 ศึกษาข้อมูล

5.2 กำหนดแบบแผนการทดลอง

5.3 กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

5.4 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.5 ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

5.6 วิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

5.1 ศึกษาข้อมูล

5.1.1 ศึกษาข้อมูลเนื้อหาเรื่อง โมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ ประกอบไปด้วยเนื้อหาหัวข้อ ต่อไปนี้

5.1.1.1 ลักษณะของซีควนซีไดอาแกรม

5.1.1.2 สัญลักษณ์ในซีควนซีไดอาแกรม

5.1.1.3 เทคนิคการสร้างซีควนซีไดอาแกรม

5.1.2 ศึกษาการออกแบบเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ให้สัมพันธ์กับบทเรียน

5.2 กำหนด แบบแผนการทดลอง

รูปแบบการวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการตามรูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง ที่มีกลุ่มทดลอง 2 กลุ่มแบบ Independent Two Sample

5.3 กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

5.3.1 ประชากร

ประชากร คือ ผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 ที่เรียนรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ ในปีการศึกษา 2566 จำนวน 77 คน

5.3.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้ ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) ได้แก่ ผู้เรียนระดับชั้น ปวส.1 ในปีการศึกษา 2566 สาขางานดิจิทัลมีเดีย จำนวน 27 คน และสาขางานธุรกิจดิจิทัล จำนวน 31 คน

5.3.3 ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง ตัวแปรอิสระ คือ วิธีการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องโมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ ในรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน, ความพึงพอใจของผู้เรียน

5.4 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) บทเรียนเกม

ออนไลน์ quizizz เรื่อง โมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ 2) แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน เรื่อง โมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ จำนวน 10 ข้อ แบบปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (เรื่องโมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ

5.4.2 รายละเอียดในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการ

วิจัย มีดังนี้

1) บทเรียนเกมออนไลน์ quizizz เรื่องโมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ ออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม 2) แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน ออกแบบทดสอบให้ตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา ประกอบด้วย 2 ตอน ตอนที่ 1 การประเมินค่าความคิดเห็นของนักศึกษา ประกอบด้วยคำถาม 5 ข้อ ได้แก่

1. ได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกม
2. ได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อนในขณะที่เล่นเกม
3. รูปแบบ และลักษณะของเกมมีความเหมาะสมกับเนื้อหา
4. ได้รับความสนุกสนาน และความเพลิดเพลินจากการเล่นเกม
5. ความพึงพอใจในภาพรวมของการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

มีลักษณะคำตอบเป็นมาตราส่วนค่า 5 อันดับ ดังนี้

มากที่สุด หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบมากที่สุด

มาก หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบมาก

ปานกลาง หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบปานกลาง

น้อย หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบน้อย

น้อยที่สุด หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบน้อยที่สุด

การให้คะแนนพิจารณาตามเกณฑ์ ดังนี้

มากที่สุด 5 คะแนน

มาก 4 คะแนน

ปานกลาง 3 คะแนน

น้อย 2 คะแนน

น้อยที่สุด 1 คะแนน

กำหนดเกณฑ์ในการตัดสินค่าเฉลี่ยข้อมูลการประเมินค่าความคิดเห็นของการใช้งาน มีดังนี้

4.50 — 5.00 ความพึงพอใจมากที่สุด

3.50 — 4.49 ความพึงพอใจมาก

2.50 — 3.49 ความพึงพอใจปานกลาง

2.50 — 2.49 ความพึงพอใจน้อย

1.00 — 1.49 ความพึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเพิ่มเติม เป็นแบบสอบถามปลายเปิด

5.5 ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

5.5.1 ทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 58 คน จากนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 ในปีการศึกษา 2566 สาขางานดิจิทัลมีเดีย จำนวน 27 คน และสาขางานธุรกิจดิจิทัล จำนวน 31 คน

5.5.2 ททำการทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน

5.5.3 ผู้สอนดำเนินการสอนตามวิธีที่กำหนด โดยสาขางานดิจิทัลมีเดีย จำนวน 27 คน เรียนโดยใช้บทเรียนเกมออนไลน์ เรื่องโมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุ และสาขางานธุรกิจดิจิทัล จำนวน 31 คน เรียนแบบปกติ

5.5.4 เมื่อสิ้นสุดการสอนแล้วทำการทดสอบด้วยแบบทดสอบหลังเรียน

5.5.5 ประเมินความพึงพอใจ โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ

5.5.6 นาคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนทั้ง 2 วิธี และสรุปผลประเมินความพึงพอใจ

5.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

5.6.1 การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมเป็นฐาน กับการเรียนปกติ วิเคราะห์โดยใช้ค่าที (t-test)

2) ความพึงพอใจของผู้เรียน

ตอนที่ 1 วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ตอนที่ 2 วิเคราะห์โดยการสังเคราะห์เนื้อหา

5.6.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ซึ่งใช้ค่าสถิติดังนี้

- สถิติพื้นฐาน ได้แก่
- ค่าเฉลี่ย (X)
- ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
- สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่
- Independent t-test

6. สรุปผลการวิจัย

6.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6.2 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง โมเดลที่ใช้ออกแบบเชิงวัตถุจากการประเมินโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (X =4.62) โดยด้านได้รับความสนุกสนานและความเพลิดเพลินจากการเล่นเกม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมากที่สุด (X =4.76) รองลงมาคือด้านได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมและรูปแบบ และลักษณะของเกมมีความเหมาะสมกับเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด (X =4.68) ด้านความพึงพอใจในภาพรวมของการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด (X =4.56) และได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อน ในขณะที่เล่นเกม อยู่ในระดับมาก (X =4.40)

7. อภิปรายผล

การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถใช้ได้ผลดี ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เทคนิคนี้ทำให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาได้รวดเร็ว มีความน่าสนใจชวนให้ติดตามบทเรียน ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของพรชูลี ลังกา พรพิศ งามพงษ์ และกันติมา เต็มแก้วและนภดล ผู้มีจรรยา

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ควรทำความเข้าใจกับผู้เรียนถึงวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมให้เข้าใจก่อนลงมือเล่นเกม

8.2 การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถใช้ได้ทั้งกับคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์พกพาที่ต้องเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต

8.3 ควรมอบหมายให้ผู้เรียนเรียนรู้จากงานตอบคำถามในเกมได้ถูกหมด

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณในรายวิชาโปรแกรมตารางงานด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ผู้วิจัย	นางสาวณฤมล ตรีตรง
ตำแหน่ง/สังกัด	ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	วท.ม (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ)
ปีที่วิจัยสำเร็จ	2566

1. ความเป็นมาของปัญหา

จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาตารางงานสำหรับผู้เรียนในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจที่ผ่านมาพบว่าผู้เรียนบางส่วนไม่เข้าใจบทเรียน เนื่องจากเนื้อหาในรายวิชาที่มีความยาก โดยผู้วิจัยได้สอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้และฝึกปฏิบัติตามแผน พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำและไม่ค่อยสนใจเรียนเท่าที่ควร เนื่องจากมีเนื้อหาสาระมากและมีความยากในการทำความเข้าใจและจดจำเนื้อหาต่างๆให้หมด ผู้วิจัยจึงได้หาแนวทางแก้ปัญหาดังกล่าวด้วยการจัดการเรียนสอนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มาทดลองใช้เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้เรียนสามารถเล่นเกมได้ด้วยตนเองผ่านระบบอินเทอร์เน็ตและสามารถใช้ได้ทั้งบนเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา รูปแบบมีความน่าสนใจและสามารถบรรจุเนื้อหาได้มาก รวมทั้งมีการให้คะแนนตามผลการตอบคำถามและเวลาที่ใช้ไป ซึ่งจะเป็นการเสริมแรงทางบวกให้แก่ผู้เรียน สามารถเล่นเกมซ้ำจนได้คะแนนเป็นที่พอใจ Quizizz (ชฎารัตน์ พิพัฒน์นันท., 2563) เป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ซึ่งเป็นหนึ่งในกระบวนการที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดการสร้างทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และการที่ผู้เรียนจะเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้นั้นผู้สอนในปัจจุบันจึงมีบทบาทที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมคือเปลี่ยนจากการเป็นครูผู้สอนเป็นโค้ช หรือเรียกว่าเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศ ในการเรียนรู้ กระตุ้นผู้เรียนด้วยคำถาม รู้จักจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ มีการสร้างความร่วมมือในการเรียนรู้โดยการออกแบบกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนร่วมกันแก้ปัญหา หรือสามารถทำงานเป็นทีมได้ โดยคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน และออกแบบการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน (Learning style) ที่แตกต่างกัน อีกทั้งควรมีการใช้นวัตกรรม เครื่องมือหรือเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องการใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณในรายวิชาโปรแกรมตารางงานกับการเรียนแบบปกติ

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องการใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณในรายวิชาโปรแกรมตารางงาน

3. สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องการใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณในรายวิชาโปรแกรมตารางงานสูงกว่าการเรียนแบบปกติ

4. ขอบเขตของการวิจัย

4.1 ประชากร

ประชากร คือ ผู้เรียนระดับชั้น ปวช.1 ที่เรียนรายวิชาโปรแกรมตารางงาน ในปีการศึกษา 2566 จำนวน 120 คน

4.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้ ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) ได้แก่ ผู้เรียนระดับชั้น ปวช.1 ในปีการศึกษา 2566 สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจห้อง 1 จำนวน 37 คนและสาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ห้อง 2 จำนวน 34 คน

4.3 ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

ตัวแปรอิสระคือ วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณในรายวิชาโปรแกรมตารางงาน

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน, ความพึงพอใจของผู้เรียน

4.4 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยคั้งนี้ เป็นเนื้อหาในรายวิชาโปรแกรมตารางงานสำหรับนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพเรื่องการใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณประกอบไปด้วยเนื้อหาหัวข้อ ต่อไปนี้

4.4.1 โครงสร้างสัญลักษณ์ และลำดับความสำคัญ

ของเครื่องหมายที่ใช้ใน

การคำนวณ

4.4.2 ข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น

4.4.3 การอ้างอิงตำแหน่งเซลล์

4.4.4 ส่วนประกอบของฟังก์ชัน

4.4.5 การใช้สูตรคำนวณและฟังก์ชันต่าง ๆ

5. วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณในรายวิชาตารางงานด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ มีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.1 ศึกษาข้อมูล

5.2 กำหนดแบบแผนการทดลอง

5.3 กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

5.4 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.5 ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

5.6 วิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

5.1 ศึกษาข้อมูล

5.1.1 ศึกษาข้อมูลเนื้อหาเรื่อง การใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณประกอบไปด้วยเนื้อหาหัวข้อ ต่อไปนี้

5.1.1 โครงสร้างสัญลักษณ์ และลำดับความสำคัญ

ของเครื่องหมายที่ใช้ใน

การคำนวณ

5.1.2 ข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น

5.1.3 การอ้างอิงตำแหน่งเซลล์

5.1.4 ส่วนประกอบของฟังก์ชัน

5.1.5 การใช้สูตรคำนวณและฟังก์ชันต่าง ๆ

5.1.2 ศึกษาการออกแบบเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ให้สัมพันธ์กับบทเรียน

5.2 กำหนด แบบแผนการทดลอง

รูปแบบการวิจัยคั้งนี้ดำเนินการตามรูปแบบการวิจัยเชิงทดลองที่มีกลุ่มทดลอง 2 กลุ่มแบบ Independent Two Sample

5.3 กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

5.3.1 ประชากร

ประชากร คือ ผู้เรียนระดับชั้น ปวช.1 ที่เรียนรายวิชาโปรแกรมตารางงานในปีการศึกษา 2566 จำนวน 120 คน

5.3.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้ ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) ได้แก่ ผู้เรียนระดับชั้น ปวช.1 ในปีการศึกษา 2566 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจห้อง 1 จำนวน 37 คนและสาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจห้อง 2 จำนวน 34 คน

5.3.3 ตัวแปรที่เกี่ยวข้องตัวแปรอิสระคือ วิธีการจัดการเรียนรู้

โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องการใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณในรายวิชาโปรแกรมตารางงาน

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน, ความพึงพอใจของผู้เรียน

5.4 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) บทเรียนเกมออนไลน์ quizzz เรื่อง การใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณ

2) แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน เรื่อง การใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณจำนวน 10 ข้อ แบบปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (เรื่องการใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณ

5.4.2 รายละเอียดในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

1) บทเรียนเกมออนไลน์ quizzz เรื่องการใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

2) แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียนออกแบบทดสอบให้ตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาประกอบด้วย 2 ตอน ตอนที่ 1 การประเมินค่าความคิดเห็นของนักศึกษาประกอบด้วยคำถาม 5 ข้อ ได้แก่

1. ได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมน

2. ได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อนในขณะที่เล่นเกม

3. รูปแบบ และลักษณะของเกมมีความเหมาะสมกับเนื้อหา

4. ได้รับความสนุกสนาน และความเพลิดเพลินจากการเล่นเกมน

5. ความพึงพอใจในภาพรวมของการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

มีลักษณะคำตอบเป็นมาตราส่วนค่า 5 อันดับ ดังนี้
มากที่สุด หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบมากที่สุด
มาก หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบมาก
ปานกลาง หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบปานกลาง
น้อย หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบน้อย
น้อยที่สุด หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบน้อยที่สุด

การให้คะแนนพิจารณาตามเกณฑ์ ดังนี้
มากที่สุด 5 คะแนน
มาก 4 คะแนน
ปานกลาง 3 คะแนน
น้อย 2 คะแนน
น้อยที่สุด 1 คะแนน

กำหนดเกณฑ์ในการตัดสินค่าเฉลี่ยข้อมูลการประเมินค่าความคิดเห็นของการใช้งาน มีดังนี้

4.50 – 5.00	ความพึงพอใจมากที่สุด
3.50 – 4.49	ความพึงพอใจมาก
2.50 – 3.49	ความพึงพอใจปานกลาง
2.50 – 2.49	ความพึงพอใจน้อย
1.00 – 1.49	ความพึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเพิ่มเติมแบบสอบถามปลายเปิด

5.5 ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

5.5.1 ทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 71 คน จากนักศึกษา ระดับชั้น ปวช.1 ในปีการศึกษา 2566 สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจห้อง 1 จำนวน 37 คนและสาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจห้อง 1 จำนวน 34 คน

5.5.2 ทำการทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน

5.5.3 ผู้สอนดำเนินการสอนตามวิธีที่กำหนด โดยสาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ห้อง 1 จำนวน 37 คนเรียนโดยใช้บทเรียนเกมออนไลน์ เรื่องการใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณและสาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ห้อง 2 จำนวน 34 คน เรียนแบบปกติ

5.5.4 เมื่อสิ้นสุดการสอนแล้วทำการทดสอบด้วยแบบทดสอบ หลังเรียน

5.5.5 ประเมินความพึงพอใจ โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ

5.5.6 นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนทั้ง 2 วิธี และสรุปผล ประเมินความพึงพอใจ

5.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

5.6.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กับการเรียนปกติ วิเคราะห์โดยใช้ค่าที (t-test)

2) ความพึงพอใจของผู้เรียน

ตอนที่ 1 วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย () และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) X

ตอนที่ 2 วิเคราะห์โดยการสังเคราะห์เนื้อหา

5.6.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติซึ่งใช้ค่าสถิติ ดังนี้

- สถิติพื้นฐาน ได้แก่
- ค่าเฉลี่ย () X
- ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.)
- สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่
- Independent t-test

6. สรุปผลการวิจัย

6.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

6.2 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การใช้สูตรและฟังก์ชันในการคำนวณจากการประเมินโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจ ต่อการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด(=4.66) โดยด้านได้รับความสนุกสนานและความเพลิดเพลินจากการเล่นเกมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมากที่สุด (=4.76) รองลงมาคือด้านได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมและรูปแบบและลักษณะของเกมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด (=4.73) ด้านความพึงพอใจในภาพรวมของการเรียนรู้ด้านได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมอยู่ในระดับมากที่สุด(=4.70) ด้านความพึงพอใจในภาพรวมของการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด(=4.59) และได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อนในขณะที่เล่นเกมอยู่ในระดับมากที่สุด(=4.51) X X X X X X

7. อภิปรายผล

การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถใช้ได้ผลดี ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เทคนิคนี้ทำให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาได้รวดเร็ว มีความน่าสนใจชวนให้ติดตามบทเรียน ได้ความสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของพรชูลี ลังภาพพิศ งามพงษ์ และกันติมา เดิมแก้ว และนภดล ผู้มีจรรยา

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ควรทำความเข้าใจกับผู้เรียนถึงวัตถุประสงค์ของการเล่นเกม ให้เข้าใจก่อนลงมือเล่นเกม

8.2 การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถใช้ได้ทั้งกับคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์พกพาที่ต้องเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต

8.3 ควรมอบหมายให้ผู้เรียนเรียนรู้ซ้ำจนตอบคำถามในเกมได้ถูกต้อง

วิจัยในชั้นเรียน การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเว็บ
ด้วยโปรแกรม Moodle สำหรับนักศึกษาทวิภาคี วิชา เครือข่าย
คอมพิวเตอร์และความปลอดภัยสำหรับธุรกิจดิจิทัลของนักศึกษาระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นายทัศนพงศ์ พงศ์สมัคร
ตำแหน่ง	ครู คศ.2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษานับว่ามีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชากร ดังจะเห็นได้จากแนวการจัด การศึกษาที่ได้รับไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552:6) ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาค้นคว้า ประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ อีกทั้งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ยัง มีความประสงค์ที่จะให้เยาวชนไทยมีความรู้อันเป็นสากล และ มีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหาใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญ ในการศึกษาโดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตที่สามารถเชื่อมต่อการสื่อสาร ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และทันต่อเหตุการณ์อยู่เสมอ การเรียนรู้นับบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นรูปแบบการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งที่มีความสอดคล้องกับ วิวัฒนาการทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน จะเห็นได้ว่า บริการทางอินเทอร์เน็ตอย่างสังคมออนไลน์ (Social Network) เป็นที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ส่วนใหญ่พบในกลุ่มเด็กนักเรียน นักศึกษามากที่สุด ฉะนั้นถ้าเรานำสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้กับการศึกษา จะทำให้นักศึกษาและนักศึกษาสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ด้านบทบาทของสังคมออนไลน์ต่อการจัดการเรียนในชั้นเรียน ด้วยลักษณะสำคัญของสังคมออนไลน์ คือ การมีปฏิสัมพันธ์ของคนในระบบเครือข่าย สังคมออนไลน์มาสู่การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนย่อมก่อให้เกิดผลสำคัญในหลากหลายลักษณะเช่นกัน เช่น การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นห้องเรียน เนื่องจากบรรยากาศของสังคมออนไลน์เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ของคนใน เครือข่าย ด้วยเหตุนี้เมื่อทั้งผู้สอนและผู้เรียนเข้าสู่การสร้างความสัมพันธ์ภายในระบบสังคมออนไลน์ก็จะนำไปสู่ การพัฒนาความสัมพันธ์ในสังคมจริงในทิศทางที่ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจริง นอกจากนี้ลักษณะการนำเสนอข้อมูล สถานภาพที่เป็นปัจจุบัน ทำให้ทั้งผู้สอนสามารถติดตาม พฤติกรรมและประสานข้อมูลได้อย่างทันท่วงที ช่วยในการกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ที่กว้างขวาง การตั้งประเด็นแลกเปลี่ยน ข้อสงสัยต่าง ๆ ผ่านสังคมออนไลน์ได้อย่างทันท่วงที และเป็นเครื่องมือ สำหรับผู้สอนในการกระตุ้น

ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ในขณะที่เดียวกันผู้สอนสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ๆ ได้ อย่าง ต่อเนื่องและผู้เรียนสามารถติดตามได้อย่างต่อเนื่อง แต่ถึงอย่างไรก็ตาม แม้ว่าในปัจจุบัน เทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียน การสอน แต่ก็มีข้อจำกัดหลายประการที่จำเป็นต้อง พิจารณา เช่น การมีปฏิสัมพันธ์ต่อเพื่อนมนุษย์ (Human connection) การกำกับตนเอง (Self-regulation) การ เรียน รู้ด้วยตนเอง การเรียน รู้ร่วมกัน กับผู้อื่น (Collaborative learning) และการกำหนดทิศทางการเรียน ของ นักศึกษา และนักศึกษา บางคนไม่สามารถศึกษาด้วยตนเองการเรียนรู้ในระบบอิเล็กทรอนิกส์เพียงอย่างเดียว จึงไม่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ที่ สมบูรณ์ได้ แนวทางในการแก้ปัญหานี้อาจทำได้โดยการจัดการเรียนแบบ ผสมผสาน (Blended learning) ซึ่งเป็น การรวม นวัตกรรม และ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน ด้วยการ มีปฏิสัมพันธ์บนการเรียน แบบออนไลน์ และมีส่วนร่วมในการเรียนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียน (Face to Face) ซึ่งเป็นยุทธศาสตร์ที่ใช้ในการเรียนรู้ มีส่วนสนับสนุนและ ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น (Thorne, 2003) สอดคล้องกับงานวิจัย ของสายชล จินใจ (2550 : 133) ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษามีความพึง พอใจต่อการเรียนการสอนแบบผสมผสานอยู่ในระดับมาก นักศึกษามี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีความคงทนในการเรียนของ นักศึกษาเรียนมีผลสัมฤทธิ์ตามเกณฑ์ที่กำหนด

จากการเรียนการสอนรายวิชา เครือข่ายคอมพิวเตอร์และความ ปลอดภัยสำหรับธุรกิจดิจิทัล รหัสวิชา 30204-2007 ซึ่งเน้น กระบวนการ เรียนการสอนให้ผู้เรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติจริง นักศึกษาสามารถค้นคว้า ความรู้จากแหล่งเรียนรู้ผ่านเว็บด้วยโปรแกรม Moodle โดยครูผู้สอนมี หน้าที่ให้คำแนะนำเพิ่มเติมและเป็นพี่ที่ปรึกษา ทำให้ผู้วิจัยในฐานะที่เป็น ผู้สอน มีความสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนแบบ ผสมผสานผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อการแก้ปัญหาการเรียนไม่ต่อเนื่อง โดยผู้เรียน สามารถเข้าไปศึกษาและทบทวนเนื้อหาที่เรียนได้ ด้วยตนเอง อีกทั้ง นักศึกษายังสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความคิดเห็นของตนเองผ่านเครือข่าย สังคมออนไลน์ โดยมี การโต้ตอบ สนทนา กับนักศึกษาคณะอื่นเพื่อเพิ่มพูน ความรู้ความเข้าใจ การที่ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา โดยใช้เทคนิค การสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะแก้ปัญหา และทำ ให้ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น เพราะผู้เรียนสามารถศึกษาได้ ด้วยตนเอง เรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลาและตอบสนองความแตกต่างระหว่าง บุคคลได้ด้วย จึงทำให้ผู้เรียนมีความ เข้าใจบทเรียนมากขึ้น ผู้เรียนตื่นตัว ตื่นใจด้วยการนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลาย เช่น วิดีโอสาธิต ภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนทำให้กระบวนการ เรียนการสอนดำเนินไปอย่างมี ประสิทธิภาพและส่งเสริมการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจของนักศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพการเรียนผ่านเว็บด้วย โปรแกรม Moodle รายวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัย สำหรับธุรกิจดิจิทัล
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านเว็บด้วยโปรแกรม Moodle รายวิชา เครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัยสำหรับธุรกิจดิจิทัลของนักศึกษา

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เครื่องช่วยคอมพิวเตอร์และความปลอดภัยสำหรับธุรกิจดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ประชากร

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นครั้งนี้เป็น นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จำนวนทั้งสิ้น 18 คน ในรายวิชาเครื่องช่วยคอมพิวเตอร์และความปลอดภัยสำหรับธุรกิจดิจิทัล รหัสวิชา 30204-2007

กลุ่มตัวอย่าง

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จำนวน 18 คน ในรายวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีพ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนแบบด้วยบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาเครื่องช่วยคอมพิวเตอร์และความปลอดภัยสำหรับธุรกิจดิจิทัล รหัสวิชา 30204-2007 ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้มีส่วนการจัดการ เรียนรู้แบบผสมผสานแบบ ผลการประเมินแผนการจัดการ เรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มาก

2. โปรแกรม Moodle ซึ่งเว็บไซต์จะประกอบด้วยเนื้อหาในรูปแบบสื่อประเภทต่าง ประกอบด้วย เอกสาร วีดีโอ ข้อความและภาพกราฟิก เว็บไซต์สำหรับการจัดด้วยบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งในการวิจัยนี้ ได้กำหนดให้ใช้ซอฟต์แวร์เรียนออนไลน์ จากเว็บไซต์ของครูผู้สอน

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา 30204-2007 เครื่องช่วยคอมพิวเตอร์และความปลอดภัยสำหรับธุรกิจดิจิทัล ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบชนิดอัตนัย 2 ข้อ ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ .50 ขึ้นไป มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และ มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน) เท่ากับ 0.32

4. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยสร้าง แบบสังเกตพฤติกรรมนักศึกษาเป็นรายบุคคล เป็นการสังเกตแบบมีโครงสร้างล่วงหน้า (Structured Observation)

5. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสม ผสานผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. แบบสังเกตพฤติกรรม
3. แบบสอบถามความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าร้อยละ(สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล)
2. ค่าเฉลี่ย (\bar{X})

3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
4. ค่าความแปรปรวน
5. ค่าสัมประสิทธิ์ของการกระจาย (C.V.)

สรุปผลการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จำนวน 18 คน ด้วยกิจกรรมการเรียนผ่านเว็บด้วยโปรแกรม Moodle ทุกคนมีผลการเรียนระดับ 3.5 (ดีมาก) คิดเป็น 27.77 % มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) = 7.20 , ค่าความแปรปรวน 20.98 และค่าสัมประสิทธิ์ของการกระจาย (CV.) = 0.06 หมายถึงประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนผ่านเว็บด้วยโปรแกรม Moodle ทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้ทั้งจากภาคทฤษฎี การลงมือปฏิบัติจริงจนสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง และให้นักศึกษาได้เรียนรู้ในการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ให้ผู้เรียนสอนกันเองผู้เรียนจะเรียนรู้อะไรต่าง ๆ ได้จากเพื่อนสู่เพื่อน และการเรียนรู้เช่นนี้จะทำให้ผู้เรียนที่เรียนรู้เข้าใจเกิดการเรียนรู้ได้ เนื่องจากภาษาที่ผู้เรียนใช้พูดจากสื่อสารกัน นั้นสามารถสื่อความหมายระหว่างกันและกันได้เป็นอย่างดี ดังที่สุนทร สอนธพานนท์ และคณะ (2545,หน้า31- 33) วิธีสอนแบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งที่สืบทอดเจตนารมณ์ของปรัชญาการศึกษาที่ว่า Learning by doing ตามแนวทฤษฎีของจอห์น ดิวอี้ โดยเน้นการให้นักศึกษามีการรวมกลุ่มเพื่อการท างานร่วมกัน หรือ การปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนการสอน อาจกล่าวได้ว่าวิธีการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนนั้นเป็นการส่งเสริม ระบอบประชาธิปไตย และยังมุ่งให้ผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์อยู่ในเกณฑ์ต่ำได้รับประโยชน์ จากเพื่อนนักศึกษาที่เก่ง กว่าหรือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในเกณฑ์ นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นการเรียนการสอนที่อาศัยสื่อหลาย ๆ ชนิดผสมผสานกัน ตั้งแต่ด้านเทคโนโลยี กิจกรรมการเรียนการสอน และเหตุการณ์ที่เหมาะสมเพื่อสร้างรูปแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียน การผสมผสานเป็นการนำ รูปแบบอิเล็กทรอนิกส์และสื่อสมัยใหม่ เข้ามาเสริมการเรียนการสอนตามรูปแบบปกติในชั้นเรียน ดังที่นวลพรรณ ไชยมา (2554, หน้า 12-13) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นการผสมผสานวิธีการหลาย ๆ วิธีเข้าด้วยกัน ทั้งวิธีสอน สื่อและเทคโนโลยีการสอน ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม หรือการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้ากัน (Face to Face) และการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online) โดย เน้นให้ผู้เรียนได้รับการฝึกฝนและลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีความยืดหยุ่นและทำให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพลอยไพลิน ศรีอ่ำดี (2556) ได้ศึกษาผลการเรียนผ่านเว็บด้วยโปรแกรม Moodle ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ผลการวิจัยพบว่า1) ผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาชั้น ปวส.2 ที่เรียนแบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนแบบแก้ปัญหา อยู่ในระดับดีมาก 2) ผลการ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนแบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนแบบแก้ปัญหาหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการศึกษาพฤติกรรมกรรมการเรียนของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่เรียนด้วยกิจกรรมการ การเรียนผ่านเว็บด้วยโปรแกรม Moodle พบว่านักศึกษามีพฤติกรรมตอบ คำถามมากที่สุด

(ร้อยละ 97.70) รองลงมาคือ ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม (ร้อยละ 96.77) การเข้าร่วม กิจกรรม (ร้อยละ 96.77) การส่งงานตามเวลา (ร้อยละ 95.39) การแสดงความคิดเห็น (ร้อยละ 29.95) การตั้ง คำถาม (ร้อยละ 5.99) และการโพสต์ แชร์เนื้อหา (3.69)เรียงตามลำดับ ผู้วิจัยพบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมตอบ คำถามมากที่สุด เนื่องจากคำถามจะเป็นสิ่งที่ กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ โดยสิ่งที่ยากเรียนรู้ดังกล่าวจะต้อง เริ่มมาจากปัญหาที่เด็กสนใจหรือพบในชีวิตประจำวันที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับ บทเรียน

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับ ชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงที่มีต่อการเรียนผ่านเว็บด้วยโปรแกรม Moodle โดยภาพรวม มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.15, S.D. = 0.74$) ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นการเรียนในรูปแบบ ที่แปลกใหม่ ซึ่งผู้เรียนไม่เคยเรียนมา ก่อน จึงเกิดความกระตือรือร้น ความ สนใจในการเรียน โดยผู้วิจัยได้พัฒนาบทเรียนผ่านเว็บไซต์ (Google Sites) โดยมีรูปแบบที่สวยงามน่าสนใจ เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถ เรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามโอกาสที่ เหมาะสม ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ ทุกเวลา ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซักถามข้อสงสัยผ่านทาง การเรียน ผ่านเว็บด้วยโปรแกรม Moodle อีกทั้งผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันผ่านเอกสาร ออนไลน์ (Google Document) ดังนั้นด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ จึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจต่อการ เรียนในครั้งนี้เป็นอย่างมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ เตือนเทัญ ภาณุรักษ์ (2555) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบร่วมมือกันด้วย เทคนิคเพื่อนคู่คิดผ่านเครือข่ายสังคมการเรียนรู้ในรายวิชา การบริหาร สารสนเทศ 1 ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้ วิธีการแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดผ่าน เครือข่ายสังคมอยู่ในระดับ มาก

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ ผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social media) เพื่อแก้ปัญหาเวลา เรียนไม่ต่อเนื่องของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ผู้วิจัยมีข้อค้นพบและแนวความคิดมาใช้เป็น ข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ก่อนเรียนด้วยด้วยบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตตาม แนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน ควรเตรียมความพร้อมของผู้เรียนในการใช้งานสื่อ สังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่าง คล่องแคล่ว และมีประสิทธิภาพ
2. ผู้สอนควรชี้แจงรูปแบบลักษณะขั้นตอนของกิจกรรมแบบ ผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคม ออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อนให้กับ ผู้เรียนอย่างละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและทำการศึกษบทเรียนได้ อย่าง ถูกวิธี

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาด้วย การเรียนผ่านเว็บด้วย โปรแกรม Moodle อยู่ในระดับ ดี

2. นักศึกษามีความพึงพอใจ ต่อการเรียนผ่านเว็บด้วยโปรแกรม Moodle

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการปฏิบัติ

วิชา โปรแกรมประมวลผลคำของนักเรียน

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาววรรณรัตน์ เครือจันทร์
ตำแหน่ง/สังกัด	พนักงานราชการครู วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)

เหตุผลที่ทำวิจัย

เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาโปรแกรมประมวลผลคำ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา โปรแกรมประมวลผลคำ **ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1. นักเรียนมีทักษะการปฏิบัติ
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดังนี้

ประชากรที่วิจัยประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียน ระดับชั้น ปวช. 1 สาขาวิชาการคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำ นวน 1 ห้อง จำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล แบบฝึกปฏิบัติเป็น แบบเรียนเสริมนอกจากบทเรียน วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บ รวบรวมข้อมูลครั้งนี้

ดำเนินการเป็นขั้นตอน ดังนี้
ผู้วิจัยจัดการสอนเสริมนอกบทเรียนโดยในรายวิชาโปรแกรม ประมวลผลคำ ตามหัวข้อวิจัย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการปฏิบัติ วิชาโปรแกรมประมวลผลคำ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 3 โดยวิธีการใช้แบบฝึก ปฏิบัติเพื่อเพิ่มทักษะในรายวิชา ใช้แบบฝึกปฏิบัติประเมินผลการเรียน หลังจากการสอนเสร็จ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลที่ทำการทดสอบก่อนการสอนเสริม ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา โปรแกรมประมวลผลคำ โดย วิธีการใช้แบบฝึกปฏิบัติเพื่อ เพิ่ม ทักษะ
2. เปรียบเทียบคะแนนที่ได้จากการทดลอง เพื่อหาค่าผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน

การพัฒนาทักษะการพิมพ์โดยใช้โปรแกรม Typing Master
ของนักเรียนระดับ ปวช.1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นายอรรถวุฒิ รักรวงศ์
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	เทคโนโลยีบัณฑิต (ทล.บ.)
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้มีการพัฒนาคิดค้นสิ่งอำนวยความสะดวกต่อการเดินชีวิต และคอมพิวเตอร์ก็เป็นเทคโนโลยีประเภทหนึ่งถูกสร้างขึ้น มา มีความทันสมัยและเหมาะกับการนำมาใช้ในส่วนงานด้านต่าง ๆ มากมาย รวมถึงในทุกวันนี้การทำหนังสือ รายงาน หรือเอกสารต่าง ๆ เรามักนิยมใช้คอมพิวเตอร์เข้า มาช่วยในการพิมพ์งานแทนการเขียนด้วยมือเพราะทำให้เอกสารหรืองานที่ทำอ่านง่าย สะอาด สะดวก เรียบร้อย และสวยงาม และเรื่องของการติดต่อสื่อสาร อุตสาหกรรม การโทรคมนาคม ฯลฯ และสิ่งหนึ่งที่สำคัญไม่แพ้กันก็คือ คอมพิวเตอร์คอมพิวเตอร์เป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้มนุษย์มีความเจริญก้าวหน้าในด้านต่าง ๆ ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์นั้นมีมากมายหลายประการด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นในด้านการศึกษา ด้าน การสืบค้นข้อมูล ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการบันเทิง และโดยเฉพาะในด้านของธุรกิจ และสิ่ง หนึ่งที่สำคัญเป็นอย่างมากที่จะทำให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้นั้นก็คือ อุปกรณ์สำหรับป้อนข้อมูล (Input Unit) หรือคีย์บอร์ด นั่นเอง

ทักษะในการใช้คีย์บอร์ดให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นจำเป็นต้องฝึกซ้ำ ๆ บ่อย ๆ จึงสามารถที่จะพิมพ์ข้อความต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว และถูกต้องแม่นยำ ทักษะในการพิมพ์นั้นถือ ว่าเป็นทักษะที่มีความสำคัญมากในการทำงาน แต่ปัจจุบันสภาพปัญหาที่พบก็คือ นักเรียนยังขาดทักษะการพิมพ์งานด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ และถ้านักเรียนมีทักษะในการพิมพ์ที่คล่องแคล่วและถูกต้องแม่นยำแล้วนั้น ก็จะเป็นทักษะที่สำคัญในการประกอบอาชีพและการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ในระดับชั้นที่สูงขึ้นได้ จากปัญหาที่พบในนักเรียน รายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ พบว่านักศึกษายังขาดทักษะในการ พิมพ์จากการตรวจสอบหาข้อผิดพลาดของนักศึกษา พบปัญหาหลายอย่าง เช่น การวางนิ้วบนแป้นเหย้าไม่ถูกต้อง การจำแป้นอักขระไม่ได้ ไม่สามารถก้าวนิ้วพิมพ์สัมผัสได้ พิมพ์โดยการใช้วิธีจิ้มนิ้วบนตัวอักษร ต้องมองแป้นพิมพ์ หาตัวอักษรทีละตัวอักษรตลอด เป็นต้น การพิจารณาปัญหาต่าง ๆ ทำให้นักศึกษาติดการมองตัวอักษรบนแป้นพิมพ์ขาดความมั่นใจ ในการก้าวนิ้ว พิมพ์สัมผัส กลัวว่าจะก้าวนิ้วพิมพ์ตัวอักษรผิด ทำให้พิมพ์งานช้าขึ้น ดังนั้นเพื่อให้ นักเรียนกลุ่มนี้มีความรู้ / ทักษะในการพิมพ์ได้อย่างถูกต้อง ผู้วิจัยจึงคิดหาวิธีการ แก้ปัญหา กับ นักเรียนกลุ่มนี้ โดยทำแบบฝึกพิมพ์เริ่มจากการวางนิ้วบนแป้นเหย้า การก้าวนิ้วในระยะใกล้ การพิมพ์ เป็นคำและการพิมพ์เป็นประโยค ยังมีปัญหาการใช้แป้นพิมพ์ ทั้งนี้เนื่องจากการฝึกฝนน้อย และขาด ความมั่นใจในการใช้แป้นพิมพ์ หากไม่ได้รับการแก้ไขปัญหานี้จะทำให้ให้นักเรียนขาดพื้นฐานการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ดังนั้น

ในการพัฒนาทักษะใน ครั้งนี้ เป็นการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน ที่ผ่านการฝึกฝนการใช้แป้นพิมพ์ ด้วยการใช้เกม คอมพิวเตอร์ช่วยฝึก

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานการใช้แป้นพิมพ์ ให้พิมพ์งานได้เร็วขึ้น จำนวนคำที่เพิ่มขึ้น โดยใช้โปรแกรม Typing Master ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ประชากร นักเรียนที่เรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช 3 ห้องเรียน จำนวน 104 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช 1 ห้องเรียน จำนวน 32 คน โดยการทดสอบทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียนทั้งห้อง และหาค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ในการฝึกแต่ละครั้งไว้ แล้วเลือกนักเรียนที่มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ หน่วยที่ 2 เรื่องการทำงานกับ ข้อความ โดยใช้โปรแกรม Typing Master ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
2. โปรแกรม Typing Master
3. แบบสังเกตและตารางบันทึกคะแนน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. ชุดฝึกทักษะทางการบัญชี
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนใช้งานโปรแกรม Typing Master (pretest) โดยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบปฏิบัติการฝึกทักษะการใช้คีย์บอร์ด เก็บเป็นคะแนนก่อนการทดลอง
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Typing Master โดยใช้แผนจัดการเรียนรู้
3. ทดสอบหลังการใช้โปรแกรม Typing Master (posttest) โดยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบปฏิบัติการฝึกทักษะการใช้คีย์บอร์ด โดยใช้แบบทดสอบฉบับเดียวกับการทดสอบก่อน การใช้โปรแกรม Typing Master เพื่อเก็บไว้เป็นคะแนนหลังการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนผลการทดสอบการใช้โปรแกรม Typing Master และแบบประเมินทักษะการใช้แป้นพิมพ์ ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดย โปรแกรม Typing Master โดยใช้ t-test แบบ dependent sample

สรุปผลการวิจัย

จากการให้นักศึกษาได้ฝึกพิมพ์ตัวอักษรแป้นเหย้าซ้ำ ๆ กันหลายครั้งในสัปดาห์แรก ทำให้ นักศึกษาเริ่มจำ ตัวอักษรแป้นเหย้าได้และวางนิ้วได้ถูกต้อง จึงให้นักศึกษาฝึกพิมพ์ก้านนิ้วในการพิมพ์ ตัวอักษรอื่น ๆ นักศึกษา สามารถก้านนิ้วได้โดยที่ไม่แก๊งนิ้วเหมือนก่อน พอเข้าสู่สัปดาห์ที่สามของการสอนได้ฝึกให้พิมพ์เป็นคำ มีนักศึกษา บางคนยังมองแป้นอักษรอยู่ เพราะยังไม่สามารถจำ แป้น ตัวอักษรได้ทั้งหมด จึงให้กลับไปทบทวนการก้านนิ้วแป้นอักษรซ้ำ ใหม่อีก นักศึกษาเริ่มพิมพ์ได้ดีขึ้น กว่า เดิม และให้ฝึกพิมพ์เป็นประโยค นักศึกษาบางคนสับสนกับการก้าน นิ้วจึงต้องมองแป้นอักษรทำให้พิมพ์งานช้าและมีคํา ที่พิมพ์ผิด จึงให้นักศึกษาพิมพ์งานนั้นซ้ำกันอีก ไม่ให้มองแป้น อักษร หัด พิมพ์ก้านนิ้วอย่างช้าและพิมพ์ให้ถูกต้อง และถ้านักศึกษาได้มีการฝึกพิมพ์บ่อย ๆ จะทำให้นักศึกษา พิมพ์ งานได้ถูกต้องและเร็วขึ้นอีก

ข้อเสนอแนะ

1. ควรทำการศึกษาเพื่อติดตามผลในด้านกรพิมพ์งานด้วยคอมพิวเตอร์ของนักเรียน เพื่อให้ ทราบถึงระดับการนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในการเรียนในรายวิชาอื่นได้เพียงใด
2. ควรศึกษาเปรียบเทียบความก้าวหน้าในด้านการพิมพ์งานด้วยคอมพิวเตอร์ของ นักเรียน ในทุกภาคเรียน
3. ควรมีการศึกษาความคิดเห็นของครูผู้สอน และผู้บริหารของสถานศึกษาเกี่ยวกับ ปัญหา ในการพิมพ์งานด้วยคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ช่วยในการแก้ปัญหาทักษะพื้นฐานในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
2. เป็นแนวทางสำหรับครูคนอื่น ๆ ในการจัดทำนวัตกรรม และพัฒนาการเรียนการสอน โดยใช้โปรแกรม Typing Master ของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ และสาขาวิชาอื่น ๆ ให้มี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. เป็นข้อมูลในการกำหนดนโยบายการพัฒนาทักษะแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์

การสร้างตารางและการตกแต่งเอกสาร โดยใช้สื่อประกอบการฝึก

ในการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวสกวรัตน์ เห็นพร้อม
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.บ. (ระบบสารสนเทศทางธุรกิจ)
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	2566

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก คอมพิวเตอร์เป็นเทคโนโลยี ที่นำมาใช้ในระบบการศึกษาเพื่อใช้ในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในลักษณะต่าง ๆ เช่นเดียวกับการเรียนการสอนระหว่างครูกับนักเรียนที่อยู่ในห้องเรียนปกติ สื่อประสมจะประกอบด้วยตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียงใน

ลักษณะของสื่อหลายมิติ (Hypermedia) เพื่อถ่ายทอดเนื้อหา บทเรียน หรือองค์ความรู้ในลักษณะที่ใกล้เคียงกับการสอนจริงในห้องเรียนมากที่สุด ทำให้ผู้เรียนสนุกไปกับการเรียนไม่รู้สึกรู้สึกเบื่อหน่ายและผู้เรียนสามารถทบทวนบทเรียนได้ด้วยตนเอง

ตาม หลัก สุต ร ประ กาศ นี ย บั ต ร วิ ชา ชิ พ (ป ว ช .) กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2562 สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษานักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 4 ต้องเรียน วิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ซึ่งรายวิชาดังกล่าวมีเนื้อหา เรื่อง Word Excel , Power Point ในการจัดการเรียนการสอนไม่มีแบบฝึกปฏิบัติที่น่าสนใจ จึงไม่สามารถดึงความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างเอกสาร

ด้วยเหตุผลดังกล่าว การทำการวิจัยเพื่อการสอนความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ โดยวิธีการพัฒนาการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ (โปรแกรม Word) เรื่องของการสร้างตารางและการตกแต่งเอกสาร โดยใช้สื่อประกอบการฝึก การวิจัยครั้งนี้ได้ทำเป็นแบบประเมินผลงาน 2 ครั้ง เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการ วิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาที่มีทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ และใช้ในการเรียนตลอดการศึกษา ดังนั้นการใช้โปรแกรม Word จึงจำเป็นสำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 แต่นักเรียนบางกลุ่มมีปัญหาการสร้างตาราง โดยไม่สามารถที่จะสร้างตารางได้ตามที่กำหนด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน นักศึกษาต่อครูผู้สอนแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

วัตถุประสงค์เฉพาะ

1. เพื่อให้ผู้เรียนรู้หลักการสร้างตารางและตกแต่งเอกสาร
2. เพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน
3. เพื่อให้ผู้เรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ได้รับความรู้และมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนที่สูงขึ้น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 4 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 22 คน โดยใช้วิธีเลือกจากนักเรียนที่มีผลการทดสอบก่อนเรียนต่ำ (หรือโดยใช้วิธีเลือกสุ่มอย่างง่าย)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ เป็นแบบปฏิบัติ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลที่เก็บ ได้แก่ คะแนนความสามารถในการสร้างตารางและตกแต่งเอกสาร
2. วิธีการ คือ ใช้วิธีการทดสอบ

3. เครื่องมือ ได้แก่ แบบทดสอบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ และคะแนนความก้าวหน้าเป็นรายบุคคล

2. เปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ก่อน และหลังการฝึก

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า คะแนนจากการทดสอบ ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ การสร้างตารางและตกแต่งเอกสารโดยใช้โปรแกรม Word ของกลุ่มตัวอย่าง การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพด้วยสื่อประสม ของกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ควรนำไปใช้กับการเรียนการสอนในวิชาอื่น ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนให้มากขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถสร้างตารางและตกแต่งเอกสารได้
2. สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันได้
3. ผลสัมฤทธิ์หลังเรียน รายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ เพื่องานอาชีพของนักเรียนสูงขึ้น

การพัฒนาการเรียน เรื่อง หลักการจัดการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานคอมพิวเตอร์ รหัสวิชา 20204-2006 สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีการศึกษา 2/2566

ผู้วิจัย	นางสาวสลิลทิพย์ ทองสง
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	2566

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความรู้เกี่ยวกับหลักการจัดการเรียนรู้อันมีความสำคัญซึ่งอยู่ในหน่วยที่ 4 ของแผนการสอน องค์ประกอบศิลป์ ซึ่งความรู้เกี่ยวกับ การใช้ องค์ประกอบศิลป์ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ จะเป็นพื้นฐาน สำคัญในการ สร้างสรรค์งานศิลปะในสาขาต่างๆ สอดคล้องกับแนวความคิดที่ผู้สร้างสรรค์ ต้องการจะนำเสนอ

ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พ.ศ.2562 สานักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา นักเรียน ระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ต้องเรียนองค์ประกอบศิลป์ สำหรับงานคอมพิวเตอร์ (รหัสวิชา 20204-2006) ซึ่งรายวิชาดังกล่าวมี เนื้อหา เรื่องหลักการจัดการภาพ ในการจัดการเรียนการสอน สภาพ ปัญหาที่ พบเจอคือ นักเรียนไม่สนใจในการฟังคำอธิบาย นักเรียนไม่เข้าใจ เนื้อหา อย่างชัดเจน ผู้สอนต้อง อธิบายซ้ำหลาย ๆ ครั้ง นักเรียนจึงจะสามารถเข้าใจ ได้ เนื่องจากความแตกต่างในการรับรู้ของนักเรียน แนวทางหนึ่งในการ

แก้ปัญหาคือการนำใบความรู้มาใช้ในการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถเรียน ได้ด้วยตนเองตามความสามารถที่มีอยู่สามารถตอบสนองเรื่องของความ แตกต่างระหว่างผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึง มีความสนใจที่จะใช้ใบความรู้ เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียน การสอนเรื่องหลักการ จัดภาพ เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าวข้างต้น อันจะทำให้การเรียนการสอนวิชา องค์ประกอบศิลป์ได้ผลตามจุดมุ่งหมายต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษา เรื่องหลักการจัดการภาพ วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับ งานคอมพิวเตอร์ (รหัสวิชา 20204-2006) ของนักเรียน ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สามารถ เข้าใจเรื่องหลักการจัดการภาพ

2. ผลสัมฤทธิ์หลังเรียน วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงาน คอมพิวเตอร์ (รหัสวิชา 20204-2006) เรื่องหลักการจัดการภาพของนักเรียน สูงขึ้น

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จำนวน 5 คนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และสอบผ่านเกณฑ์

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จำนวน 5 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และสอบผ่านเกณฑ์

แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

การศึกษาการพัฒนาสื่อการสอนเรื่อง การพัฒนาระบบฐานข้อมูล สำหรับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.1)

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นายทวีศักดิ์ หนูทิม
ตำแหน่ง/สังกัด	ครู ชำนาญการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี

เหตุผลที่ทำวิจัย การที่นักศึกษาบางส่วนสอบไม่ผ่าน มีสาเหตุมาจากการ เรียนการสอนที่ครูใช้สื่อการสอนไม่เหมาะสม ทำให้นักศึกษาเกิดความเบื่อ หน่ายและทำความเข้าใจในเนื้อหา เรื่องนี้ได้ยาก ผู้วิจัยได้ปรับปรุงกิจกรรม การเรียนและผลดีสื่อให้เข้าใจได้ง่ายและมองเห็นภาพได้อย่างชัดเจน อีกทั้ง ยังมีความทันสมัย แต่ยังไม่พบว่ามีผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา ในเรื่องดังกล่าว ยังไม่เป็นที่พอใจ ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยซึ่งอยู่ในฐานะที่เป็นผู้สอนใน

รายวิชา ทางด้านคอมพิวเตอร์ มองเห็นถึงการพัฒนาในรูปแบบของสื่อให้นักศึกษาได้มองเห็นภาพได้อย่างชัดเจน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อการสอน เรื่องการออกแบบฐานข้อมูล สำหรับนักศึกษาระดับ ปวส.1สารสนเทศ กลุ่ม 1
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการสอน เรื่องการออกแบบฐานข้อมูล
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาชั้น ปวส.1สารสนเทศ กลุ่ม 1 เมื่อใช้สื่อการสอนนี้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สื่อการสอน เรื่องการออกแบบฐานข้อมูลสำหรับนักศึกษาชั้น ปวส.1 สารสนเทศ กลุ่ม 1 ที่มีประสิทธิภาพ
2. ครู ผู้สอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ได้นำเอาสื่อการสอนวิดีโอใน Youtube ไปใช้ในการสอน เรื่องการออกแบบฐานข้อมูล ที่ผู้วิจัยรวบรวมไปใช้สอนเพื่อปรับปรุงพัฒนา การเรียนการสอนให้เหมาะสมยิ่งขึ้น
3. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการสร้างและพัฒนาสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้สื่อการสอนในรายวิชาการพัฒนาระบบฐานข้อมูลและรายวิชาอื่นๆ ต่อไป

ประชากรที่วิจัย นักศึกษา ปวส.๑ จำนวน 15 คน แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการออกแบบฐานข้อมูล
2. แบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อการสอน
3. สื่อการสอน

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน เรื่องการออกแบบฐานข้อมูล
2. นำสื่อการสอนให้นักศึกษาหาการศึกษาด้วยตนเอง พร้อมทั้งทำกิจกรรมทั้ง 2 ตอนภายในเวลา 4 ชั่วโมง
3. ทดสอบหลังเรียน เมื่อนักศึกษาหาการศึกษาสื่อการสอนเรียบร้อยแล้ว โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การออกแบบฐานข้อมูล
4. นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสื่อการสอน เพื่อนำมาวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าร้อยละ (สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล)
2. ค่าเฉลี่ย () X
3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

การแก้ปัญหานักศึกษาที่มีพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออก

อย่างเหมาะสมในชั้นเรียน รายวิชาระบบคอมพิวเตอร์

และส่วนประกอบ นักเรียนระดับชั้น ปวช.1/2

แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ผู้ทำวิจัย	นายอุทิศ สีละวัฒน์
ตำแหน่ง	ครู คศ.3
แผนกวิชา	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
	เทคโนโลยีสารสนเทศ

ความเป็นมาและความสำคัญ

การศึกษาถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมากสำหรับทุกประเทศ เพราะเป็นต้นกำเนิดแห่งการพัฒนาที่ไม่หยุดยั้งของคน การที่เราจะใช้เทคนิคหรือวิธีการสอนให้แก่เด็กเหมือนเช่นเดิม ที่ผ่านมา คงจะเป็นไปไม่ได้อีกแล้ว เพราะในปัจจุบันสภาพการณ์ต่าง ๆ ได้เปลี่ยนแปลงไปเป็นยุคโลกาภิวัตน์ เทคโนโลยีมีความทันสมัยทำให้การศึกษาสามารถเรียนรู้กันได้ข้ามประเทศ เพียงแค่คุณอยู่ที่บ้าน แม้กระทั่งการติดต่อสื่อสารก็ทำให้ได้รับข้อมูลข่าวสาร ทั้งทางบวกและทางลบ ตัวอย่างที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม จึงทำให้เกิดการลอกเลียนแบบอย่างถูกต้องและไม่ถูกต้อง โดยเฉพาะวัยรุ่น เป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากเห็น และอยากลอกเป็นอย่างมาก จึงทำให้พฤติกรรมการแสดงออกของแต่ละบุคคลและแต่ละครั้งมีทั้งความเหมาะสมและไม่เหมาะสม สิ่งที่ดีอาจถูกมองเป็นสิ่งที่ไม่ดี และสิ่งที่ไม่ดีอาจถูกมองเป็นสิ่งที่ดี เนื่องจากการได้รับรู้ข้อมูลมาจากโลกอินเทอร์เน็ตอย่างผิด ๆ ทำให้วัยรุ่นไทยในปัจจุบันมีพฤติกรรมการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมหรือพฤติกรรมที่ก้าวร้าว ซึ่งบางครั้งอาจจะแสดงออกอย่างตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้ โดยในปัจจุบันคนไทยมีแนวโน้มที่จะแสดงออกพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมมาก เพราะเราได้รับการถ่ายทอดวัฒนธรรมความเกรงใจ และคำว่าไม่เป็นไรมาจากบรรพบุรุษ จึงทำให้เราไม่กล้าแสดงออก หรืออาจเป็นเพราะความไม่มั่นใจ อาย ไม่กล้า จึงทำให้บุคคลอื่นมองว่าเราเป็นคนไม่รู้ ฉลาดน้อย หรือต่อต้าน จึงไม่แสดงออก ทำให้เรามีความเสี่ยงต่อการขาดโอกาสการก้าวหน้าในชีวิต ถ้าหากบุคคลใดมีความบกพร่องเกี่ยวกับการกล้าแสดงออก บุคคลนั้นมักจะพบกับปัญหาทั้งในด้านการติดต่อ และการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ซึ่งจะก่อให้เกิดความยากลำบากทั้งในการเรียน การทำงาน และเกิดความวิตกกังวลต่าง ๆ ตามมา

พฤติกรรมที่กล้าแสดงออกที่เหมาะสม จึงเป็นสิ่งที่ดีจำเป็นอยู่ยังต่อการดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบัน เนื่องจากเป็นปัจจัยที่ทำให้สามารถเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม กล้าฟันฝ่าอุปสรรค ปัญหา และยังทำให้เป็นบุคคลที่มีความมั่นใจในตนเอง ได้ในสิ่งที่ต้องการ และบุคคลที่พบเห็นจะให้เกียรติมากขึ้น จอร์นสัน (Johnson, 2004) กล่าวว่า การที่คนเราจะเริ่มเปลี่ยนแปลงไปสู่พฤติกรรมแสดงออกนั้น จะต้องตระหนักไว้เสมอว่าการเปลี่ยนแปลงนั้นจะทำให้คนใกล้ชิดหรือคนที่เกี่ยวข้อง แสดงพฤติกรรมโต้ตอบในทางลบต่อการเปลี่ยนแปลงนั้นได้ เนื่องจากว่าถ้าเราไม่เคยมีพฤติกรรมกล้าแสดงออกแล้วไปแสดงออกเลย การเปลี่ยนแปลงนั้นยากที่ผู้ใกล้ชิดหรือคนที่เกี่ยวข้องจะยอมรับได้ เนื่องจากพวกเราจะคุ้นเคยกับสิ่งที่เราเป็น ได้รับในสิ่งที่ต้องการความกลัวว่าจะสูญเสียเราจากไปจากการกระทำนั้น ซึ่งเราไม่ควรจะย่อท้อหรือเปลี่ยนใจที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเอง เนื่องจากเราอาจจะไม่สามารถที่จะไม่ใส่ใจคนที่เรารักหรือคนที่สำคัญในชีวิตของเราได้ อย่างไรก็ตามพฤติกรรมกล้าแสดงออกเป็น

คุณสมบัติที่สามารถปลูกฝังและพัฒนาให้เกิดขึ้นได้ในตัวบุคคลให้มีการกล้าแสดงออกที่ถูกต้องเหมาะสมได้ ทำให้บุคคลเรียนรู้ที่จะเป็น “ผู้ชนะ” ในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างแท้จริง

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การที่บุคคลมีพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม ช่วยทำให้มีบุคลิกที่ดีขึ้น สามารถปรับตัว มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก กล้าพูดต่อหน้าผู้อื่น กล้าเข้าร่วมกิจกรรม ได้รับการยอมรับจากเพื่อน มีผลการเรียนที่ดีขึ้น และการมีพฤติกรรมที่กล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมยังเป็นพื้นฐานทำให้สามารถปรับตนเองให้อยู่ในสังคม เป็นคนเก่ง คนดี ได้อย่างมีความสุข ประสบผลสำเร็จทั้งด้านการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวันต่อไป จากสภาพปัญหาที่กล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการแก้ปัญหาให้นักศึกษาที่มีพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน รายวิชาการสร้างทีมงานโดยใช้กระบวนการกลุ่ม

คำถามวิจัย

กระบวนการกลุ่มสามารถแก้ปัญหา นักศึกษาขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียนรายวิชาการระบบคอมพิวเตอร์และส่วนประกอบ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1/2 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้หรือไม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการใช้กระบวนการกลุ่มในการแก้ปัญหาให้นักศึกษาที่มีพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน รายวิชาการระบบคอมพิวเตอร์และส่วนประกอบ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1/2 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลของกระบวนการกลุ่มที่มีต่อพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน รายวิชาการระบบคอมพิวเตอร์และส่วนประกอบ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1/2 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ก่อนการใช้กระบวนการกลุ่มและหลังการใช้กระบวนการกลุ่ม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ศึกษาในครั้งนี้ คือ นักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการระบบคอมพิวเตอร์และส่วนประกอบ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1/2 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 20 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามถึงพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม โดยใช้กระบวนการกลุ่ม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม ดังนี้

1. เกณฑ์ในการวัดแบบสอบถามใช้วิธีการสร้างแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) โดยเกณฑ์ในการให้คะแนนแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม และระดับคะแนน

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

เกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนน ผู้วิจัยได้แปลระดับของพฤติกรรม โดยใช้ค่าเฉลี่ยของคะแนนเป็นตัวชี้วัด โดยกำหนดช่วงในการวัดเป็น 5 ระดับ โดยกำหนดช่วงคะแนนในแต่ละระดับจากสูตรการคำนวณดังนี้

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

จากสูตรการคำนวณ ได้แปรค่าระดับความหมายของพฤติกรรมออกเป็น 5 ระดับ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 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

2. การสร้างเครื่องมือ

สร้างเครื่องมือโดยการศึกษาเอกสาร งานวิจัย และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องแนวคิดพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม และกระบวนการกลุ่ม ในการสร้างแบบสอบถาม ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้

โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลจากประชากรกลุ่มเป้าหมาย โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป เป็นแบบสอบถามถึงรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ ชั้นปีการศึกษา หลักสูตร ผลการเรียนเฉลี่ยรวม (GPA)

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม และกระบวนการกลุ่ม ได้แก่

1. ด้านการพูด
2. ด้านการกระทำ
3. ด้านการแสดงความคิดเห็น

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์ด้วยอัตราร้อยละ (Percentage)

1.2 ข้อมูลข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมกรากล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมโดยใช้คะแนนการกรากล้า โดยเป็นคำถามแสดงระดับความคิดเห็น 5 ระดับ วิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

2. การประมวลผลข้อมูล ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Window โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 ตรวจสอบความสมบูรณ์ และความถูกต้องของคำตอบที่ได้ หลังจากดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

2.2 บันทึกข้อมูลที่เป็นรหัสในแบบบันทึกข้อมูล และเครื่องคอมพิวเตอร์ตามลำดับ

2.3 ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

2.4 ประมวลผลข้อมูลตามจุดมุ่งหมายของการศึกษาวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้เก็บรวบรวมข้อมูล พฤติกรรมนักศึกษาขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน รายวิชาการสร้างทีมงาน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม โดยมีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. แจ้งการศึกษาการทำให้วิจัยให้กับนักศึกษาในชั้นเรียนทราบ

2. ดำเนินการเก็บข้อมูลและรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษา

3. ตรวจสอบแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมา คัดเลือกเฉพาะแบบสอบถามที่สมบูรณ์ไว้เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

1. ข้อมูลทั่วไป

นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์มาวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 20 คน ในจำนวนนี้นักศึกษาที่ตอบคำถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 100.0 และมีผลการเรียน (GPA) 2.01-3.00 คิดเป็นร้อยละ 88.0 ตามลำดับ

2. การศึกษาพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม

2.1 พฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการพูด)

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

2.2 พฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการกระทำ)

โดยภาพรวมนักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้

กระบวนการกลุ่ม (ด้านการกระทำ) อยู่ในระดับบางครั้ง และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านการกระทำ อยู่ในระดับบ่อยครั้ง ลำดับแรกคือ คุณสามารถแสดงความรู้สึกยอมรับและนับถือ เมื่อเพื่อนของคุณทำงานประสบความสำเร็จได้อย่างไม่ขวยเขิน รองลงมาคือ การได้ทำงานกับเพื่อน ทำให้ปฏิสัมพันธ์ด้านความรู้สึก ความคิดและการกระทำ กับเพื่อนมีการพัฒนาขึ้น

2.3 พฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการแสดงความคิดเห็น)

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

3. ข้อเสนอแนะ

- ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ควรให้นักศึกษาลัดกันเป็นผู้นำ เพื่อให้นักศึกษาได้ตั้งศักยภาพของตนเองออกมา

สรุปผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไป

นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์มาวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 20 คน ในจำนวนนี้นักศึกษาที่ตอบคำถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 100.0 และมีผลการเรียน (GPA) 2.01-3.00 คิดเป็นร้อยละ 88.0 ตามลำดับ

2. การศึกษาพฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม

2.1 พฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการพูด)

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

2.2 พฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการกระทำ)

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

2.3 พฤติกรรมขาดการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการแสดงความคิดเห็น)

โดยภาพรวมนักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการแสดงความคิดเห็น) อยู่ในระดับบางครั้ง และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น อยู่ในระดับบ่อยครั้ง ลำดับแรกคือ การได้ร่วมทำงานหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนทำให้คุณมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน รองลงมาคือ การทำงานเป็นกลุ่มทำให้คุณรู้สึกมีความคิดสร้างสรรค์

3. ข้อเสนอแนะ

- ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ควรให้นักศึกษาลัดกันเป็นผู้นำ เพื่อให้นักศึกษาได้ตั้งศักยภาพของตนเองออกมา

อภิปรายผล

จากการศึกษาการแก้ปัญหาให้นักศึกษามีพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน รายวิชาการสร้างทีมงาน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม นำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. พฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการพูด)

โดยภาพรวมนักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการพูด) อยู่ในระดับบางครั้ง และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมการพูด อยู่ในระดับบ่อยครั้ง ลำดับแรก คือถ้าเพื่อนของคุณแต่งกายด้วยชุดใหม่ ซึ่งคุณเห็นว่าสวย คุณจะบอกเขาให้ทราบว่าเขาแต่งกายสวย รองลงมาคือ ถ้าเพื่อนทำอะไรเพื่อคุณ คุณจะบอกให้เขาทราบว่าขอบคุณซึ่งเพียงใด เนื่องจากการใช้กระบวนการกลุ่ม ทำให้นักศึกษามีการตระหนักถึงการพูดเฉพาะในบางครั้งว่าต้องคิดก่อนพูด หรือพูดในสิ่งที่ผู้ฟังต้องการ กล่าวพูดในสิ่งที่ควรพูดหรือถูกต้อง อาจารย์ผู้สอนควรส่งเสริมให้นักศึกษาฝึกพฤติกรรมการกล้าแสดงออกสามารถติดต่อสื่อสารกับบุคคลได้ทุกระดับ และทุกประเภท เช่น คนแปลกหน้า เพื่อนฝูง คนในครอบครัว โดยที่การติดต่อนั้นเป็นไปอย่างเปิดเผยและตรงไปตรงมา

2. พฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการกระทำ)

โดยภาพรวมนักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการกระทำ) อยู่ในระดับบางครั้ง และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมการกระทำ อยู่ในระดับบ่อยครั้ง ลำดับแรกคือ คุณสามารถแสดงความรู้สึกยอมรับและนับถือ เมื่อเพื่อนของคุณทำงานประสบความสำเร็จได้อย่างไม่ขวยเขิน รองลงมาคือ การได้ทำงานกับเพื่อน ทำให้ปฏิสัมพันธ์ด้านความรู้สึก ความคิดและการกระทำ กับเพื่อนมีการพัฒนาขึ้น เนื่องจากการใช้กระบวนการกลุ่ม ทำให้นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน มีพฤติกรรมการกล้าแสดงออกที่ดีขึ้น กล่าวที่จะยอมรับและนับถือผู้อื่น อาจารย์ผู้สอนควรนำเทคนิคหรือวิธีการให้นักศึกษาได้ร่วมกันทำกิจกรรมกลุ่มบ่อยครั้ง เช่น เกมบทบาทสมมติ เป็นต้น เพื่อเป็นการสร้างความพันธ์ที่ดี และสร้างแรงจูงใจจะส่งผลให้นักศึกษามีความสนิทสนมและกล้าที่จะแสดงออกมากขึ้น

3. พฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการแสดงความคิดเห็น)

โดยภาพรวมนักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (ด้านการแสดงความคิดเห็น) อยู่ในระดับบางครั้ง และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักศึกษามีความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น อยู่ในระดับบ่อยครั้ง ลำดับแรกคือ การได้ร่วมทำงานหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนทำให้คุณมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน รองลงมาคือ การทำงานเป็นกลุ่มทำให้คุณรู้สึกมีความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1 ด้วยบอร์ดเกม The Coding

ผู้วิจัย	นายวิศวัต หนูมาศ
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	2567

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การก้าวเข้าสู่การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงมากกว่าครั้งที่ผ่านๆ มา เทคโนโลยีใหม่ ๆ จะขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ไม่ว่าจะเป็น ปัญญาประดิษฐ์ เทคโนโลยีการแพทย์ หุ่นยนต์ คอนตัมคอมพิวเตอร์ บิ๊กดาต้า หรือบล็อกเชน เทคโนโลยีเหล่านี้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางอุตสาหกรรม ซึ่งจะทำให้รูปแบบการทำงานและวิถีชีวิตของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (จิระพร สังฆเวทย์, 2564) เทคโนโลยีเหล่านี้จำเป็นต้องพึ่งพาทักษะมากมายโดยเฉพาะทักษะด้านการเขียนโปรแกรม แม้หลายคนอาจมองว่าการเขียนโปรแกรมเหมาะสำหรับคนที่ชื่นชอบเทคโนโลยี แต่ในโลกปัจจุบันเมื่อผู้คนได้ใช้เวลาและอยู่ในสภาพแวดล้อมที่อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ถูกควบคุมด้วยคอมพิวเตอร์ จึงควรต้องได้รับความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม เพื่อให้รู้ว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทำงานอย่างไร (จิระพร สังฆเวทย์, 2564) หรืออาจต่อยอดไปถึงขั้นที่สามารถพัฒนาซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชันเป็นของตนเองได้ ช่วงเวลา 5-6 ปีมานี้ หลาย ๆ ประเทศทั่วโลกได้ตระหนักถึงความสำคัญในการสอนการเขียนโปรแกรม และกำหนดให้การสอนการเขียนโปรแกรมเป็นวิชาบังคับในระดับประถมศึกษา โดยประเทศอังกฤษเริ่มในปี พ.ศ. 2557 ส่วนฟินแลนด์และเกาหลีใต้เริ่มในปีเดียวกันกับประเทศไทยคือในปี พ.ศ. 2561 การให้โอกาสนักเรียนได้เรียนรู้ด้านการเขียนโปรแกรมไม่เพียงแต่เพิ่มทางเลือกให้พวกเขาในการประกอบอาชีพต่อไปในอนาคต แต่ยังสอนพวกเขาให้รู้จักแก้ปัญหา และมีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบอีกด้วย แม้การเรียนรู้การเขียนโปรแกรมจะไม่ใช่วิธีที่ง่ายนักสำหรับนักเรียนหลาย ๆ คน แต่หากครูผู้สอนมีกระบวนการถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ให้น่าสนใจ ก็จะสามารถทำให้การเรียนรู้การเขียนโปรแกรมเป็นไปได้อย่างง่ายมากยิ่งขึ้น

แนวทางหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนสัมฤทธิ์ผลได้ คือ การจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม The Coding เป็นการจัดการกิจกรรมเน้นการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ตรงจากการเผชิญสถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ได้ฝึกคิด ฝึกลงมือทำ ฝึกทักษะกระบวนการต่างๆ ฝึกแก้ปัญหาด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ

ควบคู่กันไป (ณัฐพงษ์ ฉายแสงประทีป, 2559, หน้า 1-2) โดยเชื่อว่าหากนักเรียนได้กระทำจะทำให้เกิดความเชื่อมั่นเป็นแรงจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ ผู้เรียนจะสนุกสนานที่จะสืบค้นหาความรู้ต่อไป มีความสุขที่จะเรียน ซึ่งเป็นวิธีการเรียนที่ผู้เรียน ได้รับความรู้จากการลงมือทำ เป็นการเรียนรู้ในสภาพการทำงานจริง ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกประสบการณ์การทำงานเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในลักษณะพึ่งพากัน

การจัดเรียนการสอนแบบดั้งเดิมเป็นการเรียนแบบเชิงรับ (Passive Learning) คือครูจะสอนโดยใช้การบรรยายเป็นส่วนใหญ่ ไม่สร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้เรียน ส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ดีเท่าที่ควร ผู้วิจัยได้สนใจพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาโดยการนำการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม The Coding เข้ามาใช้ในการเรียนการสอนวิชา การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของโครงสร้างข้อมูล เรื่อง ตัวแปรประเภท Tuple สำหรับนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของโครงสร้างข้อมูล สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 12 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 7 คน โดยวิธีสุ่มแบบเจาะจง จากนักเรียนที่ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 70

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้การวิจัยมีดังนี้

1. แผนการสอนวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของโครงสร้างข้อมูล เรื่อง ตัวแปรประเภท Tuple จำนวน 3 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 9 ชั่วโมง
2. บอร์ดเกม The Coding
3. แบบทดสอบก่อนเรียน
4. แบบทดสอบหลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ของกลุ่มตัวอย่างซึ่งได้เรียนผ่านสื่อแบบ มีลำดับขั้นการดำเนินการดังนี้

1. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (ก่อนใช้งาน บอร์ดเกม The Coding)
2. ใช้รูปแบบการสอน บอร์ดเกม The Coding

3. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (หลังใช้งาน บอร์ดเกม The Coding)

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าร้อยละ (สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล)
2. ค่าเฉลี่ย (\bar{X})
3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

หลังจากการใช้บอร์ดเกม The Coding กลุ่มตัวอย่างมีพัฒนาการในเรื่อง การเพิ่มข้อมูลลงใน Tuple มากเป็นอันดับแรก รองลงมาคือ เรื่อง ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ ตัวแปรประเภท Tuple และ เรื่อง ฟังก์ชันสำหรับตัวแปรประเภท Tuple ตามลำดับ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น เรื่อง หน่วยที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของโครงสร้างข้อมูล
2. ผู้สอนได้พัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ บอร์ดเกม The Coding มาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์แก่ผู้เรียน
3. วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชสามารถนำนวัตกรรมมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในอนาคต

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง ด้วยเทคนิคการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาไพธอนเบื้องต้น

รหัสวิชา 20901-2205

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวกมลวรรณ อนันต์
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 เป็นหลักสูตรหลังมัธยมศึกษาตอนต้นหรือเทียบเท่า ที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการศึกษาด้านวิชาชีพระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และเพื่อยกระดับการศึกษาวิชาชีพของบุคคลให้สูงขึ้น สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ เป็นไปตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ มาตรฐานการศึกษาของชาติ และกรอบคุณวุฒิอาชีวศึกษาแห่งชาติตลอดจนยึดโยงกับมาตรฐานอาชีพ โดยเน้นการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ เพื่อพัฒนาสมรรถนะกำลังคนระดับฝีมือ รวมทั้งคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ และกิจนิสัยที่เหมาะสมในการทำงาน ให้สอดคล้องกับความต้องการ

ต้องการกำลังคนของตลาดแรงงาน ชุมชน สังคม และสามารถประกอบอาชีพอิสระได้โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกระบบและวิธีการเรียนได้อย่างเหมาะสมตามศักยภาพ ตามความสนใจและโอกาสของตนส่งเสริมให้มีการประสานความร่วมมือเพื่อจัดการศึกษาและพัฒนาหลักสูตรร่วมกันระหว่างสถาบันสถานศึกษา หน่วยงาน สถานประกอบการและองค์กรต่าง ๆ ทั้งในระดับชุมชนระดับท้องถิ่นและระดับชาติการพัฒนาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 สำเร็จลงได้ด้วยความร่วมมืออย่างดียิ่งจากหน่วยราชการสถานศึกษาผู้บริหาร ศึกษานิเทศก์ ครูผู้สอน ตลอดจนผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน โดยเฉพาะคณะกรรมการตั้งรายนามที่ปรากฏ ซึ่งได้อุทิศสติปัญญา ความรู้ และประสบการณ์เพื่อการพัฒนาการอาชีวศึกษาของประเทศชาติเป็นสำคัญ ในการสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา สถานศึกษา หน่วยงาน สถานประกอบการและองค์กรต่าง ๆ ทั้งในระดับชุมชนระดับท้องถิ่นและระดับชาติจากการศึกษาพบแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 พบว่าครูจะเป็นผู้สอนฝ่ายเดียวไม่ได้แต่ต้องให้นักศึกษาเป็นผู้เรียนรู้ด้วยตนเองโดยครูจะออกแบบการเรียนรู้ฝึกฝนให้ตนเองเป็นโค้ช Coach และอำนวยความสะดวก facilitation ในการเรียนรู้แบบ problem based Learning ของนักเรียนซึ่งสิ่งที่เป็นตัวช่วยของครูในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ยังมีเทคนิคและวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนใหม่ๆที่เกิดขึ้นอีกมากมายและเทคนิค Flip classroom ก็เป็นเทคนิคการสอนที่น่าสนใจและเหมาะกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการอาชีพ ที่สามารถแก้ปัญหาที่กล่าวมาได้และจากการที่ได้ศึกษาเทคนิคการสอนแบบ Flip classroom จึงได้ทราบว่าเปิด classroom เป็นกระบวนการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งซึ่งเปลี่ยนการใช้ช่วงเวลาของการบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมต่างๆเพื่อฝึกแก้โจทย์ปัญหาและประยุกต์ใช้จริงส่วนการบรรยายจะอยู่ในช่องทางอื่นๆเช่นวีดิโอวีดีโอออนไลน์ซึ่งผู้เรียนเข้าถึงได้เมื่ออยู่ที่บ้านหรือนอกห้องเรียนดังนั้นงานที่เคยมอบหมายให้ผู้เรียนฝึกทำเองนอกห้องจะกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในห้องเรียนและในทางกลับกันเนื้อหาที่เคยถ่ายทอดผ่านการบรรยายในห้องเรียนจะเปลี่ยนไปอยู่ในสื่อที่ผู้เรียนได้อ่านได้ฟังได้ดูสามารถทำได้เองที่บ้านหรือที่อื่นๆการจัดการเรียนการสอนมีองค์ประกอบ 4 องค์ประกอบได้แก่ 1. การกำหนดยุทธวิธีเพิ่มพูนประสบการณ์โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะวิธีการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเพื่อเรียนเนื้อหาโดยอาศัยวิธีการที่หลากหลายทั้งการใช้กิจกรรมที่กำหนดขึ้นเองเกมส์สถานการณ์จำลองสื่อปฏิสัมพันธ์การทดลอง 2. การสืบค้นเพื่อให้เกิดนวัตกรรมค้นพบโดยผู้สอนเป็นผู้คอยชี้แนะให้กับผู้เรียนจากสื่อหรือกิจกรรมหลายประเภทเช่นสื่อประเภทวีดิโอบันทึกการบรรยาย การใช้สื่อบันทึกเสียง การใช้สื่อเว็บไซต์ หรือสื่อออนไลน์ 3. การสร้างองค์ความรู้ที่มีความหมายโดยผู้เรียนเป็นผู้บริหารอาคารสร้างทักษะองค์ความรู้จากสื่อที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างกระดานความรู้เล็กทรอนิกส์ การใช้แบบทดสอบการใช้สื่อสังคมออนไลน์และกระดานสำหรับอภิปรายแบบออนไลน์ 4. การสาธิตและประยุกต์ใช้เป็นการสร้างองค์ความรู้โดยผู้เรียนเองในเชิงสร้างสรรค์โดยการจัดทำเป็นโครงงานและผ่านกระบวนการนำเสนอผลงานที่เกิดจากการรังสรรค์งานเหล่านั้น

จากสภาพที่ได้กล่าวมาผู้วิจัยจึงต้องการที่จะพัฒนาและแก้ปัญหาในส่วนนี้ด้วยการใช้เทคนิคการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน flipped classroom เพื่อให้การจัดการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นเกิดผลอย่างเต็ม

ประสิทธิภาพภายในระยะเวลาของเวลาและเนื้อหาที่เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในรายวิชา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาไพธอนเบื้องต้น รหัสวิชา 20901-2205 เรื่อง อินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง โดยมีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ที่ร้อยละ 80

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนด้วยเทคนิคการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เรื่อง อินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง รายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาไพธอนเบื้องต้น รหัสวิชา 20901-2205

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาไพธอนเบื้องต้น รหัสวิชา 20901-2205 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 26 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาไพธอนเบื้องต้น รหัสวิชา 20901-2205 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 26 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Sampling) แต่ละกลุ่มเป็นนักเรียนแบบละความสามาร

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาไพธอนเบื้องต้น รหัสวิชา 20901-2205 เป็นรายหน่วย จำนวน 1 แผน
2. แบบประเมินคุณภาพหลักสูตรรายวิชาตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (IOT) รหัสวิชา 30001- 2003
4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหลักการเขียนโปรแกรม รหัสวิชา 20204-2004
5. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนหน่วยที่ 2 เรื่อง อินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง
6. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนหน่วยที่ 1 เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์
7. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักสูตรรายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาไพธอนเบื้องต้น รหัสวิชา 20901-2205
8. แบบประเมินผลชิ้นงาน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. เมื่อผู้วิจัยได้สอนระดับชั้นประกาศนียบัตร(ปวช.) ปีที่ 3 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ การเขียนโปรแกรมภาษาไพธอนเบื้องต้น รหัสวิชา 20901-2205 ในช่วง 7 สัปดาห์แรกของภาคเรียนนี้ พบว่านักเรียนมีความเข้าใจโดยเพียงในเนื้อหาที่กำหนด ทั้งยังสอนในระดับพื้นฐานแล้วและแต่จากที่สังเกตเนื่องจากเนื้อหาสมัยใหม่ด้าน IOT โดยใช้ภาษาไพธอนนั้นมือยุ่งยากให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมจึงมีแนวคิดที่เราสามารถนำอินเตอร์เน็ตเสริมในการเรียนสอนตามหลักเทคนิคการสอนแบบ Flip classroom จึงเริ่มมีการสอนเทคนิคการสอนแบบ Flip classroom ในช่วง 7 สัปดาห์หลังของภาคเรียนนี้

2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา อินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (IOT) รหัสวิชา 30001- 2003 และเก็บบันทึกการรวบรวมคะแนนเพื่อคิดคำนวณค่าทางสถิติ

3. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา หลักการเขียนโปรแกรม รหัสวิชา 20204-2004 และเก็บบันทึกการรวบรวมคะแนนเพื่อคิดคำนวณค่าทางสถิติ

4. ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักสูตรรายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาไพธอนเบื้องต้น รหัสวิชา 20901-2205

5. 1.4.9. แบบประเมินผลชิ้นงาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและบันทึกคะแนนไว้
2. ดำเนินการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง โดยประเมินทั้งด้านพุทธิพิสัย ด้วยการทดสอบหลังเรียน ประเมินด้านทักษะพิสัยด้วยการประเมินผลชิ้นงานและการทำกิจกรรมระหว่างเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าคะแนนเฉลี่ย (พวงรีตัน ทวีร์ตัน. 2543 : 137) โดยใช้สูตรดังนี้

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

เมื่อ \bar{x} แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนน
 $\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

1.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (พวงรีตันทวีร์ตัน. 2543 : 143) โดยใช้สูตรดังนี้

$$SD = \frac{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2}}{N(N - 1)}$$

เมื่อ \bar{x} แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนน

$$\frac{\sum x}{N} \text{ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด}$$

$$\frac{\sum x^2}{N} \text{ แทน ผลรวมกำลังสองของคะแนนทั้งหมด}$$

$$N \text{ แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด}$$

2. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

2.1 ค่าดัชนีประสิทธิผล

$$E.I = \frac{\text{ผลรวมคะแนนทดสอบหลังเรียน} - \text{ผลรวมคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}$$

3.สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 T - test Paired Samples

$$t = \frac{\bar{D}}{S_D}$$

เมื่อ t = ค่าสถิติทดสอบที่

\bar{D} = ค่าเฉลี่ยของคะแนนวัดก่อนลบด้วยคะแนนวัดหลัง

S_D = ความ คลาดเคลื่อนมาตรฐานของค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยที่

$$S_D^2 = \sqrt{\frac{s_d^2}{n}}$$

$$S_d^2 = \frac{n \sum d^2 - (\sum d)^2}{n(n-1)}$$

และ

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า คะแนนจากการทดสอบ ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาไพธอนเบื้องต้น รหัสวิชา 20901-2205 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อประสม ของกลุ่มตัวอย่าง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่าเทคนิคการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาไพธอนเบื้องต้น รหัสวิชา 20901-2205 ของกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. อาจจะใช้ได้เฉพาะบ้างกลุ่มผู้เรียน
2. หัวข้อในการสืบค้น อาจจะกว้างไปให้ปรับให้แคบลงและเข้าใจมากขึ้น
3. สนับสนุนให้พัฒนาต่อในวิจัยนี้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนมีทักษะตามสมรรถนะวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. แผนกวิชามีหลักสูตรสมรรถนะวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ

3. ผู้เรียนเข้าทดสอบสมรรถนะวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศไม่น้อยกว่าร้อยละ 65

4. ผู้เรียนมีผลการพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศสอดคล้องกับมาตรฐานฝีมือแรงงานไม่น้อยกว่าร้อยละ 65

การเสริมทักษะการใช้ Cascading Style Sheets ด้วยโปรแกรม Replit ในรายวิชาการสร้างเว็บเบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวปิยาพัชร ยอดทอง
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการพัฒนาทักษะถือเป็นสิ่งสำคัญต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบันโดยไม่สามารถปฏิเสธได้ ดังเห็นได้จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติที่มีการยึดหลักการพัฒนากำลังคน รวมถึงพัฒนาเด็กวัยเรียนและวัยรุ่นให้เป็นที่ต้องการของตลาดแรงงานด้วย การมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อันได้แก่ 3Rs ประกอบไปด้วย การอ่านออก (Read) การเขียนได้ (WRite) คิดเลขเป็น (ARithmetics) และ 8Cs ประกอบไปด้วย ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ไขปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding) ทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership) ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ 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 2560 – 2579 ได้มีการระบุให้มีการจัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติเช่นกัน (อนุสรณ์ ปิตวงษ์ สมเกียรติ ดันติวงศ์วณิช และกฤษณา คิตติ : 2563)

ในการจัดการเรียนรู้ในระดับอาชีวศึกษาพบว่ามีปัญหาหลายอย่างเกิดขึ้น เช่น นักเรียนขาดการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา ทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการนำไปใช้ในการทำงานและการนำไปศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น โดยจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนพบว่า นักเรียนขาดแรงจูงใจใน

การจัดการเรียนการสอน มุ่งเน้นการท่องจำและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่หลากหลาย และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่น้อย ผู้เรียนสายอาชีพจำเป็นต้องมีการเรียนรู้เน้นทางด้านทักษะ จึงเป็นปัญหาหลักในการจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนมีความจำเป็นในการพัฒนาแผนการสอนจัดการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมการเรียนรู้ และเน้นการจัดการเรียนรู้ที่สามารถ

ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางการคิด และวิเคราะห์ปัญหาด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการประกอบอาชีพหรือนำไปศึกษาในระดับที่สูงขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัย ได้ศึกษาเพื่อจัดทำการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนมีทักษะทางการคิดและวิเคราะห์ปัญหา และกิจกรรมการเรียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยสร้างเกมในการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ตลอดจนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ช่วยพัฒนาความรู้ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเกมการสอนการใช้คำสั่ง Cascading Style Sheets ด้วยโปรแกรม Wordwall ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ
2. เพื่อประเมินทักษะการใช้คำสั่ง Cascading Style Sheets ด้วยโปรแกรม Replit ในรายวิชา การสร้างเว็บเบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ
3. เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยการใช้คำสั่ง Cascading Style Sheets ด้วยโปรแกรม Replit ในรายวิชา การสร้างเว็บเบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนจากการใช้โปรแกรม Replit ในการเขียนคำสั่ง Cascading Style Sheets ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 64 คน

กลุ่มตัวอย่าง

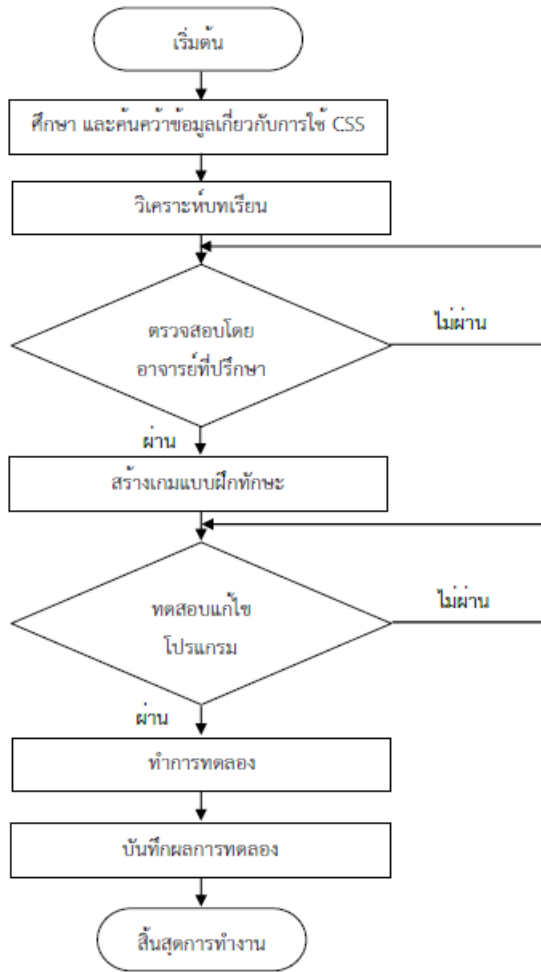
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช.1 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 33 คน โดยมีวิธีการสุ่มแบบเจาะจงจากนักเรียนที่ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 50

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เกมการสอนฝึกทักษะ
2. แบบทดสอบ
3. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้



การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เกมเสริมทักษะด้วยโปรแกรม WordWall
2. ทำแบบฝึกทักษะการใช้เทคนิคพิเศษในการสร้างเว็บไซต์ด้วย Cascading Style Sheets โดยใช้โปรแกรม Replit
3. ทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

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

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องเนื้อหา กับแผนการจัดการเรียนรู้
	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

ค่าเฉลี่ย

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

เมื่อ	\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลบวกหรือผลรวมคะแนนแต่ละคน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัว
	n	แทน	จำนวนคะแนนแต่ละกลุ่ม
	\sum	แทน	ผลรวม

สรุปผลการวิจัย

1. การพัฒนาทักษะการตกแต่งเว็บไซต์โดยการใช้ CSS ด้วยโปรแกรม Wordwall แบบเกมเติมคำปริศนา มีการพัฒนาทักษะด้านการเขียนโปรแกรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนผ่าน Web Application Wordwall แบบเกมเติมคำปริศนา เรื่อง การตกแต่งเว็บไซต์ด้วยคำสั่ง CSS จากการประเมินโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้ Web Application Wordwall แบบเกมเติมคำปริศนา อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ควรเลือกแพลตฟอร์มที่มีความน่าสนใจมากกว่านี้ เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น
2. ควรเพิ่มจำนวนโจทย์ของแบบฝึกทักษะให้มีความหลากหลาย เพื่อเป็นการทดสอบความเข้าใจของผู้เรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาในการเขียนโปรแกรมโดยการใช้ Cascading Style Sheets
2. ผู้เรียนสามารถเขียนโปรแกรมโดยการใช้ Cascading Style Sheets ได้
3. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70
4. ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการใช้โปรแกรม Wordwall

แผนกวิชาการตลาด

ชุดฝึกทักษะเกี่ยวกับประเภทของการส่งเสริมการตลาดเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพสูง
 ชั้นปีที่ 2 รายวิชาการหลักการตลาด

ผู้วิจัย	นางเบญจ วรรณมาศ
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการพิเศษ
แผนกวิชา	แผนกวิชาการตลาด
ปีการศึกษา	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ฯ ทรงมีพระมหากรุณาคุณอย่างหาที่สุดมิได้ต่อการศึกษาของพสกนิกรในประเทศ ทั้งทรงชี้ถึงความสัมพันธ์

ระหว่างการศึกษา วิชาความรู้ และผลแห่งการใช้วิชาความรู้ในเชิงปฏิบัติคือ การศึกษาเป็นเครื่องมือของการพัฒนาความรู้ ความคิด ความประพฤติ เจตคติ ค่านิยม และคุณธรรมของบุคคล ฉะนั้นการศึกษาจึงไม่ใช่การกระทำหรือกิจกรรมที่สิ้นสุดในตัวเอง แต่เป็นเครื่องมือที่นำไปสู่จุดหมายบางประการ ดังพระบรมราโชวาทที่พระราชทานไว้ เมื่อวันที่ 24 มกราคม พ.ศ.2530 (มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2530, หน้า 11) ว่า "ผู้ที่มุ่งหวังความดีและความเจริญมั่นคงในชีวิตจะต้องไม่ละเลยการศึกษา ความรู้ที่จะศึกษามี 3 ส่วน คือ ความรู้วิชาการ ความรู้ปฏิบัติการ และความรู้คิดอ่านตามเหตุผลความเป็นจริง อีกประการหนึ่งจะต้องมีความจริงจังและ บริสุทธิ์ใจไม่ว่าในงานในผู้ร่วมงานหรือในการรักษาระเบียบแบบแผน ความดีงามความถูกต้องทุกอย่าง ประการที่สามต้องฝึกฝนให้มีความหนักแน่นทั้งภายในใจ" ดังนั้น การศึกษาในความหมายนี้จึงเกี่ยวข้องกับการพัฒนาวิชาความรู้ทั้งในทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติ คือการศึกษาจะต้องใช้หลักแห่งวิชาการที่จะช่วยให้แนวทางการปฏิบัติบรรลุผล และให้ความรู้แห่งการปฏิบัติสู่การจัดการศึกษาของผู้เรียนเพื่อให้เกิดการแสวงหาความรู้ที่แท้จริง คือนอกจากจะให้ผู้เรียนมีความรู้จริง ปฏิบัติได้จริง มีเจตคติที่ดีแล้วจะเป็นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ตลอดจนคุณสมบัติต่าง ๆ เพื่อเป็นเครื่องกำกับความคิดและความประพฤติให้การใช้วิชาความรู้เพื่อประโยชน์ในทางที่ดีต่อทั้งตนเองและส่วนรวมคือประเทศชาติ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 4) พ.ศ.2562 ได้ให้หลักการไว้ว่าเพื่อเป็นการศึกษาตลอดชีวิต ทั้งให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา และมีการพัฒนาสาระและกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ในหมวด 1 ได้กล่าวถึงความมุ่งหมาย และหลักการการศึกษา โดยสถานศึกษาจะต้องจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและในหมวด 4 แนวการจัดการศึกษากำหนดให้การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาค้นหาเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ดังนั้นกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ การจัดการเรียนรู้อาจจัดให้เนื้อหาสาระต่าง ๆ และกิจกรรมที่มีสอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล การฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การการเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา กระบวนการดังกล่าวผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนรู้อะไรก็ตามและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ และการศึกษาในยุคนี้หรือระดับแรกของชีวิตเป็นสิ่งสำคัญที่สุด คือการศึกษาของเด็กเล็ก ซึ่งเป็นระยะแห่งการจดจำการเรียนรู้แบบการพัฒนาดำเนินไปเป็นจุดเริ่มต้นของพื้นฐานการศึกษาในระดับต่อไปรวมทั้งเป็นการเตรียมตัวที่จะเป็นเยาวชนที่มีคุณภาพต่อไปในอนาคต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2554, หน้า 7)

จากอดีตจนถึงปัจจุบันครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญยิ่งในการกำหนดอนาคตของคนในชาติเพราะครูเป็นผู้ที่ใกล้ชิดผู้เรียนที่สุดครูจึงมีภาระหน้าที่ในการเตรียมความพร้อมสร้างเสริมสติปัญญาเป็นผู้ให้เครื่องมือในการแสวงหาความรู้ และเป็นผู้จุดประกายแห่งการเรียนรู้ กระตุ้นการใฝ่รู้ใฝ่เรียนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ได้ ไม่กลัวความลำบากมีความพยายามในการแสวงหาความรู้อยู่ตลอดเวลา รวมทั้งปลูกฝังกล่อมเกลาคคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ สอนทักษะชีวิตให้สามารถทำงานและดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้ สิ่งสำคัญครูต้องมีจิตเมตตากรุณาผู้เรียนเป็นพื้นฐาน มีอุดมการณ์ ทุเมเท เสียสละ มีความจริงจัง เป็นแบบอย่างที่ดี

ให้กับศิษย์ และมีมุ่งมั่นพัฒนาการศึกษาของชาติ (สุเทพ บุญศิริ, 2552, หน้า 20)

พันธกิจหลักของครูในระดับอาชีวศึกษา นั้น มีหน้าที่หลักในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การทำวิจัยในชั้นเรียน การบริการวิชาการ วิชาชีพ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ทั้งนี้จากการสำรวจจุดการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการปี 2558 พบว่าครูส่วนใหญ่ที่สอนในระดับอาชีวศึกษา สำเร็จการศึกษาจากสาขาวิชาต่างๆ ที่ไม่ใช่ครูศาสตร์หรือศึกษาศาสตร์ และไม่ได้ศึกษาวิชาที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์การสอน ทำให้อาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับเรื่องทักษะในการจัดการเรียนการสอนหรือเทคนิควิธีสอนแบบต่างๆ ซึ่งแนวโน้มของการจัดการศึกษาระดับอาชีวศึกษาในปัจจุบันให้ความสำคัญในเรื่องการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยอาศัย ปรัชญาการสอนและทฤษฎีการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อประกอบการสอน และการวัด และประเมินผล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2554, หน้า 21)

ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา วิชาหลักการตลาดสาขาวิชาบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชพบว่านักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างน้อย จากข้อมูลในปีการศึกษา 2/2566เนื่องจากในรายวิชาดังกล่าวจะมีทั้งทฤษฎีการปฏิบัติโดยการออกแบบ อีกทั้งยังมีเอกสารต่าง ๆ ที่มีคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และโปรแกรมเฉพาะสำหรับการออกแบบเบื้องต้น ส่วนใหญ่ทำให้นักศึกษาไม่สามารถจดจำรายละเอียดได้ทั้งหมด และเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน ในฐานะผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนในรายวิชานี้ จึงมีความสนใจที่จะศึกษาในเรื่องการใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษานักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2รายวิชาหลักการตลาด สาขาวิชาบัญชี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา รายวิชาหลักการตลาด (30200-1002) หลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา รายวิชาหลักการตลาด (30200-1002) ก่อน-หลังใช้สื่อมัลติมีเดีย

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรนักศึกษาที่เรียนวิชาหลักการตลาด (30200-1002) ในภาคการศึกษาที่ 2/2566จำนวนทั้งหมด 31 คน
2. กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาที่เรียนวิชาหลักการตลาด (30200-1002) ในภาคการศึกษาที่ 2/2566 โดยเก็บข้อมูลทั้งหมดจำนวนทั้งหมด 31 คนคิดเป็นร้อยละ 100

ความสัมพันธ์ระหว่างสาเหตุที่เลือกเรียนสาขาวิชาการตลาดกับระดับผลการเรียนปลายภาคเรียน

จัดทำโดย	นางสาวณัฐนันท์ กระจ่างสด
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย
สังกัด/แผนก	แผนกวิชาการตลาด
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กระแสและวิวัฒนาการของการเจริญก้าวหน้าของโลกได้เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่อยู่ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงนั้น เพื่อให้สังคมไทยก้าวหน้าโลกยุคโลกาภิวัตน์ สังคมไทยต้องปรับเปลี่ยนแนวคิด ในการปฏิรูปการศึกษา การพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชากรในการสร้างนิสัย ให้คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น มีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ให้เป็นคนยุคใหม่ ก้าวทันโลกแห่งความเจริญในปัจจุบันและอนาคต สามารถปรับตัว “ให้อยู่รอด ก้าวทันก้าวหน้า ก้าวนำ” การเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิจัยในชั้นเรียน (Classroom Research) เป็นเครื่องมือในการค้นหาคำตอบให้กับคำถามที่ครูสนใจ ด้วยวิธีการเชิงประจักษ์ ครูทุกคนสามารถทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานสอนหรือเพื่อปรับปรุงและพัฒนางานของตนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นได้ ซึ่งเป็นหน้าที่สำคัญประการหนึ่งของครูที่ต้องจัดทำควบคู่กับการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบที่ครูต้องใช้การบูรณาการความรู้ทั้งทฤษฎี และการปฏิบัติในการคิดค้นวิธีสอน สื่อหรือนวัตกรรมต่างๆ ผสมผสานกับแนวคิดพื้นฐานของการวิจัยในการประยุกต์ใช้เพื่อการวางแผนและพัฒนาคุณภาพผู้เรียน หรือแก้ปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน การวิจัยในชั้นเรียนเป็นทักษะที่ครูต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ การอันเป็นองค์ประกอบสำคัญประการหนึ่งของความเป็นครูมืออาชีพในยุคของการปฏิรูปการเรียนรู้ ตามนัยแห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 24 (5) กำหนดให้ครูใช้การวิจัยเป็นส่วนประกอบหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนรู้ ยุทธนา ปฐมวรชาติ (2544)

จากเหตุผลดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเพื่อแสวงหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาการขาดแรงบันดาลใจ การไม่เห็นคุณค่าของสายวิชาที่เรียน อันเนื่องมาจากสาเหตุความไม่ได้ตั้งใจเลือกเรียนสาขาวิชาการตลาดตั้งแต่แรกเริ่ม ตลอดจนส่งผลให้เกิดความไม่ตั้งใจเลือกเรียนสาขาวิชา การตลาดตั้งแต่แรกเริ่ม ตลอดจนส่งผลให้เกิดความไม่ตั้งใจเลือกเรียนสาขาวิชา การตลาดตั้งแต่แรกเริ่ม โดยเฉพาะองค์กรธุรกิจ ที่นักเรียน นักศึกษา ต้องร่วมงานเมื่อจบการศึกษานั้น จะเป็นการสร้างแรงบันดาลใจและแรงผลักดัน ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียน มีความภาคภูมิใจและเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่สูงขึ้นในที่สุด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล สาเหตุของการเลือกเรียนสาขาวิชาการตลาด
2. เพื่อศึกษาการตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนในสาขาวิชาการตลาด
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสาเหตุของการเลือกเรียนสาขาวิชาการตลาดกับระดับผลการเรียนปลายภาคเรียน

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
2. ระยะเวลา คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

นิยามศัพท์เฉพาะ

สาเหตุ หมายถึง สิ่งที่ชักนำไปหรือพาไปเป็นต้นเหตุให้ทำ เช่น สาเหตุในการเลือกเรียนสาขาวิชาการตลาด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงสาเหตุของการเลือกเรียนสาขาวิชาการตลาด
2. เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างการตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนในสาขาวิชาการตลาด
3. ทำให้ทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างสาเหตุของการเลือกเรียนสาขาวิชาการตลาดกับระดับผลการเรียนปลายภาคเรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการ Active Learning วิชาการสร้างทีมนักศึกษา เรื่อง ศิลปะการพูด ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 1 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก สาขางานธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

ผู้ศึกษาวิจัย	นางศิริินดา สงพรหมณ์
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย
สังกัด/แผนก	แผนกวิชาการตลาด
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ความเป็นมาและความสำคัญของเนื้อหา

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning วิชาการสร้างทีมนักศึกษา เรื่อง ศิลปะการพูด ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 1 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก สาขางานธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก สาขางานธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 2 ห้องเรียน 12 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 1 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก สาขางานธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 12 คน ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยการจับสลากขึ้นมา 1 ห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (X) และหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการสร้างทีมนักศึกษา เรื่อง ศิลปะการพูด ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 1 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก สาขางานธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
2. ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษา ต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ วิชาการสร้างทีมนักขาย เรื่อง ศิลปะการพูด ของ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม 1 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีก สาขางานธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning ในครั้งนี้ ผู้ศึกษาวิจัยได้กำหนดขอบเขตของการศึกษาวิจัย

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการเรียน ของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning วิชาการสร้างทีมนักขาย เรื่อง ศิลปะการพูดพบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.74 คิดเป็นร้อยละ 79.19 สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.39 คิดเป็นร้อยละ 37.86 ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเท่ากับ 12.35 คิดเป็นร้อยละ 41.33 แสดงให้เห็นว่า การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วย กระบวนการ Active Learning สามารถส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อัตนหลังการใช้รูปแบบการ จัดการเรียนรู้อัตนด้วยกระบวนการ Active Learning วิชาการสร้างทีมนักขายเรื่องศิลปะการพูด พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อัตนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้อัตนด้วยกระบวนการ Active Learning โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.09 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงจากมากไปหาน้อย พบว่ามีโอกาสอธิบายหรืออภิปรายเนื้อหาในชั้นเรียนทำให้เข้าใจมากขึ้นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.59 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้อัตนโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.52 พึงพอใจและยอมรับการประเมินผลจากครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.36

การพัฒนาและหาประสิทธิภาพเอกสารประกอบการเรียน

การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค วิชาหลักการตลาด

รหัสวิชา 30200-1002 สำหรับนักศึกษาระดับ ปวส.1 สำนักงาน 2

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้ศึกษาวิจัย	นายคมกริช พลเดช
ตำแหน่ง	พนักงานราชการ (ครู)
สังกัด/แผนก	แผนกวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

รายวิชาหลักการตลาด ซึ่งเป็นวิชาทฤษฎี 3 คาบต่อสัปดาห์ มีข้อมูลเนื้อหาจำนวนมาก และยากที่จะเข้าใจ “การสอนโดยใช้บรรยายจะไม่ได้เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง แต่ก็นับว่าเป็นวิธีการหนึ่งที่มีความสำคัญต่อผู้เรียนมากขึ้น เพราะเป็นการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้มีความเข้าใจในการเรียน โดยผู้สอนจะต้องมีการบอกเล่า อธิบายเนื้อหาในการเรียนการสอนอย่างละเอียด และผู้เรียนจะต้องจดจำและเก็บรายละเอียดทั้งหมดให้ได้ จึง

เป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการฟัง การคิด วางแผน เพื่อบันทึกและจดจำเนื้อหาในบทเรียนให้ได้มากที่สุด โดยผู้เรียนจะต้องใช้การฟัง การวิเคราะห์ การจดจำเนื้อหาสาระ หรือจดบันทึกจากสิ่งที่ผู้สอนได้อธิบายไว้ ทำให้ผู้เรียนไม่มีโอกาสศึกษาค้นคว้าเป็นเพียงผู้รับ วิธีการสอนนี้จึงเน้นผู้สอนเป็นสำคัญ (Narong Kanchana, 2008.) ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการวิเคราะห์ของนักศึกษาไม่เป็นไปตามสมรรถนะรายวิชาประกอบกับปัญหาผู้เรียนไม่มีความรู้พื้นฐานทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำไม่เป็นไปตามสมรรถนะประจำหน่วย ใน เรื่อง การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงต้องการพัฒนาเอกสารประกอบการเรียน เพื่อฝึกให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ โดยใช้วิธีการสอบแบบกระบวนการ Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรคทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้วิจัยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยรูปแบบการเรียนรู้อัตนศึกษา (Analyze case studies) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อัตนให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทางแก้ปัญหาภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (ดร.สถาพร พุทธิพิบูล, 2558) เอกสารประกอบการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนา เรื่องการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค วิเคราะห์ ธุรกิจขายอะไร ขายให้ใคร ขายอย่างไร ขายที่ไหน ผลิตด้วยอะไร ใครมาช่วยผลิต และมีรายได้และค่าใช้จ่ายอย่างไร รวมถึงมีกำไรจากการให้บริการและสินค้าตัวไหนบ้าง ดังนั้นโมเดลธุรกิจควรคิดก่อนการเริ่มธุรกิจ และยังสามารถนำโมเดลธุรกิจมาปรับปรุงโดยปรับเปลี่ยนให้ดีขึ้น คิดให้เป็นภาพรวมมากขึ้น เครื่องมือที่จะคิดและสร้างโมเดลธุรกิจที่ดีและนิยมใช้กันอย่างมากชื่อ Business Model Canvas (BMC) ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจธุรกิจของได้ดีมากขึ้น โดย Business Model Canvas (BMC) นี้เป็นแม่แบบ(template)ที่ช่วยในการออกแบบโมเดลธุรกิจ ซึ่งถูกพัฒนาและนำเสนอโดย Alexander Osterwalder ในหนังสือชื่อ Business model generation ซึ่งมีประโยชน์ในสองเรื่องคือ ช่วยแจกแจงองค์ประกอบต่างๆ (มีทั้งหมด 9 ช่อง) ออกมาเพื่อให้เข้าใจในโมเดลธุรกิจได้ และทำให้ฝึกคิดเป็นภาพและจดจำได้ง่ายขึ้น (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2016.) สอดคล้องกับรายวิชาและช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคและวิเคราะห์ธุรกิจ เพื่อให้ผู้เรียนวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคยุคดิจิทัล กำหนดกลยุทธ์การตลาดดิจิทัลตามหลักการและสถานการณ์ เพื่อแก้ปัญหาด้านการวิเคราะห์ทักษะทางความคิดของผู้เรียนและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเอกสารประกอบการเรียน เรื่องการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค รายวิชาหลักการตลาด รหัสวิชา 30200-1002

2. เพื่อหาคุณภาพเอกสารประกอบการเรียน เรื่องการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค รายวิชาหลักการตลาด รหัสวิชา 30200-1002

3. เพื่อหาประสิทธิภาพเอกสารประกอบการเรียน เรื่องการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค รายวิชาหลักการตลาด รหัสวิชา 30200-1002

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจ เอกสารประกอบการเรียน เรื่องการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค รายวิชาหลักการตลาด รหัสวิชา 30200-1002

สมมติฐานการวิจัย

1. เอกสารประกอบการเรียน เรื่องการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป

2. ประสิทธิภาพเอกสารประกอบการเรียน เรื่องการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค รายวิชาหลักการตลาด รหัสวิชา 30200-1002 ผ่านเกณฑ์ 70/70

3. นักศึกษา ปวส.1 สำนักงาน 2 มีความพึงพอใจในเอกสารประกอบการเรียน เรื่องการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค มีความพึงพอใจเฉลี่ยอยู่ในระดับมากขึ้นไป

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียน ชั้นปวส.1 สำนักงาน 2 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาหลักการตลาด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 22 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ เอกสารประกอบการสอน เรื่องการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค รายวิชาหลักการตลาด รหัสวิชา 30200-1002

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา เรื่องการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค รายวิชาหลักการตลาด รหัสวิชา 30200-1002 ความพึงพอใจ เอกสารประกอบการสอน เรื่องการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค รายวิชาหลักการตลาด รหัสวิชา 30200-1002

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ได้เอกสารประกอบการเรียน เรื่องการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค รายวิชาหลักการตลาด รหัสวิชา 30200-1002

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาหลักการตลาด รหัสวิชา 30200-1002 ดีขึ้น

3. สามารถนำไปพัฒนาเอกสารประกอบการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ต่อไป

การใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ปวส.2 สาขาการจัดการสำนักงาน 2

รายวิชาหลักการตลาด

ผู้ศึกษาวิจัย	นายภฤกษ์ ฌอนมชู
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
สังกัด/แผนก	แผนกวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ฯ ทรงมีพระมหากรุณาคุณอย่างหาที่สุดมิได้ต่อการศึกษาของพสกนิกรในประเทศ ทั้งทรงชี้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษา วิชาความรู้ และผลแห่งการใช้วิชาความรู้ในเชิงปฏิบัติคือ การศึกษาเป็นเครื่องมือของการพัฒนาความรู้ ความคิด ความประพฤติ เจตคติ ค่านิยม และคุณธรรมของบุคคล ฉะนั้นการศึกษาจึงไม่ใช่การกระทำหรือกิจกรรมที่สิ้นสุดในตัวเอง แต่เป็นเครื่องมือที่นำไปสู่จุดหมายบางประการ ดังพระบรมราโชวาทที่พระราชทานไว้ เมื่อวันที่ 24 มกราคม พ.ศ.2530 (มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2530, หน้า 11) ว่า "ผู้ที่มีหวังความดีและความเจริญมั่นคงในชีวิตจะต้องไม่ละเลยการศึกษา ความรู้ที่จะศึกษามี 3 ส่วน คือ ความรู้วิชาการ ความรู้ปฏิบัติการ และความรู้คิดอ่านตามเหตุผลความเป็นจริง อีกประการหนึ่งจะต้องมีความจริงใจและบริสุทธิ์ใจไม่ว่าในงานในผู้ร่วมงานหรือในการรักษาระเบียบแบบแผน ความดีงามความถูกต้องทุกอย่าง ประการที่สามต้องฝึกฝนให้มีความหนักแน่นทั้งภายในใจ" ดังนั้น การศึกษาในความหมายนี้จึงเกี่ยวข้องกับการพัฒนาวิชาความรู้ทั้งในทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติ คือการศึกษาจะต้องใช้หลักแห่งวิชาการที่จะช่วยให้แนวทางการปฏิบัติบรรลุผล และให้ความรู้แห่งการปฏิบัติสู่การจัดการศึกษาของผู้เรียนเพื่อให้เกิดการแสวงหาความรู้ที่แท้จริง คือนอกจากจะให้ผู้เรียนมีความรู้จริง ปฏิบัติได้จริง มีเจตคติที่ดีแล้วจะเป็นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ตลอดจนคุณสมบัติต่าง ๆ เพื่อเป็นเครื่องกำกับความคิดและความประพฤติให้การใช้วิชาความรู้เพื่อประโยชน์ในทางที่ดีต่อทั้งตนเองและส่วนรวมคือประเทศชาติ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 4) พ.ศ.2562 ได้ให้หลักการไว้ว่าเพื่อเป็นการศึกษาตลอดชีวิต ทั้งให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา และมีการพัฒนาสาระและกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ในหมวด 1 ได้กล่าวถึงความมุ่งหมาย และหลักการศึกษา โดยสถานศึกษาจะต้องจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและในหมวด 4 แนวการจัดการศึกษากำหนดให้การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ดังนั้นกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ การจัดการเรียนรู้อาจจัดให้เนื้อหาสาระต่าง ๆ และกิจกรรมที่มีสอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล การฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การการเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา กระบวนการดังกล่าวผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนรู้อะไรก็ได้และแหล่งวิทยาการประเภทต่างๆ และการศึกษาในยุคต้นหรือระดับแรกของชีวิตเป็นสิ่งสำคัญที่สุด คือการศึกษาของเด็กเล็ก ซึ่งเป็นระยะแห่งการจดจำการเรียนรู้แบบการพัฒนาต่อเนื่องเป็นจุดเริ่มต้นของพื้นฐานการศึกษาในระดับต่อไปรวมทั้งเป็นการเตรียมตัวที่จะเป็นเยาวชนที่มีคุณภาพต่อไปในอนาคต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2554, หน้า 7)

จากอดีตจนถึงปัจจุบันครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญยิ่งในการกำหนดอนาคตของคนในชาติเพราะครูเป็นผู้ที่ใกล้ชิดผู้เรียนที่สุดครูจึงมีภาระหน้าที่ในการเตรียมความพร้อมสร้างเสริมสติปัญญาเป็นผู้ให้เครื่องมือในการแสวงหาความรู้ และเป็นผู้จุดประกายแห่งการเรียนรู้ กระตุ้นการใฝ่รู้ใฝ่เรียนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ได้ ไม่กลัวความลำบากมีความเพียรพยายามในการแสวงหาความรู้อยู่ตลอดเวลา รวมทั้งปลูกฝังกลมกล่อม

คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ สอนทักษะชีวิตให้สามารถทำงานและดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้ สิ่งสำคัญคือต้องมีจิตเมตตาครูณาผู้เรียนเป็นพื้นฐาน มีอุดมการณ์ ทุ่เมท เสียสละ มีความจริงใจ เป็นแบบอย่างที่ดีให้กับศิษย์ และมุ่งมั่นพัฒนาการศึกษาของชาติ (สุเทพ บุญศิริ, 2552, หน้า 20)

พันธกิจหลักของครูในระดับอาชีวศึกษา นั้น มีหน้าที่หลักในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การทำวิจัยในชั้นเรียน การบริการวิชาการ วิชาชีพ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ทั้งนี้จากการสำรวจวุฒิการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการปี 2558 พบว่าครูส่วนใหญ่ที่สอนในระดับอาชีวศึกษา สำเร็จการศึกษาจากสาขาวิชาต่างๆ ที่ไม่ใช่ครูศาสตร์หรือศึกษาศาสตร์ และไม่ได้ศึกษาวิชาที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์การสอน ทำให้อาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับเรื่องทักษะในการจัดการเรียนการสอนหรือเทคนิควิธีสอนแบบต่างๆ ซึ่งแนวโน้มของการจัดการศึกษาระดับอาชีวศึกษาในปัจจุบันให้ความสำคัญในเรื่องการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยอาศัย ปรัชญาการสอนและทฤษฎีการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อประกอบการสอน และการวัด และประเมินผล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2554, หน้า 21)

ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา การคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการตลาด 2020-2104 สาขาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยการอาชีพห้วยยอด พบว่านักศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างน้อย จากข้อมูลในปีการศึกษา 2/2566 เนื่องจากในรายวิชาดังกล่าวจะมีทั้งทฤษฎีการปฏิบัติโดยการออกแบบ อีกทั้งยังมีเอกสารต่าง ๆ ที่มีคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และโปรแกรมเฉพาะสำหรับการออกแบบเบื้องต้น ส่วนใหญ่ทำให้นักเรียนไม่สามารถจดจำรายละเอียดได้ทั้งหมด และเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน ในฐานะผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนในรายวิชานี้ จึงมีความสนใจที่จะศึกษาในเรื่องการใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส.2 การจัดการสำนักงาน 2 รายวิชาหลักการตลาดทางการตลาดสาขาวิชาการตลาด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน รายวิชาหลักการตลาด หลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน รายวิชาหลักการตลาด ก่อน-หลังใช้สื่อมัลติมีเดีย

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรนักศึกษาที่เรียนวิชาการหลักการตลาด ในภาคการศึกษาที่ 2/2566 จำนวนทั้งหมด 26 คน
2. กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาที่เรียนวิชาการหลักการตลาด ในภาคการศึกษาที่ 2/2566 โดยเก็บข้อมูลทั้งหมดจำนวนทั้งหมด 26 คนคิดเป็นร้อยละ 100

สรุปผลจากการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามมีดังนี้

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 26 คน มีข้อมูลทั่วไปด้านเพศ เป็นเพศหญิงจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งมีวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองในวิชานี้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีข้อมูลทั่วไปด้านเพศ

เป็นเพศหญิงจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งมีวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองในวิชานี้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 และทำฝึกปฏิบัติ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย ได้คะแนนเฉลี่ยโดยรวมจากผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.75 ของคะแนนเต็ม 20 คะแนน หลังเรียน มีเฉลี่ยเท่ากับ 16.08 ของคะแนนเต็ม 20 คะแนน มีผลคะแนนที่เพิ่มขึ้น 8.25 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับ มาก

ความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอน เชิงมัลติมีเดีย เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน รายวิชาการหลักการตลาด สาขาการจัดการสำนักงาน 2 ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยในระดับมาก ($X = 4.28$) เมื่อพิจารณาทางด้านพบว่าด้านที่มากที่สุดคือ ด้านการเรียนการสอน โดยรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนการสอนกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ในรายวิชานี้ ($X = 4.65$)

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดีย เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน รายวิชาหลักการตลาด สาขาการจัดการสำนักงาน 2 มีค่าเฉลี่ยในระดับมาก ($X = 4.28$) เมื่อพิจารณาทางด้านพบว่าด้านที่มากที่สุดคือ ด้านสื่อการสอนควรมีสื่อการสอนที่ทันสมัย มีเอกสารประกอบการบรรยายที่ ($X = 4.11$)

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมความชอบที่มีต่อรูปแบบการสอนและการจัดกิจกรรมการสอนของครู โดยใช้ โปรแกรม Canva ของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้ศึกษาวิจัย	นายวีรวัฒน์ รักดี
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
สังกัด/แผนก	แผนกวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ปีการศึกษา	2/2566

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นกระบวนการที่มนุษย์ใช้เพื่อเรียนรู้ สร้างความเข้าใจและพัฒนาทักษะต่างๆ ผ่านการศึกษาความรู้, ทักษะ, คุณลักษณะ, และมนุษย์สัมพันธ์ทางสังคม สามารถเกิดขึ้นในหลายรูปแบบและสถานที่ต่างๆ โดยมีเป้าหมายหลักคือการพัฒนาบุคลิกภาพและสร้างสังคมที่มีความรู้สึกร่วมและความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น การศึกษามีผลกระทบในทุกๆ ด้านของชีวิต และยังเป็นรากฐานที่สำคัญในการพัฒนาบุคคล ชุมชน และสังคมทั้งหมดโดยมีเป้าหมายที่มุ่งหวังไปที่ความเจริญรุ่งเรืองและความสุขของมนุษยชาติทั้งหมดในระดับโลกและส่วนบุคคลที่ยั่งยืนและยั่งยืน ซึ่งในการจัดการการเรียนการสอน (Educational Management) เป็นกระบวนการที่ใหญ่ขึ้นที่สุดในสถานศึกษา เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปได้ตามวัตถุประสงค์และมาตรฐานที่ตั้งไว้ การจัดการการเรียนการสอนเกี่ยวข้องกับการวางแผน การออกแบบ การนำเสนอ การประเมิน และการปรับปรุงกระบวนการการเรียนรู้ของนักเรียน เพราะในการจัดการการเรียนการสอนที่ดีนั้นสามารถ

สร้างประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนเติบโตและพัฒนาทักษะในทางต่างๆ และมีพื้นฐานทางความรู้ที่แข็งแกร่งในอนาคต.

สื่อการเรียนการสอน (Instructional Media) เป็นเครื่องมือหรือสื่อที่ใช้ในกระบวนการสอนและการเรียนรู้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสอน มันช่วยในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพในการทำให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น ซึ่งจะมีสื่อหลากหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอการเรียนรู้ออนไลน์, แฝ่นภาพ (Slideshows), เกมการเรียนรู้ (Educational Games), แผนภูมิและแผนผัง (Charts and Diagrams) แอปพลิเคชันการเรียนรู้ (Educational Apps), โปสเตอร์และภาพประกอบ (Posters and Visuals) การสร้างวิดีโออินเทอร์แอคทีฟ (Interactive Videos), การสร้างคำถามแบบฝึกหัด (Interactive Quizzes), การเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมสามารถเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและสนุกสนานสำหรับผู้เรียน นอกจากนี้ยังสามารถใช้ในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและสอนให้ผู้เรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการศึกษา

ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียน พบว่าการรับรู้ของนักเรียนส่วนใหญ่รับรู้ได้แค่ช่วงเวลาสั้นๆ จึงสนใจที่จะทำวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมความชอบที่มีต่อรูปแบบการสอนและการจัดกิจกรรมการสอนของครูโดยใช้ โปรแกรม Canva เพื่อเพิ่มทักษะในด้านการจดจำให้กับผู้เรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้สื่อด้วยภาพและภาพสัญลักษณ์ เพื่อส่งเสริมความสามารถการรับรู้ในด้านการจำของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
- 2) เพื่อเปรียบเทียบระดับความสามารถการรับรู้ในด้านการจำก่อนและหลังเรียนด้วยการใช้รูปแบบการสอนของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หลังจากที่เรียนโดยใช้ชุดแบบฝึก

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย ขอบเขตด้านเนื้อหา ขอบเขตด้าน ประชากรและกลุ่มตัวอย่างและขอบเขตด้านตัวแปรซึ่งแต่ละด้านมีรายละเอียดดังนี้

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศึกษาเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ภาพประกอบการเรียนรู้

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ขอบเขตด้านประชากรกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้เป็น นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 67 คน

ตัวแปรในการการวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) ได้แก่ ชุดแบบฝึก
2. ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องส่วนผสมทาง การตลาด Marketing Mix หรือ 4P's
3. ตัวแปรควบคุม (Controlled Variable) ได้แก่ เนื้อหา เรื่อง ส่วนผสมทางการตลาด Marketing Mix หรือ 4P's

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนสามารถจดจำได้แม่นยำและชัดเจนขึ้น
2. สามารถเพิ่มการจดจำและความเข้าใจเพิ่มขึ้นได้
3. สามารถเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้เรียนและไม่สร้างความตึงเครียด

สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เกิดทักษะการจดจำและสามารถเข้าใจได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

สรุปผลการวิจัย

จากการใช้ชุดแบบฝึก มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 7.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.53 และมีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน เท่ากับ 11.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.22 จากการ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนและค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน มีค่า t-test เท่ากับ -14.89 และ ค่า Sig. เท่ากับ .000 พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 แสดงว่า การใช้ชุดแบบฝึกทำให้ทักษะการจดจำ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ดีขึ้น และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$)

ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภาพประกอบ เป็นสื่อการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$) เมื่อพิจารณา รายข้อพบว่า ประเด็น การใช้ภาพประกอบการสอนทำให้ผู้เรียนมีความสนใจมากขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$) รองลงมา นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจจากการเรียนผ่านภาพประกอบมากยิ่งขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$) และข้อที่ค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ภาพประกอบทำให้นักเรียนสามารถจินตนาการเองได้ ($\bar{X} = 4.43$)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. สถานศึกษาควรมีนโยบายในการสร้างสื่อการสอนต่าง ๆ ให้ทันสมัยและจัดอบรมให้ ความรู้แก่ครูผู้สอนสามารถสร้างสื่อด้วยเทคนิคพิเศษต่าง ๆ

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1. ควรปรับปรุงแบบฝึกอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ได้กรณีศึกษาที่สอดคล้องกับสภาวะการตลาดในปัจจุบัน
2. สถานศึกษาสามารถนำแบบฝึกนี้เผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของวิทยาลัยฯ เพื่อให้บุคคลทั่วไป หรือนักเรียน/นักศึกษาอื่นๆ ที่สนใจนำไปใช้ประโยชน์เพื่อฝึกทักษะการจดจำที่แม่นยำต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการสัมภาษณ์นักเรียนและให้นักเรียนได้เสนอแนะความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมที่จัดขึ้นในการวิจัยและการจัดกิจกรรมที่ต้องการให้มีในครั้งต่อไป เพื่อที่จะพัฒนาศักยภาพของนักเรียนในด้านการพัฒนาศักยภาพทางการเรียนและการเพิ่มประสิทธิภาพในการจำให้ดียิ่งขึ้น

แผนกวิชาการเลขานุการ / การจัดการสำนักงาน

ศึกษาความพึงพอใจการจัดการเรียนการสอน

รายวิชาการผลิตเอกสารเพื่องานสำนักงาน (302162005)

นักศึกษาาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางวราพร บรรจงเส้น
ตำแหน่ง	ครู คศ.3 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บ.ธ.ม. บริหารธุรกิจ
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนแปลงคนทั้งด้านพฤติกรรมและจิตใจ เพราะการศึกษามีขั้นตอนและกระบวนการที่จะช่วยให้บุคคลได้รับความรู้ ความเข้าใจ เพื่อพัฒนาศักยภาพของตนเองและพัฒนาทักษะความสามารถในด้านต่าง ๆ ที่จะนำไปใช้ในการดำรงชีวิตและปรับเปลี่ยนไปตามสภาพการเปลี่ยนแปลงของสังคม

ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาหาความรู้และความพึงพอใจจากการเรียนการสอนรายวิชาการผลิตเอกสารเพื่องานสำนักงาน เพื่อที่จะส่งเสริมและเป็นแนวทางในการศึกษาหาความรู้นำไปพัฒนาทักษะการเรียนรู้แก่ผู้เรียนให้เกิดประสิทธิภาพตามวิสัยทัศน์สำนักมาตรฐานอาชีวศึกษาและวิชาชีพ

ดังนั้นผู้วิจัยมีความคิดที่จะทำวิจัยในเรื่องศึกษาความพึงพอใจมากขึ้นและแก้ไขให้ตรงเป้าหมายโดยมาจากการจัดการเรียนการสอนและมีการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อประเมินระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาผลิตเอกสารเพื่องานสำนักงาน

2. วัตถุประสงค์เฉพาะ

2.1 เพื่อศึกษาระดับพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนของ รายวิชาการผลิตเอกสารเพื่องานสำนักงาน

2.2 เพื่อศึกษาปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาการผลิตเอกสารเพื่องานสำนักงาน

2.3 เพื่อสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนและ ครูผู้สอน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นักเรียนนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนนักศึกษา ระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน จำนวน 53 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับศึกษาศึกษาความพึงพอใจการจัดการเรียนการสอนแผนกวิชาการเลขานุการและการจัดการสำนักงานวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามศึกษาความพึงพอใจการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการผลิตเอกสารเพื่องานสำนักงาน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการให้บริการเป็นคำถามปลายเปิด

การสร้างเครื่องมือ

ขั้น 1 กำหนดสิ่งต้องประเมินการจัดการเรียนการสอนของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชจำนวน 3.ด้าน คือ ด้านที่ 1 ครูผู้สอน ด้านที่ 2 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านที่ 3 ด้านนักเรียนนักศึกษา

ขั้น 2 ศึกษาทฤษฎีหลักการต่างๆ จากตำราแนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ขั้น 3 กำหนดรูปแบบของแบบสอบถาม ประกอบด้วย

(1) แบบสอบถามแบบมาตราวัดประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีระดับคะแนนดังนี้ ระดับคะแนน แปลความหมาย

5	มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด
4	มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก
3	มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง
2	มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย
1	มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

และ (2) แบบสอบถามปลายเปิด

ขั้น 4 สร้างแบบสอบถามโดยการประมวลเนื้อหาสาระให้ครอบคลุมข้อสงสัยเกี่ยวกับวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 3 ตอนคือ ตอนที่1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามศึกษาความพึงพอใจการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการผลิตเอกสารเพื่องานสำนักงาน แบ่งออกเป็น 10 ข้อ ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการให้บริการเป็นแบบสอบถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมนอกเหนือจากข้อคำถามที่กำหนดไว้

ขั้น 5 ตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่สร้างให้อาจารย์ที่ปรึกษาทำการตรวจสอบและนำมาแก้ไขในคาบเรียนวิชาโครงการงาน

ขั้น 6 ปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้ข้อคำถามตรงตามวัตถุประสงค์มีความชัดเจนในข้อคำถามและภาษาที่ใช้

ขั้น 7 สร้างแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์

ชั้น 8 หลังจากการปรับปรุงแบบสอบถามตามที่อาจารย์ที่ปรึกษาเสนอแนะจึงดำเนินการจัดพิมพ์เป็นแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์เพื่อนำมาใช้สอบถามความต้องการกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย แบบสอบถามสมบูรณ์ มีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบสอบถามแบบเลือกตอบ จำนวน 3 ข้อ

ตอนที่ 2 ศึกษาความพึงพอใจการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการผลิตเอกสารเพื่องานสำนักงาน (302162005) นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เป็นแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจต่อการเรียนรายวิชาการผลิตเอกสารเพื่องานสำนักงาน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการให้บริการ เป็นแบบสอบถามปลายเปิด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

3.3.1 ขอความร่วมมือจากวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

3.3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการแจกและรับแบบสอบถามคืนด้วยตนเอง จำนวน 53 ฉบับ

3.3.3 จำนวนแบบสอบถามที่ได้รับคืน พบว่า แบบสอบถามจำนวน 53 ฉบับ ได้รับคืน 53 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 และมีความสมบูรณ์ทุกฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการประมวลผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป รวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยใช้สูตรดังนี้

3.4.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้ร้อยละ

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

3.4.2 วิเคราะห์ความคิดเห็นของนักศึกษา ต่อการบริการวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชโดยใช้สูตรค่าเฉลี่ย

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

เมื่อกำหนดให้ \bar{X} แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนน

N แทน จำนวนผู้ตอบแต่ละข้อคำถาม

การวิเคราะห์แบบสอบถาม กำหนดช่วงของค่าเฉลี่ยตามแนวของจอห์น ดับบลิว เบสท์ และเจมส์ วี คาห์น (Best John W. and Kahn James V. 1993 : 181-182) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.50 - 5.00	มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด
3.50 - 4.49	มีความคิดเห็นในระดับมาก
2.50 - 3.49	มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง
1.50 - 2.49	มีความคิดเห็นในระดับน้อย
1.00 - 1.49	มีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด

3.4.3 สูตรค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation – S.D.) (Lafferty Petter and Rowe Julain 1995 : 561-562)

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

เมื่อกำหนดให้ S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$N \sum x^2$ แทน ผลรวมยกกำลังสองของคะแนนทุกจำนวน

$(\sum x)^2$ แทน ผลรวมของคะแนนทุกจำนวนยกกำลังสอง

N แทน จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของ สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (N=53) ชื่อเรื่องศึกษาความพึงพอใจการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการผลิตเอกสารเพื่องานสำนักงาน(302162005)นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามพบว่า 4.1 นักศึกษา ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากที่สุด อายุ 19 ปี มากที่สุดเกรดเฉลี่ย 3.01-3.50 มากที่สุด

2. (ตารางรวม4.2) ศึกษาความพึงพอใจการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการผลิตเอกสารเพื่องานสำนักงาน (302162005) นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการจัดการสำนักงาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณา พบว่า อยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ เนื้อหาที่น่าสนใจ รองลงมาคือ ครูผู้สอนยอมรับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เรียน ครูผู้สอนมีความตั้งใจและมุ่งมั่นต่อการถ่ายทอดความรู้ ครูผู้สอนมีความรู้หลายๆด้านและนำมาประยุกต์ใช้ในวิชาที่สอนได้

ข้อเสนอแนะ

- ไม่มีข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

นำผลการวิจัยที่ได้จากการศึกษาความพึงพอใจและปัจจัยที่ส่งผลให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน มาพัฒนาปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอนและสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

พัฒนาสื่อการสอนบทเรียนออนไลน์รายวิชา
การจัดการสำนักงานสมัยใหม่ (302162001)
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวอัมพิกา นุ่นสังข์
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ. ธุรกิจศึกษา-เลขานุการ
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันโลกมีการใช้เทคโนโลยีเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ ของทุกภูมิภาคของโลกเข้าด้วยกัน ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีพของสังคมในทุกมิติรอบด้าน ในขณะที่การเรียนรู้ได้เปลี่ยนจากการ เรียนรู้อะไร (Know What) เป็นการเรียนรู้อย่างไร (Know How) การรู้ว่าจะเรียนอย่างไร จะค้นหาสารสนเทศอย่างไร จะใช้สารสนเทศอย่างไร การใช้และการเข้าถึงเป็นจุดเน้นใหม่ของการเรียนรู้ในโลกปัจจุบัน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ผ่านเว็บหรือ Online Learning จึงเป็นกระแสสำคัญของการ เปลี่ยนแปลงทางการเรียนรู้ยุคใหม่ในศตวรรษที่ 21 ที่ช่วยเสริมประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการจัดระบบการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล โปรแกรม Moodle พัฒนาขึ้นมาเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน เพื่อเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดในลักษณะของบทเรียนออนไลน์สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาและแหล่งความรู้ต่างๆ ให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ง่ายยิ่งขึ้น เอื้อประโยชน์ในการนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีอย่างรอบด้านผู้สอนจึงมีความสนใจพัฒนาบทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม Moodle เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาอีกทั้งสามารถทบทวนบทเรียนได้ทุกครั้งที่ต้องการ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน วิชา การจัดการสำนักงานสมัยใหม่ด้วย
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในการจัดการเรียนการสอน วิชา การจัดการสำนักงานสมัยใหม่

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 การจัดการสำนักงาน 1

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นผลของการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ในซึ่งผู้วิจัยแบ่งการสร้างเครื่องมือออกเป็น 3 ส่วน คือ

1. แบบทดสอบสำหรับวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนในรายวิชา การจัดการสำนักงานสมัยใหม่ (302162001) เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก 20 ข้อ

2. แบบสอบถามความพึงพอใจในวิชาการจัดการสำนักงานสมัยใหม่ (302162001) ที่จัดการเรียนรู้แบบออนไลน์

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. แบบทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพการเรียนรู้ในรายวิชา การจัดการสำนักงานสมัยใหม่ (302162001) แบบทดสอบที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและใช้ในการวัดผลก่อนเรียน (Pre-Test) เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกัน สร้างขึ้นเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมายของบทเรียน ซึ่งครอบคลุม จุดมุ่งหมายทุกข้อและทุกเนื้อหาของบทเรียน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก การสร้าง

แบบทดสอบมีขั้นตอนดังนี้

- ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ การเขียนแบบทดสอบ และการวิเคราะห์

แบบทดสอบ

- วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม และสร้างตารางวิเคราะห์เนื้อหา

จุดประสงค์

- สร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์รายวิชา จำนวน 20 ข้อ
- นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมาตรวจสอบพิจารณาหาความเหมาะสมและทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและใช้ในการวัดผลก่อนเรียน (Pre-Test) และหลังเรียน (Post-Test)

- แบบสอบถามความพึงพอใจ รายวิชา การจัดการสำนักงานสมัยใหม่(302162001) ต่อการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักศึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างแบบ ประเมินโดยมีขั้นตอนดังนี้

- กำหนดจุดประสงค์และหัวข้อของแบบประเมิน

- สร้างแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการจัดการสำนักงานสมัยใหม่(302162001) ของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ตามแบบประเมิน Likert Scale โดยแบ่งเป็น 5 ระดับ และกำหนดเป็นคะแนนดังนี้

ดีมาก เท่ากับ 5 คะแนน

ดี เท่ากับ 4 คะแนน

ปานกลาง เท่ากับ 3 คะแนน

พอใช้ เท่ากับ 2 คะแนน

ควรปรับปรุง เท่ากับ 1 คะแนน

- นำเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

- แก้ไขและปรับปรุงตามคำแนะนำ

- นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินผลของตรวจสอบคุณภาพและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เสนอต่อคณะผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อเปรียบเทียบเป็นคะแนนแบบอิงเกณฑ์ โดยการ คำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ซึ่งต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้เชี่ยวชาญ โดยมีการกำหนดเกณฑ์การประเมินดังนี้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการทดลอง โดยให้นักศึกษาปวส. 1 การจัดการสำนักงาน 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชจำนวน 29 คน ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) ในห้องเรียน

1. ชี้แจงให้ผู้เรียนทราบถึงการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
2. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทำวิจัยชั้นเรียน คือนักศึกษาปวส. 1 การจัดการสำนักงาน 1 จำนวน 29 คน โดยสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้จัดทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-Test) ในห้องเรียน โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียนแต่สลับข้อสลับคำตอบ แล้วบันทึกคะแนนและสรุปผลการวิจัย
3. วัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
4. รวบรวมข้อมูลทั้งหมด ตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถาม และนำแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนก

แบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

1. สถิติที่ใช้ในการหาค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนการประเมินของนักศึกษา ปวส. 1 การจัดการสำนักงาน 1 และคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง (บุญชม ศรีสะอาด. 2535 : 102)

$$\text{สูตร } \bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ \bar{x} หมายถึง ค่าเฉลี่ยของคะแนนการประเมินบทเรียน

$\sum x$ หมายถึง ผลรวมของข้อมูลทั้งหมด

N หมายถึง จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2. ค่าสถิติร้อยละ (Percentage) ของคะแนนการประเมินของนักศึกษาระดับ

ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ในรายวิชา การจัดการสำนักงานสมัยใหม่

$$\text{สูตร } P = \frac{f}{n} \times 100$$

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ

3. การหาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (ชูศรีวงศ์รัตน์. 2544 : 65)

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

เมื่อ S แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

n แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

4. การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้ศึกษาได้ใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pre-test Post-test Design

สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของ สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (N=29) ชื่อเรื่องศึกษาความพึงพอใจในการเรียนการสอนในรายวิชาการจัดการสำนักงานสมัยใหม่ด้วยโปรแกรม Moodle พบว่า 4.1 นักศึกษา ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากที่สุด อายุ 20 – 21 ปีระดับชั้น ปวส.1 สาขางานการจัดการ สำนักงาน กลุ่ม 1

2. ระดับความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนรายวิชาการจัดการสำนักงานสมัยใหม่ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ด้าน และอยู่ในระดับมาก 1 ด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านความพึงพอใจในการใช้โปรแกรม Moodle รองลงมาคือ ด้านเนื้อหาบทเรียน และด้าน นักศึกษา รายละเอียดในแต่ละด้านดังนี้

ด้านความพึงพอใจในการใช้โปรแกรม Moodle การใช้โปรแกรม Moodle สามารถทำให้ความพึงพอใจของผู้ใช้เพิ่มขึ้นได้ในหลายด้าน

1. ความสะดวกสบายในการใช้งาน: Moodle มีอินเตอร์เฟซที่ใช้ง่ายและ intuitive ทำให้ ผู้ใช้งานสามารถเข้าใจและใช้งานได้อย่างรวดเร็วและง่ายดายมากขึ้น

2. ความยืดหยุ่นในการปรับแต่ง : ระบบ Moodle มีความสามารถในการปรับแต่งตาม ความต้องการของผู้ใช้ได้เช่น การสร้างและจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนต่าง ๆ ตามที่ต้องการ

3. การสนับสนุนการเรียนการสอน: Moodle มีเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้สอนสามารถสร้างและ จัดการเนื้อหาการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการให้บทเรียนแบบออนไลน์ที่มีคุณภาพ

4. การติดตามและประเมินผล ผู้ใช้งานสามารถติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนได้โดยง่าย และสามารถใช้เครื่องมือในการประเมินผลและให้คำปรึกษาต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านเนื้อหาบทเรียน

การเรียนรู้ด้านเนื้อหาหลักเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เราเติบโตและพัฒนาตนเองได้ดีขึ้นทุกวัน นี่คือนักเรียนสี่ประการสำคัญที่สุดที่เราสามารถเรียนรู้ได้จากชีวิต

1. ความเป็นไปได้ เรียนรู้ว่าทุกสิ่งทุกอย่างเป็นไปได้ ความเชื่อและความคิดเชิงบวก สามารถช่วยให้เรามองเห็นโอกาสและทางเลือกที่มีอยู่ในชีวิต

2. การยอมรับความผิดพลาด: การผิดพลาดเป็นสิ่งธรรมดาและเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้เรียนรู้จากความผิดพลาดเพื่อปรับปรุงและพัฒนาตนเอง

3. ความคิดเป็นอย่างมากขึ้น: เรียนรู้ที่จะคิดแบบวิเคราะห์และสร้างการตัดสินใจที่มีความคิดสร้างสรรค์

4. การทำงานร่วมกัน: การเรียนรู้ว่าการทำงานร่วมกันและการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เราประสบความสำเร็จในชีวิต การเรียนรู้เรื่องเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้เราเจริญเติบโตในด้านการศึกษาแต่ยังช่วยเราในการสร้างชีวิตที่มีความสุขและประสบความสำเร็จในทุกด้านของชีวิตด้วย

การเรียนรู้ไม่จำกัดเพียงในห้องเรียน มันเกิดขึ้นทุกวันในชีวิตของเรา และมีผลกระทบต่อดัวเราอย่างต่อเนื่อง

ด้านนักศึกษา

นักศึกษาเป็นกลุ่มคนที่น่าสนใจมาก เพราะพวกเขาเป็นกำลังสำคัญในการร่วมสร้างอนาคตของสังคมและประเทศชาติความหลากหลายของนักศึกษาทั้งในมหาวิทยาลัยและวิทยาลัยทางวิชาการต่าง ๆ เป็นที่น่าประทับใจอย่างยิ่ง เพราะมันส่งผลให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ที่หลากหลายมากขึ้น นอกจากนี้ นักศึกษายังมีความคิดสร้างสรรค์และความก้าวหน้าที่จะช่วยส่งเสริมให้มีการพัฒนาทางวิทยาศาสตร์ ศิลปะ และเทคโนโลยีในชุมชนและทั่วโลกด้วย แน่ใจว่าการสนับสนุนและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ของนักศึกษาเป็นสิ่งสำคัญที่เราควรเน้น

อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง ศึกษาความพึงพอใจในการเรียนการสอนรายวิชาการจัดการสำนักงานสมัยใหม่ด้วยโปรแกรม Moodle ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ศึกษาการเรียนการสอนรายวิชาการจัดการสำนักงานสมัยใหม่ด้วยโปรแกรม Moodle มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผลดังนี้

1. ความพึงพอใจในการใช้โปรแกรม Moodle พบว่า นักศึกษา ศึกษาความพึงพอใจในการใช้โปรแกรม Moodle ในรายวิชาการจัดการสำนักงานสมัยใหม่สื่อการเรียนรู้โปรแกรม Moodle ช่วยให้นักศึกษาสนใจการเรียนเพิ่มมากขึ้น ($= 4.80$, $S.D. = 0.41$) อยู่ในระดับมากที่สุดซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (บทที่2) ภูวิรุฬ พรรณเทวี(2560, หน้า 111) หมายถึง ทฤษฎีนี้กล่าวถึง การวัดความพึงพอใจโดยการเปรียบเทียบระหว่างความคาดหวังและผลลัพธ์ที่ได้รับ ถ้าผลลัพธ์มีความเป็นไปได้ตามที่คาดหวัง จะทำให้เกิดความพึงพอใจ แต่ถ้าไม่ตรงกับคาดหวัง จะทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ

2. ด้านเนื้อหาบทเรียน พบว่า นักศึกษา ศึกษาเนื้อหาบทเรียนในรายวิชาการจัดการสำนักงานสมัยใหม่ด้วยโปรแกรม Moodle ส่งเสริมให้นักศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากอินเทอร์เน็ตกลุ่ม ($= 4.50$, $S.D. = 0.68$) อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (บทที่2) กาญจนา เกียรติประวัติ(2564, หน้า 134) ให้ความหมายไว้ว่าวิธีการสอนหมายถึงวิธีการที่ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรวมทั้งการใช้เทคนิคการสอนเนื้อหาวิชาและสื่อการสอนเพื่อให้บรรลุถึงจุดประสงค์ของการสอนหน่วยศึกษานิเทศกรรมสามัญศึกษา (2560, หน้า 28) กล่าวไว้ว่าวิธีการสอนเป็นกระบวนการที่ทำให้จุดประสงค์หรือความมุ่งหมายของการศึกษาปรากฏผลขึ้นได้ฉะนั้นวิธีการสอนจึงเปรียบเสมือนสะพานที่เชื่อมโยงวัตถุประสงค์กับผลให้ต่อเนื่องกัน จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่า วิธีการสอนเป็นกระบวนการต่าง ๆ ที่ผู้สอนใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

3. ด้านนักศึกษา พบว่า ระดับความพึงพอใจในด้านการเรียนการสอนรายวิชา การจัดการสำนักงานด้วยโปรแกรม Moodle ทราบเกณฑ์ที่ประเมิน ($= 4.57$, $S.D. = 0.63$) อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (บทที่2) สุวิทย์มุลค่า (2547) ได้ให้ความหมายการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิดไว้ว่า เป็นกระบวนการ ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถทางสมองในการประมวลผลข้อมูลความรู้และประสบการณ์

ต่าง ๆ ที่มีอยู่ให้เป็นความรู้ใหม่วิธีการใหม่เพื่อไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสมสอดคล้องกัน แล้วนำไปปฏิบัติจริงตามมาตรฐานการศึกษาแห่งชาติด้านผู้เรียนที่เกี่ยวข้องการพัฒนากระบวนการคิด

ข้อเสนอแนะ

- ความเร็วและความเสถียรของอินเทอร์เน็ต

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้วิจัยได้ข้อมูลเพื่อศึกษาการจัดการระบบการเรียนการสอนวิชา การจัดการสำนักงาน สมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพพัฒนาการเรียนการสอนสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน

การศึกษาความพึงพอใจต่อชุดการสอน เรื่อง การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาท ของนักศึกษา ในรายวิชาการจัดการสัมมนาเชิงปฏิบัติการการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวขวัญใจ สีดอง
ตำแหน่ง	ครู คศ.1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บ.บ.ธุรกิจศึกษา-การเลขานุการ
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สภาวะเศรษฐกิจและสังคมที่อยู่ในสภาวะวิกฤตในปัจจุบันนี้มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีการเร่งรัดพัฒนาระบบและองค์ประกอบต่างๆ ของประเทศให้สามารถรองรับความรุนแรงของวิกฤตและเป็นพื้นฐาน อันมั่นคงในการพัฒนาประเทศ ภายหลังจากวิกฤตผ่านพ้นไปแล้ว การพัฒนาที่สำคัญอย่างยิ่งคือการพัฒนาคน อันหมายถึงการพัฒนาคุณภาพและสมรรถนะของคนให้สามารถมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เป็นการเพิ่มขีดความสามารถของคน ชุมชน สังคม และประเทศชาติได้ในที่สุด ความสำคัญของการพัฒนามนุษย์คือการได้ผ่านกระบวนการการศึกษาหรือการเรียนรู้ที่เหมาะสมและเป็นขั้นตอน (วิลเลียม คิงดอม .2543)

การศึกษาของไทยในปัจจุบันอยู่ในระหว่างการปฏิรูปการศึกษาที่มีการปรับโครงสร้าง ระบบและปรัชญาแนวคิดทางการศึกษาใหม่ พยายามให้ผลผลิตทางการศึกษา อันได้แก่ ผู้เรียนมีลักษณะ เก่ง ดี มีความสุข แทนการเรียนเพียงมุ่งหวังผลสัมฤทธิ์อย่างเดียว ฉะนั้นการศึกษาทั้งระบบจึงมุ่งที่พัฒนาคนให้ทั้งเก่ง มีสติปัญญาความรู้ มีคุณธรรม จริยธรรม ในการเป็นคนดีของสังคมและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (ไพฑูริย์ ปานประชา.2541)

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ดำเนินการจัดการเรียนการสอนสาขาวิชาการเลขานุการ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพให้แก่ นักเรียน โดยคาดหวังผลที่จะเกิดกับตัวผู้เรียนถึงการมีทักษะวิชาชีพที่ได้มาตรฐาน เป็นคนดีของสังคมในอนาคต แต่อาจจะเนื่องด้วยวิธีการสอนเป็นแบบบรรยายประกอบสื่อแบบเดิมๆ ที่ถือปฏิบัติกันมานานและใช้กับวิชาทฤษฎีทุกรายวิชา

ผู้วิจัยในฐานะเป็นผู้รับผิดชอบ สอนวิชาการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการการจัดการสำนักงาน เล็งเห็นว่าวิชาการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการการจัดการสำนักงาน เป็นวิชาที่มุ่งเน้นความสำคัญเกี่ยวกับการเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาในด้านการสร้างประสบการณ์การปฏิบัติงานจริง เตรียมความพร้อมในด้านการประสานกิจกรรมกับฝ่ายต่าง ๆ จนเกิดความมั่นใจให้มีความพร้อมมากที่สุดก่อนส่งงานอาชีพ ดังนั้น จึงจำเป็นต้องให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการจริง ซึ่งผู้สอนได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการจัดสัมมนา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ข้าพเจ้าในฐานะผู้รับผิดชอบสอนวิชาการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการการจัดการสำนักงาน ในภาคเรียนที่ 2/2566 จึงออกแบบหน่วยการจัดการเรียนรู้ จัดทำชุดการสอนตามหลักวิชาการ เรื่อง การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนให้แก่นักศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งเป็นการพัฒนาครูให้ก้าวไปสู่ความเป็นครูมืออาชีพต่อไป และจากการขอคำแนะนำจากผู้รู้หลายท่านเพื่อหาแนวคิดหรือวิธีการสอนที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ พบว่าการจัดการเรียนการสอนแบบให้นักศึกษาฝึกแสดงบทบาทปฏิบัติหน้าทีในการจัดสัมมนา และได้ปฏิบัติการจัดสัมมนาจริง มีความเหมาะสมกับวิชาทฤษฎีที่เนื้อหาทบทวนได้ทดลองสอนภายใต้การนิเทศของวิทยาลัยฯ ทำให้ทราบว่าวิธีการสอนแบบนี้ น่าเชื่อว่าจะสามารถแก้ปัญหาการสอนวิชาการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการการจัดการสำนักงาน ซึ่งเป็นกระบวนการวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามแนวทางปฏิรูปการศึกษา ฉะนั้น เพื่อให้ได้ข้อมูลตามหลักวิชาการ ยืนยันถึงผลและประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดการสอนตามหลักวิชาการ เรื่อง การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาทกับวิชาการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการการจัดการสำนักงาน อย่างชัดเจน น่าเชื่อถือและเป็นที่ยอมรับจึงควรมีการทำวิจัยในชั้นเรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อชุดการสอน เรื่อง การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาท

ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักศึกษา ปวส. 2 การจัดการสำนักงาน 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

2. กลุ่มตัวอย่าง

นักศึกษา ปวส. 2 การจัดการสำนักงาน 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 1 ห้อง จำนวนนักเรียน 26 คน ในภาคการศึกษา 2 ปีการศึกษา 2566 ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มเดียวที่สอน มีจำนวนน้อย จึงใช้กลุ่มประชากรทั้งหมดในการทำวิจัยในครั้งนี้

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจต่อชุดการสอน เรื่อง การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ

(Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาท

โดยผู้วิจัยสร้างชุดการสอน โดยมีสื่อประกอบการสอน จัดกิจกรรมการสอนแบบแบ่งกลุ่มร่วมมือกันฝึกปฏิบัติการจัดสัมมนา ให้แต่ละคนได้แสดงบทบาทต่างๆ ในการเป็นผู้ดำเนินการจัด และมอบหมายให้ดำเนินการจัดสัมมนาจริง 1 ครั้ง

แบบสอบถามความพึงพอใจ

เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนต่อชุดการสอน เรื่อง การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาท

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อชุดการสอน เรื่อง การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาท โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อชุดการสอน
2. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อชุดการสอน เรื่อง การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาท จำนวน 12 ข้อ โดยกำหนดค่าคะแนนเป็นแบบ Rating Scale โดยมีระดับคะแนน 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) ค่าระดับคะแนนมีความหมาย ดังนี้

5	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	พึงพอใจมาก
3	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

ในการพิจารณาว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อชุดการสอน เรื่อง การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาทอยู่ในระดับใด จะพิจารณาจากค่าเฉลี่ย โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายคะแนนเฉลี่ยดังนี้

เกณฑ์การประเมินค่าเฉลี่ย (x)

4.50-5.00 =	พึงพอใจมากที่สุด
3.50-4.49 =	พึงพอใจมาก
2.50-3.49 =	พึงพอใจปานกลาง
1.50-2.49 =	พึงพอใจน้อย
1.00-1.49 =	พึงพอใจน้อยที่สุด

3. นำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อชุดการสอน เรื่อง การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาท ให้ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหาและองค์ประกอบของแบบสอบถาม

4. นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขและนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยชั้นเรียนต่อชุดการสอน เรื่อง การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาทของนักศึกษาที่เรียน วิชาการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยในช่วงเดือน กุมภาพันธ์ 2567 ตามขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยจัดทำชุดการสอน เรื่อง การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาท

2. ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามโครงการสอน (Course Outline) นำเสนอสไลด์บทเรียน (PowerPoint Presentation) แผนการเรียน (Lesson Plan) ที่จัดเตรียมไว้ จัดกิจกรรมการสอนแบบแบ่งกลุ่มร่วมมือกันฝึกปฏิบัติการจัดสัมมนา ให้แต่ละคนได้แสดงบทบาทต่างๆ ในการเป็นผู้ดำเนินการจัด และมอบหมายให้ดำเนินการจัดสัมมนาจริง 1 ครั้ง

3. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อชุดการสอน เรื่อง การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาท ให้ผู้เรียนตอบหลังจากจัดกิจกรรมการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการจริง

4. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจ มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยขอเสนอสรุปผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ได้ตั้งไว้ ดังต่อไปนี้

นักศึกษามีระดับความพึงพอใจต่อชุดการสอน เรื่อง การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาท ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก และทุกรายการมีความพึงพอใจในระดับมาก รายการที่มีความพึงประสงค์มี 3 รายการซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่สุดคือ กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ช่วยให้นักศึกษาได้รู้จักเพื่อนและ ทำงานได้ตรงกับความสามารภ การจัดกิจกรรมและรูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรมช่วยให้นักศึกษามีความสุขและมีบรรยากาศที่ดีในการเรียนมากขึ้น และนักศึกษามีความรู้และประสบการณ์ไปใช้จัดสัมมนาจริงในอนาคตได้

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเรื่อง “การศึกษาความพึงพอใจต่อชุดการสอน เรื่อง การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาท ของนักศึกษาในรายวิชาการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566” ผู้วิจัยขอเสนอแนะแนวทางที่สำคัญดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะด้านการเรียนการสอน

กิจกรรมการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาท ในภาคเรียนนี้เป็นการจัดสัมมนาโดยเชิญวิทยากรภายในสถานศึกษาเท่านั้น ดังนั้น เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกในการติดต่อประสานงานกับบุคคลภายนอก ในครั้งต่อไปควรจัดสัมมนาโดยเชิญวิทยากรทั้งภายใน และภายนอกสถานศึกษา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้ทราบความคิดเห็นที่มีต่อชุดการสอน เรื่อง การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) รูปแบบวิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และวิธีการสอนแบบแสดงบทบาท และการจัดกิจกรรมการสอนของครู

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียน

ระดับชั้น ปวช.3 การเลขานุการ

สาขาวิชาการเลขานุการและการจัดการสำนักงาน

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ที่ได้รับการเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนการใช้โปรแกรม CANVA

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวเจริญพร ทักทาย
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาการจัดการทั่วไป
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การวิจัยเป็นเครื่องมือสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยให้การปฏิรูปการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ ดังจะเห็นได้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 ซึ่งเป็นกฎหมายแม่บททางการศึกษาของไทย ได้ให้ความสำคัญกับการวิจัยและกำหนดมาตราหลายมาตราที่ชี้ให้เห็นว่าการวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ กล่าวคือ มาตรา 24 (5) ระบุให้ใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถใช้การวิจัยเพื่อศึกษาค้นคว้าหาคำตอบหรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น การวิจัยจึงสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์หาเหตุผลในการตอบปัญหา และแก้ไขปัญหา มาตรา 30 ระบุให้ครูผู้สอนทำการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างเหมาะสมกับผู้เรียน ผู้สอน นอกจากจัดกระบวนการเรียนการสอนแล้วยังใช้การวิจัยเพื่อศึกษาปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการรู้คำตอบ พัฒนาควบคุมกันไปอย่างต่อเนื่อง โดยบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนการสอนและทำการวิจัยให้เป็นกระบวนการเดียวกัน

ในช่วง 2 ปีที่ผ่านมา การศึกษามีผลกระทบต่อนักเรียนเป็นอย่างมากเนื่องจากเป็นช่วงสถานการณ์ที่ไวรัสโควิดแพร่ระบาดอย่างรุนแรง ทำให้

ต้องปรับการเรียนการสอนจากการเรียนในห้องเรียน เป็นการเรียนการสอนระดับออนไลน์ ทำให้ครู อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา จะต้องปรับเปลี่ยน พฤติกรรมการเรียนในรูปแบบใหม่ ทั้งนี้เนื่องจากปัจจุบันโปรแกรมดังกล่าวได้แพร่หลายและเป็นที่น่าสนใจต่อนักเรียนนักศึกษาและสถานประกอบการต่างๆ เพื่อให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น

จากปัญหาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการสอนจากโปรแกรม CANVA เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพการณ์ปัจจุบัน อีกทั้งการนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนอย่างเต็มรูปแบบและมีประสิทธิภาพ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอในงานเลขานุการ ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 การเลขานุการ สาขาวิชาการเลขานุการและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยใช้สื่อการสอนโปรแกรม CANVA

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนโปรแกรม CANVA

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้น ปวช.3 การเลขานุการ สาขาวิชาการเลขานุการและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับ ปวช.3 การเลขานุการ สาขาวิชาการเลขานุการและการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่เรียนในรายวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอในงานเลขานุการ จำนวน 13 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) และ Google form เป็นเครื่องมือหลักในการวิจัยโครงการที่ผู้วิจัยใช้ในการเก็บรวบรวม ได้ศึกษาค้นคว้าทบทวนแนวคิดทฤษฎีและผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างเป็นกรอบแนวคิดที่เป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงแบบสอบถามเพื่อเก็บ ข้อมูลจากประชากรกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีวิจัยเชิงสำรวจเป็นคำถามปลายปิด โดยแบ่งคำถามปลายปิดเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยเป็นคำถามปลายปิด มีลักษณะเป็นคำถามแบบเลือกตอบ โดยผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบได้เพียงคำตอบเดียว

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ โดยใช้สื่อการสอนด้วยโปรแกรม CANVA

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ทางการเรียนรายวิชา โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอในงานเลขานุการ หน่วยที่ 3 เรื่อง การสร้างสื่อมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม Power Point

2. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โปรแกรม Google form ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างโดยมีขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้

3. ศึกษาทฤษฎี หลักการ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และแนวคิดในการสอนกลุ่มรายวิชาพื้นฐานจากเอกสารตำรา คู่มือครู แบบเรียน และเอกสารตำรา การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

4. วิเคราะห์เนื้อหาสาระการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างหลักสูตรและมาตรฐานรายวิชา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

การสร้างเครื่องมือในการวิจัย มีความจำเป็นต้องมีการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำมาวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถามตามวัตถุประสงค์ และกรอบแนวคิดในการวิจัยซึ่งมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ดำเนินการศึกษาค้นคว้าแนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจของประชากรศาสตร์สภาพทั่วไป

2. นิยามศัพท์เฉพาะของตัวแปรอิสระ และตัวแปรตาม เพื่อให้ความหมายของตัวแปรสามารถวัดผลได้อย่างชัดเจน ซึ่งนำมาสร้างคำถามที่ให้ความครอบคลุม และสัมพันธ์กับนิยามศัพท์ของตัวแปรทั้งหมดที่จะใช้ในการวัดผล

3. สร้างแบบสอบถามขึ้นโดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ด้านประชากรศาสตร์ ประกอบด้วยคำถามที่เกี่ยวข้อง คือ เพศ อายุ

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของการจัดการเรียนการสอน โดยใช้สื่อการสอนด้วยโปรแกรม CANVA โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านเนื้อหาและสื่อการสอน
2. ด้านประโยชน์ของการเรียนรู้
3. ด้านองค์ประกอบที่มีต่อการเรียนรู้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำแบบประเมินผล ส่งให้นักเรียนตอบแบบสอบถาม

2. กลุ่มงานวิชาการ หรือผู้เชี่ยวชาญที่ได้รับมอบหมาย ประเมินแบบฝึกทักษะโดยวิธีของ Likert เป็นแบบ Rating Scale มี 5 ระดับ ดังต่อไปนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

4.51 – 5.00	มีค่าเท่ากับ 5	มีความพึงพอใจมากที่สุด
3.51 – 4.50	มีค่าเท่ากับ 4	มีความพึงพอใจมาก
2.51 – 3.50	มีค่าเท่ากับ 3	มีความพึงพอใจปานกลาง
1.51 – 2.50	มีค่าเท่ากับ 2	มีความพึงพอใจน้อย
1.00 – 1.50	มีค่าเท่ากับ 1	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

โดยค่าความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 3.50 ขึ้นไปเป็นเกณฑ์ตัดสินถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมและใช้ได้

3. ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Conguence) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.50

4. นำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจมาทดสอบความเชื่อถือได้ (Reliability) ด้วยการคำนวณค่าคงที่ภายใน (Internal Consistency) โดยใช้สูตรการหาค่าสัมประสิทธิ์ของครอนบาค (Cronbach 's Alpha Coefficient)

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ด้านประชากรศาสตร์ ประกอบด้วยคำถามที่เกี่ยวข้อง คือ เพศ อายุ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของการจัดการเรียนการสอน โดยใช้สื่อการสอนด้วยโปรแกรม CANVA โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้ 1. ด้านเนื้อหาและสื่อการสอน 2. ด้านประโยชน์ของการเรียนรู้ 3. ด้านองค์ประกอบที่มีต่อการเรียนรู้

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 การเลขานุการและการจัดการสำนักงาน รายวิชา โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอในงานเลขานุการ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ผ่านสื่อการสอน โปรแกรม CANVA มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ผ่านสื่อการสอน โปรแกรม CANVA มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด 1.ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้ 2.ด้านรูปแบบการเรียนรู้ 3.ด้านองค์ประกอบที่มีต่อการเรียนรู้ และโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ผู้สอนต้องมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เสถียรและนักเรียนต้องมี SMART PHONE เป็นเบื้องต้น

1.2 ผู้สอนต้องมีความรู้ด้านการใช้โปรแกรม CANVA

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 สามารถนำรูปแบบเพื่อใช้พัฒนาสื่อการสอนทุกรายวิชา เพื่อสะดวกต่อการจัดการเรียนการสอนและกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ

2.2 สามารถนำรูปแบบนี้ไปใช้ในการทำวิจัยเติมหลักสูตรการเรียนการสอนของการเรียนรู้ในแต่ละปีการศึกษา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ผ่านสื่อการสอน โปรแกรม CANVA นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้

โดยใช้เทคนิคการสอนผ่านเกม

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวไอลดา วัฒนสิทธิ์
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บริหารธุรกิจ ธุรกิจศึกษา - เลขานุการ
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเป็นสิ่งอำนวยความสะดวก โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาท ในชีวิตประจำวันของคนเรามากขึ้น เช่น ด้านการศึกษา อุตสาหกรรม และการบริการต่าง ๆ ซึ่งคอมพิวเตอร์มีการใช้งานที่ง่ายและมีความทันสมัย ในปัจจุบันสถานศึกษาได้นำคอมพิวเตอร์มาใช้ในสถานศึกษามากขึ้นเพราะเล็งเห็นประโยชน์และข้อดีของคอมพิวเตอร์นั่นเอง โดยนักเรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาบทเรียนนั้นได้ด้วยตนเอง สามารถช่วยในการฝึกฝนทักษะทางการเรียนรู้ในบทเรียน ให้บรรลุวัตถุประสงค์ของบทเรียนได้เร็วขึ้นแต่ถึงอย่างไรก็ตามในการเริ่มเรียนคอมพิวเตอร์พื้นฐานที่สำคัญที่สุด ในการใช้คอมพิวเตอร์ก็คือ แป้นพิมพ์ (Keyboard) และการพิมพ์สัมผัส การที่จะให้นักเรียนใช้คอมพิวเตอร์ได้นั้น นักเรียนต้องรู้ตำแหน่งของปุ่มต่าง ๆ บนแป้นพิมพ์เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญ

การจัดการเรียนการสอนที่ใช้วิธีการพิมพ์สัมผัสก็เป็นอีกวิธีการหนึ่งที่แตกต่างจากวิธีการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นตัวสาระความรู้และมุ่งเน้นที่ตัวผู้สอนเป็นสำคัญ แต่ในปัจจุบันนี้เราจะมุ่งเน้นที่ ตัวผู้เรียนโดยถือผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หรือผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมุ่งที่การจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีทักษะในการพิมพ์สัมผัส

วิชาพิมพ์ดีดจัดว่าเป็นวิชาที่มีความสำคัญต่อนักเรียนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพสาขาวิชาพณิชยกรรมเป็นอย่างมาก เพราะเป็นวิชาพื้นฐานที่จะต้องศึกษาฝึกฝนอย่างถูกต้องและ มีความชำนาญ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นผู้รับผิดชอบการสอนวิชาพิมพ์ดีดไทยเบื้องต้น เห็นว่าการใช้คอมพิวเตอร์ในการป้อนข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพนั้นจะต้องเรียนรู้การใช้แป้นพิมพ์ที่ถูกต้องแม่นยำและรวดเร็ว

ดังนั้นทักษะการใช้แป้นพิมพ์จึงควรเป็นทักษะพื้นฐานที่ทุกคนในยุคปัจจุบันควรได้เรียนรู้ เพราะการใช้แป้นพิมพ์คือการเชื่อมต่อเข้าสู่การเรียนคอมพิวเตอร์นั่นเอง หรืออาจกล่าวได้ว่าทักษะการใช้แป้นพิมพ์เปรียบเสมือนความสามารถในการเขียน (penmanship) ของยุคคอมพิวเตอร์ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาพฤติกรรมการใช้แป้นพิมพ์ที่ถูกต้องตั้งแต่เริ่มต้นการพิมพ์ดีดอย่างมีประสิทธิภาพนั้นหมายถึง การมีความรวดเร็วในการกดแป้นพิมพ์อย่างต่อเนื่องและความรวดเร็วนั้นจะต้องมีความถูกต้องแม่นยำรวมอยู่ด้วยเสมอ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ฝึกหัดจะต้องมีการฝึกฝน สร้างความเคยชินให้เกิดขึ้น จนการสัมผัสนิ้วมีกับแป้นพิมพ์กระทำได้ดีดังใจนึก เหมือนกับการจับปากกาเขียนหนังสือได้ตามความคิดหรือตามข้อความในต้นฉบับเลยทีเดียว ผู้ฝึกหัดจะต้องมีความเพียรพยายามอยู่ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง จนกระทั่งการฝึกฝนนั้นส่งผลให้เกิดความชำนาญกลายเป็นความสามารถ

พิเศษและเกิดความภูมิใจในตัวเองเป็นอย่างมากเป็นความสำเร็จที่จะส่งเสริมให้ผู้ฝึกหัดทำงานได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพนั่นเอง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนผ่านเกม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงประกอบด้วยนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขางานภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 26 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ขอความอนุเคราะห์ผู้อำนวยการวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างจากนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขางานภาษาต่างประเทศ
2. ผู้วิจัยได้ชี้แจงนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง เพื่อให้เข้าใจวัตถุประสงค์และวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนผ่านเกม
3. ควบคุมติดตามการเก็บคะแนนด้วยตนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผู้สอนอธิบายถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม
2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม
3. หลังจากการเรียนการสอนในแต่ละสัปดาห์นักเรียนจะต้องทำแบบใบงานเพื่อเป็นการทบทวนความรู้
4. หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจและแสดงความคิดเห็นผ่านระบบ Google form

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการในการวิจัยเรื่อง ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนผ่านเกมพบว่า นักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น ปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สาขางานภาษาต่างประเทศ จำนวน 26 คน มีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการสอนผ่านเกม

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาพบว่าการจัดการเรียนรู้โดยศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนผ่านเกมควรทำอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้นักเรียนจำแนกอักษรได้เพิ่มมากขึ้น และมีความสุขในการเรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนผ่านเกม

แผนวิชาการจัดการ/การจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ E-book ในรายวิชาการจัดการและการจัดการสมัยใหม่ ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1-2

สาขาวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวปานทิพย์ จันทรวงศ์ฤทธิ
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บ.ม. บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

คณะวิชาบริหารธุรกิจ แผนกวิชาการจัดการ ได้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาการจัดการและการจัดการสมัยใหม่ รหัส 30001-1002 สำหรับนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1-2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ จำนวน 22 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้และทักษะในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการจัดการและการประยุกต์ใช้ข้อมูลสารสนเทศของบริษัทที่จดทะเบียน ในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพหรือชีวิตประจำวันอย่างถูกต้องและเหมาะสม

ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการจัดการและการจัดการสมัยใหม่ ครูผู้สอนจึงได้จัดทำเอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ขึ้นมา เพื่อเพิ่มพูนความรู้และทักษะของนักศึกษา ให้สามารถเรียนรู้โดยตนเองจนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหารายวิชาการจัดการและการจัดการสมัยใหม่ได้เพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ในรายวิชาการจัดการและการจัดการสมัยใหม่
2. เพื่อเพิ่มพูนความรู้และทักษะของนักศึกษาในการศึกษาเอกสารประกอบการเรียนด้วยตนเอง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส. 1-2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ จำนวน 22 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส. 1-2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ จำนวน 22 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการนาเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการจัดการวิของค์การและการจัดการสมัยใหม่ รหัสวิชา 30001-1002 สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1-2 แผนกวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ โดยใช้แบบทดสอบก่อนการใช้เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-book) และหลังการใช้เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-book) เป็นแบบอัตนัย จำนวน 1 ฉบับ มี 20 ข้อ

2. เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-book) สำหรับนักศึกษาระดับชั้นปวส. ปีที่ 1-2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน
2. สร้างเอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-book)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยวัดความรู้พื้นฐานเดิมของนักเรียนก่อนจัดการเรียนการสอน โดยทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของค์การและการจัดการสมัยใหม่ กับกลุ่มประชากร

2. ผู้วิจัยดำเนินการสอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาของค์การและการจัดการสมัยใหม่กับนักศึกษาระดับปวส. ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ จำนวน 22 คนในชั้นเรียนร่วมกัน

3. ช่วงเวลาหลังเลิกเรียน ผู้วิจัยให้นักศึกษาระดับชั้น ปวส. ปีที่ 2 สาขาวิชา ภาษาต่างประเทศธุรกิจ จำนวน 22 คน ศึกษาเอกสารประกอบการเรียน E-book รายวิชาของค์การและการจัดการสมัยใหม่ ด้วยตนเอง

4. หลังจากการให้นักศึกษา ศึกษาเอกสารประกอบการเรียน E-book รายวิชาของค์การและการจัดการสมัยใหม่ ด้วยตนเองแล้ว ผู้วิจัยให้นักเรียนทำการทดสอบภายหลังศึกษาเอกสารประกอบการเรียน E-book รายวิชาของค์การและการจัดการสมัยใหม่ โดยใช้แบบทดสอบฉบับเดิม

5. นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการศึกษาเอกสารประกอบการเรียน E-book รายวิชาของค์การและการจัดการสมัยใหม่ ด้วยตนเอง ปวส. 1-2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ มาหาค่าทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการประมวลผลข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ โดยดำเนินการตามลำดับดังนี้ วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินผลการเรียนรู้เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้ศึกษาเอกสารประกอบการเรียน E-book รายวิชาของค์การและการจัดการสมัยใหม่ ด้วยตนเอง ของระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1-2

สาขาวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ยร้อยละ

สรุปผลการวิจัย

1. เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-book) รายวิชาของค์การและการจัดการสมัยใหม่รหัสวิชา 30001-1002 สำหรับนักศึกษาระดับชั้น ปวส. ชั้นปีที่ 1-2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจที่ ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น เมื่อนำไปใช้แล้วพบว่า นักศึกษาให้ความสนใจในศึกษาเอกสารประกอบการเรียน E-Book เป็นอย่างดี นักศึกษาเกิดความเข้าใจในรายวิชาของค์การและการจัดการสมัยใหม่เพิ่มมากขึ้น

2. ผลจากการเปรียบเทียบการทำแบบทดสอบ นักศึกษา ปวส. 1-2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ จำนวน 22 คน ทำแบบทดสอบได้ถูกต้องมากขึ้น ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด คือเกณฑ์ผ่านต้องได้คะแนน 70 % ขึ้นไป โดยจากผลการทดสอบ คะแนนของนักศึกษาก่อนการศึกษาเอกสารประกอบการเรียน E-book วิชาของค์การและการจัดการสมัยใหม่ มีค่าเฉลี่ยทั้งหมดเท่ากับ 9.18 และคะแนนของนักเรียนหลังการใช้การศึกษาเอกสารประกอบการเรียน E-book วิชาของค์การและการจัดการสมัยใหม่ มีค่าเฉลี่ยทั้งหมดเท่ากับ 15.14 หรือ ผลสรุปคือ จากนักศึกษาจำนวนทั้งหมด 22 นักศึกษาผ่านเกณฑ์ 18 คน คิดเป็นร้อยละ 81.18 ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 18.19 ซึ่งแสดงว่าเอกสารประกอบการเรียน E-book วิชาของค์การและการจัดการสมัยใหม่ ที่ใช้ในการแก้ปัญหาเป็นเครื่องมือที่ทำให้ให้นักศึกษามีความรู้มากขึ้น ส่งผลให้นักศึกษาผ่านเกณฑ์เพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

การใช้เอกสารประกอบการเรียน E-book ควรมี เอกสารประกอบการเรียน E-book ที่มีความหลากหลาย น่าสนใจ และควรคำนึงถึงความรู้อ่อนของนักศึกษาเพื่อจะได้ใช้เอกสารประกอบในการจัดการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ในรายวิชาของค์การและการจัดการสมัยใหม่
2. เพิ่มพูนความรู้และทักษะของนักศึกษาในการศึกษาเอกสารประกอบการเรียนด้วยตนเอง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา 30200 – 1001 เรื่องการผลิต โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางกชมน เียดแก้ว
ตำแหน่ง	ครู คศ. 2
วุฒิการศึกษา	บธ.ม
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

โลกยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและตลอดเวลา โดยเฉพาะในด้านความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ส่งผลให้มนุษย์สามารถ

เข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ง่าย โดยสามารถค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลาภายในระยะเวลาอันสั้นและจากการค้นหา ข้อมูลนั้น ส่งผลให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ๆ ขึ้น ผู้เรียนมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องพัฒนาการเรียนรู้ในด้านต่างๆ มากขึ้น เพื่อให้ทันต่อข้อมูลข่าวสารและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ดังนั้น ในยุคปัจจุบันผู้สอนซึ่งมีบทบาทสำคัญที่ทำหน้าที่ในการถ่ายทอดความรู้และกระบวนการแสวงหาความรู้ให้ ผู้เรียน จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนบทบาทจากเดิมที่ทำหน้าที่สอน เพียงอย่างเดียว มาเป็น ผู้ชี้แนะแนวทางในการแสวงหาความรู้ให้ผู้เรียน เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และสามารถนำความรู้ไปต่อยอดเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ได้ สำหรับรายวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา 30200 - 1001 ได้มีการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 ซึ่งแต่ละหน่วยนักศึกษาจะต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับหลักเศรษฐศาสตร์ ประยุกต์หลักเศรษฐศาสตร์ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันและงานอาชีพได้ เนื่องจากที่ผ่านมาได้จัดการเรียนการสอน วิชานี้โดยวิธีการบรรยายและให้แบบฝึกหัดกลับไปทำเพื่อทบทวน ทำให้ได้ ทราบถึงปัญหาจาก การเรียนการสอน คือ เนื้อหาในรายวิชานี้ค่อนข้างยาก ทำให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดไม่ได้ และจากการสังเกตนักศึกษาขณะเรียนเมื่อ เรียนได้ช่วงระยะเวลาหนึ่งจะไม่มีสมาธิและไม่ฟังการบรรยาย อีกทั้งการ เรียนในห้องถูกจำกัดด้วยระยะเวลา ครูผู้สอนจึงสนใจที่จะศึกษา กระบวนการถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลง ในยุคปัจจุบันโดยเป็นการ พัฒนาผลสัมฤทธิ์วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ เรื่องการผลิต โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในการจัดการ เรียนการสอน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา 30200 - 1001 เรื่องการผลิต โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ ห้องเรียนกลับด้าน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาการบัญชี
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้ วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา 30200 - 1001 เรื่องการผลิต โดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาการบัญชี

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัย อาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้มาโดยการ สุ่มแบบยกลกลุ่ม (Clusterrandom) เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี กลุ่ม 1 วิทยาลัย อาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2/2566 จำนวน 27 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

- เครื่องมือที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ ห้องเรียนกลับด้าน เรื่องการผลิต วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา 30200 - 1001
- แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา 30200 - 1001 เรื่องการผลิต
- แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วิชาหลัก เศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา 30200-1001 เรื่องการผลิต โดยใช้การจัดการ เรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาการบัญชี

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. สร้างห้องเรียนในแอปพลิเคชัน Google Classroom และ นำเอาเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องการผลิต เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และวิดีโอที่ เกี่ยวกับหน่วยเรียนเรื่องการผลิต วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา 30200 - 1001 แชรไว้ที่ห้องเรียนคลาสรูม ให้นักศึกษาเข้าห้องเรียนเพื่อ ศึกษาเรียนรู้
2. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา 30200 - 1001 หน่วยการเรียนรู้เรื่องการผลิต ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขาการบัญชี ที่มีลักษณะเป็นแบบปรนัย จำนวน 10 ข้อ
3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา ต่อการจัดการ เรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบห้องเรียนกลับด้าน วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา 30200 - 1001 หน่วยการเรียนรู้เรื่องการผลิต เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) จำนวน 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการจัดกระบวนการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัส วิชา 30200 - 1001 หน่วยการเรียนรู้เรื่องการผลิตที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น สำหรับ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาการบัญชี
2. ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบเก็บคะแนนก่อนเรียนและหลัง เรียนในการจัดการเรียนการสอนวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา 30200 - 1001 หน่วยการเรียนรู้เรื่องการผลิต ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น สำหรับนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาการบัญชี
3. ดำเนินการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการ เรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน วิชาหลัก เศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา 30200 - 1001 หน่วยการเรียนรู้เรื่องการผลิต สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาการบัญชี
4. นำผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนก แบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนจากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างในระลอกก่อนการทดลองและหลังการทดลองวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง ในระหว่างก่อนและหลังการเรียน โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test Dependent)

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

พบว่าการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา 30200 – 1001 เรื่อง การผลิต โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยที่ค่า T score เฉลี่ยก่อนเรียน อยู่ที่ 20.07 และค่า T score เฉลี่ย หลังเรียน อยู่ที่ 31.21 คะแนน การพัฒนา 11.14 คิดเป็นร้อยละ 55.51 และความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา 30200 – 1001 เรื่องการผลิต โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน พบว่า เมื่อพิจารณาโดยรวม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน อยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย 4.26 ($X = 4.26$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.32

(S.D. = 0.32) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านช่วยให้ นักศึกษาสร้างความรู้ ความเข้าใจด้วยตนเองได้ อยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย 4.41 ($X = 4.41$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63 (S.D. = 0.63)

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาโดยใช้วิธีการสอนแบบอื่นๆ ในการจัดกิจกรรมของนักศึกษารายวิชาอื่น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์การเรียนที่ดีขึ้น
2. นักศึกษามีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนวิชาวิชาหลักเศรษฐศาสตร์ รหัสวิชา 30200 – 1001 เรื่องการผลิต
3. สามารถนำผลที่ได้จากการเรียนของนักศึกษา มาใช้เป็นเกณฑ์ในการปรับปรุงพัฒนาวิธีการสอนได้ดียิ่งขึ้น

การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนให้มีวินัยและความรับผิดชอบของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวอังคณา ชูสุวรรณ
ตำแหน่ง	คศ.2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ค.บ.ธุรกิจศึกษา
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงในทุก ๆ ด้าน ทั้งในด้าน เศรษฐกิจ สังคม การเมือง การปกครอง จึงจำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ มาเกื้อหนุนกัน ซึ่งต้องมีการพัฒนาโดยต้องคำนึงถึงทรัพยากรที่มีคุณภาพและสิ่งที่สำคัญที่สุดคือทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพ โดยจะต้องมีคุณสมบัติด้านสมรรถภาพทางร่างกายและจิตใจที่ดี มีสติปัญญา มีความรู้ความสามารถ มีความอดทน ขยันขันแข็ง ไม่ย่อท้อ ต่อความยากลำบาก กล้าเผชิญปัญหาและอุปสรรคด้วยความมุ่งมั่น ถ้ามนุษย์ทุกคนมีคุณสมบัติดังกล่าวก็จะเป็นผู้มีวินัยในตนเอง ซึ่งจะเป็นวัฒนธรรมที่ทุกคนในสังคมต้องปฏิบัติ เพราะจะทำให้สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข วินัยจึงเป็นคุณธรรมที่ควรสร้างและปลูกฝังให้ทุกคนใช้เป็นแนวทางสำหรับบังคับพฤติกรรมของตนเอง ทำให้บรรลุตามจุดหมายของชีวิตและประสบความสำเร็จในชีวิต เพราะฉะนั้นครูควรสร้างสรรค์วินัยให้เกิดแก่นักเรียน เมื่อนักเรียนมีวินัย มีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนจะทำให้สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนให้เป็นไปในทางที่ดีงาม จึงควรมีการปลูกฝังให้ยึดถือและปฏิบัติอย่างเคร่งครัด ถ้าหากในสังคมไม่มีการปลูกฝังและพัฒนาเด็กให้มีวินัยและมีคุณภาพแล้ว การพัฒนาสังคมและประเทศก็จะเป็นไปอย่างไร้ประสิทธิภาพจึงควรต้องปลูกฝังวินัยในตนเองให้เป็นพื้นฐาน ในที่สุดก็จะสามารถพัฒนาประเทศชาติให้มีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น ดังนั้นการศึกษาจึงเป็นสิ่งที่สำคัญและมีความจำเป็นอย่างมากในการที่จะพัฒนาให้มนุษย์มีประสิทธิภาพและศักยภาพสูงสุด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเป็นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนให้เป็นผู้มีวินัยและความรับผิดชอบต่อหน้าที่และการเรียนดีขึ้นของนักเรียนระดับ ปวส.1 สาขาการโรงแรมเพื่อการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับ ปวส.1 สาขาการโรงแรมเพื่อการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 12 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้น ปวส.1 จำนวน 20 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสังเกต แบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาแบบสอบถามที่จะถามนักเรียน
2. ศึกษาข้อมูลคำถามและสังเกตนักเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้การสังเกตและนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้นักเรียนระดับ ปวส.1 สาขาการโรงแรมเพื่อการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 12 คน ได้ตอบแบบสอบถามและเก็บข้อมูลด้วยตนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับการสังเกตพฤติกรรม

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการส่งงาน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากแบบสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับความมีวินัยและรับผิดชอบในห้องเรียน เมื่อนำผลสรุปของการตอบแบบสอบถามครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 พบว่านักเรียนระดับ ปวส.1 สาขากรรมเพื่อการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีความกระตือรือร้น เอาใจใส่ต่อการเรียน และมีวินัยและความรับผิดชอบมากขึ้น จากตารางพบว่า ในการตอบแบบสอบถามครั้งที่ 2 นักเรียนมีพฤติกรรมดังกล่าวมากกว่าครั้งที่ 1 หากพิจารณาในภาพรวมจะเห็นได้ว่าดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด คือ นักเรียนไม่มางานวิชาอื่นมาทำขณะที่กำลังเรียนวิชาหนึ่ง ไม่คุยและเล่นเพื่อนในขณะที่ครูสอนส่งงานและการบ้านตรงเวลาที่ครูกำหนด

ไม่นอนหลับในห้องเรียนขณะชั่วโมงเรียน ทำการบ้านและไม่ลอกการบ้านเพื่อน ทำผิดจะพยายามแก้ไขโดยไม่ท้อแท้ มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย มาเรียนตรงเวลาและตั้งใจเรียน รู้จักวางแผนและเตรียมพร้อมที่จะศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์โดยการอ่านหนังสือ ทำให้นักเรียนสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนให้เป็นผู้มีวินัยและความรับผิดชอบต่อหน้าที่และการเรียน ส่งผลให้การเรียนดีขึ้น และเป็นผู้ที่มีความสำเร็จในชีวิตตามจุดหมายที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการติดตามอย่างใกล้ชิดและต่อเนื่อง ควรมีการติดตามอย่างต่อเนื่อง
2. ครู ผู้ปกครอง นักเรียนและผู้ที่เกี่ยวข้อง ควรร่วมมือกันแก้ไขและสะท้อนปัญหาต่าง ๆ ของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและการเรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ครูได้ทราบถึงความรู้เบื้องต้นของนักเรียน
2. เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนได้ตามที่ครูตั้งไว้

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ (20001 1003)
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2

สาขาภาษาต่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวภรณ์ทิพย์ โชติรัตน์
ตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

จากกระแสการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง มีผลผลักดันให้เกิด การเปลี่ยนแปลงแนวคิดในการจัดการเมืองที่เรียกว่า ปฏิรูปการเมืองการปกครอง ซึ่งมีผลมาถึง แนวคิดในการปฏิรูปการศึกษา ด้วย ทั้งนี้เพราะการศึกษาเป็นกลไกสำคัญที่สามารถพัฒนาคุณภาพ ของบุคคลเพื่อให้บุคคลเหล่านั้นกลับมาพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง ของประเทศให้อยู่รอด และทุกคนมีความสุข สาระสำคัญของการปฏิรูป การศึกษา แสดงออกเป็นตัวกำหนดการปฏิบัติใน พระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2542ซึ่งระบุไว้ชัดเจนให้มีการจัดการเรียนการสอนโดยยึด ผู้เรียนเป็นสำคัญ เพราะถือว่าเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่จะทำให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง และยั่งยืน(สมภาพ สุวรรณรัฐ, ม.ป.ป. : 1) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนด หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 เพื่อให้สอดคล้องกับ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม แห่งชาติ ฉบับที่ 13 พ.ศ. 2566 – 2570 ซึ่งได้จัดรายวิชาธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ (20001 1003) พร้อมทั้ง กระบวนการแก้ปัญหาโดยใช้หลักจริยธรรมและคุณธรรม เพื่อให้ นักศึกษา ได้ศึกษาความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาการและสิ่งต่างๆ ที่มนุษย์นำมาใช้ ในยุคปัจจุบันซึ่งการเรียนรู้ เกี่ยวกับการจัดการและบริหารธุรกิจ โดยจะต้อง เข้าใจทฤษฎีพื้นฐานของหลักการบริหาร จัดการ ทั้งวัสดุ คน เงิน และวิธีการ ต่างๆ ก่อนที่จะเข้าสู่การเรียนรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการธุรกิจที่ต้องใช้ ทักษะในการปฏิบัติงาน ซึ่งผู้สอนจะประสบปัญหากับการจัดการเรียน การสอนที่นักศึกษา มีพฤติกรรม การเรียนรู้ที่ความแตกต่างกัน ครูผู้สอนจะ ถ่ายทอดความรู้ใช้วิธีการบรรยายหรืออธิบายให้ผู้เรียนด้าน การปฏิบัติงาน ผู้สอนใช้การสาธิตทำให้ผู้เรียนบางส่วนเข้าใจไม่ถึง และนักเรียนจะไม่ให้ความ ร่วมมือใน การเรียนการสอนจึงส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่น่าสนใจ ทั้งผู้สอนและผู้เรียน ซึ่งสภาพปัญหาดังกล่าวนี้ชี้ให้เห็นว่าปัญหาในการ จัดการเรียนการสอนควรได้รับ การปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้การเรียนวิชาธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ (20001 1003) มีสัมฤทธิ์ผล ตามจุดประสงค์ ของการจัดการเรียนการสอน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจอย่างยิ่งที่จะศึกษา ถึงปัจจัย ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาธุรกิจและการเป็น ผู้ประกอบการ (20001 1003) ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาภาษาต่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ว่า ปัจจัยใดที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา เพราะปัจจัย เหล่านี้อาจทำให้เกิด ความสำเร็จต่อการศึกษาในระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ เพื่อที่วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จะได้นำข้อมูลที่ได้จาก การศึกษาไปแก้ไขพัฒนากระบวนการเรียนการสอน ตลอดจนพัฒนา คุณลักษณะบางประการของนักเรียนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ส่งผลให้ ได้ นักเรียนที่มีคุณภาพมาก ยิ่งขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ (20001 2003) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษา นครศรีธรรมราช

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 30 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาธุรกิจและการเป็น ผู้ประกอบการ (20001 2003) ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ ปัจจัยด้านผู้เรียน ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านครูผู้สอน และปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมในวิทยาลัย ซึ่งเป็นแบบสอบถามข้อมูลชนิดใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองจากนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ จำนวน 30 ชุด และได้รับกลับคืนมาครบทุก ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 สำหรับข้อมูลที่ได้นำมาทำการวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทาง คอมพิวเตอร์ ในการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ของการสร้างแบบสอบถาม
2. ระบุนี้อหาหรือประเด็นหลักที่จะถามให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่จะประเมิน
3. กำหนดประเภทของคำถามโดยอาจจะเป็นคำถามปลายเปิดหรือปลายปิด
4. ร่างแบบสอบถาม โครงสร้างแบบสอบถาม
5. ตรวจสอบข้อคำถามว่าครอบคลุมเรื่องที่จะวัดตามวัตถุประสงค์หรือไม่
6. ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเนื้อหาและภาษาที่ใช้
7. ทดลองใช้แบบสอบถามเพื่อดูความเป็นปรนัย ความเชื่อมั่น และเพื่อประมาณเวลาที่ใช้
8. ปรับปรุงแก้ไข
9. จัดพิมพ์และทำคู่มือ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการแจกและ เก็บรวบรวมแบบสอบถามจากนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 30 คน โดยได้ชี้แจงถึงความสำคัญและประโยชน์จากข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามดังกล่าว มาใช้ใน การพัฒนาปรับปรุงการจัดการจัดการเรียน การสอนให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ทั้งนี้ เพื่อให้มาซึ่งมาตรฐานคุณภาพของผู้เรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนก แบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ ระดับชั้นปีที่ศึกษา ซึ่งเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list)

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แยกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ปัจจัยด้านผู้เรียน ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านครูผู้สอน และปัจจัยด้าน สภาพแวดล้อมในวิทยาลัย ของนักเรียนสาขาวิชาภาษาต่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากผลการศึกษาผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ (20001 1003) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ วิทยาลัย อาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 30 คน สรุปผลได้ดังนี้

1. ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ (20001 1003) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ วิทยาลัย อาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ยสะสม (Grade Point Average : GPA) 3.50 ขึ้นไป จำนวน 25 คน คิดเป็นละ 83.33

2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ปัจจัยด้านผู้เรียน ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านครูผู้สอน และปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมในวิทยาลัยของนักเรียน สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยภาพรวมมีความสำคัญอยู่ใน ระดับมาก ($\bar{x}=4.56$, S.D.=0.05) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ปัจจัยด้านผู้เรียน มีความสำคัญอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.61$, S.D.=0.07) ได้แก่ เข้าเรียนตรงต่อเวลา และส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามระยะเวลาที่กำหนด รองลงมา คือ คิดว่า การเรียนวิชาธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ ทำให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในอนาคตได้ ปัจจัยด้านครอบครัว มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.61$, S.D.=0.10) ได้แก่ ครอบครัวยอมรับและอนุญาตให้นักศึกษาตัดสินใจในเรื่องการศึกษาด้วยตัวนักศึกษาเอง รองลงมา คือ ครอบครัวสนับสนุนด้านการเงินอย่างสม่ำเสมอ ทำให้นักเรียนมีกำลังใจและตั้งใจในการเรียน ไม่ต้อง หารายได้ระหว่างเรียน ปัจจัยด้านครูผู้สอน มีความสำคัญอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.63$, S.D.=0.04) ได้แก่ อาจารย์ผู้สอนมีทักษะในการจัดอภิปรายสาระสำคัญของเรื่องที่ได้เรียนได้เป็นอย่างดี รองลงมา คือ อาจารย์ผู้สอนอธิบายในเรื่องที่สอนได้ชัดเจนใช้ภาษาที่เข้าใจได้ง่าย ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมในวิทยาลัย มีความสำคัญอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.40$, S.D.=0.06) ได้แก่ นักศึกษาและเพื่อนชอบสืบค้นข้อมูลในการเรียนทางอินเทอร์เน็ต เพราะสะดวกรวดเร็ว รองลงมา คือ ห้องเรียน เช่น โต๊ะ เก้าอี้ มีเพียงพอและสภาพพร้อมต่อ การใช้งาน เมื่อนักศึกษาไม่เข้าเรียน เพื่อนจะนำเอกสารหรืออธิบายเนื้อหาขึ้นหน้าให้นักศึกษาเรียนได้ ทันเพื่อน และนักศึกษ้อ่านหนังสือเพื่อเพิ่มพูนความรู้กับเพื่อน

ข้อเสนอแนะ

1. การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช นั้น ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายด้าน ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือกันในทุก ๆ ด้าน

2. การค้นคว้า วิจัยเพิ่มเติม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของแต่ละ ระดับ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เพื่อทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษารัฐกิจและการเป็นผู้ประกอบการ (20001 1003) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เพื่อทราบถึงแนวทางในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษารัฐกิจและการเป็นผู้ประกอบการ (20001 1003) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชา ภาษาต่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

**การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้
ด้วยตนเองในการจัดทำแผนธุรกิจ**

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวสุพรรณิ วังบุญคง
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บริหารธุรกิจ
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ครูจะต้องสร้างบรรยากาศการเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ แนวทางหนึ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี คือครูสามารถนำสื่อการสอนมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล โดยเนื้อหาในบทเรียนจะต้องมีความถูกต้องตามหลักวิชาเป็นปัจจุบันไม่ล้าสมัย โครงสร้างเนื้อหาชัดเจนมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องนั้นคือควรจะต้องมีการออกแบบบทเรียนที่ตีนาทางผู้เรียนให้เกิดความเข้าใจและจากเนื้อหาได้มีการจัดระบบเนื้อหาสัมพันธ์กับความรู้อื่นหรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียน การศึกษาความคิดเห็น ของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพของสื่อการเรียนการสอนจึงมีความสำคัญต่อการปรับปรุงพัฒนาเทคนิคการสอนให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาศักยภาพของนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถใช้ประโยชน์จากกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**ประชากร**

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้น ปวช.2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 32 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้น ปวช.2 วิทยาลัยอาชีวศึกษา นครศรีธรรมราช จำนวน 32 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อคุณภาพของสื่อการเรียนการสอน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. นำแบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรม spss for window

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อการสอน
2. สारววจความคิดเห็นโดยแบบสอบถามเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจาแนก แบบสอบถามทุกชุด ดังนี้
ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับคำร้อยละ
ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับค่าเฉลี่ย () X
ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกต ข้อมูลด้านการเรียนของแต่ละวิชา และการตอบ แบบสอบถามจากนักเรียน การใช้แรงจูงใจเสริมแรงโดยให้คำชมเชยแก่นักเรียน รวมทั้งดูแลด้านการ เรียนให้มีความรับผิดชอบ สนใจเรียน และติดตามจากผู้ปกครอง คุณครูที่เข้าสอนแต่ละวิชา ซึ่ง นักเรียนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นต่อการมาเรียนและการเรียน มากขึ้น ในการทาวิจัยครั้งนี้ปรากฏว่า นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปี การศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีความเอาใจใส่ต่อการเรียน รับผิดชอบ และสามารถเขียนแผนธุรกิจได้

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการติดตามอย่างใกล้ชิดและอย่างต่อเนื่อง
2. ครู ผู้ปกครอง นักเรียนและผู้ที่เกี่ยวข้อง ควรร่วมมือกันแก้ไข และสะท้อนปัญหา
3. ต่าง ๆ ของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและการเรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถเขียนแผนธุรกิจเพื่อต่อยอดให้ตนเองได้
2. นักเรียนสามารถใช้ประโยชน์จากกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3. พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

แผนวิชาภาษาต่างประเทศ

การวิจัยเรื่องการแก้ปัญหาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้
สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ (Situation Based Learning)

ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

สาขาการท่องเที่ยว ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวฉันทนา หมวกพลา
ตำแหน่ง	ครู คศ.2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.)
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ผู้วิจัยได้สังเกตจากการเรียนการสอนพบว่านักเรียน นักศึกษามีความแตกต่างระหว่างบุคคล ค่อนข้างมากจากการที่ครูผู้สอนได้ถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียน นักศึกษาในชั้นเรียนแล้วได้ประเมินผลการเรียน การสอนโดยการมอบหมายให้ทำแบบทดสอบและแบบฝึกหัดพบว่า นักเรียน นักศึกษา บางคนไม่สามารถทำแบบทดสอบ แบบฝึกหัดและทำข้อสอบได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดซึ่ง ปัญหาดังกล่าวนั้นเกิดจากการที่นักเรียน นักศึกษา บางคนมีทักษะการเรียนรู้ได้ช้าและมีความสามารถในการเรียนรู้ที่ไม่เท่ากัน จึงได้หาวิธีการจูงใจให้นักเรียน นักศึกษา ให้มีความสนใจ และกระตุ้นให้นักเรียน นักศึกษา มีความกระตือรือร้น มากยิ่งขึ้นกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ เพื่อนช่วยเพื่อนนั้นเป็นวิธีการที่ช่วยส่งเสริมและสนับสนุนได้โดยให้เพื่อนได้มีบทบาทสำคัญใน การเรียน การสอนเพราะเพื่อนมีอิทธิพลในการสร้างแรงจูงใจและความสนใจที่จะเกิดการเรียนรู้

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจวิธีการที่จะนำมาแก้ไข ปัญหาในการเรียน การสอน ที่จะทำให้นักเรียน นักศึกษาสามารถเรียน ประสบความสำเร็จและ สัมฤทธิ์ผล คือวิธีการเรียนที่เรียกว่า การเรียนรู้ร่วมกันแบบเพื่อนช่วยเพื่อนเพื่อให้นักเรียน นักศึกษาเกิดการ เรียนรู้และพัฒนาจึงได้นำ กิจกรรมการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอน เพราะการเรียน การ สอนโดยวิธีการดังกล่าวจะช่วยแก้ปัญหาและพัฒนาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน นักศึกษาและเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในชั้นเรียนทั้งสร้างความภาคภูมิใจให้กับนักเรียน นักศึกษาที่ได้ช่วยเหลือบุคคลอื่นและช่วยให้บรรยากาศในการเรียน การสอน มีความกระตือรือร้นมากยิ่งขึ้นซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อ การพัฒนาความรู้ในทางด้านอื่นๆ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีการ เรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน โดยมุ่งหวังให้นักเรียน นักศึกษา มีความรู้ความเข้าใจ ในเนื้อหา วิชาที่ดีและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดี

ด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้ฝึกประสบการณ์ การสอน นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาการ ท่องเที่ยว นักเรียนมีคะแนนการสอบต่ำกว่าเกณฑ์ ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอน วิชาภาษาอังกฤษจึงสนใจที่จะแก้ปัญหาการสื่อสารภาษาอังกฤษของ

นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาการท่องเที่ยว โดยใช้ สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ (situation based) ซึ่งเป็นวิธีการสอน อย่าง หนึ่งที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและให้ประสบการณ์ ด้านการตัดสินใจ การแก้ปัญหาการวางแผนแก่ผู้เรียน นอกจากนั้นผู้เรียนยังได้ฝึกทักษะการ สื่อสารภาษาอังกฤษและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อแก้ปัญหาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้ สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง (ปวส.) สาขาการท่องเที่ยว ภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์เป็น ฐานการเรียนรู้

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษโดย ใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ของก่อนและหลังเรียน ของนักศึกษาชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาการท่องเที่ยวโดยใช้สถานการณ์ เป็นฐานการเรียนรู้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัย อาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัย อาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 25 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์ เป็นฐานการเรียนรู้
2. แบบทดสอบวัดทักษะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนและ หลังการเรียน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

3.3 การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็น ฐานการเรียนรู้

1. ศึกษาหนังสือเรียนแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ได้แก่ อินเทอร์เน็ต เน็ต วารสาร เพื่อหาเนื้อหาเกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

2. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 หมวดวิชาแกนกลาง กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษและกำหนดจุดประสงค์ การเรียนรู้ โดยให้สอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชาและจุดประสงค์การเรียนรู้ ในหลักสูตร ในรายวิชาภาษาอังกฤษ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง (ปวส.) สาขาการท่องเที่ยว โดยศึกษาสาระการเรียนรู้มาตรฐานการ เรียนรู้ และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และเลือกหน่วยการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับกิจกรรม การสอนโดยใช้ สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ ซึ่งพิจารณา เลือกเนื้อหาที่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและเนื้อหานั้นสามารถ นำมาใช้กับกิจกรรมสถานการณ์ได้ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการนำมาปรับใช้ให้ เหมาะสมกับการ จัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน

3. ผู้วิจัยนำแผนการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ในหลักสูตรภาษาอังกฤษตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษาความเหมาะสมของเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการวัดและประเมินผลเพื่อนำแผนการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้นและให้บรรลุตามเป้าหมาย

4. ผู้วิจัยนำแผนการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ที่ได้รับการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาการท่องเที่ยว ปีการศึกษา 2566

3.3.2 แบบทดสอบวัดทักษะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษ ขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษ มีดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา วิทยุ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและวิธีสร้างแบบทดสอบวัดความทักษะในการ สื่อสารภาษาอังกฤษ

2. ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบวัดทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยให้ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ ที่คาดหวังของหน่วยการเรียนรู้ในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ทดลอง

3. สร้างแบบทดสอบวัดทักษะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยแบบทดสอบ กำหนดให้ นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยแบบทดสอบแต่ละชุดจะมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน

4. สร้างเกณฑ์การประเมินทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยยึดหลักเกณฑ์การให้คะแนนภาคปฏิบัติในการสื่อสารภาษาอังกฤษตามแนวของ Linder (1977)

รวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินงานทดลองสอนกับนักเรียน นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาการท่องเที่ยว โดยได้ดำเนินงานทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองตามขั้นตอน ต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทักษะการสื่อสารก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อวัดทักษะพื้นฐานและ เก็บผลการทดสอบไปเปรียบเทียบกับผลการวัดทักษะการสื่อสารหลังเรียน

2. อธิบายและชี้แจงกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ในรายวิชา ภาษาอังกฤษให้นักเรียนเข้าใจ

3. ดำเนินงานสอนโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้

4. หลังจากทำการสอน ผู้วิจัยทำการทดสอบวัดทักษะในการสื่อสาร ภาษาอังกฤษ คะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยใช้แบบประเมินทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

1. เปรียบเทียบคะแนนวัดทักษะทางการสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน โดยใช้คะแนนเฉลี่ย (x) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการหาค่าทางสถิติ (Paired t-test)

2. วิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ ใช้ค่าเฉลี่ย (x) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยแบบทดสอบแต่ละชุดจะมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน ครู

ซึ่งเป็นผู้วิจัยจะแยกนักเรียนที่ทำ แบบทดสอบแล้วออกมาเพื่อไม่ให้มาพบกัน เพื่อป้องกันการสอบถามซึ่งจะทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำกันในการทำแบบทดสอบ แบบทดสอบนี้ ใช้ทดสอบก่อนและหลังการเรียน เพื่อวัดทักษะทางการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ตามบทบาทที่กำหนด

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาการการแก้ไขปัญหาคณะกรรมการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ของนักเรียนภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจบริการ รหัสวิชา 30000-1208 ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาการท่องเที่ยว ปีการศึกษา 2566 จำนวน 25 คน ซึ่งสรุปได้ ดังนี้

5.5.1 ผลการศึกษาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ของ ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาการท่องเที่ยว พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับเท่ากับ .05 และเมื่อพิจารณาเกณฑ์การประเมินทักษะการสื่อสาร ภาษาอังกฤษเป็นรายด้าน พบว่า เรื่อง Tourism and Travel Services ในด้านความคล่องแคล่ว (X = 4.53, S.D. = 1.17) ด้านความเข้าใจง่าย (X = 4.40, S.D. = 1.13) ด้านปริมาณการสื่อสาร (X = 4.43, S.D.1.14) และ ด้าน คุณภาพของการสื่อสาร (X = 4.53, S.D. = 1.07)

ข้อเสนอแนะ

1. ควรนำการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ไปใช้ในห้องเรียนให้มากขึ้นโดยเลือกใช้ ตามความเหมาะสมเพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่เน้นให้นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติและเป็นผู้ค้นคว้าในการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดี และสามารถพัฒนาพฤติกรรมการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งจะทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกับการใช้ภาษาในการสื่อสาร และสามารถนำบทสนทนาที่ได้เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. ก่อนที่จะมีการทดสอบวัดทักษะครู หรือผู้ที่เกี่ยวข้องควรสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมให้นักเรียน ไม่เกิดแรงกดดันจนทำให้เกิดการวิตกกังวลก่อนทดสอบหรือในขณะที่กำลังทดสอบ การสร้างบรรยากาศ อาจทำได้โดยไม่มีกรรมการสอบแบบสอบต่อหน้า (Face to face) หากแต่ใช้การบันทึกการสอบเป็นวิดีโอแล้วให้กรรมการให้คะแนนผ่านช่องทางนี้

3. การใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ อาจจะไม่เหมาะสมกับการสอนภาษาอังกฤษในบางด้าน เช่น การสอนหลักไวยากรณ์ เพราะการสอนหลักไวยากรณ์ต้องยึดหลักการอธิบายโครงสร้าง หรือ หลักการใช้จากครูผู้สอน ซึ่งต้องเน้นความจำและความเข้าใจของนักเรียนเป็นอย่างมาก

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักศึกษามีความสนใจในการเรียนและ มีความรู้ ความเข้าใจ เนื้อหารายวิชา รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจบริการ มากขึ้น

2. นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนดในรายวิชารายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจบริการ

3. เพื่อให้ครูผู้สอนทราบถึงรูปแบบและวิธีการการสอนที่ช่วยให้นักเรียน นักศึกษามีความ เข้าใจ และมีความสุขในการเรียนยิ่งขึ้นและเพื่อนำไป ปรับปรุง พัฒนาการสอนในรายวิชาอื่น ๆ

กลวิธีการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนนักศึกษา

แผนกภาษาต่างประเทศธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

THE STUDY OF STUDENT'S ENGLISH LEARNING STRATEGIES

ผู้วิจัย	นางนุชนาด หนูมาศ
ตำแหน่ง	ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศศ.ม. การสอนภาษาอังกฤษ เป็นภาษานานาชาติ
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลและเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการสื่อสารกับประชาคมโลกได้อย่างไร้ขีดจำกัด ภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและความรู้ในแขนงต่าง ๆ ดังนั้นการพัฒนาประเทศในทุกด้านให้มีความเจริญก้าวหน้าและทัดเทียมกับนานาประเทศในโลกจึงจำเป็นต้องพัฒนาศักยภาพของประชากรของประเทศให้มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ ประเทศไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ภาษาอังกฤษมาโดยตลอด ดังจะเห็นได้จากการจัดการศึกษาของชาติกำหนดให้มีการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในระดับต่างๆมาเป็นเวลานานเพื่อให้ประชากรของชาติสามารถสื่อสารกับนานาชาติด้วยภาษาอังกฤษทั้งทางด้านการฟังการพูดการอ่านและการเขียน

อย่างไรก็ตาม ยังมีปัจจัยด้านการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีเรียนของตนเองซึ่งมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาของผู้เรียนเป็นอย่างมากด้วยเช่นกัน กล่าวคือ ผู้เรียนสามารถนำกลวิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองมาใช้สื่อสารในบริบทหรือสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง (Little, 2000) โดยผู้เรียนสามารถนำวิธีการเรียนหรือเทคนิคต่างๆ มาปรับใช้ในวิชาภาษาอังกฤษทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนได้อย่างมีอย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีแนวคิดสนใจในการศึกษาการศึกษากลวิธีการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับ ปวช.3 และ ปวส.2 แผนกวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ เพื่อพัฒนาความสามารถทางด้านภาษาของตนให้ดียิ่งขึ้น เพื่อการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นและเพื่อการมีโอกาสดังงานทำที่ดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากลวิธีการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนนักศึกษา
2. เพื่อเป็นแนวทางในการใช้กลวิธีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร นักเรียนนักศึกษาแผนกวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจทุกชั้นปี จำนวน 131 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนนักศึกษาแผนกวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ ชั้นปวช.3 และ ปวส.2 จำนวน 44 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถามเกี่ยวกับกลวิธีการเรียนภาษาอังกฤษ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการเรียนภาษาอังกฤษ
2. ศึกษาแบบสอบถามที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการเรียนภาษาอังกฤษ
3. ออกแบบแบบสอบถามโดยกำหนดกลวิธีการเรียนภาษาอังกฤษใช้คำถามจำนวน 20 ข้อ เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ

การแปลความหมายของแบบวัดความวิตกกังวลในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

เกณฑ์การแปลความหมาย

- | | |
|-------------|--------------------------------------|
| 1.00 – 1.80 | หมายถึง ระดับการปฏิบัติที่น้อยที่สุด |
| 1.81 – 2.60 | หมายถึง ระดับการปฏิบัติที่น้อย |
| 2.61 – 3.40 | หมายถึง ระดับการปฏิบัติปานกลาง |
| 3.41 – 4.20 | หมายถึง ระดับการปฏิบัติมาก |
| 4.21 – 5.00 | หมายถึง ระดับการปฏิบัติมากที่สุด |

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามกลวิธีการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนนักศึกษา ข้อมูลให้กับกลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถาม ก่อนการตอบแบบสอบถามผู้วิจัยจะอธิบาย จุดประสงค์ของการเก็บข้อมูล และอธิบายวิธีการกรอกแบบสอบถามให้เข้าใจ แล้วจึงให้กลุ่มตัวอย่าง ตอบแบบสอบถาม
2. นำแบบสอบถามกลวิธีการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนนักศึกษาที่ผู้ตอบแบบสอบถาม ตอบแล้ว ได้มาคำนวณหาค่ากลวิธีการเรียนภาษาอังกฤษ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามกลวิธีการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนนักศึกษาแผนกวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descript statistics) โดยผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์กลวิธีการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาแผนกวิชาภาษาต่างประเทศธุรกิจ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{X} = 4.3 , S.D. = 0.70) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ปรากฏผลดังนี้

1. ชมสื่อออนไลน์ต่างๆที่เป็นภาษาอังกฤษ เช่น ดูซีรีส์ Netflix Youtube อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.5, SD = 0.58)
2. เล่นเกมส์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อฝึกการฟังให้เข้าใจ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.3, SD = 0.72)

3. ฟังเพลงภาษาอังกฤษจากเจ้าของภาษา อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.4, SD = 0.61)
4. ฟังและวิเคราะห์วิธีการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ถูกต้องขณะที่ฟังเพลงหรือดูซีรีส์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.3, SD = 0.69)
5. ฟังบทสนทนาเกี่ยวกับชาวต่างชาติผ่านโซเชียลมีเดียต่างๆ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.2, SD = 0.91)
6. ฟังถามคำถามเป็นภาษาอังกฤษเมื่อคุยกับผู้สอนและเพื่อนในห้องเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.2, SD = 0.79)
7. สนทนากับเจ้าของภาษาผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น Tinder Instagram อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.0, SD = 0.97)
8. สร้างความมั่นใจให้ตนเองเมื่อต้องพูดภาษาอังกฤษ โดยไม่กลัวว่าพูดผิด อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.2, SD = 0.73)
9. ขณะสนทนากับเจ้าของภาษา ถ้าไม่เข้าใจ จะขอให้พูดพูดซ้ำลงหรือพูดซ้ำอีกครั้ง อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.5, SD = 0.50)
10. พยายามออกเสียงให้เหมือนเจ้าของภาษา อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.4, SD = 0.65)
11. ทบทวนความรู้ที่เรียนไปแล้ว อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.0, SD = 0.78)
12. ฟังอ่านอย่างรวดเร็วเพื่อจับใจความ(skimming) โดยอ่านเอกสารประกอบการเรียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.2, SD = 0.78)
13. ฟังจดจำคำศัพท์ใหม่ๆ ไปใช้โดยนึกถึงสถานการณ์ของใช้คำนั้นๆ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.2, SD = 0.76)
14. เน้นการจำคำหรือถ้อยคำสำคัญที่จะช่วยให้เข้าใจเรื่องที่อ่าน อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.3, SD = 0.55)
15. พยายามอ่านเพื่อทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง โดยไม่ใช้ Google translate อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.2, SD = 0.89)
16. ฟังแต่งประโยค (พูดหรือเขียน) ด้วยคำศัพท์ใหม่ที่เรียนมา เพื่อ อ ช ว ย ก า ร จ ด จ า ค า ศ พ ท ี่ นั น อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.8, SD = 0.39)
17. จดบันทึกข้อมูลใหม่ๆ ด้วยภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.4, SD = 0.48)
18. จดบันทึกประเด็นสำคัญเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนในห้องเรียน เช่น การจดบันทึกในสิ่งที่ผู้สอนอธิบาย อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.7, SD = 0.46)
19. ฟังแต่งประโยคเพื่อช่วยจำคำศัพท์นั้นๆ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.6, SD = 0.49)
20. จดบันทึกหรือขีดเส้นใต้ใจความสำคัญ เพื่อช่วยในการจดจำสิ่งที่อ่าน อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{x} = 4.4, SD = 0.89)

ข้อเสนอแนะ

1. ควรนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ไปศึกษาและใช้เป็นแนวทางในการเรียนรู้กลวิธีการเรียนภาษาอังกฤษในกลุ่มอื่นๆ
2. ครูผู้สอนควรหาแนวทางช่วยเหลือผู้เรียนในการเลือกใช้กลวิธีต่างๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการใช้ภาษาอังกฤษ

ประโยชน์ที่ได้จากการทำวิจัย

1. ได้ทราบกลวิธีในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนนักศึกษา
2. เป็นแนวทางในการช่วยเหลือผู้เรียนในการเลือกใช้กลวิธีต่างๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการใช้ภาษาอังกฤษ

การพัฒนาทักษะการเขียน โดยใช้ชุดกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะการเขียน สำหรับนักศึกษา ระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางนันทรัตน์ ชนะชู
ตำแหน่ง	ครู คศ.3 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศศ.บ
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นความจำเป็นในการเรียนรู้อังกฤษ จึงได้จัดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในสถานศึกษาทุกแห่ง โดยมีนโยบายพัฒนาคุณภาพการสอนภาษาอังกฤษ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ในห้องเรียนไปใช้ได้ ดังนั้นจะต้องได้รับการฝึกทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะในการฟัง พูด อ่านและเขียนที่จะช่วยให้ใช้ภาษาในการสื่อสารได้ตามความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ (30000-1207) พบว่าผู้เรียนมีทักษะการเขียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับต้องปรับปรุง วัดได้จากผลการสอบจากการเรียนรายวิชานี้ เนื่องจากผู้เรียนขาดทักษะความรู้พื้นฐานทางด้านภาษาอังกฤษ ผู้เรียนขาดความชำนาญในการเขียน ไม่รู้ว่าจะเรียงประโยคอย่างไร เขียนอย่างไรเป็นต้น ดังนั้นจากการศึกษาข้างต้นจึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะสร้างชุดกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษา ระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ให้มีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้น และการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษให้สามารถใช้สื่อสารได้ในสังคมอันเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพและสามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุขต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างชุดกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะการเขียนที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
มาตรฐาน 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษา ระดับชั้น
ปวส.1 หลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะการเขียนสูงกว่าก่อนเรียน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**ประชากร**

นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี 4

กลุ่มตัวอย่าง

ปวส.1 สาขาวิชาการบัญชี 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 22 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล**การสร้างเครื่องมือ**

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
3. แบบสอบถามความพึงใจ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
2. ดำเนินการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ จำนวน 4 ชุด โดยใช้ เวลา 12 ชั่วโมง
3. ทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
4. นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงใจที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับ. หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน และหาค่าเฉลี่ย ร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ เท่ากับ 75.04 /83.76
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ระดับชั้น ปวส.1 หลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ควรพัฒนาชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนเพื่อให้เนื้อหาเหมาะสมสามารถใช้สอนนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ ได้
2. ควรมีการศึกษาชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษในเรื่องอื่นๆ ต่อไป
3. ควรพัฒนาชุดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้นวัตกรรมอื่นๆ อีก

4. ควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเรื่องที่จะฝึกเขียนตามความสนใจ ซึ่งเป็นการเน้นให้ผู้เรียนเป็นสำคัญ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางในการผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับครู ภาษาอังกฤษ
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษของ นักศึกษา ระดับชั้น ปวส. 1
3. เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ระดับชั้น ปวส.1 เพื่อนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1

สาขางานการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางพัชรี ทองขวัญ
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (ศษ.ม.)
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความจำเป็นและมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในสังคมยุคข้อมูลข่าวสารในสังคมโลกปัจจุบันเพราะเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลกการตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ รวมทั้งการเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ใต้ง่ายและกว้างขึ้น ผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษย่อมมีข้อได้เปรียบกว่าผู้ที่ขาดความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ อาทิเช่น โอกาสในการทำงานที่จะส่งผลกระทบต่อตอบแทนที่ได้รับที่จะช่วยส่งเสริมคุณภาพชีวิตในสังคมปัจจุบันนี้ ความสำคัญของภาษาอังกฤษที่กล่าวมานี้ได้มีการกำหนดให้มีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองในทุกระดับชั้น เพื่อเสริมสร้างทักษะพื้นฐานในการอ่านและการทำงานอย่างสร้างสรรค์เป็นรากฐานและการเตรียมความพร้อมของเยาวชนรุ่นใหม่ให้สอดคล้องกับสังคมยุคข้อมูลข่าวสารและช่วยให้นักเรียนเป็นผู้มีความสามารถพัฒนาศักยภาพความคิดและมองโลกกว้างขึ้น โดยมีความคาดหวังว่า เมื่อนักเรียนเรียนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า นักเรียนจะมีความรู้ความสามารถทักษะในการอ่านและใช้ภาษาอังกฤษเพื่อถ่ายทอด ความคิดความเข้าใจเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษประกอบไปด้วยทักษะหลายประการทั้งการฟัง การพูดการอ่านและการเขียน การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานภาษาอังกฤษทักษะหนึ่งที่สำคัญต่อการเรียนรู้ การอ่านทำให้เกิดการพัฒนาด้านสติปัญญา ความรู้ ความสามารถ พฤติกรรมและค่านิยมต่างๆ รวมทั้งช่วยในการ

เปลี่ยนแปลงการดำเนินชีวิต พัฒนาไปสู่สิ่งที่ดีที่สุดของชีวิต การอ่านภาษาอังกฤษนอกจากผู้อ่านจะได้รับความเพลิดเพลินจากการอ่านแล้วก็ยังได้รับประโยชน์ที่สำคัญอื่นๆ เช่น การเพิ่มพูนความรู้ช่วยให้การพัฒนาทักษะความสามารถในภาษาอังกฤษได้มีการอ่านและความรู้เพิ่มขึ้น ทั้งในด้านคำศัพท์โครงสร้างประโยคและการทำความเข้าใจและการคิดวิเคราะห์เมื่ออ่านบทความหรือสิ่งตีพิมพ์ต่างๆ การอ่านจึงมีความจำเป็นต้องฝึกให้เกิดความชำนาญเพื่อให้เข้าใจเรื่องที่อ่านได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง ทักษะการอ่านจึงเปรียบเสมือนเครื่องมือเพิ่มเติมในการติดต่อสื่อสารการแสวงหาความรู้ ซึ่งทักษะการอ่านมีความจำเป็นต่อการศึกษาในทุกระดับชั้น ทักษะการอ่านจึงมีความจำเป็นมากขึ้น เนื่องจากนักเรียนต้องอ่านหนังสือหรือสื่อออนไลน์เป็นภาษาอังกฤษ

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ได้จัดหลักสูตรเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษไว้ในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 เป็นหลักสูตรที่พัฒนา ขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการศึกษาด้านวิชาชีพระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และเพื่อยกระดับการศึกษาวิชาชีพ ของบุคคลให้สูงขึ้น สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ เป็นไปตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ มาตรฐานการศึกษาของชาติและกรอบคุณวุฒิอาชีวศึกษาแห่งชาติ โดยมีโครงสร้างหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษมุ่งเน้นสมรรถนะ (Competency-Based) (กระทรวงศึกษาธิการ. 2545: 3) มีความคาดหวังว่าเมื่อผู้เรียนเรียนภาษาอังกฤษในหมวดวิชาสามัญ วิชาชีพพื้นฐาน วิชาชีพเฉพาะ และวิชาเลือกแล้ว ผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ สามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อประกอบอาชีพ แสวงหาความรู้ ศึกษาต่อในระดับสูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมที่หลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ในช่วงหลายปีที่ผ่านมามีเกมได้เป็นผลิตภัณฑ์หนึ่งซึ่งแรกเริ่มพัฒนาโดยชาวอเมริกันที่ถูกสร้างมาด้วยแนวคิดที่จะให้เกิดสภาพสังคมของคนจากหลายๆแห่งได้เข้ามาปฏิสัมพันธ์กันผ่านสื่อในรูปแบบของเกม โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นเหล่านั้นได้สัมผัสประสบการณ์ใหม่ๆ และสามารถปฏิสัมพันธ์กับคนที่เล่นเกมด้วยกันได้จึงเกิดเป็นเกมที่เล่นกันหลายคนแต่จำกัดวงที่เล่นว่าแต่ละวงจะมีผู้เล่นรวมกันกี่คน ต่อมาเมื่อระบบอินเทอร์เน็ตพัฒนาก้าวหน้ามากขึ้นและเกิดเป็นเกมขึ้นมาที่มีการร่วมเล่นกับผู้เล่นจำนวนมาก เมื่อก้าวถึงประเทศไทยทางด้านเกมที่น่าเข้ามาในยุคดังกล่าว แยกเป็น 2 รูปแบบ คือ เกมที่เล่นด้วยระบบ Lan และเกมที่เล่นด้วยระบบอินเทอร์เน็ต สำหรับเกมที่เล่นด้วยระบบ Lan เข้ามาในช่วงปี.ศ.2545 จัดว่าได้รับความนิยมมาก ในขณะที่เดียวกันเกมที่เล่นด้วยระบบอินเทอร์เน็ตเข้ามาในประเทศไทยตั้งแต่ปี.ศ. 2543 เป็นเกมในรูปแบบของเกมแข่งรถ เกมส่วนใหญ่เป็นวิดีโอเกมที่ใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งวิวัฒนาการของเกมเหล่านี้สอดคล้องกับวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์และสอดคล้องกับวิวัฒนาการของระบบเครือข่าย คอมพิวเตอร์ที่มีเทคโนโลยีใหม่ๆเข้ามาเสมอพร้อมทั้งมีการปรับปรุงการทำงานที่จำเป็นเพื่อให้มีประสิทธิภาพในการเล่นบนServer ระยะไกลได้ดีขึ้นทำให้ผู้เล่นสามารถแข่งขันหรือสามารถร่วมมือกันกับผู้เล่นอื่นในการเล่นด้วยกันได้ ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจ ด้วยเกมKahoot ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สำนักงานการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ซึ่งวิธีการจัดการพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจ ให้กับนักศึกษา

ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สำนักงานการจัดการสำนักงาน ด้วยเกม Kahoot เป็นอีกหนึ่งวิธีที่เหมาะสมที่จะนำมาสอนคำศัพท์ธุรกิจใหม่ๆ อีกทั้งผู้เข้าร่วมเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนและสามารถกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เข้าร่วมเกิดแรงจูงใจและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษได้เพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจ ด้วยเกม Kahoot ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สำนักงานการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สำนักงานการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจสูงขึ้นด้วยเกม Kahoot

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สำนักงานการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 2 ห้องเรียน รวมนักศึกษาทั้งหมด 52 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สำนักงานการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ทำการสุ่มจำนวน 1 ห้องเรียนด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง ได้กลุ่มตัวอย่างนักศึกษา ห้อง 1 จำนวน 28 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ด้วยเกม Kahoot
2. แบบทดสอบก่อนและหลังใช้เกม Kahoot

การสร้างเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

2.1 การสร้างเครื่องมือ

1. แบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจ ด้วยเกม Kahoot

2. แบบทดสอบก่อนและหลังใช้เกม Kahoot

2.2 ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

1. สร้างแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot จำนวน 15 ข้อ 4 ตัวเลือก โดยใช้เวลาข้อละ 30 วินาที 4 ตัวเลือก รวมใช้เวลา 8 นาที

2. นำคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจมาสร้างแบบฝึกหัดการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot

- 2.3 สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สำนักงานการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลาในการทำ 15 นาที เพื่อวัดทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจสำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบก่อนและหลังการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot จากตำราและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3. เปรียบเทียบคะแนนของแบบทดสอบก่อนและหลังการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การจัดทำวิจัยในครั้งนี้ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการสำนักงาน จำนวน 28 คน โดยมีขั้นตอนการเก็บข้อมูลดังนี้

1. ชี้แจงรายละเอียดก่อนการดำเนินการทำแบบทดสอบก่อนการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

2. ผู้จัดทำวิจัยแจกแบบทดสอบก่อนใช้เกม Kahoot ให้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

3. ดำเนินกิจกรรมการพัฒนาทักษะการอ่าน คำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

4. ผู้จัดทำวิจัยแจกแบบทดสอบหลังใช้เกม Kahoot ให้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

5. ผู้จัดทำวิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองก่อนและหลังใช้เกม Kahoot ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มาวิเคราะห์ทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{x})
2. วิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบค่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการทดสอบค่า t-test

สรุปผลการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หลังทดลองด้วยเกม Kahoot มีค่า t ที่คำนวณได้ (1.70) น้อยกว่าค่า t จากตาราง ($t_{.05} = 11.00$)

นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หลังการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot พบว่านักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการสำนักงาน

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจที่สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจด้วยเกม Kahoot ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการสำนักงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ผู้จัดทำวิจัยมีข้อเสนอแนะและสิ่งที่เป็นประโยชน์ในการจัดกิจกรรมการเล่นเกมนั้น

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 การใช้งานเกม Kahoot ต้องมีอุปกรณ์การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ระบบอินเทอร์เน็ตต้องเสถียรเพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปได้อย่างราบรื่น

1.2 ครูผู้สอนควรจัดเตรียมเกมหรือแอปพลิเคชันอื่นเพื่อเพิ่มความหลากหลาย เพื่อให้โอกาส นักเรียน ในการเลือกเกมที่ต้องการจะเล่น นักเรียนจะได้รู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น

1.3 การใช้แบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษธุรกิจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการจัดการสำนักงานวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ควรมีเนื้อหาที่อยู่ในความสนใจของนักศึกษา มีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อดึงดูดความสนใจ ความรู้เดิมและเป็นการฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาและกระบวนการเรียนรู้ให้เชี่ยวชาญมากขึ้น

1.4 กระบวนการเรียนรู้โดยแบบทดสอบเป็นกระบวนการที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีรูปแบบชัดเจนและควรมีการเฉลยคำตอบเพื่อให้นักเรียนตรวจสอบความถูกต้อง ซึ่งผู้สอนต้องมีกระบวนการในการวางกฎระเบียบในการใช้แบบทดสอบอย่างเคร่งครัดเพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสบผลสำเร็จในการเรียนตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษา วิเคราะห์ประสิทธิภาพของแบบทดสอบการอ่านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษธุรกิจก่อนและหลังเล่นเกม Kahoot

2.2 ควรมีการจัดทำวิจัยที่เกี่ยวกับความสามารถในการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ธุรกิจโดยการใช้แบบทดสอบในรูปแบบเนื้อหาอื่นและระดับชั้นอื่นๆ หรือสาขาอื่น ๆ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การวิจัยครั้งนี้มีประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ดังนี้

1. นักศึกษาได้มีทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจเพิ่มมากขึ้นหลังเล่นเกม Kahoot ในการพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจ

2. เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของครูผู้สอนวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชโดยใช้เกม Kahoot

3. ทำให้บรรยากาศในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในห้องเรียนของนักศึกษาน่าเรียนมากยิ่งขึ้นโดยใช้เกม Kahoot

4. นักศึกษาได้เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และสามารถนำไปบูรณาการเข้ากับความรู้อื่นๆตลอดจนนำไปพัฒนาวิธีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

การพัฒนาทักษะทางไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะ
การเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
ปีที่ 1 สาขางานการประกอบอาหารในเรือเดินทะเลระหว่างประเทศ
วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

ผู้วิจัย	นางมาลัย ชูพันธ์
ตำแหน่ง	ครู คศ. 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาโท สาขาบริหารการศึกษา
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาที่สองที่สำคัญมากของประเทศไทย และยังเป็นภาษาสากลที่ใช้กันทั่วโลก กระทรวงศึกษาธิการได้เห็นความจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จึงได้จัดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในสถานศึกษา โดยมีนโยบายพัฒนาคุณภาพการสอนภาษาอังกฤษ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ในห้องเรียนไปใช้ได้ ดังนั้นจะต้องได้รับการฝึกทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะทั้ง 4 ที่จะช่วยให้การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้ตามความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2545, หน้า 139) จากการเรียนการสอนที่ผ่านมาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนยังมีผลที่ต่ำกว่าเกณฑ์ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์สภาพปัญหาของผู้เรียนว่ามีพื้นฐานทางภาษาอังกฤษค่อนข้างอ่อนคือ เขียนไม่ได้ ไม่เข้าใจโครงสร้างพื้นฐานของภาษาอังกฤษ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะสร้างแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ เพื่อนำไปใช้สอนผู้เรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขางานการประกอบอาหารในเรือเดินทะเลระหว่างประเทศ เพื่อเสริมทักษะทางด้านกรเขียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ โดยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนตนเองอยู่เสมอ ฝึกเขียนเป็นประจำ พัฒนาผู้เรียนไปที่ละขั้น เริ่มจากทักษะพื้นฐานง่ายๆ ไปจนถึงทักษะการเขียนประโยคหรือข้อความที่ยากมากยิ่งขึ้น เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการเขียนรวมถึงการพัฒนาพื้นฐานทางด้านโครงสร้างตามหลักไวยากรณ์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องตามหลักโครงสร้างไวยากรณ์
2. เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียน ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน รหัสวิชา 30000 - 9201 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางานการประกอบอาหารในเรือเดินทะเลระหว่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 15 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้
2. แบบฝึกหัดโครงสร้างไวยากรณ์

3. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ข้อสอบ Error Identification)

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตร เอกสาร ขอบข่าย วิชาภาษาอังกฤษ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชาและจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตรและเนื้อหา
3. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอนด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนตามหลักโครงสร้างไวยากรณ์
4. สร้างแบบแบบฝึกหัดจากเนื้อหาโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ตามแผนการจัดการเรียนรู้
5. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ข้อสอบ Error Identification) โดยสร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งมีลักษณะเป็น (อัตนัย) ใช้ข้อสอบ Error Identification เป็นแบบทดสอบเพื่อให้ นักศึกษาหาค่าที่ผิดโครงสร้างในแต่ละประโยคและแก้ไขให้ถูกต้องตามหลักโครงสร้างไวยากรณ์ จำนวน 20 ข้อ กำหนดการให้ค่าคะแนน ตอบถูกได้ 1 คะแนนตอบผิดได้ 0 คะแนน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาใช้ทดสอบผู้เรียน ก่อนการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน

1. วิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน (Pre-test) เก็บคะแนน
2. จัดกระบวนการเรียนการสอนที่ตรงกับแผนที่วางไว้ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนมาใช้ในชั้นเรียนให้ผู้เรียนฝึกทำแบบฝึกทักษะการเขียนและแบบฝึกหัดสรุปโครงสร้างไวยากรณ์ด้วยตนเอง
3. นำแบบทดสอบชุดเดิม มาใช้ทดสอบผู้เรียนหลังจากการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน (Post-test) เก็บคะแนนอีกครั้ง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางานการประกอบอาหารในเรือเดินทะเลระหว่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 15 คน ทำแบบทดสอบก่อนเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 9.07 คะแนนจากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 45.33

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขางานการประกอบอาหารในเรือเดินทะเลระหว่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 15 คน ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 13.07 คะแนนจากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 65.33

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขางานการประกอบอาหารในเรือเดินทะเลระหว่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ในครั้งนี้ สามารถอภิปรายผลได้ว่า จากการที่ครูผู้สอนได้นำแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษมาเป็นสื่อในการจัดกระบวนการเรียนการสอนเกี่ยวกับโครงสร้างไวยากรณ์วิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ทำให้ผลการพัฒนาทักษะเขียนตามโครงสร้างไวยากรณ์ของผู้เรียนดีมากขึ้น ตามผลสัมฤทธิ์ที่เพิ่มมากขึ้น เป็นไปตามเกณฑ์ที่ผู้สอนกำหนดทั้งนี้ เพราะแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษคือ สื่อที่มีการจัดระบบให้เป็นองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ ผู้เรียนจึงสามารถจดจำแยกแยะ วิเคราะห์ และเข้าใจในการวางโครงสร้างไวยากรณ์ที่ใช้ในการเขียนได้มากขึ้น นอกจากนี้การที่ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานโครงสร้างไวยากรณ์ที่ดีขึ้น ก็ส่งผลให้สามารถแต่งประโยค เนื้อเรื่อง และตอบคำถามในแบบทดสอบภาษาอังกฤษได้ง่ายยิ่งขึ้นและการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นประกอบกับการเรียนการสอนที่หลากหลายรูปแบบทั้งเกมและสื่อรูปภาพต่างๆ ก็ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเขียนสูงขึ้น วัดได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนที่ผลปรากฏว่าผู้เรียน มีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น จากร้อยละ 45.33 เป็นร้อยละ 65.33 และยังให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจากผู้เรียนเป็นอย่างดี ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีของ บิลลาซ เชื่อว่าการเขียนเป็นกุญแจดอกสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนภาษาที่สองและการเรียนรู้การเขียนไม่ให้เกิดโดยธรรมชาติ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ นางมนธิดา ช่วย (2561) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่อง Present Perfect Tense ผลวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความรู้ ความจำ ความเข้าใจในไวยากรณ์ภาษาอังกฤษและสามารถหาแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเพิ่มขึ้นจากเดิม ดังจะเห็นได้จากการเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนทั้งสอง

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการผลิตและพัฒนาแบบฝึกทักษะต่างๆ ที่ผู้เรียนยังอ่อนอยู่เพื่อเป็นการเสริมทักษะของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพปัญหาของผู้เรียน
2. ควรศึกษาเทคนิควิธีการในการสอนที่แปลกใหม่รวมถึงกิจกรรมที่หลากหลายมาสอนให้สอดคล้องกับชุดฝึก เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและกิจกรรมเหล่านี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น
3. การทำวิจัยควรมีการศึกษาวิธีการสร้างแบบฝึกทักษะต่างๆ ให้เหมาะสมกับเนื้อหาของผู้เรียนเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เพื่อให้ชุดฝึกนั้นสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้จริง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนมีทักษะการจดจำโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น
2. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนภาษาอังกฤษที่เพิ่มขึ้น

การพัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อ แก้ปัญหา การเขียนภาษาอังกฤษ

สำหรับ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3

จัดทำโดย	นางปราณี ชูช่วงโชติ
ตำแหน่ง	ครู ตำแหน่งชำนาญการ
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศษ.ม. การบริหารการศึกษา
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การเขียนที่มีประสิทธิภาพนั้น ควรเป็นกิจกรรมที่สร้างความพึงพอใจให้กับผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติเองและใช้สื่อประกอบจะก่อให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ เริ่มจากสิ่งที่ผู้เรียนคุ้นเคย ใช้รูปแบบภาษาไม่ยากจนเกินไปให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน สื่อที่ใช้ในการเขียนเครื่องมือในการเชื่อมข้อความและการจัดเรียงประโยคที่หลากหลายเพื่อผู้เรียนจะได้สื่อความหมายและเป็นแรงเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรักและความมั่นใจในการเขียนภาษาอังกฤษของตนเองเพิ่มขึ้น ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่เสริมมาจาก การพูด และมีภาระงานในการสื่อสารหลากหลาย ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่สร้างแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ เพื่อฝึกฝนการเขียนของผู้เรียนให้เกิดทักษะการเขียนที่ตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยการสร้างแบบฝึกทักษะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้น มีหลักการดังนี้ เรียงลำดับความรู้จากง่ายไปสู่ยาก ความพร้อมและความรู้พื้นฐานของผู้เรียน เพราะนำไปเป็นแนวทางในการฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษและเป็นพื้นฐานในการจะไปศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น อีกทั้งแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษนี้ช่วยในการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษดีขึ้น และทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกในทางบวกกับการเขียนภาษาอังกฤษดีขึ้นและทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและกับการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้นในการสร้างแบบฝึกทักษะการเขียนในแต่ละบทนั้นผู้วิจัยได้คำนึงถึงวัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายและการประเมินผล ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนเรื่องของการเขียนภาษาอังกฤษให้เกิดประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะเพื่อการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยการใช้แบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 รายวิชาภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน

รหัสวิชา 20000-1208 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
จำนวน 278 คน

เหตุผลที่ทำวิจัย เพื่อปรับปรุงแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีความสามารถทักษะด้านการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น และสามารถ นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
2. นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ
3. เป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องจะได้นำไปใช้ในการปรับปรุงการสอน การเขียนภาษาอังกฤษ

ประชากรที่วิจัย นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้นักเรียนสาขาวิชาการ บัญชี จำนวน 31 คน

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Letters of Application โดยใช้เวลาการสอนจำนวน 6 ชั่วโมง
2. แผนการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียน ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 จำนวน 1 แผน
3. แบบทดสอบความสามารถการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลอง เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกัน รวมทั้งหมด 10 ข้อ
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการเขียน ภาษาอังกฤษหลังเรียน จำนวน 14 ข้อ และคำถามปลายเปิด จำนวน 1 ข้อ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยเริ่มจากการทดสอบก่อนเรียน จากนั้นจัดการ เรียนการสอนตามแผนการสอนและจัดเตรียมด้านสื่อการเรียนการสอน
2. ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Letters of Application
3. ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อแบบฝึกทักษะการเขียน ภาษาอังกฤษแล้วหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
4. ดำเนินการสอนเรียบร้อยแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าร้อยละ (สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล)
2. ค่าเฉลี่ย () X
3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1.1. วิเคราะห์หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562

1.2. วิเคราะห์จุดประสงค์และสาระการเรียนรู้ เนื้อหาทักษะการเขียน ที่จะนำมาสร้างแบบฝึกทักษะ

1.3. นำจุดประสงค์และสาระการเรียนรู้ที่วิเคราะห์ได้ มากำหนดโครงสร้างแบบฝึกทักษะการเขียน เรื่อง Letters of Application เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญ ที่ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมของโครงสร้างแบบฝึกทักษะ โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของโครงสร้างแบบฝึกทักษะ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00 แล้วนำโครงสร้างแบบฝึกทักษะมาปรับปรุงแก้ไขในด้านเนื้อหา และการใช้ภาษาให้เหมาะสมและถูกต้องตามหลักไวยากรณ์

1.4. สร้างแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 เรื่อง Letters of Application

1.5. นำแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้น มาตรวจสอบความถูกต้อง

1.6. นำแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษที่ปรับปรุงแล้ว นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านตรวจสอบหาความเหมาะสมระดับความยากง่ายของภาษาและนำมาปรับปรุงแก้ไข เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ได้ ค่า ดัชนี ความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีค่าระหว่าง 0.67-1.00 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านได้ให้คำแนะนำปรับปรุง

1.7. นำแบบฝึกทักษะไปหาค่าประสิทธิภาพ E1/E2 สำหรับในการวิจัยในครั้งนี้ แบบฝึกทักษะใช้เนื้อหาภาษาอังกฤษ ที่เน้นในเนื้อหาทางด้านทักษะการเขียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ ประสิทธิภาพ 80/80 โดยนำไปใช้กับนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 จำนวน 31 คน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยเริ่มจากการทดสอบก่อนเรียน จากนั้นจัดการเรียนการสอนตามแผนการสอน และจัดเตรียมด้านสื่อการเรียนการสอน

2. ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Letters of Application

3. ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษแล้วหาค่าเฉลี่ยและ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. ดำเนินการสอนเรียบร้อยแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถาม ทุกชุด ดังนี้

1. ค่าร้อยละ
2. ค่าเฉลี่ย () X
3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษด้วยแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่าผลการทดสอบระหว่างเรียน (E1) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 81.09 และผลการทดสอบหลังเรียน (E2) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.32 แสดงว่าประสิทธิภาพ 81.09/80.32 ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด 80/80

2. ความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษหลังใช้แบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษสูงกว่า ความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษก่อนใช้แบบฝึกทักษะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

3. นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ในภาพรวมมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับ มาก ดังนั้น นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับพึงพอใจมาก โดยมีความ พึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนการสอนมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. การจัดการเรียนการสอนนั้นครูต้องอยู่เป็นผู้ให้คำแนะนำแก่นักเรียน อธิบายสร้างความเข้าใจให้นักเรียน ในการเขียนภาษาอังกฤษแล้วให้นักเรียนได้มีการฝึกฝนทำซ้ำสม่ำเสมอ

2. จากผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงว่านักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนรู้ และสามารถเขียนภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ดังนั้นควรส่งเสริมให้ครูมีการพัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อเป็นการพัฒนา ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียน

3. ผลการวิจัยพบว่า การจัดกลุ่มนักเรียนเพื่อกระตุ้นนักเรียนมีความสนใจมากยิ่งขึ้น ดังนั้นควรมีการจัดกลุ่ม ทำกิจกรรมบางครั้งครูควรกำหนดนักเรียนให้มีความเหมาะสมโดยคณะ เด็กเก่ง เด็กกลาง และเด็กอ่อนให้อยู่ในกลุ่ม เดียวกันเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการทำกิจกรรมร่วมกัน

การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3

แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 2

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวสิดานันท์ กลัปกั่น
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
ปีที่วิจัย	2566

ที่มาและความสำคัญ

ภาษานับว่าเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ เพราะภาษาเป็นทั้งมวลประสบการณ์และเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์ ถ้าขาดสื่อสำคัญนี้แล้วมนุษย์คงไม่สามารถรวมกันเป็นสังคมได้ ภาษาจึงเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญที่ทำให้คนเข้าใจกัน

ภาษาอังกฤษนับว่าเป็นภาษาสากลของโลก ที่ทุกคนให้ความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะตั้งแต่ ในอดีตจนถึงปัจจุบันภาษาอังกฤษมี

ความสำคัญและความจำเป็นที่ต้องใช้ โดยเฉพาะการติดต่อสื่อสารไม่ว่าจะเป็นด้านการเขียนหรือการพูด อีกทั้งยังเข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เช่น สิ่งของ เครื่องใช้ ยารักษาโรค รายการวิทยุ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต (internet) สารเคมีที่ใช้ในการเกษตร เป็นต้น และในปัจจุบันนั้นการสื่อสารยังต้องใช้เครื่องมือที่ทันสมัยและรวดเร็ว เพื่อการติดต่อสื่อสารกันทั่วโลก ภาษาอังกฤษที่แทรกตัวอยู่กับการใช้เครื่องมือเหล่านั้น ถ้าผู้ใช้เครื่องมือในการสื่อสาร ไม่มีความรู้ทางด้านภาษาดังกล่าว ย่อมทำให้เกิดปัญหาการสื่อสารติดขัด ลำช้า นอกจากนี้ภาษาอังกฤษยังแทรกอยู่ตามสื่อต่าง ๆ ที่พบเห็นได้ทั่วไป ซึ่งทุกคนต้องเรียนรู้และสัมผัสอยู่ทุกวัน ฉะนั้นการเรียนรู้ภาษาจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคนต้องเรียนรู้ถ้ามีโอกาส ด้วยเหตุนี้จึงจำเป็นที่ประเทศไทยต้องพัฒนาบุคลากรในประเทศให้มีความรู้ ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อจะได้เข้าใจสามารถสื่อสาร รู้จักเลือกรับสารสนเทศที่มีประโยชน์ แล้วนำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ การประกอบอาชีพ ตลอดจนนำภาษาอังกฤษไปใช้ได้ถูกต้อง อันจะเป็นการพัฒนาประเทศต่อไป การเรียนภาษาต่างประเทศให้ประสบความสำเร็จขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการองค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งคือการรู้จักคำศัพท์ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูดและพูดสื่อสารกับผู้อื่นได้ เมื่อผู้เรียนมีคลังคำในภาษามากย่อมนำมาใช้ในการสื่อสารมาก ดังที่ วรรณพร ศิลาวา (2555:15) กล่าวว่า “คำศัพท์เป็นพื้นฐานของภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ คำศัพท์เป็นอันดับแรก เพราะเป็นองค์ประกอบในการเรียนรู้ และฝึกฝนทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียน” คำศัพท์จึงมีความสำคัญอย่างมากต่อการเรียนรู้ภาษาทุกภาษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน คำศัพท์เป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านนี้ เพราะจากคำศัพท์ ผู้เรียนสามารถนำมาสร้างเป็นวลีหรือประโยคในการสื่อสารได้ แต่ถ้าผู้เรียนไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์ การเรียนภาษาทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนย่อมไม่ประสบผลสำเร็จ ดังที่อนุภาพ ดลโสภณ (2556:45) กล่าวว่า “ถ้าไม่มีความแม่นยำหรือไม่มีความรู้ เกี่ยวกับคำศัพท์แล้ว จะเรียนภาษาได้ดีทั้งการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนได้ยาก การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำและสามารถนำไปใช้อย่างถูกต้องคล่องแคล่วย่อมเรียนได้ผลดี คำศัพท์จึงมีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเรียนภาษาต่างประเทศ”

จากประสบการณ์การสอน ผู้วิจัยเห็นว่า อุปสรรคสำคัญประการหนึ่งสำหรับนักเรียนจำนวนมากคือนักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ ทำให้ความรู้คำศัพท์ไม่เพียงพอ ความรู้ด้านคำศัพท์ หมายถึง ความเข้าใจในความหมายของคำศัพท์ การสะกดคำ และความสามารถด้านการใช้คำในประโยค เมื่อนักศึกษาไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ก็จะฟังและอ่านไม่รู้เรื่อง จับใจความไม่ได้ ใช้คำศัพท์ผิดความหมายทำให้การสื่อสารไม่ประสบความสำเร็จ และจะส่งผลถึงทักษะการเขียนด้วย สาเหตุอาจจะเป็นเพราะว่าหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษในประเทศไทยส่วนมากจะให้ความสำคัญกับคำศัพท์น้อย นักเรียนมักจะเรียนคำศัพท์แบบแปลและพยายามท่องคำศัพท์ให้มากที่สุดเท่าที่จะจำได้ ซึ่งการเรียนแบบนี้ก็เรียนไม่สามารถนำมาใช้ได้จริงในสถานการณ์ต่าง ๆ เพราะไม่มีโอกาสในการใช้ภาษาในบริบทจริง การเรียนรู้คำศัพท์จึงไม่ได้ผลเท่าที่ควร จากปัญหาดังกล่าว

ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการสอนในรายวิชา 20000-1208 ภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน ของนักเรียนชั้น ปวช.3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ปรากฏว่ามีนักเรียนจำนวนหนึ่งประสบปัญหาอ่านภาษาอังกฤษไม่ออก และเขียน

คำศัพท์ไม่ได้ เพราะไม่สามารถจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ เพราะนักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ขาดความมั่นใจ และขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ดังนั้นผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำเกมต่าง ๆ มาเพื่อพัฒนาความสามารถการจดจำคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้น ปวช.3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 2 โดยผู้วิจัยจะนำกิจกรรมเกมมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อสร้างความสนุกสนาน และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และทำให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม

ขอบเขตของการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ การใช้เกมประกอบการสอน

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวนนักเรียน 32 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาวิชา 20000-1208 ภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน

ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดีขึ้น
2. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมอยู่ในระดับมาก

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากขึ้น
2. ช่วยสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษแก่นักเรียน

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ผู้วิจัยสามารถสรุปผลได้ ดังนี้

1. คะแนนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการ สอนโดยการใช้เกม นักเรียนมีคะแนนก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 57.42 และมีคะแนนหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 77.11 มีคะแนนความแตกต่าง เท่ากับร้อยละ 34.26 สรุปว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ 26
2. คะแนนหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่ได้รับการสอนโดยการใช้เกม คิดเป็นร้อยละ 77.11 พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
3. ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม ปรากฏว่านักเรียนเห็นด้วยกับการใช้เกมประกอบการสอน มีความพึงพอใจสูงสุด คือ ด้านประโยชน์จากการเรียนรู้ ($X=4.71$) รองลงมาคือ ด้านรูปแบบ ($X=4.51$) และต่ำที่สุด คือ ด้านเนื้อหา ($X=4.48$) และโดยรวมความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยการใช้เกม อยู่ในระดับมากที่สุด ($X=4.57$) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นปวช.1 แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ผู้วิจัย	นางสาวชนนิกันต์ บุญตา
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน
ปีที่วิจัย	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช 2566

ที่มาและความสำคัญ

ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในต่างประเทศนั้น ทักษะการพูดนับว่าเป็นทักษะที่สำคัญ และจำเป็นมาก (สมิตรา อังวัฒนกุล, 2537: 167) เนื่องจากเป็นทักษะเบื้องต้นที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร แต่ทักษะการพูดเป็นทักษะที่ยากต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน อุปสรรคในการพัฒนาการพูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยมี 3 ประการสำคัญ ประการแรก คือ นักเรียนอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่จำเป็นต้อง ใช้ภาษาอังกฤษ จึงทำให้นักเรียนไม่มีโอกาสได้พูดภาษาอังกฤษ นอกจากนักเรียนจะได้รับการฝึกฝนในชั้นเรียนเท่านั้น ประการที่สอง คือ นักเรียนขาดโอกาสในการฝึกพูดภาษาอังกฤษและมีส่วนร่วมในการ เรียนน้อย เนื่องจากครูผู้สอนมีทักษะในการสอนน้อยและอาจไม่สามารถเลือกเทคนิคและวิธีการที่เหมาะสม มาใช้ในการฝึกให้นักเรียนพูดและประการสุดท้าย คือ นักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการพูด ภาษาอังกฤษ เมื่อจำเป็นต้องพูดนักเรียนรู้สึกกลัวและอาย

ทักษะการพูดของนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษ เป็นภาษาต่างประเทศหรือภาษาที่สองนั้น ยังถือได้ว่าเป็นทักษะที่อ่อนที่สุดจากทักษะทั้ง 4 ทักษะสำหรับ ผู้เรียนภาษาอังกฤษในทุกระดับชั้น ไบแอม (Biyeam,1997) ไม่เพียงแต่เฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา แต่ยังมีรวมถึงนักเรียนที่เรียนในระดับสูงที่เรียนภาษาอังกฤษมาหลายปี แต่ยังคงมีความคับข้องใจในการพูดภาษาอังกฤษโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อต้องพูดกับเจ้าของภาษา เอลลิส (Ellis, 1994) กล่าวว่าการสอนทักษะ การพูดภาษาอังกฤษจากอดีตจนถึงปัจจุบันไม่ประสบความสำเร็จนัก แม้ว่าจะมีการให้นักเรียนลดการท่องจำ คำศัพท์ และไวยากรณ์ในประโยคไปแล้วก็ตาม ลีแอน (Lian, 1994)

เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นปวช.1 แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยผู้วิจัยได้สร้างชุดฝึกการอ่านคำศัพท์ จำนวน 6 ชุด คือ คำศัพท์หมวดหมู่ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายอ่าน แบบทดสอบก่อนฝึก หลังจากนั้นดำเนินการฝึกทักษะการอ่านของนักเรียนด้วยแบบฝึกทั้ง 6 ชุด โดยเริ่มทีละชุด เริ่มเรียน ครั้งละประมาณ 15 นาที โดยอ่านหลังการอ่านประจำวัน และหลังจากนั้นก็ เข้าสู่บทเรียน แล้ว มอบหมายให้นักเรียนไปฝึกการอ่านเป็นการบ้าน ผลปรากฏว่าทักษะการอ่านของนักเรียนได้รับการพัฒนาใน ระดับที่น่าพอใจ

วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาท สมมติ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

สมมติฐานการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ตั้งสมมติฐานการวิจัยไว้ดังนี้

1. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติสูงกว่าก่อนเรียน
2. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนา ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

ขอบเขตการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นปวช.1 แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัย อาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ตำบลคลัง อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ ฟัง-พูด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ปวช.1 แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นปวช.1 แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัย อาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ตำบลคลัง อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ ฟัง-พูด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ปวช.1 แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยการทำแบบทดสอบซึ่ง เป็นผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า 60% จำนวน 37 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ปวช.1 แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ตัวแปรตาม คือ

1. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นปวช.1 แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ ฟัง-พูด ก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ

ประโยชน์คาดว่าจะได้รับ

1. ใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้น
2. สามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันได้
3. เป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในการสร้างกิจกรรม ที่น่าสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ภาษาได้อย่างสนุกสนานและใช้ภาษาได้อย่างเป็นธรรมชาตินำไปประยุกต์ ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน
4. เป็นแนวทางในการพัฒนาและออกแบบการจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนพูด ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน ในระดับความสามารถที่สูงขึ้นหรือในการพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาในด้านอื่นๆ เช่น ด้านการฟัง อ่าน หรือ เขียน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีพัฒนาการทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ดีขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนเรียน
2. ได้ทราบถึงปัญหาและอุปสรรคที่มีผลต่อความสนใจทางด้านภาษาอังกฤษของนักเรียน

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ของผู้เรียน แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ สรุปได้ดังนี้

1. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1
2. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

แผนวิชาการโรงแรม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภัตตาคารและการจัดเลี้ยง เรื่องการพับผ้าเช็ดปาก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม 1

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

โดยวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวเพ็ญญา สมบันดาล
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศษ.บ การบริหารการศึกษา
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อนให้เกิดผลสัมฤทธิ์ ตามมาตรฐานสากลที่กำหนดนี้ย่อมต้องการมีการ สร้างระบบและกระบวนการเรียนการสอนที่เหมาะสมจัดเตรียมองค์ประกอบและสื่อต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้ง การวิจัยและพัฒนาให้ได้กระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ยอมรับความรู้ความเข้าใจหลักการที่ เหมาะสมกับวิชานี้ทำให้เกิดเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ดีมีประสิทธิภาพและเป็นองค์ประกอบที่สำคัญนำไปสู่ ประสิทธิภาพของการเรียนการสอน ผู้วิจัยเห็นว่า จึงควรนำชุดการสอนมาพัฒนาให้มีประสิทธิภาพและจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อส่งเสริมให้กระบวนการเรียนการสอนบรรลุตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา อันจะส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ในรายวิชา ภัตตาคารและการจัดเลี้ยง ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม 1
2. ศึกษาความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อน ในรายวิชา ภัตตาคารและการจัดเลี้ยง ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม 1

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ประชากร เป็นผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม 1 ในภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2566 จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 27 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม 1 ในภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2566 จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 10 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน
2. ใบความรู้และใบงานที่เกี่ยวกับการพับผ้าเช็ดปาก

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลและสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนหลังเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาที่สอน
2. จัดทำใบความรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
3. ศึกษาข้อมูลและสร้างแบบสอบถามโดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์
4. นำเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลมาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ระยะเวลาการทำวิจัย ในภาคเรียนที่ 2/2566
2. ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
3. ดำเนินการทำการสอนตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแผนการสอน วัดและประเมินผลโดยใช้ใบงาน กิจกรรมและแบบทดสอบระหว่างเรียน
4. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

- ตอนที่ 1** ข้อมูลเกี่ยวกับศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เรื่อง การพับผ้าเช็ดปาก สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.2 แผนกการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับ ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภัตตาคารและการจัดเลี้ยง เรื่องการพับผ้าเช็ดปาก ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้ 1. การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้วิธีการเรียนการสอนแบบ เพื่อนช่วยเพื่อน ในรายวิชา ภัตตาคารและการจัดเลี้ยง ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลัง เรียน ในรายวิชา ภัตตาคารและการจัดเลี้ยง ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช หลังจากใช้วิธีการ เรียนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการจัดกิจกรรมแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ในรายวิชางาน ภัตตาคารและการจัดเลี้ยง ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช พบว่า ผู้เรียนมี ความพึงพอใจในภาพรวม อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ครูผู้สอนควรมีการจัดการเรียนการสอนที่จะกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยการใช้เทคนิค การสอนที่ทันสมัย หลากหลาย และเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน

2. ควรมีการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเป็นรายวิชา เพื่อนำผล การศึกษามาแก้ไขหรือพัฒนานักเรียนเป็นรายบุคคล

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น
2. ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดการงานส่วนหน้าโรงแรม เรื่อง ภาษาอังกฤษงานส่วน หน้าโรงแรม ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 สาขาวิชาการโรงแรม สาขางานบริการอาหารและเครื่องดื่ม กลุ่ม 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยใช้สื่อ Power Point ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางศุภรัตน์ ศรีจันทร์
ตำแหน่ง	ครูชำนาญพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.บ อุตสาหกรรมบริการ(การโรงแรม)
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอุตสาหกรรมการผลิตและการบริการได้ขยายตัวอย่างรวดเร็ว มีการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้นทำให้ภาคอุตสาหกรรมผลิตและบริการมีความต้องการแรงงานด้านทักษะระดับฝีมือเพื่อเพิ่มคุณภาพการผลิตและการบริการมากขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงความต้องการของภาคอุตสาหกรรมผลิตและบริการจัดการเรียนการสอนให้สำเร็จและมีคุณภาพตามความ ต้องการย่อมขึ้นอยู่กับสภาพความพร้อมของผู้สอน สื่อประกอบการสอนเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อเป็นตัวกลางที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของเนื้อหาบทเรียนได้ตรงกับที่ผู้สอนต้องการ (กิตานันท์ มลิทอง.2548 : 99) ผู้วิจัยซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษาได้พบปัญหาการจัดทำสื่อประกอบการสอนจึงมีความสนใจในการพัฒนาสื่อประกอบการสอนวิชาการจัดการงานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา 30701-2002 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดการงานส่วนหน้า รหัสวิชา 30701-2002

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อประกอบการสอนวิชาการจัดการงานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา 30701-2002 เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม

3. เพื่อศึกษาแนวทางพัฒนาสื่อประกอบการสอนวิชาการจัดการงานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา 30701-2002

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**ประชากร**

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการโรงแรม

สาขางานบริการอาหารและเครื่องดื่ม กลุ่ม 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 21 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการโรงแรม สาขางานบริการอาหารและเครื่องดื่ม กลุ่ม 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 21 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

- 1 แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน
- 2 แบบสอบถาม

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสื่อประกอบการสอนด้านต่าง ๆ จากเอกสารตำราและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างแบบสอบถาม

2 นำข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้จากการศึกษามาเขียนเป็นข้อคำถามตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ให้ครอบคลุม แล้วนำมาสร้างเป็นแบบสอบถามเชิงสำรวจ มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีตัวเลือก 5 ระดับ

3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความครอบคลุมเนื้อหาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

4 นำแบบสอบถามที่ทำการแก้ไขมาปรับปรุงแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คนเพื่อตรวจสอบแนะนำแก้ไขในด้านเนื้อหาภาษาที่ไม่เหมาะสมแล้ววิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Objective Congruence : IOC) (สมบุญ สิริวงค์และคณะ. 2544 : 156 - 159)

การตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือ

+1. หมายถึง ค่าความสอดคล้องกับเนื้อหา

0. หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับเนื้อหา

-1. หมายถึง แนใจข้อความไม่สอดคล้องกับเนื้อหา

5 นำแบบสอบถามที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try - Out) กับตัวอย่างที่ไม่ใช่ประชากรในการทดลอง

6 นำแบบสอบถามหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α Coefficient) ตามวิธีการของครอนบาค (สมบุญ สิริวงค์และคณะ. 2544: 153 - 155)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เรื่องภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม

2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อประกอบการสอน วิชาการจัดการงานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา 30701-2002 เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. คำนวณจากแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน

2. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อประกอบการสอน วิชาการจัดการงานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา 30701-2002 เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม/และข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา วิเคราะห์โดยใช้ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อประกอบการสอน วิชาการจัดการงานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา 30701-2002 เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

การแปลความหมายของค่าที่วิเคราะห์ได้ตามเกณฑ์ของ Best (1979) กำหนดดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	4.50 - 5.00
มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด	
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	3.50 - 4.49
มีระดับความพึงพอใจมาก	
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	2.50 - 3.49
มีระดับความพึงพอใจปานกลาง	
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	1.50 - 2.49
มีระดับความพึงพอใจน้อย	
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	1.00 - 1.49
มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด	

ตอนที่ 3 ความเห็นเพิ่มเติม/ข้อเสนอแนะ เป็นแบบสอบถามปลายเปิด ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

สรุปผลการวิจัย

1. นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้สื่อการสอน สูงกว่า ก่อนใช้สื่อการสอน โดยมีผลการพัฒนา ร้อยละ 32.00 ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 51.90 ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 88.90

2. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อประกอบการสอน Power Point วิชาการจัดการงานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา 30701-2002 เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม

โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยความพึงพอใจของผู้เรียนแต่ละด้านดังนี้

2.1 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อประกอบการสอน Power Point ด้านเนื้อหา โดยรวมอยู่ในระดับมาก

2.2 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อประกอบการสอน Power Point ด้านการออกแบบการเรียนการสอน โดยรวมอยู่ในระดับมาก

2.3 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อประกอบการสอน Power Point ด้านสื่อการสอนและอุปกรณ์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1 ควรศึกษาปัญหาและแนวทางการพัฒนาสื่อประกอบการสอน วิชาการจัดการงานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา 30701-2002 เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม

2 ควรศึกษาเปรียบเทียบการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้สื่อประกอบการสอนวิชาการจัดการงานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา 30701-2002 เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม กับการจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1 ได้ข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดการงานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา 30701-2002

2 ได้ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อประกอบการสอนวิชาการจัดการงานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา 30701-2002 เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม

3 ได้ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาสื่อประกอบการสอนวิชาการจัดการงานส่วนหน้าโรงแรม รหัสวิชา 30701-2002 เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับงานส่วนหน้าโรงแรม ให้มีคุณภาพมากขึ้น

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน**วิชาบาร์และเครื่องดื่มรหัสวิชา 30701-2304****โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องอุปกรณ์เครื่องมือ****เครื่องใช้ในงานบริการเครื่องดื่ม สำหรับ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1****การโรงแรม กลุ่ม 1**

ผู้วิจัย	นางจตุพร กิจผลิต
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการพิเศษ
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.บการโรงแรม
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากในยุคปัจจุบัน ความเจริญด้านอุตสาหกรรมการโรงแรม มีการขยายตัวมากขึ้นและเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว มีการเดินทางท่องเที่ยวทั้งในและต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศไทยที่เป็นประเทศเป้าหมายที่นักท่องเที่ยวชาวต่างชาตินิยมเดินทางมาท่องเที่ยว ส่งผลให้ธุรกิจบริการด้านต่างๆ โดยเฉพาะธุรกิจบริการด้านอาหารและเครื่องดื่ม ภัตตาคารและการบริการเครื่องดื่มในบาร์โรงแรม ได้รับความนิมอย่างยิ่งโดยเฉพาะในจังหวัดที่เป็นแหล่งท่องเที่ยว นักศึกษาที่ศึกษาด้านการโรงแรมจึงต้องมีความพร้อมทั้งด้านความรู้ทักษะในการบริการอาหารและการบริการเครื่องดื่ม ซึ่งสอดคล้องกับรายวิชาบาร์และเครื่องดื่ม จากการปฏิบัติการ

สอน พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ยังขาดทักษะการใช้อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ในงานบริการเครื่องตัด ซึ่งมีความจำเป็นในการนำไปใช้ในการผสมเครื่องตัดและบริการเครื่องตัด ดังนั้นเพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ทักษะและความชำนาญ ในการใช้การใช้อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ในงานบริการเครื่องตัดให้มีถูกต้อง คล่องแคล่วว่องไว และมีความตระหนักรู้ในการดูแล บำรุงรักษา จัดเก็บอย่างสะอาด ถูกสุขอนามัย และปลอดภัย ผู้วิจัยจึงได้ทำชุดกิจกรรม โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ในงานบริการเครื่องตัด ขึ้น เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้และทักษะ และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ในงานบริการเครื่องตัดให้สูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาบาร์และเครื่องตัดโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ในงานบริการเครื่องตัด
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ในงานบริการเครื่องตัด ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาบาร์และเครื่องตัด ก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ในงานบริการเครื่องตัด และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ในงานบริการเครื่องตัด อยู่ในระดับมาก

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการโรงแรม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 39 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการโรงแรม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 21 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ประเภทของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ

1. เครื่องมือที่ใช้ในทดลอง ประกอบด้วย
 - 1.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เรื่อง อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ในงานบริการเครื่องตัด
 - 1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง เครื่องตัดผสม หัวข้อ อุปกรณ์ที่ใช้ในการบริการเครื่องตัด
2. เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล ประกอบด้วย
 - 2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เรื่อง อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ในงานบริการเครื่องตัด จำนวน 10 ข้อ เป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก คะแนนเต็ม 10 คะแนน
 - 2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง เครื่องตัดผสม หัวข้อ อุปกรณ์ที่ใช้ในการบริการเครื่องตัด ดำเนินการ ตามขั้นตอนดังนี้
 - 1) ศึกษาหลักการวิธีการสอนด้วยเทคนิคที่เลือกใช้ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 2) ศึกษาหลักสูตร ความมุ่งหมายของหลักสูตร จุดประสงค์ เพื่อนำมาใช้ในการสร้าง
- แผนการสอน
- 3) เลือกสาระการเรียนรู้ที่จะนำมาใช้ในการทดลอง
 - 4) วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ จากคำอธิบายรายวิชาแล้วสร้างแผนการสอนด้วยเทคนิคที่เลือกใช้
 - 5) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอนด้วยเทคนิคที่เลือกใช้
 - 6) นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้ด้วยเทคนิคที่เลือกใช้ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายและเก็บ ข้อมูลระหว่างการใช้

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง เครื่องตัดผสม หัวข้อ อุปกรณ์ที่ใช้ในการบริการเครื่องตัด

- 1) เลือกหัวข้อ (Topic) กำหนดขอบเขตและประเด็นสำคัญของเนื้อหา ผู้สร้างชุดกิจกรรมควรเลือกหัวข้อและประเด็นสำคัญ ได้จากการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ของหลักสูตร ในระดับชั้นที่จะสอนว่าหัวข้อใดเหมาะสมที่จะนำไปสร้าง ชุดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนสามารถศึกษาความรู้ได้ด้วยตนเอง

2) กำหนดเนื้อหาที่จะจัดทำชุดกิจกรรม โดยคำนึงถึงความรู้พื้นฐานของผู้เรียน

3) เขียนจุดประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน การเขียนจุดประสงค์ควรเขียนเป็นลักษณะ จุดประสงค์เฉพาะหรือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนทราบจุดประสงค์ว่า เมื่อศึกษาชุดกิจกรรมจบแล้ว ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถอย่างไร

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง เครื่องตัดผสม หัวข้อ อุปกรณ์ที่ใช้ในการบริการเครื่องตัดเป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก คะแนนเต็ม 10 คะแนนในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาบาร์และเครื่องตัด เรื่อง อุปกรณ์ที่ใช้ในการบริการเครื่องตัด

ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

- 1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ จากหนังสือวิธีวิจัยทางการศึกษา ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ (2553 : 157-171) การวัดและประเมินผลการศึกษา ของดร.จันทิมา แสงเลิศอุทัย (2551 : 1-242)
- 2) สร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่สอน ทำการวิเคราะห์หลักสูตรและ สร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร จากหน่วยการเรียนรู้และพฤติกรรมที่ต้องการวัดตามหลัก ของเบนจามิน เอสบลูม (Bloom. 1956 : 49 - 50)
- 3) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร โดยสร้างเป็น ข้อสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

4. แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อนวัตกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อุปกรณ์ที่ใช้ในการบริการเครื่องดื่ม แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนโดยข้อความที่เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ชนิด 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท โดยใช้เกณฑ์น้ำหนักคะแนนประเมินค่าจัดอันดับ ความสำคัญ

- 5 หมายถึง ระดับพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง ระดับพอใจมาก
- 3 หมายถึง ระดับพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง ระดับพอใจน้อย
- 1 หมายถึง ระดับพอใจน้อยที่สุด

สำหรับการแปลความหมายใช้ค่าเฉลี่ยของค่าที่วัดได้และยึด

แนวคิดของเบสท์ (Best 1986 :195)

- 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสม / เห็นด้วยอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสม / เห็นด้วยอยู่ในระดับน้อย
- 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสม / เห็นด้วยอยู่ในระดับปานกลาง
- 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสม / เห็นด้วยอยู่ในระดับ มาก
- 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสม / เห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการทดลองครั้งนี้ ผู้รายงานได้ดำเนินการทดลองสอนด้วยตนเองกับนักศึกษาระดับชั้น ปวส. 1 แผนกการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 21 คน ใช้เวลาในการทดลอง 8 ชั่วโมง โดยมีขั้นตอนการดำเนินการทดลอง ดังนี้

- 2.1 ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre – test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้สร้างขึ้น จำนวน 10 ข้อ
- 2.2 ดำเนินการสอนตามตารางสอนวิชาการและเครื่องดื่มเรื่องอุปกรณ์ที่ใช้ในการบริการเครื่องดื่มโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2.3 เมื่อดำเนินการสอนครบ ทำการทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post – test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนก ดังนี้

- 1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่
 - 1.1 หาค่าเฉลี่ย (mean) เป็นการหาค่ากลางของคะแนน ซึ่งสามารถหาค่าโดยใช้สูตร(ลัวน สายยศ และอังคณา สายยศ 2528: 59)

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

เมื่อ	\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

1.2 หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation การแสดงการกระจายของคะแนนว่าคะแนนแต่ละชุดในหนึ่งๆ แตกต่างกันมากน้อยเพียงใด ถ้ามีค่าที่ได้มากจะแสดงว่าคะแนนในแต่ละตัว มีความแตกต่างกันมาก ถ้าค่าที่ได้น้อยแสดงว่าคะแนนแต่ละตัวมีค่าใกล้เคียงกันหาได้จากสูตร (ลัวน สายยศ และอังคณา สายยศ 2528: 59)

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

เมื่อ	S.D	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	$(\sum X)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

2. สถิติที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

2.1 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของสื่อการสอนโดยใช้สูตร E1/E2 ที่กำหนดว่า E1 เป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ และ E2 เป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์ โดยมีวิธีการคำนวณตามสูตร ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2556, น. 10) ดังนี้

$$E_1 = \frac{\sum X}{A} \times 100$$

เมื่อ	E1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบระหว่างเรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบทุกขั้นรวมกัน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน

$$E_2 = \frac{\sum F}{B} \times 100$$

เมื่อ	E2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum F$	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน

สรุปผลการวิจัย

หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อุปกรณ์ที่ใช้ในการบริการเครื่องดื่มกับนักศึกษาระดับชั้นปวส.แผนกวิชาการโรงแรม กลุ่ม 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

- 1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ในงานบริการเครื่องดื่ม ของนักศึกษาชั้น ปวส.1การโรงแรม กลุ่ม1 มีประสิทธิภาพโดยรวม เท่ากับ 83/85 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
- 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา หลังการใช้ชุดกิจกรรม นักศึกษานักศึกษาชั้น ปวส.1 การโรงแรม กลุ่ม1 หลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องอุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ในงานบริการและเครื่องดื่ม สูงกว่าก่อนเรียนตามเกณฑ์ร้อยละ 70
- 3. ความพึงพอใจของนักศึกษาชั้น ปวส.1การโรงแรม กลุ่ม1 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องอุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ในงานบริการเครื่องดื่มอยู่ในระดับมากมาก(= 4.41 , S.D.= 5.22)X

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ไปใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนในเรื่องอื่น ๆ อีก เพราะจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และสามารถนำเอาความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไปได้

2. ควรศึกษาผลการเรียนรู้ด้านทักษะกระบวนการ เพื่อพัฒนาทักษะในขั้นสูงขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบระดับทักษะของผู้เรียนเพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนวิชาบาร์และเครื่องดื่มในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้และนำไปปรับปรุงการเรียนและการสอนให้มีประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2. นักศึกษามีทักษะเพิ่มขึ้นซึ่ง สามารถนำไปใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองได้

3. ผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางให้ผู้บริหาร ครูแผนกการโรงแรมและผู้ที่เกี่ยวข้องเห็นความสำคัญ ของชุดกิจกรรมวิชาบาร์และเครื่องดื่มที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4. เป็นแนวทางในการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทางด้านชุดกิจกรรมในสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชางานบาร์และเครื่องดื่ม

เรื่องคำศัพท์อุปกรณ์ที่ใช้ในงานบาร์และเครื่องดื่ม โดยการใช้สื่อประสมของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรม สาขางานบริการอาหารและเครื่องดื่ม กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวสารณี อุปลา
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการ
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
ปีที่ทำการวิจัยเสร็จ	พ.ศ. 2566

ความเป็นมาของการวิจัย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ จัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 เน้นผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ซึ่งถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยให้ความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่องเกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม ระบบการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี คณิตศาสตร์ เน้นการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง การบำรุงรักษาการใช้ประโยชน์จาก ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลยั่งยืน การประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข

หลักสูตรอุตสาหกรรมท่องเที่ยว ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 ของสำนักงานคณะกรรมการการ

อาชีวศึกษา ได้กำหนดมาตรฐานวิชาชีพสาขางานการโรงแรมให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการบริการอาหารและเครื่องดื่ม เข้าใจหลักการและกระบวนการ มีทักษะและประสบการณ์ในการปฏิบัติงานการบริการอาหารและเครื่องดื่ม เพื่อการปฏิบัติงานทางด้านการบริการอาหารและเครื่องดื่ม

การจัดการเรียนการสอนมุ่งเน้นในเรื่องการพัฒนาตัวผู้เรียนให้มีคุณภาพในทุกด้าน ทั้งด้านสติปัญญา คุณธรรม และด้านการเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศ การพัฒนาด้านสติปัญญาจะเป็นด้านที่ได้รับความสนใจเนื่องจากเห็นผลที่ชัดเจน ผู้ที่มีความรู้ความสามารถสูง มักได้รับการยอมรับมากกว่าผู้เรียนที่มีความรู้ความสามารถต่ำ อย่างหนึ่งที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาต่อการพัฒนาด้านสติปัญญาของผู้เรียน ปัญหาด้านการเรียนวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่ม ซึ่งพยายามที่จะช่วยแก้ไขปัญหารื่องการเรียนมาโดยตลอด ทำให้ทราบปัญหาด้านการไม่ตรงต่อเวลา เกิดจากการนอนดึกทำให้ตื่นสาย เข้าเรียนไม่ทันเวลา ส่งผลให้เข้าเรียนไม่ตรงเวลาเรียน มีผลกระทบถึงคะแนนเวลามาเรียนและคะแนนจิตพิสัยรวมทั้งการเรียนไม่ทันเนื้อหาการเรียน แสดงให้เห็นถึงการตั้งเวลาชีวิตในความรับผิดชอบยังมีไม่มากพอ

จากปัญหาจึงพิจารณาและหาวิธีปรับกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนานักศึกษากลุ่มเป้าหมาย ที่มีพฤติกรรมใกล้เคียงกันและกำลังสอนอยู่ในภาคเรียนปัจจุบันให้มีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม สนใจเรียนเรียนให้มากขึ้น ช่วยลดปัญหาการเรียนเพื่อให้นักศึกษาเรียนจบหลักสูตรตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม 2 วิชาการจัดการงานบริการอาหารและเครื่องดื่มพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดการงานบริการอาหารและเครื่องดื่ม เรื่องคำศัพท์อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดโต๊ะอาหารต่ำและการเรียนมีปัญหา ผู้วิจัยจึงหาแนวทางในการแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดการงานบริการอาหารและเครื่องดื่ม เรื่องคำศัพท์อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดโต๊ะอาหาร จึงได้จัดทำสื่อผสม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดการงานบริการอาหารและเครื่องดื่ม เรื่องคำศัพท์อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดโต๊ะอาหาร โดยการใช้สื่อผสม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภัตตาคารและการจัดเลี้ยง เรื่องคำศัพท์อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดโต๊ะอาหาร โดยการใช้สื่อผสม ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ให้ได้ตามเกณฑ์ร้อยละ 60

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้รายงานได้กำหนดขอบเขตไว้ดังนี้

1. กลุ่มประชากร คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช

จำนวน 18 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็น นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช เลือกกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง จำนวน 18 คน

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้นได้แก่ สื่อผสมวิชาการจัดการงานบริการอาหารและเครื่องดื่ม เรื่องคำศัพท์อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดโต๊ะอาหาร

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการจัดการงานบริการอาหารและเครื่องดื่ม เรื่องคำศัพท์อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดโต๊ะอาหาร

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้ชุดฝึกคำศัพท์อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดโต๊ะอาหาร
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดการงานบริการอาหารและ

เครื่องดื่มเรื่องคำศัพท์อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดโต๊ะอาหารสูงขึ้น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 10 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการโรงแรม กลุ่ม 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช เลือกกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง จำนวน 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดฝึกทักษะวิชาการบาร์และเครื่องดื่ม เรื่องคำศัพท์อุปกรณ์ที่ใช้ในงานบาร์และเครื่องดื่ม
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำศัพท์อุปกรณ์ที่ใช้ในงานบาร์และเครื่องดื่ม
3. สรุปผล
4. ในการทำรายงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้รายงานได้ใช้ชุดแบบฝึกทักษะ ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปผลได้ดังนี้
5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการใช้สื่อประสมเรื่องคำศัพท์อุปกรณ์ที่ใช้ในงานบาร์และเครื่องดื่ม
6. มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่าก่อนการใช้สื่อประสม
7. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังการใช้สื่อประสมเรื่องคำศัพท์อุปกรณ์ที่ใช้ในงานบาร์และเครื่องดื่ม ได้ตามเกณฑ์ร้อยละ 60
8. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

9. 1 ควรพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อประสมในกลุ่มประสบการณ์ อื่น ๆ และในระดับชั้นอื่น ๆ
10. ควรพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะรูปแบบอื่น ๆ เพื่อที่ นักศึกษาจะได้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย

การแก้ไขปัญหา ทักษะการปูเตียงโดยการสอนแบบสาธิตร่วมกับชุดการสอน ในรายวิชาการแม่บ้านโรงแรม สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขากรรมเพื่อการโรงแรม ประจำปีภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษา

ผู้วิจัย	นางสาวณัฐวิมล อำนวยพร
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการ
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในการจัดการเรียนการสอนวิชาการแม่บ้านโรงแรม รหัสวิชา 20701-2004 ซึ่ง ผู้เรียนต้องสามารถปฏิบัติปูเตียงได้คล่องแคล่วสวยงาม แต่ผล พบว่า ผู้เรียนยังขาดทักษะการปูเตียงที่คล่องแคล่ว ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนจึงต้องมีรูปแบบที่หลากหลายเพื่อสนองความต้องการของผู้เรียนรายบุคคล การสาธิต คือ วิธีสอนที่ผู้สอนแสดงหรือกระทำให้ดูเป็นตัวอย่างพร้อมๆกับการบอก อธิบายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงในเชิงรูปธรรม ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากการสังเกตกระบวนการ ขั้นตอน การสาธิตนั้นๆ (รพีพรรณ สารสินธุ์, 2524, หน้า 76) ชุดการสอน คือ การนำเอาระบบสื่อประสมที่สอดคล้องกับเนื้อหา และ ประสบการณ์ มาช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ภายในชุดการสอนจะประกอบด้วย คู่มือการใช้ชุดการสอน สื่อการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหา และ ประสบการณ์ จากความสำคัญและปัญหาดังกล่าว สิ่งที่จะทำให้ผู้เรียนได้มีความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะในการปูเตียงได้ ในฐานะผู้วิจัยที่ได้รับผิดชอบในการจัดการเรียนการสอนวิชาการแม่บ้านโรงแรม รหัสวิชา 20701-2004 มีความตระหนักและเห็นความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าว จึงสนใจที่จะแก้ไขปัญห ทักษะการปูเตียงโดยการจัดการเรียนรู้แบบสาธิตร่วมกับ

ชุดการสอน ในรายวิชาการแม่บ้านโรงแรม สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 สาขากรรมเพื่อการโรงแรม ประจำปีภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาคุณภาพชุดการสอน ในการแก้ไขปัญห ทักษะการปูเตียง Honeymoon ในรายวิชาการแม่บ้านโรงแรม
2. เพื่อศึกษาผลการสอนแบบสาธิตร่วมกับชุดการสอนเพื่อแก้ไขปัญห ทักษะการปูเตียง Honeymoon ในรายวิชาการแม่บ้านโรงแรม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์80/80 และศึกษาผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของชุดการสอน

3. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการสอนแบบสาธิตร่วมกับชุดการสอน เรื่อง การปูเตียง Honeymoon ในรายวิชางานแม่บ้านโรงแรม ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาคหกรรมเพื่อการโรงแรม

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการสอนแบบสาธิตร่วมกับชุดการสอนเรื่อง การปูเตียง Honeymoon ในรายวิชางานแม่บ้านโรงแรมของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขา คหกรรมเพื่อการโรงแรม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนแผนกวิชาคหกรรมเพื่อการโรงแรม

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนแผนกวิชาคหกรรมเพื่อการโรงแรมที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชางานแม่บ้านจำนวน 1 ห้อง 26 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบสาธิตร่วมกับชุดการสอน
2. ชุดการสอน
3. แบบประเมินทักษะการปูเตียง
4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน
5. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
6. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบสาธิตร่วมกับชุดการสอน

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้
 - 1) ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตร
 - 2) วิเคราะห์จุดประสงค์รายวิชา มาตรฐานรายวิชา คำอธิบายรายวิชา และเนื้อหาสาระการเรียนรู้ เพื่อกำหนดขอบข่ายของเนื้อหาที่จะใช้สอนและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
 - 3) ศึกษาเอกสาร งานวิจัย วารสาร ตำราต่างๆ ที่เกี่ยวกับการเรียนด้วยกระบวนการกลุ่มเพื่อเป็นแนวทางนำกิจกรรมมาเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
 - 4) ดำเนินการศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับหลักการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และจัดทำ แผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์รายวิชา
2. ชุดการสอน
 - 1) ศึกษาหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาคหกรรม สาขาคหกรรมเพื่อการโรงแรม ประกอบด้วย เนื้อหาสาระ คำอธิบายรายวิชา สมรรถนะรายวิชา และจุดประสงค์รายวิชา
 - 2) ศึกษาจากสถานประกอบการ ประสบการณ์ส่วนตัว เอกสาร ตำรา วารสาร หนังสือเรียน ที่เกี่ยวข้องหรือสอดคล้องกับ

รายวิชา เพื่อนำข้อมูลมาประกอบการจัดทำชุดการสอน เรื่อง การปูเตียง Honeymoon

3) ดำเนินการเรียบเรียงเนื้อหาตามคำอธิบายรายวิชา จุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม กิจกรรมเสริมการเรียนรู้แบบประเมินผลการเรียนรู้ ใบปฏิบัติงานหรือแบบฝึกหัด และแบบประเมินตนเอง

4) นำชุดฝึกปฏิบัติให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพของชุดการสอน ได้แก่ ด้านคำชี้แจง ด้านคู่มือครู ด้านคู่มือนักเรียน ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้และด้านการประเมินสำหรับการศึกษาค้นคว้าผู้ศึกษา สร้างแบบประเมินคุณภาพ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนใช้ในการทดสอบก่อนและหลังการเรียน

3.1 ศึกษาแนวการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารและตำราต่างๆ

3.2 วิเคราะห์เนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้

3.3 สร้างแบบทดสอบให้ครอบคลุมจุดประสงค์และเนื้อหา ลักษณะแบบทดสอบเป็น

แบบเลือกตอบ จำนวน 20 ข้อ แล้วตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม

3.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาความเหมาะสมของภาษาและค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

4. แบบประเมินทักษะการปูเตียง

4.1 ศึกษาค้นหาหาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีในการสร้างแบบประเมินทักษะ ปฏิบัติ

4.2 กำหนดประเด็นการประเมินและสร้างแบบประเมินทักษะการปูเตียง

5. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

5.1 ศึกษาค้นหาหาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีในการสร้างแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยอ้างอิงเกณฑ์วิทยาลัย

5.2 กำหนดประเด็นย่อยในการประเมินและสร้างแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

6. แบบสอบถามความพึงพอใจ

6.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการ สร้างแบบสอบถาม

6.2 ศึกษาวิธีสร้าง และการกำหนดขอบเขตในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ และกำหนดรูปแบบประเมิน

6.3 สร้างแบบสอบถาม ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งมี 5 ระดับ

6.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พิจารณา เพื่อ ตรวจสอบความเหมาะสมของข้อความความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการประเมิน

6.5 หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

6.6 ปรับปรุง แก้ไขแบบสอบถามแล้วนำไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง วิจัย การแก้ไขปัญหาทักษะการปูเตียงโดยการจัดการเรียนรู้แบบสาธิตร่วมกับชุดการสอน ในรายวิชาการแม่บ้านโรงแรม สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 สาขาการโรงแรม ประจำปีการศึกษา 2566 ดังนี้

1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกม Kahoot จากนั้นชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทักษะการปูเตียงพร้อมแจ้งวัตถุประสงค์ และการวัดผลประเมินผล
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. ดำเนินการสอนการปูเตียงโดยใช้การสอนแบบสาธิต โดยให้ดู YouTube อธิบายสื่อ PowerPoint จากนั้นสาธิตพร้อมบรรยายร่วมสื่อจริง และให้นักเรียนปฏิบัติตามเป็นคู่ โดยครูให้คำแนะนำชี้แนะเทคนิคแนวทาง และให้ปฏิบัติซ้ำจนคล่อง พร้อมทั้งประเมินทักษะการปูเตียงด้วยแบบประเมิน
4. ให้นักเรียนศึกษาและทำแบบฝึกในชุดการสอน ส่งใน Google classroom แล้วทำการตรวจและบันทึกผลคะแนน
5. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน
6. ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบสาธิตร่วมกับชุดการสอน
7. นำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาคุณภาพชุดการสอน เพื่อแก้ไขปัญหาทักษะการปูเตียง Honeymoon ในรายวิชาการแม่บ้านโรงแรม ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาการโรงแรมเพื่อการโรงแรม โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตอนที่ 2 ผลการสอนแบบสาธิตร่วมกับชุดการสอนเพื่อแก้ไขปัญหา ทักษะการปูเตียง Honeymoon ในรายวิชาการแม่บ้านโรงแรม ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาการโรงแรมเพื่อการโรงแรม ให้มีประสิทธิภาพโดยใช้เกณฑ์ E1/E2 เท่ากับ 80/80 และผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของชุดการสอน

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน โดยการสอนแบบสาธิตร่วมกับชุดการสอน เรื่อง การปูเตียง Honeymoon ในรายวิชาการแม่บ้านโรงแรม ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาการโรงแรมเพื่อการโรงแรม โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ T-test

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการสอนแบบสาธิตร่วมกับชุดการสอนเรื่อง การปูเตียง Honeymoon ในรายวิชาการแม่บ้านโรงแรมของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาการโรงแรมเพื่อการโรงแรม โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

ผลการประเมินคุณภาพของการพัฒนาชุดการสอนเพื่อแก้ไขปัญหา ทักษะการปูเตียง Honeymoon ในรายวิชาการแม่บ้านโรงแรม

ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาการโรงแรมเพื่อการโรงแรม ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ค่าเฉลี่ยคุณภาพของชุดการสอน ทักษะการปูเตียง Honeymoon โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อจำแนกรายข้อพบว่า ค่าเฉลี่ยระดับคุณภาพที่มีอันดับ สูงสุดคือ มีภาพประกอบที่เขาใจได้ ง่าย และสนับสนุนให้ผู้เรียนนำผลการประเมินมาปรับปรุงและ พัฒนา รองลงมาคือ ผู้เรียน ได้ฝึกการทำงานเป็นคู่ และอันดับสามคือ ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและมีการ อธิบายขั้นตอนในการฝึกปฏิบัติไว้อย่างชัดเจน ส่วนค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจที่มี อันดับต่ำสุด คือ ผู้เรียนมีโอกาสนำเสนอผลงานของตนเองและคู่ และผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวัด และ ประเมินผล ผลการแบบสาธิตร่วมกับชุดการสอน มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 คือ ให้นักเรียน เกิดกระบวนการในการเรียนรู้ ร้อยละ 89.27 และมีประสิทธิภาพทางการเรียนรู้หรือ ประสิทธิภาพของบทเรียนในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน ร้อยละ 87.08และค่าดัชนี ประสิทธิภาพเท่ากับ 0.6961 แสดงว่า ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 69.61 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดการสอน เรื่อง การปูเตียง Honeymoon ในรายวิชาการแม่บ้านโรงแรม ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชา คหกรรมเพื่อการโรงแรม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการสอนแบบสาธิตร่วมกับชุดการสอนในรายวิชาการ แม่บ้านโรงแรมของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาการโรงแรมเพื่อการโรงแรมในการทรวม อยู่ในระดับมาก ($X = 4.40$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ประเด็น เทคนิคการ สอนแบบสาธิตร่วมกับชุดการสอนนำไปสู่การปฏิบัติปูเตียงได้เป็นอย่างดี อยู่ระดับมากที่สุด รองลงมา คือครูผู้สอนมีการนำเข้าสู่บทเรียนที่นำใจด้วยเกม Kahoot และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เครื่องมือและอุปกรณ์ในห้องปฏิบัติการแม่บ้านมีประสิทธิภาพพร้อมใช้ในการปฏิบัติงาน

ข้อเสนอแนะ

สำหรับการจัดการเรียนรู้ การปฏิบัติกิจกรรม ควรมีการเสริมแรงทั้งทางบวกและทางลบ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจ สถานจริงในการทำงานต่อไป ในสถานประกอบการ การสอนแบบสาธิตร่วมกับชุดการสอนจะเกิดผลดีควรส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความรู้และ ทักษะที่ได้ไปฝึกบ่อยๆ เพื่อทักษะที่คล่องและจำแม่นยำ ควรแบ่งกลุ่ม เก่ง ปานกลาง อ่อน เพื่อให้การสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น สำหรับงานวิจัย ควรนำรูปแบบการสอนสาธิตร่วมกับชุดการสอนไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหาหรือรายวิชาอื่นๆ ให้ มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การสอนแบบสาธิตร่วมกับชุดการสอนสามารถแก้ไขปัญหาให้ผู้เรียนมีทักษะการปูเตียงแบบ Honeymoon ได้ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านตามเกณฑ์ 80/80 ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบสาธิตร่วมกับชุดการสอนในระดับมาก ทำให้ครูได้แนวทางการจัดการเรียนการสอนและนำผลการวิจัยที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาประสิทธิภาพของชุดการสอนและพัฒนาวิชาอื่นต่อไป

แผนวิชาการท่องเที่ยว

การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้
วิชาศิลปะการให้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว (20700-1003)
หน่วยที่ 2 คุณสมบัติและทัศนคติที่ดีของผู้ให้บริการ
โดยใช้แอปพลิเคชัน CANVA

ผู้วิจัย	นางนริศรา สวงวนคำ
ตำแหน่ง	ครู คศ.2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ)
ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

วิชาศิลปะการให้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว (20700-1003) เป็นรายวิชาในหมวดวิชาสมรรถนะชีพ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐานที่แผนวิชาการจัดการธุรกิจท่องเที่ยวได้จัดแผนการเรียนให้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาการท่องเที่ยว วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชได้เรียนรู้ ซึ่งคำอธิบายรายวิชาได้ระบุไว้ให้นักเรียนศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ “เกี่ยวกับหลักการบริการ ความหมาย ความสำคัญ คุณสมบัติและคุณลักษณะที่เหมาะสมของผู้ให้บริการ บุคลิกภาพที่ดีของผู้ให้บริการ พฤติกรรมของผู้ให้บริการ มนุษยสัมพันธ์ที่ดีในการทำงานและการปฏิบัติงานบริการ การสื่อสารและการรับโทรศัพท์ ศิลปะการให้บริการ เทคนิคและวิธีการบริการเพื่อความประทับใจ ปัญหาเฉพาะหน้าและการแก้ไขปัญหา ฝึกปฏิบัติการให้บริการและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า” ซึ่งเป็นรายวิชาพื้นฐานสำคัญที่นักเรียนจะนำความรู้ไปใช้ศึกษาต่อในรายวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและการบริการ วิชาศิลปะการต้อนรับและการบริการ ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาการท่องเที่ยวหรือสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง

จากการที่ผู้สอนได้รับมอบหมายให้จัดการเรียนรู้กับนักเรียนในรายวิชาศิลปะการให้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวต่อเนื่องกันมาเป็นเวลา 3 ปี ทำให้ทราบปัญหาของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาศิลปะการให้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวต่ำเนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่มีพื้นฐานความรู้ด้านการบริการต่ำและทัศนคติเชิงลบต่อการเรียนในวิชาที่ต้องใช้ทักษะด้านการบริการ ดังนั้น เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะการให้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวของนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้และมีเจตคติที่ดีจำเป็นจะต้องใช้สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพผู้สอนจึงได้พัฒนา แอปพลิเคชัน CANVA วิชาศิลปะการให้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวขึ้น เพื่อให้ นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าอย่างครบถ้วนตรงตามหลักสูตรรายวิชาเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติที่ดี โดยผู้สอนมีแนวความคิดที่จะศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชัน CANVA วิชาศิลปะการให้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว (20700-1003) หน่วยที่ 2 คุณสมบัติและทัศนคติที่ดีของผู้ให้บริการขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชัน CANVA วิชาศิลปะการให้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว (20700-1003) หน่วยที่ 2 คุณสมบัติและทัศนคติที่ดีของผู้ให้บริการ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

- นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาการท่องเที่ยว วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่เรียนวิชาศิลปะการให้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว (20700-1003) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 13 คน

กลุ่มตัวอย่าง

- กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้น ปวช.2 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาศิลปะการให้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 13 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

- แบบประเมิน

การสร้างเครื่องมือ

- ศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
- ศึกษาเทคนิคและวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างเลือกรูปแบบของแบบสอบถามความพึงพอใจ และกำหนดเกณฑ์ในการวัดเจตคติ
- สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถามความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อ แอปพลิเคชัน CANVA วิชาศิลปะการให้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว (20700-1003) หน่วยที่ 2 คุณสมบัติและทัศนคติที่ดีของผู้ให้บริการ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

สรุปผลการวิจัย

ความพึงพอใจในภาพรวมต่อการจัดการเรียนรู้ด้วย แอปพลิเคชัน CANVA วิชาศิลปะการให้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว (20700-1003) หน่วยที่ 2 คุณสมบัติและทัศนคติที่ดีของผู้ให้บริการ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.43 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ความพึงพอใจด้านการจัดทำ แอปพลิเคชัน CANVA อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.42 ความพึงพอใจด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ แอปพลิเคชัน CANVA อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.41 ความพึงพอใจด้านครูผู้สอน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.41 ความพึงพอใจด้านผลการเรียนรู้โดยใช้ แอปพลิเคชัน CANVA อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.50

ข้อเสนอแนะ

ผู้บริหารสถานศึกษาและผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา เช่น อาชีวศึกษาจังหวัด ควรสนับสนุนให้ครูจัดทำ แอปพลิเคชัน CANVA เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนนักศึกษา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. แอปพลิเคชัน CANVA วิชาศิลปะการให้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว (20700-1003) หน่วยที่ 2 คุณสมบัติและทัศนคติที่ดีของผู้ให้บริการ สำหรับจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะการให้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิชาศิลปะการให้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว
3. แนวทางสำหรับครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องสำหรับใช้พัฒนาสื่อการเรียนการสอนในเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

ผลการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

(Creative Self-Directed Learning) สำหรับผู้เรียนระดับชั้น

ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3

สาขางานการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางวรรณ พงษ์จีน
ตำแหน่ง	ครู ชำนาญการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	บธ.บ. การจัดการการท่องเที่ยว
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในโลกที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและผันผวนทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจและด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เด็กและเยาวชนจำเป็นต้องมีทักษะที่สามารถเผชิญ ตั้งรับ และปรับตัวกับความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ได้อย่างมีคุณภาพ ทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ หรือ Creative Self-Directed Learning เป็นทักษะสำคัญหนึ่งที่จะช่วยให้เด็กและเยาวชนมีวิจรรณญาณในการคิดวิเคราะห์ สามารถเลือกวิธีการแก้ปัญหาและวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองได้อย่างเหมาะสมกับความต้องการและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว รวมทั้งทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองได้ดีจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ดีด้วยเหตุผลและความสำคัญดังกล่าวทำให้ผู้สอนศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง เชิงสร้างสรรค์ หรือ Creative Self-Directed Learning เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้เชื่อมโยง สู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่การพัฒนาชิ้นงาน ซึ่งผู้สอนคาดหวังว่า การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ หรือ Creative Self-Directed Learning นี้จะส่งผลให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เชื่อมโยงสู่การพัฒนาชิ้นงาน ตลอดจนจนทักษะการทำงานเป็นทีมในระดับที่สูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) ผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว โดยการคำนวณหาคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์หรือคะแนนร้อยละของพัฒนาการของนักเรียน (Development Score or Gain Score)
2. เพื่อวิเคราะห์คุณลักษณะที่พึงประสงค์ซึ่งประกอบพฤติกรรมการทำงานกลุ่มและพฤติกรรมการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ หลังจากการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) โดยการหาค่าคะแนนและเทียบกับเกณฑ์การประเมินที่ครูผู้สอนกำหนด
3. เพื่อศึกษาศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**ประชากร**

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว จำนวน 26 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 15 ชั่วโมง
2. แบบประเมินผลงาน (รายการนำเที่ยว) สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว คะแนนเต็ม 10 คะแนน
3. แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม จำนวน 4 รายการ ประเมิน คะแนนเต็ม 10 คะแนน
4. แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 10 รายการประเมิน คะแนนเต็ม 50 คะแนน
5. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางาน การท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) จำนวน 15 ข้อ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือต่างๆโดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1. ศึกษาจุดมุ่งหมายของหลักสูตร เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด เนื้อหา จุดประสงค์และขอบข่ายเนื้อหา ของวิชาปฏิบัติการจัดนำเที่ยว นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขางานการท่องเที่ยว และเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3. ศึกษาตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใชรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning)

4. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) จำนวน 1 แผน

5. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่อครูผู้สอนในแผนกวิชาการจัดการธุรกิจท่องเที่ยว จำนวน 3 คน เพื่อหาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยจัดอันดับคุณภาพแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์แบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) ตามวิธีของลิเคอร์ท (likert scale)

6. นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) มาปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งหนึ่ง

7. นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) ที่ปรับปรุงและแก้ไขเรียบร้อยแล้ว จัดพิมพ์เพื่อเป็นเครื่องมือในการศึกษา

9. นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) ไปใช้กับประชากรกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทดสอบเครื่องมือ คือ ผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 26 คน

ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินผลงาน และคุณลักษณะที่พึงประสงค์

1) วิเคราะห์หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 เกี่ยวกับเนื้อหาในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว รหัสวิชา 20702-2010

2) ศึกษาระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยการจัดการศึกษา และการประเมินผลการเรียนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562

3) ศึกษาสมรรถนะรายวิชา คำอธิบายรายวิชา จุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละหัวข้อ

4) วิเคราะห์เนื้อหาในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับสมรรถนะ/สาระการเรียนรู้ในแต่ละหัวข้อ รวมทั้งวิเคราะห์คุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่คาดหวังให้เกิดแก่ผู้เรียน จัดทำแบบประเมินและเกณฑ์การประเมิน จำนวน 3 ชุด คือ

4.1 แบบประเมินผลงาน

4.2 แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

4.3 แบบประเมินพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

5) นำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่รับมอบหมายให้จัดการเรียนรู้ หลังจากเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ในแต่ละหัวข้อและนำผลคะแนนของนักศึกษามาใช้ในการพิจารณาความเหมาะสมของแบบประเมิน กรณีที่แบบประเมินยังไม่สอดคล้องในประเด็นใด ครูดำเนินการปรับเกณฑ์การประเมินให้เหมาะสมกับผู้เรียน นำไปทดลองใช้ใหม่

การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning)

1. ศึกษารูปแบบการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

2. กำหนดโครงสร้างของแบบสอบถามความพึงพอใจ ประกอบด้วย เนื้อหาสาระกิจกรรม การเรียนรู้รูปแบบของสื่อความรู้สึกรู้สึกต่อคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ

3. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว จำนวน 15 ข้อ

4. จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว จำนวน 15 ข้อ เพื่อนำไปใช้กับประชากรที่ใช้ในการทดสอบเครื่องมือ คือ สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 26 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ชี้แจงผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 26 คน ได้รับทราบขั้นตอนการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) เพื่อให้เกิดความเข้าใจและปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง

2. ดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) ผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว โดยดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

3. ประเมินผลงาน/ภาระงาน จำนวน 2 ครั้ง ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ วิเคราะห์ข้อมูลหาค่าพัฒนาการสัมพัทธ์ และทำการเปรียบเทียบค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์

4. ประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม และแบบประเมินพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

5. ผู้เรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 15 ข้อ นำคะแนนที่ได้จากการสอบถามความพึงพอใจไปวิเคราะห์ผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) ผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว โดยการคำนวณหาคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์หรือคะแนนร้อยละของพัฒนาการของนักเรียน (Development Score or Gain Score)

2. วิเคราะห์คุณลักษณะที่พึงประสงค์ ในส่วนของพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม หลังจาการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) ผู้เรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว โดยการหาค่าคะแนนและเทียบกับเกณฑ์การประเมินที่ครูผู้สอนกำหนด

3. วิเคราะห์พฤติกรรมกรเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยสังเกตทั้งในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดจนการตรวจสอบผลงานของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง และเทียบกับเกณฑ์การประเมินที่ครูผู้สอนกำหนด

4. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) ผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยนำแบบสอบถามความพึงพอใจมาตรวจให้คะแนน

สรุปผลการวิจัย

4.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) ผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว โดยการคำนวณหาคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์หรือคะแนนร้อยละของพัฒนาการของนักเรียน (Development Score or Gain Score) ผลปรากฏว่า คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของผู้เรียนเมื่อผ่านการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) โดยภาพรวมมีค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์คิดเป็นร้อยละ 75.27 แปรผลได้ว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการในระดับสูง เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการระดับสูงมาก จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และผู้เรียนมีพัฒนาการระดับสูง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 50

4.2 ผลวิเคราะห์คุณลักษณะที่พึงประสงค์ ซึ่งประกอบพฤติกรรมการทำงานกลุ่มและพฤติกรรมกรเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ หลังจาการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับสูง โดยมีผู้เรียนผ่านเกณฑ์ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 69.23 ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 30.77 เมื่อพิจารณารายบุคคลพบว่า ผู้เรียนที่มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในระดับสูงมาก จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 26.92 ผู้เรียนที่มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในระดับสูง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 42.31 และผู้เรียนที่มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในระดับปานกลาง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 30.77 ตามลำดับ

4.3 ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.79 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดในทุกด้าน คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.91 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.29 ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.84 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46 ด้านสื่อการเรียนรู มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49 และด้านการวัดและประเมินผลมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54 ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ครูผู้สอนควรจัดเวลาให้เหมาะสมกับกิจกรรม ควรเน้นบทบาทการเป็นโค้ช คอยอำนวยความสะดวก ให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำ บรรยายและให้ข้อมูลให้น้อยที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่ต้องการด้วยตนเอง นำมาสู่การสรุปองค์ความรู้ด้วย

2. ครูผู้สอนอาจปรับการจัดการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนและท้องถิ่น

ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) กับวิธีสอนอื่นๆ ว่ามีผลต่อผลสัมฤทธิ์ ทักษะที่ต้องการและความพึงพอใจต่อการเรียนในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยวที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการวิจัยใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว

2. ผลการวิจัยใช้เป็นข้อมูลในการเปรียบเทียบพัฒนาการในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว ของผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการท่องเที่ยว

3. ผลการวิจัยใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาปฏิบัติงานจัดนำเที่ยว

การพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของนักเรียน
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 สาขาวิชาการท่องเที่ยว
ในรายวิชาพฤติกรรมนักท่องเที่ยว รหัสวิชา 20700-1004
โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นายสุริยะ ศรีทันเดช
ตำแหน่ง/สังกัด	พนักงานราชการครู วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี ศศ.บ.(ศิลปศาสตรบัณฑิต)
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรจะเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับ ทฤษฎี และมีการปฏิบัติที่นักเรียนจะต้องแสดงออกถึงความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับรายวิชาการท่องเที่ยวชุมชน ครูผู้สอนจึงมุ่งเน้นให้นักเรียน แสดงความคิดเห็นหรือนำเสนอข้อเสนอนะเกี่ยวกับเนื้อหาการเรียน เพื่อเป็นการ แลกเปลี่ยนข้อมูลและนำไปสู่การปฏิบัติงานรายบุคคล และการปฏิบัติงาน กลุ่ม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในเนื้อหาการเรียน มุ่งไปสู่ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน และจากการจัดการเรียนการสอนพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ขาด การแสดงออก ระวังการจำกัดกิจกรรมการเรียนการสอน การนำเสนอข้อมูล หน้าชั้นเรียน ขาดความมั่นใจ พูดเสียงไม่ดัง ไม่แสดงความคิดเห็นในการ ปฏิบัติงานกลุ่ม รวมถึงลักษณะบุคลิกภาพท่าทาง ปัญหาดังกล่าวอาจส่งผล ให้นักเรียนการกล้าแสดงออก รวมไปถึงรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องอีกด้วย ผู้วิจัยจึงค้นหาวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนกล้าแสดงออกใน ด้านต่าง ๆ และให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พร้อมทั้ง พัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกและบุคลิกภาพที่ดี ของนักเรียน ใน รายวิชาแม่คูกเทศก์ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของนักเรียน ปวช.1 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาพฤติกรรมนักท่องเที่ยว รหัสวิชา 20700-1004 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ประชากรของการวิจัย ครั้งนี้คือ นักเรียน ปวช.1 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาพฤติกรรม นักท่องเที่ยว รหัสวิชา 20700-1004 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 13 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียน ปวช.1 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาพฤติกรรมนักท่องเที่ยว รหัสวิชา 20700-1004 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 6 คน โดยการ เลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. กิจกรรมฝึกการแสดงออกโดยใช้วิธีแสดงบทบาท สมมติของนักเรียน
2. แบบประเมินพฤติกรรมการกล้าแสดงออก

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. ออกแบบกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอน ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยใช้ วิธีการจัดการเรียนการสอนวิธีแสดงบทบาท สมมติ
2. ออกแบบการประเมินพฤติกรรม การกล้า แสดงออก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการพัฒนาพฤติกรรม การกล้า แสดงออกของผู้เรียน
2. กำหนดหัวข้อเรื่องโดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติหน้าชั้น เรียน
3. กำหนดการให้คะแนนแบบประเมินการพัฒนาพฤติกรรม การกล้าแสดงออก โดยพิจารณาจากหัวข้อแบบประเมินการพัฒนาพฤติกรรม การกล้าแสดงออกของผู้เรียน
4. บันทึกคะแนนลงในแบบประเมินการพัฒนาพฤติกรรม การกล้าแสดงออก
5. นำคะแนนผลที่ได้มาวิเคราะห์เปรียบเทียบโดยใช้ค่าสถิติร้อยละ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้ในการศึกษา วิจัยครั้งนี้เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของนักเรียน ปวช.1 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาพฤติกรรมนักท่องเที่ยว รหัสวิชา 20700-1004 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติ และ การพัฒนาการเรียนการสอนในภาพรวม ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ต่าง ๆ ดังนี้

การวัดผลและประเมินผลกิจกรรม/พฤติกรรม/ผลงานด้วย แบบสังเกตพฤติกรรมการกล้า แสดงออกของนักเรียน ตามเกณฑ์การให้คะแนน (แบบสังเกตพฤติกรรม การกล้าแสดงออก) ความสนใจใฝ่รู้ ความสามารถในการทำงานที่ได้รับ มอบหมายจากครูสอน

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของ นักเรียน ปวช.1 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชาพฤติกรรมนักท่องเที่ยว รหัสวิชา 20700-1004 โดยวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบการ แสดง บทบาทสมมติ นักเรียนได้คะแนนก่อนการพัฒนาสูงสุด 12 คะแนน ต่ำสุด 7 คะแนน และหลังการพัฒนาพฤติกรรมโดยวิธีการเรียนการสอนแบบแสดง บทบาทสมมติ นักเรียนได้คะแนนสูงสุด 19 คะแนน และคะแนนต่ำสุด 15 คะแนน แสดงให้เห็นว่าการใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีแสดง บทบาทสมมติสามารถพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของนักเรียนให้ดีขึ้นได้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล จากแบบประเมินการพัฒนาพฤติกรรม การกล้าแสดงออกของนักเรียน ปวช.1 สาขาวิชาการท่องเที่ยว ในรายวิชา พฤติกรรมนักท่องเที่ยว รหัสวิชา 20700-1004 โดยใช้วิธีการแสดงบทบาท

สมมุติในสัปดาห์ที่ 9 แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาบุคลิกภาพด้านการแสดงออกของนักเรียนสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้

ข้อเสนอแนะ

1. ควรใช้นวัตกรรมนี้กับเนื้อหาหน่วยอื่น ๆ ได้และควรนำนวัตกรรมวิธีอื่น ๆ มาทดลองใช้กับการเรียนการสอนวิชาศิลปะการให้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวคิดพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนรายการท่องเที่ยวชุมชนและรายวิชาอื่น ๆ
2. นักเรียนได้รับการพัฒนาบุคลิกภาพส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในรายวิชาต่าง ๆ มากขึ้น
3. นักเรียน มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรายการท่องเที่ยวชุมชนและมีกิจนิสัยที่ดีด้านความเชื่อมั่น การกล้าแสดงออก มีความรับผิดชอบ ความสนใจใฝ่รู้ การตรงต่อเวลา คุณธรรมจริยธรรม ขยันอดทน

แผนภูมิกวีสามัญสัมพันธ์

การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะการจับใจความ นักศึกษาประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่1 สาขาการบัญชี

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ชื่อผู้วิจัย	นางสาวสรัญญา นนทโชติ
ตำแหน่ง	ครู คศ.2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การอ่านเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้และการพัฒนาสติปัญญาของคนในสังคม การอ่านทำให้เกิดการพัฒนาด้านสติปัญญา ความรู้ความสามารถ พฤติกรรม และค่านิยมต่างๆ รวมทั้งช่วยในการเปลี่ยนแปลงการดำเนินชีวิต พัฒนาไปสู่สิ่งที่ดีที่สุดของชีวิต การอ่านจึงมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์อย่างยิ่ง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2549 : 1) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ได้กล่าวถึงการจัดการศึกษากับกระบวนการอ่าน กระบวนการเรียนรู้ และการอ่านในมาตรา 24 (3) และ (5) ในมาตรา 4 กล่าวไว้ว่า การศึกษา หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึกอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ขึ้นเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้ตลอดชีวิตและในมาตรา 24 (3) และ (5) ได้ระบุไว้ว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดกิจกรรม ให้ผู้เรียนรักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง รวมทั้งส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อมสื่อการเรียน และอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมีความรอบรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2546 : 2-12) การ

เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต จะเกิดขึ้นได้ นักเรียนต้องมีนิสัยรักการอ่าน จะทำให้นักเรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตามแนวการจัดการศึกษาในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2546 ที่ยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพโดยจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัดของผู้เรียน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้แก้ปัญหการเรียนรู้ จากประสบการณ์จริง สถานศึกษาควรจัดการเรียนการสอน และจัดกิจกรรมบูรณาการองค์ความรู้ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องส่งเสริมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการอ่านในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพในการเรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2549 : 10) จึงเป็นที่มาของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข และมี

ความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงได้กำหนดจุดหมายซึ่งถือเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านการอ่านคือ มีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน รักการอ่าน รักการเขียน และรักการค้นคว้า (กระทรวงศึกษาธิการ. 2545 ก : 4) โดยกำหนดคุณภาพการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะการจับใจความนักศึกษาระดับชั้นสูง ชั้นปีที่1 สาขาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชไว้ว่า สามารถอ่านได้คล่องและอ่านได้เร็ว เข้าใจความหมายและหน้าที่ของคา กลุ่มคา ประโยคและเข้าใจข้อความที่อ่าน นำความรู้ที่ได้จากการอ่านมาคิดคาดคะเนเรื่องราวหรือเหตุการณ์ และกำหนดแนวทางการปฏิบัติได้ เลือกอ่านหนังสือที่เป็นประโยชน์ทั้งความรู้และความบันเทิง (กระทรวงศึกษาธิการ. 2545ข : 2) จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ จากสถิติการอ่านของคนไทยพบว่าคนไทย อ่านลดลง จากร้อยละ 69.1 ในปี 2548 เป็นร้อยละ 66.3 ในปี 2551 และจากจำนวนคนที่ไม่อ่านหนังสืออีกร้อยละ 33.7 นั้น ใช้เวลาเพื่อดูโทรทัศน์ถึงร้อยละ 54.3 รองลงมา คือไม่มีเวลาอ่าน ไม่สนใจหรือไม่ชอบอ่านหนังสือ และอ่านหนังสือไม่ออก ตามลำดับ ซึ่งจากสถิติ โดยภาพรวมพบว่า คนไทยอ่านลดลงเกือบทุกวัย ส่วนใหญ่ใช้เวลาดูโทรทัศน์มากขึ้น ทำให้จินตนาการน้อยลง อย่างไรก็ตามคนไทยใช้เวลาอ่านหนังสือน้อยลง จากเฉลี่ย 51 นาทีต่อวัน ในปี 2548 เหลือ 39 นาทีต่อวัน ในปี 2551 โดยมีกลุ่มเยาวชนอ่านมากที่สุด 46 นาทีต่อวัน (สำนักข่าวแห่งชาติ กรมประชาสัมพันธ์ <http://thainews.prd.go.th/> 2551) กระทรวงศึกษาธิการ ได้ให้โรงเรียนดำเนินการตามมาตรการเพื่อส่งเสริมการอ่านและมาตรการเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ อย่างจริงจัง ในส่วนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้กำหนด มาตรการ 10 ประการ ไว้ดังนี้ (กรมวิชาการ. 2546 : 17)

1. อ่านหนังสือทุกวัน
2. เลือกสรรอ่านตามความสนใจ
3. ท่องอาขยานได้ เข้าใจความหมาย
4. ลายมืองามตามมาตรฐาน
5. บันทึกการอ่าน ฟัง ค้นคว้า
6. พัฒนาการเขียนเรียงความ ย่อความ
7. พยายามทำแบบฝึกหัด

8. ศึกษาวิเคราะห์เหตุผล
9. ร่วมกิจกรรมกับชุมชน และสถานศึกษา
10. ศรีธธา สืบทอดภาษาไทย

ผลการประเมินของสำนักงานรับรองมาตรฐานการศึกษาและประเมินผล การศึกษารอบสอง

เมื่อปีการศึกษา 2549 ตามมาตรฐานด้านผู้เรียน (มาตรฐานที่ 5) นักศึกษาสามารถในการคิดวิเคราะห์ และเขียนสื่อความ ผลการประเมิน อยู่ในระดับพอใช้ ซึ่งยังไม่เป็นที่น่าพอใจ และจากประสบการณ์ ผู้วิจัยเป็น ครูที่ได้รับมอบหมายให้สอนวิชาภาษาไทย ได้เห็นปัญหาของนักเรียนแต่ละ รุ่นอย่างหลากหลาย และปัญหาการอ่าน เป็นปัญหาสำคัญประการหนึ่ง ซึ่ง การอ่านจับใจความมีปัญหามากที่สุด ซึ่งจากการเก็บข้อมูลจากนักเรียนในปี การศึกษา 2549 – 2551 คือปีการศึกษา 2549 นักเรียนทั้งหมด 48 คน นักเรียนที่อ่านจับใจความผิดบ่อยๆ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 58.33 ปีการศึกษา 2550 นักเรียนทั้งหมด 49 คน นักเรียนที่อ่านจับใจความสำคัญ ผิดบ่อยๆ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 51.02 ปีการศึกษา 2551 นักเรียน ทั้งหมด 54 คน นักเรียนอ่านจับใจความสำคัญ ผิดบ่อย ๆ จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 57.40 จากความสำคัญของการอ่าน สภาพและปัญหา ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาแบบฝึกทักษะชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง เพื่อ แก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในการอ่าน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อื่น เรื่อง การอ่านจับใจความ ให้มีความภาคภูมิใจในตนเอง มีความกระตือรือร้น ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย สามารถเรียนรู้กับผู้อื่นได้อย่างมี ความสุข และเพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนอีกทางหนึ่ง ปัจจุบันนี้การอ่านจับใจความยังไม่บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ พบว่า ปัญหาที่ ทำให้การอ่านจับใจความไม่ประสบผลสำเร็จ มีสาเหตุมาจาก ครูผู้สอนขาดแคลนวัสดุประกอบการเรียนการสอนที่จะนำมาใช้ฝึกฝนทักษะ การอ่านให้กับผู้เรียน จากปัญหาดังกล่าว ครูควรให้ความสำคัญของการอ่าน จับใจความให้มาก และควรแก้ปัญหาข้อบกพร่องด้วยการสอนซ่อมเสริม ผลิตสื่อการอ่านที่ตรงกับระดับความสามารถ ความต้องการ และความสนใจ ของนักเรียนและครูควรให้นักเรียน เรียนด้วยตนเองมากขึ้น เพราะระบบ การเรียนการสอนในปัจจุบันจะไม่ให้ครูสอนตามเนื้อหาหรือคู่มือครูมากนัก แต่จะมุ่งเน้นให้นักเรียน เรียนด้วยตนเอง คือให้เด็กรู้จักคิดเป็น ทาเป็น และ แก้ปัญหาด้วยตนเอง ฉะนั้นการผลิตสื่อการสอนโดย เฉพาะชุดการสอนจึงมี ความจำเป็นและสำคัญยิ่งสำหรับการเรียนการสอนในปัจจุบันนี้ที่สามารถ ส่งเสริมให้นักเรียนเรียนด้วยตนเองอย่างเพียงพอ ครูไม่สามารถดูแลได้อย่างทั่วถึง จึงทำให้นักเรียนไม่สามารถจับใจความของเรื่องที่อ่านได้ ซึ่งส่งผลให้ นักเรียนรักการอ่านน้อยลง และมีผลการเรียนต่ำ ฉะนั้น การสอนอ่านจับ ใจความที่ดี ต้องจัดกิจกรรมหลายรูปแบบ และเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ นักเรียนได้คิด ตีความ วิเคราะห์วิจารณ์เรื่องที่อ่าน ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตร ประถมศึกษาพุทธศักราช 2544 ซึ่งได้แบ่งระดับการอ่านไว้ 4 ประการ คือ การอ่านและเข้าใจตามตัวหนังสือ การอ่านเพื่อตีความ การอ่านเพื่อ วิเคราะห์ และการอ่านเพื่อสร้างสรรค์ ดังนั้น ขบวนการสอนอ่านจับใจความ เป็นสิ่งจำเป็นควรจะให้ให้นักเรียนได้รับการฝึกฝนการอ่านจับใจความ ตั้งแต่ ผู้เรียนมีอายุน้อยนับตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ซึ่งจะได้ผลดีกว่า การฝึกใน ระดับอุดมศึกษา เพราะปัญหาเกี่ยวกับการสอนอ่านจับใจความที่เกิดขึ้นใน ระดับชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง นั้นนักศึกษาบางคนอ่านได้แต่ไม่เข้าใจ เรื่องราวที่อ่าน จึงทำให้จับใจความของเรื่องไม่ได้ และส่วนใหญ่ก็ไม่สามารถ แยกความแตกต่างระหว่างข้อเท็จจริง กับความคิดเห็นของผู้เรียนได้

เนื่องจากผู้เขียนมิได้แสดงแนวคิดหรือใจความสำคัญของเรื่องโดยตรง ซึ่งทา ให้ขาดสมรรถภาพทางการอ่านจับใจความ สูงจากความสำคัญและ ปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่า การอ่านจับใจความ ควรได้รับการฝึกฝนให้มี ทักษะในการอ่านจับใจความ เพื่อให้นักเรียนรู้จักคิดวิเคราะห์ และเข้าใจ เรื่องราวที่อ่านได้ถูกต้องและสามารถจับใจความของเรื่องได้ในเวลาที่รวดเร็ว นอกจากนี้การฝึกทักษะการอ่านจับใจความ เป็นวิธีการสอนอ่านอีกวิธีหนึ่งที่จะ นำไปใช้แก้ปัญหการสอนอ่านจับใจความได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงมีความ สนใจที่จะสร้างแบบฝึกทักษะ สำหรับฝึกอ่านจับใจความ โดยนำไปทดลอง กับนักเรียนเพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนที่จะสามารถตอบสนองนักเรียนให้ มีทักษะในการอ่านจับใจความดีขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาพหุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่ม สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ 65.54 เปอร์เซ็นต์ จากเกณฑ์ที่โรงเรียนตั้งไว้ 80 เปอร์เซ็นต์ ทั้งนี้เนื่องจากสาเหตุ หลายประการด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นทั้งด้านผู้เรียน ที่ยังขาดความรู้พื้นฐานใน การเขียนและการอ่าน อันเนื่องมาจากเจตคติที่ไม่ดีต่อกลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ในด้านการเรียนการสอน ยังขาดความทันสมัย ครอบคลุมเนื้อหา และที่สำคัญคือในด้านตัวผู้สอนเอง ยังขาดความ กระตือรือร้นในการพัฒนาวิธีสอนให้มีความหลากหลาย ซึ่งปัจจัยที่กล่าวข้อ ดัง นั้น ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของ นักเรียนอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยคิดว่ามีวิธีแก้ปัญหการสอน การเรียนการสอน หลายวิธีที่จะแก้ปัญหานี้ เช่น วิธีสอนแบบเกมและการเล่นต่างๆ ข้อดีคือ นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินแต่มีข้อเสียคือ นักเรียนเพลินกับ เกมและการเล่นจนลืมรับผิดชอบงานที่มอบหมาย บางคนเล่นสนุกสนานจับ ประเด็นความรู้ไม่ได้ ครูต้องใช้วิธีการคุนนักเรียน วิธีการแบบเรียนภาษาไทย จากกรฟงนิทาน ข้อดีคือ นักเรียนฟังแล้วใสอารมณ์ไปด้วย เกิดความเข้าใจ ตอบคาถามได้ สนุกสนานได้คิดเตือนใจ ข้อเสีย เขียนสรุปข้อความสำคัญ ไม่ได้ ครูเสียเวลาต้องอธิบายซ้ำแล้วซ้ำอีก นักเรียนที่เก่งเปือหน่ยการเรียน วิธีสอนแบบอธิบาย การสอนแบบนี้ มีข้อดีคือครูอธิบาย นักเรียนตั้งใจฟัง เมื่อฟังเข้าใจ ทาแบบฝึกหัดท่ายบเรียนได้ ข้อเสียคือครูต้องเตรียมตัว บรรยายและทาแบบฝึก นักเรียนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน เปือหน่ยการเรียน มีความสนใจต่ำ การใช้แบบฝึก มีข้อดีคือ นักเรียนได้ฝึก แบบฝึกในรูแบบต่างๆอย่างหลากหลาย ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียน จด จาและทบทวนบทเรียนอย่างเข้าใจ ตั้งใจเรียน สามารถทาเป็นการบ้าน ผู้ปกครองมีส่วนร่วมด้วย และที่สำคัญได้พัฒนาความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประ จาววัน และเรียนได้อย่างมีความสุข นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องที่ เรียนเกิดทักษะและมีความรู้ความเข้าใจ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ผู้วิจัยจึงเลือกเอาการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อแบบฝึกทักษะสำหรับการ จัดการเรียนรู้อื่น เรื่อง การอ่านจับใจความ โดยคาดหวังว่าการวิจัยเรื่องนี้ จะ ช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาการเรียนรู้อื่นที่ดีและจะเป็นประโยชน์ต่อการ จัดการเรียนรู้อื่นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในเรื่องอื่นๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ โดยใช้แบบฝึก ทักษะ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการ เรียนรู้
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปวส.1 สาขาบัญชี

ประชากรและกลุ่มประชากร

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะการจับใจความนักศึกษาประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่1 สาขาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่1 สาขาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 21 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม

การวิจัยครั้งนี้มุ่งพัฒนาการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความ โดยใช้แบบฝึกทักษะ นักศึกษาประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่1 สาขาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชตามมาตรฐานการเรียนรู้ ดังนี้

1. สามารถสะกดคำโดยใช้หน้าเสียงและรูปของพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ ประสมเป็นคำอ่านและเขียนคำได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของภาษา

2. เข้าใจความหมายและหน้าที่ของคำ กลุ่มคำ ประโยค การเรียงลำดับคำและเรียบเรียงประโยคตามลำดับความคิดที่ชัดเจนโดยนาคา และชุดคำจากหนังสือสาระการเรียนรู้พื้นฐาน มาจัดทำเป็นแบบฝึกทักษะ จำนวน 10 ชุด ดังนี้

- ชุดที่ 1. หลักและกลวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ
- ชุดที่ 2. การอ่านจับใจความ ย่อหน้า
- ชุดที่ 3. การอ่านจับใจความ นิทาน
- ชุดที่ 4. การอ่านจับใจความ บทเพลง
- ชุดที่ 5. การอ่านจับใจความ บทร้อยกรอง
- ชุดที่ 6. การอ่านจับใจความ เกร็ดความรู้
- ชุดที่ 7. การอ่านจับใจความ จดหมาย
- ชุดที่ 8. การอ่านจับใจความ บทความ
- ชุดที่ 9. การอ่านจับใจความ ประกาศ
- ชุดที่ 10. การอ่านจับใจความ พจนานุกรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าคะแนนแบบทดสอบระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนมาหาค่าทางสถิติ โดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อประสมตามเกณฑ์ 80/80 ตามสูตร E1/E2 (เผชิญ กิจระการ. 2544 : 136)

2. นำคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อประสม โดยใช้สูตร E.I (เผชิญ กิจระการ. 2544 : 1-4)

3. นำคะแนนจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อประสมมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าทางสถิติ โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนาคาเฉลี่ย

ไปเทียบกับเกณฑ์ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 72)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความนักศึกษาประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่1 สาขาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความ โดยใช้ นักศึกษาประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่1 สาขาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่1 สาขาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่มีต่อการเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะ ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่นักศึกษาประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่1 สาขาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 21 กลุ่มตัวอย่าง ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง การอ่านจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตัวแปรตาม (Dependent Variables) ผลการใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง การอ่านจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ การอ่านจับใจความ เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการทดลอง แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยวิธีการทางสถิติเบื้องต้นได้แก่ ผลรวม ค่าเฉลี่ยเฉลี่ยร้อยละค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สรุปได้ดังนี้

1. ผลการวิจัยการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ นักศึกษาประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่1 สาขาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

1.1 กลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่1 สาขาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวนทั้งสิ้น 21 คน

1.2 ผลการทดสอบวัดความรู้พื้นฐานก่อนการเรียน พบว่านักเรียน 21 คน

ได้ทำแบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความ จำนวน 40 ข้อ คะแนนเต็ม 40 คะแนน พบว่ามีนักเรียนไม่ผ่านตามเกณฑ์

1.3 ผลการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน พบว่านักเรียน 21 คน

ได้ทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง การอ่านจับใจความ จำนวน 40 ข้อ คะแนนเต็ม 40 คะแนน พบว่ามีนักเรียนผ่านเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 100

1.4 ผลการพัฒนา/ความเปลี่ยนแปลงต่างๆที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้ นักเรียนได้เรียนรู้ตามกระบวนการการอ่านจับใจความ 10 ครั้ง ครั้งละ 10 คะแนน รวม 100 คะแนน ผู้วิจัยได้ตั้งเกณฑ์ผ่านไว้ ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม พบว่ามีนักเรียนผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ทุกคน สรุปว่า คะแนนกลุ่มนักเรียนทดลองแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ ได้คะแนนรวมเฉลี่ย 87.81 จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน และเมื่อทดสอบหลังการเรียนรู้แล้วคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.62 ปรากฏว่า เมื่อคำนวณหาประสิทธิภาพของคะแนนรวมจาก ได้เท่ากับ 87.81/87.62 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80

1.5 การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 20.05 คะแนน และ 35.05 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อ

เปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนรวมก่อนเรียน 421 คะแนน เฉลี่ยก่อนเรียน 20.05 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนเรียนที่ 3.29 คะแนนรวมหลังเรียน 736 เฉลี่ยหลังเรียน 35.05 เฉลี่ยร้อยละหลังเรียน 87.62 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียนที่ 1.32

การอภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลมาอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. ผลการจัดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์การวิจัยที่ 1 การเรียนรู้เรื่อง การอ่านจับใจความ โดยใช้แบบฝึกทักษะ นักศึกษาประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่1 สาขาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชมีการพัฒนาการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้สอดคล้องกับ สายสุณี สกุลแก้ว (2535:65) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกทักษะ เพื่อจับใจความสำคัญ ผลการวิจัยพบว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทำข้อสอบหลังทำแบบฝึกหัดมากกว่าก่อนทำแบบฝึกหัดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า นักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนรู้อ่านสูงขึ้น

2. ข้อค้นพบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน เป็นไปตามสมมุติฐาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มาลี สะอาดเอี่ยม และคณะ (544 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านคาราซาศัพท์ ระหว่างก่อนการเรียนและหลังการเรียนโดยใช้สถิติ t-test พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการวิจัยพบว่า ข้อความเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อการเรียนเป็นไปตามสมมุติฐาน ผู้วิจัยมีความเห็นด้วยอย่างยิ่ง ที่ใช้วิธีสอนที่สอนด้วยนวัตกรรมแบบฝึกทักษะ และมีทักษะกระบวนการเรียนรู้ทั้งสิ้น ดังนั้นแบบฝึกทักษะ จึงเป็นนวัตกรรมที่เป็นสากลสำหรับนักเรียนและครูโดยทั่วไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ต่อไป

1.1 จากการวิจัยพบว่า การใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ ในกิจกรรมการเรียน การสอนของนักศึกษาประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่1 สาขาการบัญชี เป็นสิ่งที่ดี กล่าวคือ ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงขึ้น ทั้งยังก่อให้เกิดความสนุกสนาน มีความรับผิดชอบ และการมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตลอดจนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน จึงถือว่าเป็นนวัตกรรมที่จะช่วยพัฒนาการเรียนรู้อ่านของนักเรียนได้อีกทางหนึ่ง

1.2 ในการนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ ไปใช้ในการเรียนการสอนให้กับนักเรียนนั้น ครูจะต้องมีการเตรียมพร้อมในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1.2.1 ด้านตัวครู การนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ ไปใช้ในกิจกรรม การเรียนการสอนนั้น ครูจะต้องมีการศึกษาและทาความเข้าใจในสิ่งต่อไปนี้

1) ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ ทุกขั้นตอนให้เข้าใจเป็นอย่างดี แล้วจึงนาไปใช้จะก่อให้เกิดประสิทธิภาพต่อผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อความสะดวกและไม่เสียเวลาในการจัดการเรียนการสอนและอีกประการหนึ่งเนื้อหาในแผนการสอนหนึ่งๆ อาจมีความซับซ้อนครูผู้สอนควรมีการยืดหยุ่นเวลาทั้งนี้เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ควรมีการปรับปรุงแผนการสอน ให้เหมาะสมกับระยะเวลาในแต่ละชั่วโมงที่ทาการเรียนการสอน

2) ศึกษาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ ครูผู้สอนจะต้องศึกษาให้เข้าใจ ให้ถูกต้องเกี่ยวกับวิธีการ เนื้อหา จุดประสงค์ และรูปแบบการใช้ ตลอดจนแนวทางในการปฏิบัติ ของผู้เรียนในการเรียนการสอน ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนรู้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพมากที่สุดควรมีการปรับปรุงกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์ และรูปแบบเพื่ออำนวยความสะดวกการเรียนการสอน

1.2.2 ด้านนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้โดยแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ ได้อย่างถูกต้อง และเกิดประโยชน์มากที่สุดจะต้องมีการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียน ดังนี้ ชี้แจงหลักและวิธีการในการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ ว่ามีวิธีการอย่างไร ตลอดจนขั้นตอนต่างๆในการใช้ รวมถึงข้อตกลงต่างๆ ที่มีความจำเป็นเพื่อให้การเรียนเป็นไปด้วยความเรียบร้อยไม่ก่อให้เกิดความสับสนและเสียเวลา ซึ่งวิธีการดังกล่าวจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนเอง

1.3 ผู้บริหารสถานศึกษาควรให้การส่งเสริมและสนับสนุนครูในการสร้างนวัตกรรม การเรียนการสอนเพื่อก่อให้เกิดกาลังใจ และเกิดความกระตือรือร้นในการจัดการเรียนการสอน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทาวิจัยต่อไป

2.1 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลการนักศึกษาประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่1 สาขาการบัญชี ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะที่ครูจัดทำขึ้น กับการสอนที่ใช้แบบฝึกในหนังสือเรียน

2.2 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทย ของนักศึกษาประกาศนียบัตรชั้นสูง ชั้นปีที่1 สาขาการบัญชีที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ กับการสอนแบบโครงการ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางเรียนเรื่องประวัติศาสตร์ไทยสมัยอยุธยา ด้วยชุดแบบฝึกทักษะของนักเรียน ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1

แผนกวิชาการบัญชี กลุ่ม 3

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวจันทร์ทิพย์ ฤทธิเรือง
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ได้บัญญัติในเรื่องแนวทางการจัดการศึกษามหวม 4 ตามมาตรา 22 ไว้ว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดในกระบวนการเรียนรู้ ต้องจัดเนื้อหาสาระและ กิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลจัดให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยวิธีต่าง ๆ ตามสติปัญญาและความสามารถของตนการจัดการศึกษามุ่งเน้น ความสำคัญทั้งด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และยอมรับผิดชอบต่อ สังคม เพื่อพัฒนาคนให้มีความสมดุลโดยยึดหลักผู้เรียนสำคัญที่สุด (กระทรวงศึกษาธิการ.2542 : 23) การวิจัยเป็นเครื่องมือสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยให้การปฏิรูปการเรียนรู้ ประสบความสำเร็จ ดังจะเห็นได้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งเป็นกฎหมายแม่บท ทางการศึกษาของไทย ได้ให้ความสำคัญกับการวิจัยและกำหนดมาตรา หลายมาตราที่ชี้ให้เห็นว่า การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ กล่าวคือ มาตรา 24 (5) ระบุให้ใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถใช้การวิจัยเพื่อศึกษาค้นคว้าหาคำตอบหรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นการวิจัยจึงสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ กระบวนการคิดวิเคราะห์หาเหตุผลในการตอบปัญหา และแก้ไขปัญหา มาตรา 30 ระบุให้ครูผู้สอนทำการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อให้เหมาะสมกับผู้เรียนผู้สอนนอกจากจัดกระบวนการเรียนการสอนแล้ว ยังใช้การวิจัยเพื่อศึกษาปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการรู้คำตอบ พัฒนาควบคู่กันไปอย่างต่อเนื่อง โดยบูรณาการกระบวนการ จัดการเรียนการสอนและการวิจัยให้เป็นกระบวนการเดียวกัน

สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา การเรียนรู้ด้านสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมจะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคมการปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึง การพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่างๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรมสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก ดังนั้นกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมจึงว่าด้วย การอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กันทั้งที่มีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับ ตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะคุณธรรม และค่านิยมที่ เหมาะสม ปฏิบัติตามหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดา เนินชีวิต ภายใต้ระบบการเมืองการปกครองในสังคม ปัจจุบันการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็น พลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ การดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก ประวัติศาสตร์ เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึง ปัจจุบัน ความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในอดีต ความเป็นมาของชาติไทย

วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่ง อารยธรรมที่สำคัญของโลก วิชาประวัติศาสตร์ เป็นวิชาที่ว่าด้วยพฤติกรรมหรือเรื่องราวของมนุษย์ที่เกิดขึ้นในอดีตร่องรอยที่คนในอดีตสร้างเอาไว้ เป้าหมายของการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ คือ การเข้าใจสังคมในอดีตให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด เพื่อนำมาเสริมสร้างความเข้าใจในสังคมปัจจุบัน ประวัติศาสตร์ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมของ สังคมมนุษย์ที่เชื่อมโยงระหว่างอดีต ปัจจุบันและอนาคต กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ สังคมมนุษย์ในปัจจุบันล้วนเป็นผลมาจากการกระทำของมนุษย์ในอดีต และอาจส่งผลกระทบต่อที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ดังนั้น การศึกษาอดีตของ สังคมมนุษย์ คือ ความพยายามเข้าใจปัจจุบันโดยอาศัยวิธีการสืบค้นเรื่องราวอย่างเป็นระบบจารีตประเพณีหลักฐานที่หลงเหลืออยู่ ซึ่งเรียกว่า วิธีการทางประวัติศาสตร์ นอกจากนี้ประวัติศาสตร์ยังช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ ความรัก และความภูมิใจในชาติของตน เข้าใจลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมของสังคมมนุษย์ที่อยู่ในพื้นที่ต่าง ๆ กัน และที่สำคัญผู้ศึกษาประวัติศาสตร์จะได้รับการฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์ การแยกแยะข้อเท็จจริงจากข้อมูลหลักฐาน ที่หลากหลาย ได้ฝึกฝนการอ่าน การเขียน การเล่าเรื่อง และการนำเสนออย่างมีเหตุผล อันเป็นกระบวนการสร้าง ภูมิปัญญาอย่างแท้จริง สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษา พ.ศ. 2542 มาตรา 23 ว่าด้วยการจัดการศึกษา ทั้ง การศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้บูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่องความรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม ได้แก่ ครอบครัว ชุมชน ชาติ และสังคมโลก รวมถึงความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของสังคมไทย และระบบการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็น ประมุข ความรู้และทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมทั้งความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์เรื่อง การจัดการการบำรุงรักษาและการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลยั่งยืน ความรู้ เกี่ยวกับศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทยและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา ความรู้และทักษะ คณิตศาสตร์และด้านภาษา เน้นการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง และความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพและการ ดำรงชีวิตอย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการเรียน เรื่อง ประวัติศาสตร์ไทยสมัยอยุธยา ของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 รายวิชาประวัติศาสตร์ชาติไทย ด้วยชุดแบบฝึกทักษะ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยชุดแบบฝึกทักษะ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักเรียนแผนกวิชาการบัญชี ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 40 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนแผนกวิชาการบัญชี กลุ่ม ๓ ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 40 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ดังนี้

๑.) แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาประวัติศาสตร์ชาติไทยสมัยอยุธยา การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ใช้การสังเกตและนาเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้นักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการบัญชี กลุ่ม 3 จำนวน 40 คน ได้ตอบแบบทดสอบและเก็บข้อมูลด้วยตนเอง

เกณฑ์การให้คะแนนและการแปลความหมาย

1. แบบทดสอบถามข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาความรู้เกี่ยวกับหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมแก่นักเรียนตอบข้อถูกให้ 1 คะแนน ถ้าตอบข้อผิดหรือไม่ตอบได้ 0 คะแนน ประเมินโดยใช้เกณฑ์ประเมินค่าคะแนนเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์ แบบอิงกลุ่ม แบ่งออกเป็น 3 ระดับดังนี้
คะแนนเฉลี่ยมากกว่า 8 - 10 หมายถึง มีความรู้อยู่ในระดับดี คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 5 - 7 หมายถึง มีความรู้อยู่ในระดับปานกลาง คะแนนเฉลี่ยน้อยกว่า 0 - 4 หมายถึง มีความรู้อยู่ในระดับไม่ดี

การสร้างเครื่องมือ

1. ศึกษาหลักสูตร แนวทางการวัดและประเมินผลการเรียนตามหลักสูตรการอาชีวศึกษา สารการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และจุดประสงค์การเรียนรู้

2. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ ชนิด 4 ตัวเลือก ถ้าตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน จำนวน 10 ข้อ

3. ให้อาจารย์ผู้มีประสบการณ์ในการสอนเรื่อง ประวัติศาสตร์ไทยสมัยอยุธยา จำนวน 3 ท่านตรวจสอบ ความตรงเชิงเนื้อหา โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ (IOC) แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มี ค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือ เท่ากับ 0.5 ได้ข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับ จุดประสงค์ ตั้งแต่ 0.8 ถึง 1.0 จำนวนทั้งสิ้น 10 ข้อ

4. นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 จำนวน 5 คน นาคะแนนที่ได้ มา วิเคราะห์หาค่าอ่านจางาน (r) ความยากง่าย (p) ของข้อสอบแต่ละข้อ โดยใช้โปรแกรมทางสถิติแล้วคัดเลือก ข้อสอบที่มีค่าอ่านจางาน ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และมีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.8 และค่าความเชื่อมั่น

การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

1. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดแบบฝึกทักษะ
2. ศึกษาวิธีสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนจากหนังสือเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้าง แบบสอบถาม

3. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

4. นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่สร้างเสร็จแล้ว ไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบข้อ คาถาม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

5. นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมิน ความเหมาะสมของแบบสอบถามรายข้อ โดยพิจารณาระดับความเหมาะสมในภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญ ตั้งแต่ระดับปาน กลางขึ้นไป จึงจะถือว่าแบบสอบถามความคิดเห็นมีความเหมาะสม

6. นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่พิจารณาความเหมาะสมแล้วไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บ รวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการบัญชี กลุ่ม 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

2. ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ข้อสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ (Multiple choices) 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ตรวจสอบและบันทึกผลการทดสอบ เปรียบเทียบความแตกต่างผลการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะความรู้ความเข้าใจ เรื่อง ประวัติศาสตร์ไทย สมัยอยุธยา รายวิชาประวัติศาสตร์ชาติไทย ด้วยชุดแบบฝึกทักษะ พบว่า โดยภาพรวมคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 3.36 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 8.32 ตามลำดับ โดยมีค่าร้อยละความก้าวหน้าของความ เข้าใจในบทเรียน เท่ากับ 47.4 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 25) แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนจากการจัดการเรียนการสอนด้วยชุดฝึกทักษะ ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น และเมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้นทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 แสดงว่านักเรียนมีพัฒนาการที่ดี มีความก้าวหน้าหลังจากการพัฒนาอย่างเข้มข้นสูงขึ้นทุกคน

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการบัญชี ที่มีต่อการสอนด้วยชุดฝึกทักษะ พบว่า ความหลากหลายของกิจกรรมในการเรียนการสอนของครูทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเนื้อหาวิชามากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 รองลงมา คือ ความยากง่าย - ของเนื้อหาวิชาที่มีความเหมาะสม สอดคล้องกับกิจกรรมที่ครูได้นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยความพึง พพอใจ เท่ากับ 4.50 ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และบรรยากาศในชั้นเรียนดีขึ้น ผู้เรียนจึงมีความพึงพอใจ ในระดับค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากัน คือ 4.46 และในลำดับท้ายสุดคือ ความเหมาะสมของเวลาในการจัดกิจกรรม โดย นักเรียนมีค่าความพึงพอใจน้อยที่สุด เท่ากับ 4.40

อภิปรายผล

ผลการวิจัยสามารถอภิปรายตามจุดมุ่งหมายการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะความรู้ความเข้าใจ เรื่อง ประวัติศาสตร์ไทยสมัยอยุธยา รายวิชาประวัติศาสตร์ชาติไทย ด้วยชุดแบบฝึกทักษะ พบว่า โดยภาพรวมคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 3.36 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 8.32 ตามลำดับ โดยมีค่าร้อยละความก้าวหน้าของความเข้าใจใน บทเรียน เท่ากับ 47.4 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 25) แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนจากการจัดการเรียน การสอนด้วยชุดฝึกทักษะ ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น และเมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้นทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 แสดงว่านักเรียนมีพัฒนาการที่ดี มีความก้าวหน้าหลังจาก การพัฒนาอย่างเข้มข้นสูงขึ้นทุกคน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนการสอนด้วยชุดฝึกทักษะเป็นการสร้างประสบการณ์

และการแก้ปัญหา เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากภาระงานผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ ฝึกคิด ฝึกลงมือทำ ฝึกทักษะกระบวนการต่าง ๆ ฝึกการแก้ปัญหาด้วยตนเอง และฝึกทักษะการเสาะแสวงหาความรู้ร่วมกัน ซึ่งสอดคล้อง กับแนวคิดของการจัดการเรียนการสอนแบบซิดฝึกทักษะ และสอดคล้องกับงานวิจัยของทองเจือ เสาวเวียง (2545: บทคัดย่อ) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดการสอนสำหรับครู รายวิชาคณิตศาสตร์ พบว่าผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนหลังการใช้ชุดการสอนสำหรับครู สูงกว่าก่อนใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ ปฏิญญา เกตุแก้ว (2550: บทคัดย่อ) การพัฒนาชุดฝึกทักษะคณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ พบว่าชุดฝึกทักษะคณิตศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 เรื่องอัตราส่วนและร้อยละที่เน้นการบูรณาการมีประสิทธิภาพเท่ากับ 93.20/80.79 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนเรื่องอัตราส่วนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้ชุดฝึกทักษะ คณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละที่เน้นการบูรณาการ หลังเรียนสูงกว่าก่อน

เรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความคิดเห็นต่อชุดฝึกทักษะ คณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละที่เน้นการบูรณาการ โดยรวมมีความคิดเห็นในระดับมาก และ พิพรรณ ซื่อสัตย์ (2550 : บทคัดย่อ) พัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบโดยใช้ แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า การใช้แบบฝึกทักษะ คณิตศาสตร์เรื่อง การแก้โจทย์ ปัญหาการบวก การลบ ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.00 ซึ่งมีค่าสูง กว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.67 เมื่อนำไปคำนวณหาค่า T ในตารางนั้นคะแนนทดสอบ หลังเรียนมีค่ามากกว่า ทดสอบก่อนเรียน มีค่าสถิติที่ได้ เท่ากับ 7.50

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียน ระดับ ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการบัญชี ที่มีต่อการสอนแบบชุดฝึกทักษะ พบว่า ความหลากหลายของกิจกรรมในการเรียนการสอนของครู ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเนื้อหาวิชามากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 รองลงมา คือ ความยากง่าย - ของเนื้อหาวิชาที่มีความเหมาะสม สอดคล้องกับกิจกรรมที่ครูได้นำมาใช้ในการจัดการเรียน การสอน มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ เท่ากับ 4.50 ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และบรรยากาศในชั้นเรียนดีขึ้น ผู้เรียนจึงมีความ พึงพอใจในระดับค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากัน คือ 4.46 และในลำดับท้ายสุดคือ ความเหมาะสมของเวลาในการจัด กิจกรรม โดยนักเรียนมีค่าความพึงพอใจน้อยที่สุด เท่ากับ 4.40

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยไปใช้ ควรมีการศึกษาวิธีการสอนหลายแบบที่ทันต่อเหตุการณ์และเหมาะสมกับการเรียนการสอนเกี่ยวกับวิชาประวัติศาสตร์ไทยเพื่อให้นักศึกษาเกิดความรู้ที่ถูกต้องเหมาะสมจนเป็นสุขนิสัย

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

หลังจากได้ทำการวิจัยทำให้ทราบแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่มีใน รายวิชาที่เน้นภาคทฤษฎีควบคู่กับภาคปฏิบัติเป็นหลัก เช่น ในการใช้อุปกรณ์และเครื่องมือต่างๆ เป็นต้น

ผู้วิจัย จึงขอเสนอแนะต่อครู และผู้สอน คือ ควรจะเน้นการฝึกทักษะของผู้เรียนเป็นรายบุคคล และมีการบันทึก พฤติกรรมการเรียน ทั้ง 3 ด้าน ทั้ง พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย อย่างต่อเนื่องเป็นระบบ และมีการนำผลไป พัฒนา ส่งเสริม และปรับปรุงคุณภาพนักเรียนให้ตรงตามสมรรถนะการเรียนรู้ และพยายามสอดแทรกแนวคิด เศรษฐกิจพอเพียงให้แก่ผู้เรียนจากสถานการณ์จริง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง การซื้อขายในระบบฟอนชำระ

ผู้วิจัย	ธนิกุล ไตรเมศ
ตำแหน่ง	ครู
	วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คบ.คณิตศาสตร์
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การที่ผู้เรียนจะได้รับประโยชน์สูงสุดจากการเรียนคณิตศาสตร์ขึ้นอยู่กับ การสอนของครู เป็นสำคัญ ครูผู้สอนและผู้เรียนจะประสบปัญหา มากมายในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนจะต้องพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ การเลือกใช้วิธีการสอนคณิตศาสตร์ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มผู้เรียนเป็นเรื่องสำคัญยิ่ง ไม่มีวิธีการสอนใดที่ดีที่สุด แต่ละเนื้อหาอาจ เหมาะสมกับวิธีการที่แตกต่างกันออกไป แม้แต่เนื้อหาเดียวกันก็อาจใช้วิธีการสอนได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับลักษณะของผู้เรียน และอาจต้องใช้วิธีการสอนหลายๆอย่างร่วมกัน ใช้อุปกรณ์การสอน สื่อการเรียนการสอน ช่วยให้ผู้เรียนเห็นเป็นรูปธรรม เข้าใจบทเรียนได้ง่ายและชัดเจนขึ้น ครูผู้สอน จะมีความรู้แม่นยำในเนื้อหาอย่างเดียวยังไม่เพียงพอ จะต้องเรียนรู้องค์ประกอบอื่นๆ ที่มีผลต่อการ เรียนการสอนคณิตศาสตร์ เช่น วิธีการสอน การใช้อุปกรณ์และสื่อการเรียนการสอน จิตวิทยาในการเรียนการสอน รู้เทคนิคและทักษะต่างๆ ตลอดจนรู้ปัญหาที่เกิดขึ้นในการเรียนการสอน โดยเฉพาะปัญหาที่ก่อให้เกิดความเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียนคณิตศาสตร์และต้องรู้วิธีแก้ปัญหาเหล่านั้น ครูจะต้องนำหลักการ ทฤษฎีต่างๆ มาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานจริง จะต้องมีการยืดหยุ่น พลิกแพลง ประยุกต์ ผสมผสานความรู้เทคนิค วิธีการต่างๆ ที่เรียนมาให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง ก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ตัวผู้เรียน

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจสร้างแบบฝึกทักษะ วิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ เรื่องการซื้อขายในระบบฟอนชำระ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ เพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียน การสอนให้สอดคล้องกับความรู้ ความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคล เพิ่มประสิทธิภาพ ในการสอนของครู เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจใน เนื้อหาที่เรียน และสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองนอกเวลาเรียนตามศักยภาพที่แตกต่างของระหว่างบุคคล

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาพบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ เรื่อง การซื้อขายในระบบผ่อนชำระ ให้มีประสิทธิภาพไปตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน คณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ เรื่องการซื้อขายในระบบผ่อนชำระ โดยใช้แบบฝึกทักษะ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ เรื่องการซื้อขายในระบบผ่อนชำระ โดยใช้แบบฝึกทักษะ

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 จำนวน 2 ห้อง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ห้อง 1 จำนวน 32 คน ซึ่งใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่มเลือกเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบฝึกทักษะ วิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ (รหัสวิชา 20000-1404) เรื่อง การซื้อขายในระบบผ่อนชำระ
2. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ เรื่อง การซื้อขายในระบบผ่อนชำระ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ จำนวน 6 ชั่วโมง และเก็บรวบรวมข้อมูลตลอดเวลาการทำวิจัย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1. นำแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ เรื่อง การซื้อขายในระบบผ่อนชำระไป ใ้ใช้จริงกับนักเรียนสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
2. ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะ ผู้วิจัยให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre - test)
3. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ จำนวน 3 แผน เวลาเรียน 6 ชั่วโมง
4. หลังการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ เรื่อง การซื้อขายในระบบผ่อนชำระ ครบแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post-test)
5. ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ โดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง การซื้อขายในระบบผ่อนชำระ

6. นำผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้งก่อนเรียนและ หลังเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนรู้อื่นวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ โดยใช้แบบ ฝึกทักษะ เรื่อง การซื้อขายในระบบผ่อนชำระ ของกลุ่มตัวอย่าง มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้ศึกษาจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้นำมา วิเคราะห์และประมวลผลโดยเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการคำนวณค่าสถิติ โดยขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ เรื่อง การซื้อขายในระบบผ่อนชำระ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การซื้อขายในระบบผ่อน ชำระ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ทำการวิเคราะห์จากคะแนนผลการทดสอบก่อนเรียนและ หลังเรียนโดยใช้ร้อยละ และค่าเฉลี่ย
3. วิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ วิชา คณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการโดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง การซื้อขายในระบบผ่อนชำระ ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.80/77.65 หมายความว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ วิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ มีคะแนนรวม คิดเป็นร้อยละ 75.80 และคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ เรื่องการซื้อขายในระบบผ่อนชำระ คิดเป็นร้อยละ 77.65 แสดงว่า แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้ เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยแบบฝึกทักษะ เรื่องการซื้อขายในระบบผ่อนชำระ สูงกว่าก่อนการใช้แบบฝึกทักษะสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้ง ไว้แสดงให้เห็นว่าแบบฝึกทักษะเรื่องเรื่องการซื้อขายในระบบผ่อนชำระ ทำให้นักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาเพิ่มขึ้น เมื่อทำให้นักเรียนได้ปฏิบัติตาม ขั้นตอนด้วยตนเอง รู้จักการวิเคราะห์ เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองส่งผลให้มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน คณิตศาสตร์และบรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ แบบฝึกทักษะการแก้โจทย์ ปัญหา คณิตศาสตร์สูงกว่าเกณฑ์และสูงกว่าการใช้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพต่อการ ใช้แบบฝึกทักษะ คณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ เรื่อง การซื้อขายในระบบผ่อนชำระ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจาก แบบฝึกทักษะ คณิตศาสตร์ทำให้นักเรียนได้ทบทวนบทเรียนที่ได้เรียนไปแล้ว และเปิด

โอกาสให้ นักเรียนได้ฝึกฝนความรู้ความสามารถของตนเอง ทำให้นักเรียนมีความรู้และทักษะในเรื่องที่เรียน มาแล้วมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาวิจัยเชิงเปรียบเทียบวิธีการสอนแล้วสอบกกับวิธีการสอนแบบอื่นๆ เช่น การสอบออนไลน์ ก่อนสอนและหลังสอน เพื่อเป็นวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพ

2. ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการนำวิธีการสอนแล้วสอบกไปใช้ในระดับชั้นอื่นๆ เช่น ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน หรือระดับสูงขึ้นไป

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง อสมการ

โดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนระดับ

ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นายวิระศักดิ์ พูนพ้ง
ตำแหน่ง/สังกัด	ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	คม. (คณิตศาสตร์ศึกษา)
ปีที่วิจัยสำเร็จ	2566

1. ความเป็นมาของปัญหา

คณิตศาสตร์มีความสำคัญต่อการพัฒนาความคิดของมนุษย์เป็นอย่างมาก ทำให้มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีระเบียบ มีแบบแผน สามารถคิดวิเคราะห์ปัญหาและสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วนรอบคอบ ทำให้สามารถคาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ และแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม คณิตศาสตร์เป็นเครื่องมือในการศึกษาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตลอดจนศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต และช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต นอกจากนี้ คณิตศาสตร์ยังช่วยพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความสมดุลทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และอารมณ์ สามารถคิดเป็น ทาเป็น แก้ปัญหาเป็น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

เมื่อพิจารณาสภาพการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ในปัจจุบัน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช มีปัญหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก นักเรียนไม่สามารถคิดวิเคราะห์ คำนวณ แก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ได้ และจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในปีที่ผ่านมาของนักเรียนพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับไม่เป็นที่น่าพึงพอใจ

ในวิชาคณิตศาสตร์ การแก้ปัญหาเป็นหัวใจของคณิตศาสตร์และเป็นเป้าหมายสูงสุดของหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน การได้ฝึกคิดวิเคราะห์และการฝึกทาแบบฝึกทักษะด้วยตนเองเป็นสิ่งที่จาเป็นอย่างมาก เนื่องจากทาให้ได้ตรวจความรู้ความเข้าใจและช่วยเสริมสร้างทักษะในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ ได้รู้จักกระบวนการขั้นตอนในการแก้ปัญหา ทาให้เรียนวิชาคณิตศาสตร์ได้เข้าใจมากขึ้น

เนื่องจากเนื้อหาเรื่องอสมการ เป็นเนื้อหาในรายวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ ในปีที่ผ่านมาผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่ามาตรฐาน จากปัญหาที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาและวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา ปัญหาเกิดจากตัวผู้สอนและผู้เรียน ในด้านผู้สอนนั้นยังสอนโดยใช้หนังสือเรียนเป็นหลัก ขาดการใช้สื่อการสอนที่เหมาะสม ส่วนตัวผู้เรียนนั้น พบว่าผู้เรียนยังขาดทักษะในกระบวนการแก้ปัญหาและความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องอสมการ ในการจัดการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ในเนื้อหาเรื่องนี้จะต้องได้รับการพัฒนาเป็นอย่างยิ่ง จากการศึกษางานวิจัยของจิระศักดิ์ นุ่นปาน (2553) ได้กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ ครูผู้สอนควรรู้จักเลือกใช้วิธีการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหา เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ ตามเป้าหมายมากที่สุด และนอกจากวิธีการสอนแล้วสื่อการเรียนรู้ก็มีความสำคัญในการส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียนเช่นกัน กล่าวคือ แบบฝึกสามารถช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เนื่องจากผู้เรียนมีความสามารถทางภาษาต่างกัน การที่ให้ผู้เรียนทาแบบฝึกทักษะที่เหมาะสมกับความสามารถของตนเอง จะช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในด้านจิตใจมากขึ้น ดังนั้นแบบฝึกทักษะจึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้สอนดาเนินการสอนโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ทาให้ผู้เรียนได้รู้จักวางแผนในการแก้ปัญหา รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และทาให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ ถวัลย์ มาศจรัส, สมปอง แวนโรสง และบังอร สงวนหมู่ (2550) ได้กล่าวว่า แบบฝึกเป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน เป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับการแก้ไขปัญหาในการเรียนรู้ของผู้เรียนและพัฒนาความรู้ ทักษะและเจตคติด้านต่างๆ ของผู้เรียน

จากสภาพปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดที่จะนามาพัฒนาการเรียนการสอนที่เหมาะสม นั่นคือแบบฝึกทักษะ โดยการวางแผนการเรียนอย่างสม่ำเสมอ และเรียนด้วยความรับผิดชอบต่ตนเอง คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีการศึกษาอย่างเป็นลำดับขั้นตอน เรียนรู้ง่ายไปยาก จากแบบฝึกทักษะเป็นแบบทดสอบ จากพื้นฐานเป็นประยุกต์ ซึ่งเป็นความรู้ที่จะต้องสะสมต่อยอดกันขึ้นไปเรื่อย ๆ จึงควรมีความสม่ำเสมอและตั้งใจควบคู่กันไป และมีกระบวนการแก้ปัญหาในโจทย์ปัญหาลักษณะต่าง ๆ ได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลการใช้แบบฝึกทักษะเรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ให้สูงขึ้นและเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะเรื่องอสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์เท่ากับ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1
3. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะเรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

3. สมมติฐานของการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ เรื่องอสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์เท่ากับ 75/75

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะเรื่องอสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สูงกว่าก่อนเรียน

3. ค่าดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะเรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สูงกว่า 0.50 หรือร้อยละ 50

4. ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการกับนางสาวจุฑามาศ จันทร์ทองแก้ว แผนกการบัญชี ห้อง 2 จำนวน 31 คน

2. สถานที่ที่วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช อำเภอเมืองจังหวัดนครศรีธรรมราช

3. ด้านเนื้อหาเนื้อหาที่ใช้ในการสร้างแบบฝึกทักษะ คือเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการรหัสวิชา 20000-1404 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง อสมการ ซึ่งประกอบด้วย

3.1 อสมการ

3.2 ช่วง

3.3 อสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว

3.4 คาตอบและกราฟแสดงคาตอบของอสมการเชิง

เส้นตัวแปรเดียว

3.5 การแก้อสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวโดยใช้สมบัติการบวกของการไม่เท่ากัน

3.6 การแก้อสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวโดยใช้สมบัติการคูณของการไม่เท่ากัน

3.7 การแก้อสมการที่มีเครื่องหมาย

3.8 โจทย์ปัญหาอสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว

4. ระยะเวลาในการวิจัย

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยใช้คาบสอนปกติในตารางสอน ใช้เวลาสอน 4 ชั่วโมง

5. ด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะเรื่องอสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

ตัวแปรตาม คือ

1) ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะเรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

3) ค่าดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะเรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

5. วิธีดำเนินการวิจัย

5.1 ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการกับนางสาวจุฑามาศ จันทร์ทองแก้ว แผนกการบัญชี ห้อง 2 จำนวน 31 คน

5.2 เครื่องมือในการวิจัย

5.2.1 แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ ประกอบเรื่องอสมการ ช่วง อสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว คาตอบและกราฟแสดงคาตอบของอสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว การแก้อสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวโดยใช้สมบัติการบวกของการไม่เท่ากัน การแก้อสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวโดยใช้สมบัติการคูณของการไม่เท่ากัน การแก้อสมการที่มีเครื่องหมาย และโจทย์ปัญหาอสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว

5.2.2 แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 แผน เวลา 4 ชั่วโมง

5.2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

5.3 วิธีการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

5.3.1 แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์

การสร้างและหาคุณภาพของแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 ผู้รายงานได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์คู่มือการวัดผลและการประเมินผล กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ และวิเคราะห์หลักสูตรมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด เรื่อง อสมการ และศึกษาคู่มือครูวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ รูปแบบ และขั้นตอนการสร้างแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการเรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

2. สร้างแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการเรื่องอสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 ประกอบด้วยเรื่อง อสมการ ประกอบเรื่อง อสมการช่วง อสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว คาตอบและกราฟแสดงคาตอบของอสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว การแก้อสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวโดยใช้สมบัติการบวกของการไม่เท่ากัน การแก้อสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวโดยใช้สมบัติการคูณของการไม่เท่ากัน การแก้อสมการที่มีเครื่องหมาย และโจทย์ปัญหาอสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว

3. สร้างแบบประเมินคุณภาพของแบบฝึกทักษะ สำหรับเสนอผู้เชี่ยวชาญ โดยการพิจารณาใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนด้านความเหมาะสมของแบบฝึกทักษะ และเกณฑ์การแปลผล ดังนี้เกณฑ์การให้คะแนน

เหมาะสมมากที่สุด ตรวจให้ 5 คะแนน

เหมาะสมมาก ตรวจสอบให้ 4 คะแนน

เหมาะสมปานกลาง ตรวจสอบให้ 3 คะแนน

เหมาะสมน้อย ตรวจสอบให้ 2 คะแนน

เหมาะสมน้อยที่สุด ตรวจสอบให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การแปลผล

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 แปลความว่าเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 แปลความว่าเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 แปลความว่าเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 แปลความว่าเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 แปลความว่าเหมาะสมน้อยที่สุด

4. นำแบบฝึกทักษะ พร้อมแบบประเมินความเหมาะสมของแบบฝึกทักษะ เสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ทาการประเมินเพื่อตรวจสอบความเหมาะสม และตรวจสอบความถูกต้องโดยรวมของแบบฝึกทักษะด้านเนื้อหาและการนำเสนอ รวมถึงการใช้ภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ การคิดโน้มน้าว และ ด้านการพิมพ์

ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประกอบด้วย

- นายวิระศักดิ์ พูนพั่ง ครูชำนาญการพิเศษ
- นายธนิกุล ไตรเมศ ครูชำนาญการพิเศษ
- นางสาวสาวิตรี ศรีประศาสตร์ ครูชำนาญการ

5. นำแบบฝึกทักษะ ที่ได้แก้ไขและปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ

6. จัดพิมพ์แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ ทั้งหมด เป็นฉบับสมบูรณ์ ให้เพียงพอและนำไปใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 31 คนต่อไป

5.3.2 แผนการจัดการเรียนรู้.

การสร้างและการหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษากระทรวงศึกษาธิการ หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เกี่ยวกับมาตรฐาน การเรียนรู้และตัวชี้วัด สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

2. ศึกษาองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการและขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ จากเอกสาร ตารา คู่มือครู

3. ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะจากตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4. วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดเรื่องอสมการ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ เพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านความรู้ (K) ด้านทักษะ/ กระบวนการ (P) และด้านคุณลักษณะ(A) และสาระการเรียนรู้

5. เขียนแผนหาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมี 4 ขั้นตอน 1) ขึ้นทาคความเข้าใจปัญหา 2) ขึ้นวางแผนแก้ปัญหา 3) ขึ้นดำเนินการตามแผน และ 4) ขึ้นตรวจสอบ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 จำนวน 2 แผน ใช้เวลา 4 ชั่วโมง

6. สร้างแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับเสนอผู้เชี่ยวชาญโดยสร้างเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้และเกณฑ์การแปลผล ดังนี้เกณฑ์การให้คะแนน

เหมาะสมมากที่สุด ตรวจสอบให้ 5 คะแนน

เหมาะสมมาก ตรวจสอบให้ 4 คะแนน

เหมาะสมปานกลาง ตรวจสอบให้ 3 คะแนน

เหมาะสมน้อย ตรวจสอบให้ 2 คะแนน

เหมาะสมน้อยที่สุด ตรวจสอบให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การแปลผล

ค่าเฉลี่ย 4.51 — 5.00 แปลความว่าเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 — 4.50 แปลความว่าเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 — 3.50 แปลความว่าเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 — 2.50 แปลความว่าเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 — 1.50 แปลความว่าเหมาะสมน้อยที่สุด

7. นำแผนการจัดการเรียนรู้พร้อมแบบประเมินที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ซึ่งเป็นบุคคลกลุ่มเดียวกันกับผู้เชี่ยวชาญที่ประเมินแบบฝึกทักษะทาการประเมินเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ โดยรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 2 แผน

8. นำผลการประเมินที่ผู้เชี่ยวชาญทาการประเมินมาหาค่าเฉลี่ยปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

9. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเรียบร้อยแล้วไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ควบคู่กับแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ ต่อไป

5.3.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการ

สร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง อสมการ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ซึ่งผู้รายงานได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ คู่มือการวัดผลและการประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

2. ศึกษาวิธีการสร้างข้อสอบและวิเคราะห์เนื้อหา การพัฒนาแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและศึกษาการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบอิงกลุ่ม (บุญชม ศรีสะอาด. 2554)

3. วิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ศึกษาเนื้อหาศึกษาคู่มือรายวิชาคณิตศาสตร์ธุรกิจและบริการ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ตามประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ วิเคราะห์จำนวนข้อสอบตามสาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง อสมการ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ เป็นรายจุดประสงค์การเรียนรู้

4. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ เพื่อเลือกไว้ใช้จริงจำนวน 20 ข้อ

5. นำแบบทดสอบที่สร้างเสร็จเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบแต่ละข้อกับจุดประสงค์การเรียนรู้และนําผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมา วิเคราะห์หาค่าดัชนีสอดคล้องโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC : Index of Item-Objective Congruence) (ประภาพรธรรม เล็งวงศ์. 2551) กำหนดเกณฑ์การประเมินที่ใช้ได้ เมื่อข้อสอบมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 - 1.00

โดยกำหนดเกณฑ์ประเมินดังนี้

ให้คะแนน + 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน - 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ผลการวิเคราะห์ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อสอบตั้งแต่ 0.60 - 1.00 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ไปใช้ในการศึกษาต่อไป

5.4 วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดลองกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pre-test Post-test Design)

ตารางที่ 1 แสดงแบบทดสอบกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง การทดสอบก่อนการทดลอง การจัดการเรียนรู้ การทดสอบหลังเรียน การทดลอง

1 T X 2 T

โดย 1T หมายถึง การทดสอบก่อนการทดลอง

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะ

2T หมายถึง การทดสอบหลังการทดลอง

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้รายงานเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 31 คน ได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 30 นาที และเก็บรวบรวมคะแนนผลสอบไว้

2. จัดการเรียนรู้อยู่โดยใช้แบบฝึกทักษะเรื่องอสมการประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ ตั้งแต่แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ถึงแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เมื่อสอนจบผู้รายงานได้เก็บรวบรวมคะแนนแบบฝึกทักษะไว้

3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และเก็บรวบรวมคะแนนไว้

4. นำผลที่ได้จากข้อ 1-3 มาวิเคราะห์ทางสถิติ

5.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องอสมการ สำหรับนักเรียนระดับ

ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 โดยใช้สูตรการหาค่าประสิทธิภาพ $E1 / E2$

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างเรียน และหลังเรียน โดยใช้การทดสอบที่แบบไม่อิสระ (t-test Dependent)

3. การหาค่าดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 โดยใช้สูตรหาค่าดัชนีประสิทธิผล $E.I.$

6. สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อสมการ โดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 สามารถสรุปผลจากการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

1. แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.35/84.84 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องอสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ค่าดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องอสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 เท่ากับ 0.6908 หรือคิดเป็นร้อยละ 69.08 หรือนักเรียนมีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้นร้อยละ 69.08 สูงกว่า 0.50 หรือร้อยละ 50

7. อภิปรายผล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องอสมการ โดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องอสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 พบว่า แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.35/84.84 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 และเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของนุริมาน สีอริ ที่ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง เลขยกกำลัง โดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลการศึกษาระดับประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์เท่ากับ 80.84/80.11 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวิศรา ศรีสวัสดิ์ และคณะ ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกเสริมทักษะวิชาคณิตศาสตร์มีประสิทธิภาพ 77.32/79.20 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนมีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การหาค่าดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนก

การบัญชี ห้อง 2 พบว่าแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ เท่ากับ 0.6908 หรือคิดเป็นร้อยละ 69.08 หรือนักเรียนมีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้นร้อยละ 69.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 0.50 หรือร้อยละ 50 ที่กำหนดและเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของจาเนียร แซ่เล่า ที่ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การคูณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลการศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์เท่ากับ 84.62/82.31 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และค่าดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะ เท่ากับ 0.6666 หรือคิดเป็นร้อยละ 66.67

8. ข้อเสนอแนะ

ครูผู้สอนสามารถนำแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 ไปใช้ในการเรียนการสอนในชั้นเรียนและนำไปสอนซ่อมเสริมนักเรียนที่มีข้อบกพร่องเฉพาะเรื่องย่อยได้นักเรียนสามารถนำแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกการบัญชี ห้อง 2 ไปใช้ฝึกทักษะด้วยตนเอง หลังจากเรียนในชั้นเรียนกับครูผู้สอนเสร็จแล้ว

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล โดยใช้ชุดฝึกทักษะ Development of academic achievement of students in the 1st year of the Higher Vocational Certificate, Digital Business Technology Department. Using a skill training set ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นายสมโชค ทิพย์มณี
ตำแหน่ง	ครู คศ. 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	กศบ.คณิตศาสตร์
ปีการศึกษา	2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เป็นการพัฒนาที่เน้นการสอน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และวิธีในการคิดคำนวณเป็นพื้นฐานในการศึกษาความรู้ ในการสอนที่ผ่านมาพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ทั้งนี้เกิดจากสาเหตุสำคัญ คือผู้เรียนไม่สนใจเรียน เห็นว่ายาก และวิเคราะห์ไม่เป็นจึงเป็นเหตุให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ จากการศึกษาการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 28 คน มีนักเรียนที่มีปัญหาในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำเกือบทุกคน ดังนั้นผู้ทำการวิจัยจึงหาวิธีการดำเนินการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ให้สูงขึ้น โดยใช้แบบฝึกทักษะที่หลากหลาย

ดังนั้นในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ครั้งนี้ จะใช้วิธีการประเมินนักเรียนควบคู่ไปกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่อทำงานอาชีพด้วยแบบฝึกทักษะที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช รายวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่อทำงานอาชีพ

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 แผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช รายวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่อทำงานอาชีพ จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยรวมทั้งสิ้น 3 ชนิด

1. แผนการสอนวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่อทำงานอาชีพ เรื่อง การหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 จำนวน 2 แผน
2. ชุดฝึกทักษะเรื่อง การหาประพจน์การเชื่อมประพจน์ ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 จำนวน 6 ชุด
3. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการหาประพจน์การเชื่อมประพจน์ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกคำตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. การสร้างแผนจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่อทำงานอาชีพเรื่อง การหาประพจน์การเชื่อมประพจน์
2. สร้างชุดฝึกทักษะรายวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่อทำงานอาชีพเรื่อง การหาประพจน์การเชื่อมประพจน์
3. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์รายวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่อทำงานอาชีพ เรื่อง การหาประพจน์การเชื่อมประพจน์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบก่อนเรียน (PRE-TEST) ใช้แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นก่อนโดยใช้ google form ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอบเองใช้เวลาในการทดสอบ 40 นาทีแล้วตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้
2. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะเรื่องการหาประพจน์การเชื่อมประพจน์ ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1
3. ทำการทดลองสอบหลังเรียน (POST-TEST) หลังการทดลองสิ้นสุดลงโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยแจกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับคะแนนที่ได้จากการตรวจผลการทาบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และผลการทาบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับผลการทาบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เพื่องานอาชีพ ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล โดยใช้แบบฝึกทักษะ

สรุปผลการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 เฉลี่ยก่อนเรียน 42.59 จากคะแนน 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 36.20 ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเฉลี่ย 57.41 จากคะแนน 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 63.10 จากการทดสอบทั้งสองครั้งผลปรากฏว่า นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 มีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 34.78 ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นหลังจากได้แบบฝึกทักษะเป็นไปตามสมมติฐานที่วางไว้

ข้อเสนอแนะ

1. ครูผู้สอนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 แผนการเรียนการสอน สามารถนำแบบฝึกทักษะเรื่องการหาประพจน์การเชื่อมประพจน์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปทดสอบใช้และพัฒนาต่อไป
2. ควรมีการศึกษาเจตคติต่อการเรียนรู้ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะ
3. ควรมีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างต่อเนื่อง และในระดับชั้นอื่นๆ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพด้วยแบบฝึกทักษะที่สูงขึ้น

มนุษย์สัมพันธ์ในการทำงานตามหลักสังคหวัตถุ 4 ที่มีต่อการทำงาน ของนักศึกษาประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ปีการศึกษา 2566 ในรายวิชา มนุษย์สัมพันธ์ในการทำงาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช	ผู้วิจัย ตำแหน่ง วุฒิการศึกษา ปีการศึกษา	ศันศันย์ บุญชัย ครูชำนาญการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ปริญญาโท 2/2566
---	---	---

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

วิชามนุษย์สัมพันธ์ในการทำงานเป็นวิชาที่สำคัญและจำเป็นสำหรับชีวิตมนุษย์ทุก ๆ คน เช่นเดียวกับวิชาการศึกษาอื่น ๆ แต่วิชามนุษย์สัมพันธ์ในการทำงานมีลักษณะที่แตกต่างไปจากวิชาการการศึกษาอื่น ๆ คือวิชามนุษย์สัมพันธ์ในการทำงานเป็นการจัดการเรียนการสอนที่อาศัย

กิจกรรมทางกายเป็นสื่อ ทรงศักดิ์ เจริญพงศ์ (๒๕๑๗, น.๑) ทั้งนี้ มนุษย์สัมพันธ์ในการทำงานหมายถึง สร้างความราบรื่นในการทำงานร่วมกัน สร้างความเข้าใจอันดีและความสามัคคี ก่อให้เกิดความรักใคร่และความสำนึกใน การทำงานร่วมกันเป็นปัจจัยที่ช่วยเพิ่มผลผลิตและเป็น เครื่องมือช่วยในการแก้ปัญหาและขจัดความขัดแย้ง ซึ่งได้มีนักทฤษฎีหลายท่าน ได้แสดง ความเห็นว่า ในการบริหารงานนั้นจำเป็นต้องใช้หลักการและวิธีการที่ หลากหลายต่อการบริหารทรัพยากรทุกด้าน ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งทรัพยากรบุคคล โดยการบริหารสถานศึกษาอย่างเป็น ธรรม และมีความเท่าเทียมทั้งในด้านขวัญกำลังใจ และสิ่งตอบแทน หรือ แม้กระทั่งการสร้างแรงจูงใจต่างๆ ล้วนส่งผลต่อการบริหารทรัพยากรบุคคล ในสถานศึกษาทั้งสิ้น ซึ่งหากสถานศึกษาใดที่มีปัญหาเกี่ยวกับ มนุษย์สัมพันธ์ ในองค์กร ย่อมส่งผลเสียต่อการบริหารงานบุคคลโดยภาพรวมตลอดจน ก่อให้เกิดปัญหา ในการพัฒนาการศึกษา

เกรียงศักดิ์ ราชโคตร (2552, หน้า 9-10)

1. มนุษย์สัมพันธ์ระหว่างบุคคลระดับใกล้ชิด ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัวเมื่อสมาชิกสามารถนำหลักของ มนุษย์สัมพันธ์มาใช้ในการปฏิบัติติดต่อกันได้อย่างเหมาะสมย่อม ส่งผลถึงความเข้าใจ ความเห็นใจ ความรับผิดชอบร่วมกันและโน้มนำไปสู่ การประพฤติที่สนองตอบความต้องการซึ่งกันและกัน นำมาซึ่งความกลมเกลียวรักใคร่สามารถช่วยเหลือเกื้อกูลกันต่อไป

2. มนุษย์สัมพันธ์ในการทำงานองค์กรต่าง ๆ เป็นศูนย์ รวมของ บุคคลหลากหลายอาชีพ หลายระดับ ต่างก็ทำงานด้วย จุดมุ่งหมายที่ แตกต่างกัน กระบวนการบริหารจัดการจึงต้อง สนองตอบความต้องการ บรรลุเป้าหมายของคนทำงานและขององค์กรด้วย ขณะเดียวกันก็ต้อง พิจารณาว่าความสำเร็จของงาน มิได้ขึ้นอยู่กับความสำคัญของสิ่งหนึ่งสิ่งใด เพียงอย่างเดียว แต่ จำเป็นต้องอาศัยทักษะเฉพาะงาน (Technical Skills) ทักษะทาง ความคิด (Conceptual Skills) และทักษะด้านมนุษย์สัมพันธ์ (Human Skills) ความจำเป็น ทั้ง สำหรับวิทยาลัยอาชีวศึกษา นครศรีธรรมราช ได้จัดการเรียนการสอนลีลาที่อยู่ในรายวิชา มนุษย์สัมพันธ์ ในการทำงาน ภาคเรียนที่ ๒ หลังจากที่ได้ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการจัดการเรียนรู้แล้ว นั้น พบว่า นักเรียนบางส่วนมีปัญหาในการร่วมงานกับผู้อื่น ผู้วิจัยจึงได้ ซักถามกับนักศึกษาถึงสาเหตุที่นักเรียนไม่สามารถปฏิบัติตามทิศทาง ที่อาจารย์สอนได้ และจากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนมีมนุษย์สัมพันธ์ในการ ทำงาน และคะแนนการสอบที่ต่ำในมนุษย์สัมพันธ์ในการทำงาน พบว่า เกิดขึ้นจาก ๓ สาเหตุ ๑) นักศึกษาไม่เคยทำงานร่วมกับกลุ่มอื่น ๒) นักศึกษาไม่ประสบความสำเร็จในการทำงานด้านนอกมาก่อน ๓) นักเรียนไม่สามารถจดจำและปฏิบัติตามกฎของสถานทีนั้น ๆ ได้ ทั้งนี้ ซึ่งถ้าหากได้รับการ แก้ไขปัญหานี้ อาจส่งผลให้นักเรียนสามารถมีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดีในการ ทำงานได้ดีมากขึ้น และอาจจะช่วยพัฒนาการพื้นฐานของนักศึกษาใน ชีวิตประจำวันอีกด้วย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยใช้ แบบฝึกตามหลักสังคหวัตถุ 4 เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องให้กับนักศึกษาที่มีปัญหา ในเรียนรู้เกี่ยวกับมนุษย์สัมพันธ์ในการทำงาน ซึ่งจะทำให้นักเรียนมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทักษะการมนุษย์สัมพันธ์ที่ดีขึ้น และอาจนำไปสู่ พื้นฐานในชีวิตประจำวันที่ดีขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการมีมนุษยสัมพันธ์ในการทำงานตามหลักสังคหวัตถุ 4 ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ปีการศึกษา 2566 เพื่อเปรียบเทียบมนุษยสัมพันธ์ในการทำงานตามหลักสังคหวัตถุ 4 ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ปีการศึกษา 2566 ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ที่กำลังเรียนวิชามนุษยสัมพันธ์ในการทำงาน จำนวน 15 คน ซึ่งมีผลทดสอบมนุษยสัมพันธ์ในการทำงานตามหลักสังคหวัตถุ 4 โดยการเลือกกลุ่ม

การสร้างเครื่องมือ

1. แบบประเมินมนุษยสัมพันธ์ในการทำงาน
2. รูปแบบการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. จัดทำเกณฑ์การประเมินและแบบสอบถาม (Questionnaire) การวิเคราะห์ข้อมูล ในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. หาค่าเฉลี่ย \bar{X} และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนก่อนการฝึก และหลังการ ฝึกทักษะพัฒนามนุษยสัมพันธ์ในการทำงานตามหลักสังคหวัตถุ ๔
2. เปรียบเทียบความแตกต่างของความสามารถในการพัฒนามนุษยสัมพันธ์ในการทำงานตามหลักสังคหวัตถุ ๔ และหลังการฝึก 3 สัปดาห์

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความสามารถในการพัฒนามนุษยสัมพันธ์ในการทำงานตามหลักสังคหวัตถุ ๔ ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ก่อนการฝึก และหลังการฝึก สรุปได้ดังนี้ นักเรียนมีพัฒนาการความสามารถในการพัฒนามนุษยสัมพันธ์ในการทำงานตามหลักสังคหวัตถุ ๔ จากการทดสอบก่อนการฝึกมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.5 หลังจากฝึกมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.75 ค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ย $8.75 - 2.5 = 6.25$ ดังนั้น หลังการฝึกมนุษยสัมพันธ์ในการทำงานตามหลักสังคหวัตถุ ๔ ทำให้มีพัฒนาการความสามารถในการมีมนุษยสัมพันธ์สูงกว่าก่อนฝึก

นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) มีพัฒนาการความสามารถในการในการพัฒนามนุษยสัมพันธ์ในการทำงานตามหลักสังคหวัตถุ ๔ มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น เท่ากับ 6.25

ข้อเสนอแนะ

ครูผู้สอนควรนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยไปใช้ในการปรับปรุงส่งเสริม และพัฒนาการจัดการเรียน การสอนหรือรูปแบบการฝึก เพื่อให้นักศึกษามีระดับทักษะพัฒนาในด้านการมีมนุษยสัมพันธ์ในการทำงาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงพฤติกรรมของนักศึกษาในการนำหลักมนุษยสัมพันธ์ไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน
2. ได้แนวทางในการแก้ปัญหาการเรียนการสอน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ การเคลื่อนที่ แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัวของนักเรียน ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEP ระดับชั้น ปวช.3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย

นางสาวกนกนาถ จันทร์โชตะ

ตำแหน่ง

ครู คศ.2

วุฒิการศึกษา

คบ.ฟิสิกส์

ปีการศึกษา

2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ได้กำหนดแนวการจัดการศึกษา โดยยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุดสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและคณิตศาสตร์ เนื่องจากวิชาดังกล่าวเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนาประเทศ (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.2542:12) และการที่ประเทศไทยจะพึ่งตนเองด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีนั้นจำเป็นต้องสร้างจิตสำนึกของคนในชาติ โดยเฉพาะเยาวชนให้มีความสามารถทางด้านวิทยาศาสตร์ มีทักษะสำคัญในการค้นหาความรู้ รู้จักคิดใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ตลอดจนสามารถทำงานเป็นกลุ่ม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (สถาบันส่งเสริมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. 2533: คาถาดวง) แนวทางการจัดการศึกษาไทยมีส่วนมุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาที่จะขึ้นกับตัวผู้เรียน ดังจะเห็นได้จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - พ.ศ. 2564) ที่ยึด “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” มุ่งสร้างคุณภาพชีวิตและสุขภาวะที่ดี สำหรับคนไทยพัฒนาคนให้มีความเป็นคนที่สมบูรณ์มีวินัย ใฝ่รู้ มีความรู้ มีทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติที่ดี รับผิดชอบต่อสังคม มีจริยธรรมและคุณธรรม พัฒนาคคนทุกช่วงวัยและเตรียมความพร้อมเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างมีคุณภาพ รวมถึงการสร้างคนให้ใช้ประโยชน์และอยู่กับสิ่งแวดล้อมอย่างเกื้อกูล อนุรักษ์ พื้นฟู ใช้ประโยชน์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสม (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 2560) จากแนวทางดังกล่าวจึงสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ในการพัฒนา

ปรับปรุงหลักสูตร การเรียนการสอน คือ เน้นการจัดการเรียนการสอน การคิดวิเคราะห์ตามรูปแบบ Active Learning ในห้องเรียนปกติและกิจกรรมเสริม โดยกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ เป็นกิจกรรม/วิธีการย่อย รวมทั้ง การรองรับ ผล การ ทด สอบ PISA และ STEM Education (กระทรวงศึกษาธิการ 2562)128 ศาสตร์วิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วทำให้สังคมและชีวิตความเป็นอยู่มีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก จึงมีความจำเป็นจะต้องเร่งพัฒนาคนในชาติให้เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถกว่าทันการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น รัฐบาลจึงมีนโยบายปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาเยาวชนในระดับมัธยมศึกษาโดยมีจุดเน้นที่สำคัญคือ มุ่งพัฒนาความสามารถของผู้เรียนอย่างเต็มศักยภาพ ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ ได้ศึกษาค้นคว้าและค้นพบความรู้ด้วยตนเอง เพื่อเป็นการพัฒนากระบวนการคิด วิเคราะห์ ที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น และมีการจัดกิจกรรมการเรียนที่เน้นกระบวนการกลุ่ม เพื่อปลูกฝังให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบและสามารถทำงานร่วมกันได้โดยมีพฤติกรรมกลุ่มที่ดี (สำนักงานปฏิรูปการศึกษา. 2539: 141) จากประสบการณ์การสอนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพช่างอุตสาหกรรม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ซึ่งเป็นวิชาที่มีเนื้อหามากและค่อนข้างยาก สาขาหนึ่งของกลุ่มสาระการเรียนรู้ วิชาวิทยาศาสตร์ พบว่า โดยส่วนใหญ่ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างต่ำมีการพัฒนาด้านความรู้ความเข้าใจและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ได้น้อยขาดความกระตือรือร้น เบื่อหน่ายในการเรียนและมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพช่างอุตสาหกรรม จึงสมควรที่จะหาทางปรับปรุง และพัฒนาการเรียนการสอน วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพช่างอุตสาหกรรมเป็นอย่างยิ่ง ในกระบวนการเรียนการสอนที่จะเกิดผลและมีประสิทธิภาพนั้น วิธีการพัฒนาผู้เรียนจากปัญหาที่เกิดขึ้น ในฐานะครูผู้สอนได้วิเคราะห์สภาพปัญหาและประชุมพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพผ่านกระบวนการ PLC จากการร่วมกันหาแนวทางแก้ไขปัญหาต่างๆ ก็ได้ข้อสรุปว่า ครูจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สนับสนุนให้มีส่วนร่วมในการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ “Active Learning” และจากการศึกษาหลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps มาเป็นกรอบในการพัฒนาชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้อิง GPAS 5 Steps เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนของตนเอง ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและฝึกการตัดสินใจแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้น

ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมโดยใช้ความสามารถตามความต้องการของตน ได้ฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ส่งเสริมความรับผิดชอบต่อหน้าที่มีความกระตือรือร้นที่จะศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้และปฏิบัติจริง เกิดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์มีเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ในทางที่ดีขึ้น และสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผสมผสานเทคนิควิธีการสอนเป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group) การเรียนรู้แบบ ทบทวนโดยผู้เรียน (Student-Led Review Sessions) การเรียนรู้แบบใช้ เกม (Game-based learning) การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept

Mapping) และเป็นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามแนวคิด การเรียนการสอนแบบ GPAS 5 Steps เพื่อให้ นักเรียนสามารถทาค้นคว้าหาความรู้ ได้ด้วยตนเอง ประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 ขั้นสังเกตและรวบรวมข้อมูล : Gathering

ขั้นที่ 2 ขั้นวิเคราะห์และสรุปความรู้ : Processing

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ : Applying 1 (Applying and Constructing the Knowledge)

ขั้นที่ 4 ขั้นการสื่อสารและนำเสนอ : Applying 2 (Applying and Communication Skill)

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ : Self – regulating

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้สร้างชุดฝึกทักษะการเรียนรู้การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยมีวิธีการดำเนินการ ได้แก่ สรวจสภาพ ปัญหา ศึกษาสาระสำคัญ สมรรถนะประจำหน่วย และจุดประสงค์การเรียนรู้เกี่ยวกับการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพช่างอุตสาหกรรม รหัสวิชา 20000-1302 เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว ออกแบบชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEPS ใช้นวัตกรรมกับกลุ่มเป้าหมายเป็น ผู้เรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2566 และประเมินและสรุปผลการใช้ชุดฝึกทักษะการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพชุดฝึกทักษะการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEP เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่เรียนด้วยชุดฝึกทักษะการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEP เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่เรียนด้วยชุดฝึกทักษะการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEP เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับนักเรียนระดับชั้น ปวช. 3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่เรียนวิชา

วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพช่างอุตสาหกรรม จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 26 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นกลุ่มเดียวกับกลุ่มประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ นักเรียนระดับชั้น ปวช. 3 สาขางานเทคนิคโลยีสารสนเทศ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่เรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพช่างอุตสาหกรรม จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 26 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พ.ศ.2562 เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. การสร้างและหาคุณภาพชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พ.ศ.2562 เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Step มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1.1 ศึกษาศึกษาสาระสำคัญ สมรรถนะประจำหน่วย และจุดประสงค์การเรียนรู้เกี่ยวกับการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพช่างอุตสาหกรรม รหัสวิชา 20000-1302 เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว

1.2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ และสื่อแหล่งการเรียนรู้

1.3 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEPS

1.4 ออกแบบชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEPS

1.5 สร้างชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEPS ซึ่งประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

1.5.1 ชื่อชุดฝึกทักษะ

1.5.2 สารบัญ

1.5.3 ข้อเสนอแนะการใช้ชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว

1.5.4 การประเมินผลตนเองก่อนเรียน

1.5.5 โครงสร้างชุดฝึกทักษะ

1.5.6 กระบวนการจัดการเรียนรู้ของชุดฝึกทักษะ

1.6 สร้างแบบประเมินให้มีความสอดคล้องและครอบคลุมคุณสมบัติที่ต้องการประเมินโดยใช้แบบประเมินชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว ที่จัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEPS ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ในการประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสมของชุดฝึกทักษะ ซึ่งกำหนดระดับความคิดเห็นออกเป็น 4 ระดับ ดังนี้

คุณภาพดีมาก ให้ 4 คะแนน

คุณภาพดี ให้ 3 คะแนน

คุณภาพปานกลาง ให้ 2 คะแนน

คุณภาพควรปรับปรุง ให้ 1 คะแนน

นำผลจากผู้เชี่ยวชาญมาตัดสินตามเกณฑ์ ดังนี้

3.99-4.00 หมายถึง มีคุณภาพระดับดีมาก

3.00-3.99 หมายถึง มีคุณภาพระดับดี

2.00-2.99 หมายถึง มีคุณภาพระดับปานกลาง

1.00-1.99 หมายถึง มีคุณภาพระดับควรปรับปรุง

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์คุณภาพการเรียนการสอนโดยชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว ต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.00 ขึ้นไปคืออยู่ในระดับดีถึงดีมาก

1.7 นำชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว ที่สร้างไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนวิทยาศาสตร์จำนวน 3 ท่านเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาโดยพิจารณา เรื่อง ความเหมาะสมของเนื้อหาความสอดคล้องของจุดประสงค์กับกระบวนการเรียนรู้และภาษาที่ใช้ ผลการประเมินค่าเฉลี่ยความสอดคล้องในแต่ละด้านของชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว

1.8 นำชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 26 คน

2. แบบทดสอบ การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว ดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว จากเอกสารเกี่ยวกับการวัดผลประเมินผลและการสร้างแบบทดสอบ

2. ศึกษาสาระสำคัญ สมรรถนะประจำหน่วย และจุดประสงค์การเรียนรู้เกี่ยวกับการสอน เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความ

ความเร่งคงตัว คู่มือครู เอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว ซึ่งแบ่งเป็นพฤติกรรมด้านต่างๆ ได้ 4 ด้าน คือ ความรู้-ความจา ความเข้าใจ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการนำไปใช้

3. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

4. นำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนวิทยาศาสตร์ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก ภาษาที่ใช้ โดยให้มีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับลักษณะพฤติกรรมการวัด (IOC) แล้วเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ .50 ขึ้นไป (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2536: 122 – 127)

5. นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช้กลุ่มตัวอย่างที่เรียนเรื่องนี้แล้ว จำนวน 15 คน

6. ทำการตรวจสอบและนาคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย มีค่าอำนาจจำแนกโดยใช้เทคนิค 27 % ของ จุง เต พาน เลือกข้อที่มีความยากง่ายอยู่ระหว่าง .20 - .80 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป

7. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว ที่คัดเลือกไว้ไปทดสอบกับนักเรียนที่เรียน เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว และไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยคานวณจากสูตร KR-20 ของคูเดอร์ -ริชาร์ดสัน (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2536: 122 – 127)

8. นำแบบทดสอบไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริงต่อไป จำนวน 10 ข้อ จาก 20 ข้อ

3. แผนการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEPS ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนในการสร้างดังต่อไปนี้

จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 1 แผน โดยใช้เวลาสอน 1 ชั่วโมง เพื่อประกอบชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัวด้วยการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัวด้วยการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps

3.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิดของรูปแบบ แนวทางขั้นตอนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps มีจัดการสอน 5 ขั้นตอน 1) ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering) 2) ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing) 3) ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge) 4) ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill) และ 5) ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating)

3.3 วิเคราะห์จุดประสงค์ เนื้อหา เพื่อนามาสร้างแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

3.4 สร้างแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEPS สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 มีองค์ประกอบดังนี้

1) ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering) เริ่มจากคำถามเพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้ สังเกต สงสัย กระตุ้นความสนใจ ตระหนักในปัญหา ตั้งสมมุติฐาน ตั้งข้อสงสัยเพื่อรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาคัดเลือกและจัดเก็บเพื่อนำไปสู่การกระทำให้เกิดความหมายต่อไป

2) ขั้นคิดวิเคราะห์และ สรุปความรู้ (Processing) เป็นการจัดการกระทำข้อมูล โดยใช้แผนภาพความคิดมาช่วยจัดความคิดให้เป็น ระบบ เช่น การแจกแจง การจัดกลุ่ม จัดลำดับ เปรียบเทียบ เชื่อมโยงสัมพันธ์ และเชื่อมโยงสู่โครงสร้าง ความดี คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมเชิงบวก นำไปสู่การออกแบบ สร้างทางเลือก ตัดสินใจ และวางแผนขั้นตอนการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จ

3) ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้ หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge) เขียนขั้นตอนการปฏิบัติงาน และ ลงมือทางจริง โดยมีการตรวจสอบเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาให้เกิดผลดีกว่าเดิมในแต่ละขั้นตอน สรุป เป็นความรู้ ความคิดรวบยอด แบบแผนหลักการ และนากระบวนการ ทักษะ และหลักการไปขยาย ความรู้สู่ท้องถิ่นและสังคมที่กว้างไกลออกไปจนถึงระดับโลก

4) ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill) นาร่องรอยการคิด การคิดสร้างสรรค์ที่หลอมรวมคุณธรรม ค่านิยมเชิงบวก ร่องรอยการทำงาน การแก้ปัญหา จนเกิดผลงานที่มีคุณภาพกว้างเดิม มีคุณค่ามากกว่าเดิม จน สามารถสรุปเป็นหลักการนำเสนอเป็นรายงาน การอภิปราย การบรรยายเอกสารเผยแพร่ จัดทำเป็น Video Presentation หรือเผยแพร่ผ่าน Website และ

5) ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคม และจิตสาธารณะ (Self-Regulating) เป็นการพัฒนาการประเมินเชิงระบบเพื่อให้เห็นจุดอ่อนจุดแข็ง ของกลไก ทีมงานและตนเอง เพื่อปรับปรุงแก้ไข และปรับปรุงเพิ่มคุณค่าด้านคุณธรรม จริยธรรม และ ค่านิยมที่จะขยายประโยชน์ คุณค่าให้ถึงสังคมทุกมิติ จำนวน 1 แผน จำนวน 1 ชั่วโมง

3.5 นำเสนอแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEPS เสนอต่อครูที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

3.6 นำเสนอแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEPS ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ จำนวน 5 คน ประกอบไปด้วย

- 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 คน
- 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัด และประเมินผล จำนวน 1 คน
- 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 1 คน
- 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์ จำนวน 2 คน

เพื่อตรวจสอบความถูกต้องทางภาษาและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of objective congruence: IOC) โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้ หากค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ตั้งแต่ 0.50 ขึ้น

ไปแสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ได้มีความเหมาะสมมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ สามารถนำไปทดลองใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

3.7 นำข้อมูลที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องของ เครื่องมือ (Index of objective congruence: IOC) มีค่ามากกว่า 0.50 ทุกข้อ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ควรระบุกระบวนการคิดแก้ปัญหา ระบุเวลาที่ใช้ในแต่ละขั้นตอน

3.8 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEPS ตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน

- 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน
- 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน
- 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ จำนวน 1 คน และ
- 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์ จำนวน 1 คน

โดยการสนทนาในประเด็นความ คิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ GPAS 5 Steps ร่วมกับแหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาฉบับร่างชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ

3.9 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEPS ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ ของผู้เชี่ยวชาญดังรายละเอียดที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นในข้อ 8 ไปประเมินคุณภาพ Rating Scale 5 ระดับ เพื่อพิจารณาความถูกต้อง เหมาะสมและตรวจสอบความสอดคล้องของแผนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEPS โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย

- 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน
- 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน
- 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 คน
- 4) ผู้เชี่ยวชาญด้าน วิทยาศาสตร์ จำนวน 2 คน

การประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น มี ลักษณะเป็นมาตรฐานประเมินค่า 5 ระดับ กำหนดค่าระดับของข้อคำถามในแบบประเมินคุณภาพ ดังนี้

- 5 ให้ค่าระดับเท่ากับ ดีมาก
- 4 ให้ค่าระดับเท่ากับ ดี
- 3 ให้ค่าระดับเท่ากับ พอใช้
- 2 ให้ค่าระดับเท่ากับ น้อย
- 1 ให้ค่าระดับเท่ากับ น้อยที่สุด

ในการแปลความหมายของแบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมใช้คะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบกับเกณฑ์ของเบสท์ Best (1977: 174) จากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ยและ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยให้ค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.51-5.00	หมายถึง ชุดกิจกรรมมีระดับคุณภาพดีมาก
ค่าเฉลี่ย	3.51-4.50	หมายถึง ชุดกิจกรรมมีระดับคุณภาพดี
ค่าเฉลี่ย	2.51-3.50	หมายถึง ชุดกิจกรรมมีระดับคุณภาพพอใช้
ค่าเฉลี่ย	1.51-2.50	หมายถึง ชุดกิจกรรมมีระดับคุณภาพน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00-1.50	หมายถึง ชุดกิจกรรมมีระดับคุณภาพน้อยที่สุด

3.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEPS ไปทดลองใช้ กับนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 สัปดาห์ รวม 1 ชั่วโมง

4. แบบสอบถาม

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามโดยมีขั้นตอนในการสร้างดังต่อไปนี้

4.1 ศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎีจากหนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ พัฒนาชุดฝึกทักษะการเรียนรู้การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัวของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEP

4.2 สร้างแบบสอบถามความต้องการสำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช เกี่ยวกับชุดฝึกทักษะการเรียนรู้การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัวของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEP เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยชุดฝึกทักษะการเรียนรู้การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัวของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEP เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 15 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อเสนอแนะอื่น ๆ ซึ่งเป็นแบบปลายเปิด (Opened form) จำนวน 1 ข้อ จากนั้นนำแบบสอบถามที่สร้างเสร็จเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบ ให้ข้อเสนอแนะแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

4.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยชุดฝึกทักษะการเรียนรู้การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัวของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEP ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

4.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นสำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ เกี่ยวกับ ชุดฝึกทักษะการเรียนรู้การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัวของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEP เสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ได้แก่

- 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน
- 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน

3) ผู้เชี่ยวชาญด้านชุดกิจกรรม การเรียนรู้ จำนวน 1 คน

4) ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์ จำนวน 1 คน

และนำความเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of objective congruence: IOC) ค่า ดัชนี ความสอดคล้องที่ ยอมรับได้ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าแบบสอบถามความต้องการสำหรับ นักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวกับรูปแบบของชุดฝึกทักษะการเรียนรู้การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัวของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEP นั้นใช้ได้มีความเหมาะสมมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ สามารถนำไปทดลองใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

+ 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความในแบบสอบถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อความในแบบสอบถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความในแบบสอบถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

แล้วนำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Objective Congruence : IOC) จากสูตร (มาเรียม นิลพันธุ์, 2559)

$$\text{จากสูตร} \quad \text{IOC} = \frac{\sum R}{N}$$

IOC	หมายถึง	ดัชนีความสอดคล้องของข้อความในแบบสอบถาม
$\sum R$	หมายถึง	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
N	หมายถึง	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

4.5 นำข้อมูลที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of objective congruence: IOC) มีค่ามากกว่า 0.50 ทุกข้อ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 และ ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ประเด็นของการใช้ภาษาให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ไม่ควรใช้คำที่เข้าใจยาก เพราะนักเรียน อาจเข้าใจใน การตีความของประโยคผิดพลาดได้

4.6 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อชุดฝึกทักษะการเรียนรู้การเคลื่อนที่แนวเส้นตรง ในแนวราบด้วยความเร่งคงตัวของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEP ไปเก็บข้อมูล กับนักเรียนระดับระดับชั้น ปวช. 3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 26 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ตามลำดับดังนี้

1. ดำเนินการทดลองโดยใช้ชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัว ที่จัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEPS เป็นระยะเวลา 1 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที

2. ก่อนเริ่มเรียนให้นักเรียนทาแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และเมื่อสิ้นสุดการสอนตาม กำหนด ให้นักเรียนทาแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest)

3. ตรวจสอบให้คะแนนการทาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แล้วนำผลคะแนนที่ได้มา วิเคราะห์ โดยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่าง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X})

ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) หาค่าความแปรปรวน ค่าสถิติ t – test Dependent

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับ กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEP เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งตัว หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนรู้การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วย ความเร่งตัวโดยใช้ชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับ กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEP อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งคงตัวด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEP หลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงขอเสนอให้ครูผู้สอนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพช่างอุตสาหกรรม ระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ จัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีทักษะในการเรียนยิ่งขึ้น และยังเป็น การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีความรับผิดชอบต่อนองและสังคม ช่วยเหลือซึ่งกันและกันและออกจากรั้ว เป็นการปลูกฝังลักษณะนิสัยให้มีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ภายหลังจากการใช้ชุดฝึกทักษะการเรียนรู้การเคลื่อนที่แนวเส้นตรงในแนวราบด้วยความเร่งตัวเป็นสื่อการเรียนการสอน นักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขางานเทคโนโลยีสารสนเทศภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 STEP อีกทั้งยังสามารถทำงานกลุ่มอย่างมีระบบขั้นตอนได้ดี

การแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์ โดยใช้เทคนิค 9

คำถาม ร่วมกับแผนภาพความคิดของนักเรียนชั้น

ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 (ปวส.1)

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวสรโรชา ศชรินทร์
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติของประเทศไทย ที่คนไทยใช้ติดต่อสื่อสารกันมาตั้งแต่อดีต ซึ่งภาษาไทยเป็นภาษาเดียวในโลกที่ไม่ได้ใช้ร่วมกับประเทศอื่นๆ กล่าวได้ว่า ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของคนไทยก็ว่าได้ อีกทั้งในปัจจุบันคนไทยบางคนไม่ได้มองเห็นถึงความสำคัญของภาษาไทยมักใช้ภาษาที่ผิดๆ ไปจากเดิมจนทำให้เกิดความเคยชินแล้วติดเป็นนิสัยและเกิดการใช้ภาษาการเขียน การอ่าน และเกิดการใช้รูปประโยคในภาษาไทยที่ผิดและอาจทำให้ความหมายของประโยคนั้นๆ เปลี่ยนแปลงไปได้วิชาภาษานับเป็นวิชาหนึ่งที่มีความสำคัญเป็นภาษาที่เราใช้ในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน จึงจำเป็นที่จะต้องได้รับการฝึกฝนให้เกิดความชำนาญคล่องแคล่ว ในทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็น การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการสะกดคำ ให้มีความถูกต้อง เพื่อให้สามารถนำความรู้ความสามารถไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันและเพื่อการศึกษาในระดับที่สูงขึ้น การอ่าน คิดวิเคราะห์มีความสำคัญต่อสมรรถภาพของสมองที่สำคัญมากของมนุษย์ มีคุณค่าต่อชีวิตโดยตรงและเป็นที่ยอมรับของวงการการศึกษาทุกระดับชั้นและบุคคลที่ไม่เคยถูกฝึกฝนด้วย การคิดวิเคราะห์ จะรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ เท่าที่ตาเห็นและตามที่เรา หู จมูก ลิ้น สัมผัสเท่านั้นแล้วก็จะหยุดอยู่เพียงเท่านั้น นั่นคือจะเห็นแต่สีสัน ทรวดทรงและพื้นผิวภายนอกของเรื่องเพียงประการเดียวเท่านั้น ไม่มีปัญหาและไร้ความสามารถที่จะมองเรื่องนั้นให้ทะลุลงไปในเนื้อหาสาระแก่นแท้ของเรื่องจริงที่ซ่อนอยู่เบื้องใต้ได้โดยการอ่านวิเคราะห์เป็นการช่วยเหลือช่วยฝึกฝนให้ผู้เรียนได้อ่านเรื่องราวต่างๆ แล้วสามารถบอกที่มา ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นสาระสำคัญ ประโยชน์ แนวคิด คุณค่าและองค์ประกอบของการใช้ภาษาในการประพันธ์ได้อย่างละเอียดรอบคอบและที่สำคัญให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์เพื่อแยกข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นที่ปรากฏในเรื่องราวที่อ่านแล้วนั้น ไปเป็นข้อมูลในการดำรงชีวิตประจำวันได้ แต่จากสภาพปัญหานักเรียนยังอ่านวิเคราะห์อยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ในส่วนของการจัด

กิจกรรมการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง เทคนิควิธีการสอนและการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนซึ่งมุ่งให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์ ฝึกการปฏิบัติ คิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้จากเรื่องราวประสบการณ์จริงปลูกฝังคุณธรรมค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชา ทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ ระดับ ปวส.๑ สาขาการบัญชี ๒วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง การอ่านคิดวิเคราะห์ของนักเรียนอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำกว่าเกณฑ์ คือร้อยละ 59.85 จากเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 70 โดยเฉพาะเรื่อง การอ่านคิดวิเคราะห์ ทั้งนี้4 เนื่องจากสาเหตุหลายประการด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นทั้งด้านผู้เรียน ที่ยังขาดความรู้พื้นฐานในการเขียนและการอ่าน การใช้ภาษา ชนิดของคำอันเนื่องมาจากเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ในด้านการเรียนการสอนยังขาดความทันสมัยครอบคลุมเนื้อหา และที่สำคัญคือในด้านตัวผู้สอนเอง ยังขาดความรู้ความสามารถในการพัฒนาวิธีสอนให้มีความหลากหลาย ซึ่งปัจจัยที่กล่าวข้างต้น ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการนำเทคนิคและสื่อการเรียนรู้อันหลากหลายมาใช้ในการจัดกิจกรรมและจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนซึ่งเทคนิคที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ใช้เทคนิค ๙ คำถาม ร่วมกับแผนภาพความคิดเพราะเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบจัดระบบความคิดแล้วนำมาวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อสรุปออกมาเป็นเนื้อหาตามความเข้าใจของผู้เรียน ช่วยเพิ่มพูนความจำ สามารถตีความองค์ความรู้ได้อีกทั้งการเรียนโดยใช้ผังมโนทัศน์จะช่วยให้ผู้เรียนสนใจเรียน รับรู้และเรียนรู้ได้ดีขึ้น สามารถเรียนได้ลึกซึ้งและเข้าใจได้ดีกว่าเดิม มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่ดีขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อการแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์ โดยใช้เทคนิค ๙ คำถาม ร่วมกับแผนภาพความคิด ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 (ปวส.1) วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนเรื่อง อ่านเชิงวิเคราะห์ โดยใช้เทคนิค 9 คำถาม ร่วมกับแผนภาพความคิด ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 (ปวส.1) วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 (ปวส.1) วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 68 คน

กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักศึกษาระดับ ปวส.1 สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 25 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ (รหัสวิชา 30000 1101)
2. ใบกิจกรรมการใช้เทคนิค 9 คำถาม ร่วมกับแผนภาพความคิด ในรายวิชา ทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ
- ใบกิจกรรมที่ 3.1 เรียนรู้ปัญหำนำพาวิเคราะห์ข่าว
- ใบกิจกรรมที่ 3.2 แผนผังความคิด หลักการอ่านและพิจารณาข่าว
- ใบกิจกรรมที่ 3.3 ตอบคำถามการอ่านข่าว
- ใบกิจกรรมที่ 3.4 คำถามอ่านคิดวิเคราะห์ข่าว
- ใบกิจกรรมที่ 3.5 แผนผังความคิดจากข่าว
- ใบกิจกรรมที่ 3.6 สร้างทางเลือกที่หลากหลาย
3. แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการใช้เทคนิค 9 คำถาม ร่วมกับแผนภาพความคิดในรายวิชา ทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ
4. แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้เทคนิค 9 คำถาม ร่วมกับแผนภาพความคิดในรายวิชา ทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตร
2. ศึกษาเนื้อหาในรายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ (รหัสวิชา 30000 1101) และศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้เทคนิค ๙ คำถาม ร่วมกับแผนภาพความคิด
3. เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ (รหัสวิชา 30000 1101) และสร้างใบกิจกรรม
4. ทดลองจัดการเรียนการสอนและใช้นวัตกรรมที่สร้างขึ้นกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง
5. ปรับปรุงนวัตกรรมให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง
6. ทดลองจัดการเรียนการสอนและใช้นวัตกรรมที่สร้างขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง
7. ทดสอบหลังเรียนเมื่อได้จัดการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการและนวัตกรรมที่สร้างขึ้น
8. วิเคราะห์ผลโดยใช้สถิติพื้นฐาน

การเก็บรวบรวมข้อมูลสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง คือนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาการบัญชี 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราชภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 25 คน เพราะนักศึกษากลุ่มนี้มีผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์การทดสอบก่อนเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบเดิมคือบรรยายและทำการทดสอบนักศึกษาในเรื่อง การอ่านคิดวิเคราะห์ต่อมาเปลี่ยนไปใช้เทคนิคการสอนโดยใช้เทคนิค 9 คำถาม ร่วมกับแผนภาพความคิด
2. ทดสอบหลังเรียนโดยใช้ข้อสอบปรนัย จำนวน 20 ข้อ ตรวจสอบและบันทึกผลการทดสอบ เปรียบเทียบความแตกต่างผลการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

มีดังนี้

- สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

๑) หาค่าร้อยละ

๒) หาค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตรดังนี้

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

เมื่อ \bar{X} แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มเป้าหมาย

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน และหลังเรียนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การอ่านเชิงวิเคราะห์โดยใช้เทคนิค 9 คำถามร่วมกับแผนภาพความคิด นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 (ปวส.1) สาขาการบัญชี 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช นักศึกษาทุกคนสามารถทำคะแนนหลังเรียนได้สูงกว่าก่อน เรียนทุกคน โดยคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 5 คะแนน คะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 8 เพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน เท่ากับ 3 คะแนน

จากการวิจัย พบว่านักศึกษา มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ทั้งนี้เนื่องจาก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้อของครูผู้สอน เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ จากใบกิจกรรม (ใบกิจกรรม 1-6)โดยใช้เทคนิค 9 คำถามร่วมกับแผนภาพความคิดซึ่งเทคนิค 9 คำถามนี้เป็นการใช้คำถามเพื่อให้ผู้เรียนกระตุ้นคิด พัฒนาระบวนการอ่าน การคิด ให้ได้ซึ่งใจความสำคัญจากบทอ่านต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 6 ใบกิจกรรมใบกิจกรรมการใช้เทคนิค 9 คำถาม ร่วมกับแผนภาพความคิดในรายวิชา ทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ

ใบกิจกรรมที่ 1 เรียนรู้ปัญหำนำพาวิเคราะห์ข่าว

ใบกิจกรรมที่ 2 แผนผังความคิด หลักการอ่านและพิจารณาข่าว

ใบกิจกรรมที่ 3 ตอบคำถามการอ่านข่าว

ใบกิจกรรมที่ 4 คำถามอ่านคิดวิเคราะห์ข่าว

ใบกิจกรรมที่ 5 แผนผังความคิดจากข่าว

ใบกิจกรรมที่ 6 สร้างทางเลือกที่หลากหลาย

และผู้วิจัยได้ทดสอบความรู้ของผู้เรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จำนวน 10 ข้อ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านเชิงวิเคราะห์ โดยใช้เทคนิค 9 คำถามร่วมกับแผนภาพความคิด พบว่า โดยภาพรวมผลคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทดสอบความสามารถทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 และเมื่อพิจารณานักศึกษาเป็นรายบุคคล พบว่า นักเรียนจำนวน 25 คน ผ่านเกณฑ์ทุกคน

ข้อเสนอแนะ

1. การจัดการเรียนการสอนให้ประสบความสำเร็จได้นั้น ครูควรมีการวิเคราะห์ผู้เรียน และสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะจัดการเรียนการสอน โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาที่หลากหลาย

2. ควรนำการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเทคนิค 9 คำถาม ไปทดลองใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการอ่าน อีกทั้งยังเป็นพื้นฐานของการคิดวิเคราะห์และการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น

3. ควรเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค 9 คำถาม กับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคอื่น ๆ อาทิเทคนิค 5w1H หรือเทคนิคการอ่านแบบ SQ4R เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1) ครูควรศึกษาเนื้อหา รูปแบบ และวิธีการเขียนแผนภาพความคิดให้มีความชำนาญและถ่ายทอดให้ผู้เรียนได้เขียนแผนภาพความคิดได้ถูกต้องตามหลักการ โดยอาจแบ่งเวลาในคาบเรียนทำการสอนเนื้อหาเกี่ยวกับแผนภาพความคิด

2) ครูมีการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้วิธีสอนแบบมีส่วนร่วม โดยใช้แผนภาพความคิดกับวิธีสอนอื่นๆ เช่น วิธีสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้วิธีสอนแบบสืบเสาะหา

ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพของสื่อการเรียนการสอน วิชา กฎหมายธุรกิจของนักศึกษาระดับ ปวส. ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวกุลิสรา คงสงค์
ตำแหน่ง	ครูจ้างสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	น.บ. (นิติศาสตรบัณฑิต)
ปีที่ทำวิจัยสำเร็จ	2567

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาย่อมมีเป้าหมายที่สำคัญคือต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาที่ถ่ายทอด โดยผู้เรียนสามารถใช้ความรู้ที่มีอยู่แล้วมาเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ที่กำลังสอน และสามารถนำสิ่งที่ครูสอนไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์อื่นๆ ได้ โดยครูจะต้องสร้างบรรยากาศการเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ แนวทางหนึ่งที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี คือครูสามารถนำสื่อการเรียนมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล โดยเนื้อหาในบทเรียนจะต้องมีความถูกต้องตามหลักวิชาเป็นปัจจุบันไม่ล้าสมัย โครงสร้างเนื้อหาชัดเจนมีความสัมพันธ์ต่อนั่นนั้นคือครูจะต้องมีการออกแบบบทเรียนที่คืนทางผู้เรียนให้เกิดความเข้าใจและจำเนื้อหาได้มีการจัดระบบเนื้อหาสัมพันธ์กับความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียนหรือปูพื้นความรู้เดิมเพื่อเชื่อมโยงไปสู่ความรู้ใหม่มีลำดับขั้นตอนของการนำเสนอความยากง่ายมีการนำเสนอวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนรู้ล่วงหน้าถึงประเด็นสำคัญของเนื้อหาเค้าโครงเนื้อหาอย่างกว้างๆผู้เรียนจะสามารถผสมรายละเอียดส่วนย่อยให้สัมพันธ์กับเนื้อหาส่วนใหญ่ทำให้ผลการเรียนรู้มีประสิทธิภาพขึ้นที่สำคัญเนื้อหาควรจะนำเสนอได้ตรงและครอบคลุมตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้เหมาะสมกับระดับความยากง่ายของผู้เรียน

ดังนั้น การศึกษาความคิดเห็น ของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพของสื่อการเรียนการสอนจึงมีความสำคัญต่อการปรับปรุงพัฒนาเทคนิคการสอนให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพของสื่อการเรียนการสอน
2. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อไป

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรเป็นนักศึกษาชั้น ปวส. ที่เรียนวิชา กฎหมายธุรกิจ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 9 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 201 คน

กลุ่มตัวอย่าง

เนื่องจากนักศึกษา ที่เรียนวิชา กฎหมายธุรกิจ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มี 201 คน ผู้วิจัยจึงสุ่มตัวอย่างประชากร โดยศึกษา ประชากรจำนวน 38 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อคุณภาพของสื่อการเรียนการสอน ซึ่งแบบสอบถามที่สร้างขึ้น ใช้มาตราส่วนประเมินค่า Rating scale ตามแบบของ Likert มี 5 ระดับ ดังนี้

มากที่สุด ให้คะแนน 5 คะแนน

มาก ให้คะแนน 4 คะแนน

ปานกลาง ให้คะแนน 3 คะแนน

น้อย ให้คะแนน 2 คะแนน

น้อยที่สุด ให้คะแนน 1 คะแนน

เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน มีดังนี้

ค่าเฉลี่ย หมายถึง

4.51-5.00 ระดับความคิดเห็นมากที่สุด

3.51-4.50 ระดับความคิดเห็นมาก

2.51-3.50 ระดับความคิดเห็นปานกลาง

1.51-2.50 ระดับความคิดเห็นน้อย

1.00-1.50 ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 คำถามปลายเปิด ให้ผู้ตอบแบบสอบถาม ตอบตามความเป็นจริงเกี่ยวกับข้อเสนอแนะอื่นๆ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แจกแบบสอบถามให้นักศึกษาตอบ

2. นำแบบสอบถามมาวิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรม spss for window

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับคุณภาพของสื่อการเรียนการสอน วิชา กฎหมายธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 เป็นความคิดเห็นของนักศึกษาเพศหญิงล้วน ซึ่งมีระดับความคิดเห็น ดังนี้ อยู่ในระดับมากที่สุด ประกอบด้วย สื่อที่ใช้มีความชัดเจนสอดคล้องกับเนื้อหาและกิจกรรม อยู่ในระดับมาก ประกอบด้วยสื่อที่ใช้ตรงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อที่ใช้มีความน่าสนใจ สามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อที่ใช้ช่วยใ้ช่วยต่อการเรียนรู้ กระตุ้นให้คิด และจดจำได้นาน ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อที่ใช้ทันสมัย แปลกใหม่ แตกต่างไปจากการเรียนปกติ ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อที่ใช้มีความเหมาะสมกับเวลา ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อที่ใช้ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

ข้อเสนอแนะ

ควรศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพของสื่อการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ ด้วย ทั้งนี้ เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

นำผลการศึกษาความคิดเห็น ของนักเรียนที่มีต่อคุณภาพของสื่อการเรียนการสอน มาพัฒนาเทคนิค การสอนให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อไป

การพัฒนาทักษะทางการเรียนการมีวินัยของนักเรียนชั้น ปวช.1 อาหารและโภชนาการ กลุ่ม 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวพรพิมล จงจิตร
ตำแหน่ง	ครูพิเศษสอน วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	วท.บ. (วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม)
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงในทุกๆด้าน ทั้งในด้าน เศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครอง จึงจำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบต่างๆมาเกื้อหนุนกัน ซึ่งต้องมีการพัฒนาโดยต้องคำนึงถึงทรัพยากรที่มีคุณภาพและสิ่งที่สำคัญที่สุด คือ ทรัพยากรบุคคลากรที่มีคุณภาพ โดยจะต้องมีคุณสมบัติด้านสมรรถภาพทางร่างกายและจิตใจที่ดี มีสติปัญญา มีความรู้ความสามารถ มีความอดทน ขยันขันแข็ง ไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก กล้าเผชิญปัญหาและอุปสรรคด้วยความมุ่งมั่น ถ้ามนุษย์ทุกคนมีคุณสมบัติดังกล่าวก็จะเป็นผู้มีวินัยในตนเอง ซึ่งจะเป็นวัฒนธรรมที่ทุกคนในสังคมต้องปฏิบัติ เพราะจะทำให้สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

วินัยจึงเป็นคุณธรรมที่ควรสร้างและปลูกฝังให้ทุกคนใช้เป็นแนวทางสำหรับบังคับพฤติกรรมของตนเองทำให้บรรลุตามจุดหมายของชีวิตและประสบความสำเร็จในชีวิต เพราะฉะนั้นครูควรสร้างสรรควินัยให้เกิดแก่นักเรียน เมื่อนักเรียนมีวินัย มีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนจะทำให้สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนให้เป็นไปในทางที่ดีงาม จึงควรมีการ

ปลูกฝังให้ยึดถือและปฏิบัติอย่างเคร่งครัด ถ้าหากในสังคมไม่มีการปลูกฝังและพัฒนาเด็กให้มีวินัยและคุณภาพแล้ว การพัฒนาสังคมและประเทศก็จะ เป็นไปอย่างไร้ประสิทธิภาพจึงควรต้องปลูกฝังวินัยในตนเองให้เป็นพื้นฐาน ในที่สุดก็สามารถพัฒนาประเทศชาติให้มีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น ดังนั้น การศึกษาจึงเป็นสิ่งที่สำคัญและมีความจำเป็นอย่างมากในการที่จะพัฒนาให้ มนุษย์มีประสิทธิภาพและศักยภาพสูงสุด

จากการเป็นครูผู้สอนชั้น ปวช.1 อาหารและโภชนาการกลุ่ม 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ซึ่งมีหน้าที่ดูแลนักเรียนด้านพฤติกรรม และการเรียนของนักเรียนทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน พบว่าพฤติกรรม การเรียนของนักเรียนบางคนในห้องเรียนไม่สนใจเรียน ขาดความรับผิดชอบ และระเบียบวินัยจึงทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ไม่เอื้อต่อการเรียนการสอน และมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์จึงทำให้เกิดปัญหาในการเรียนรู้ จะส่งผลต่อนักเรียนบางคนที่มีผลการเรียนค่อนข้างต่ำ จึงต้องใช้กระบวนการวิจัยมาแก้ปัญหา โดยการนำทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีแรงจูงใจ และทฤษฎีการวางเงื่อนไขมาใช้นักเรียนเพื่อเป็นการพัฒนาและการพัฒนาทักษะพฤติกรรม และส่งเสริมศักยภาพของนักเรียน ให้เกิดการเรียนรู้เต็มศักยภาพและความสามารถของตนเอง ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีวินัย ความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ทาให้สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและมีผลการเรียนดีขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นผู้มีวินัย และความรับผิดชอบต่อหน้าที่และการเรียนดีขึ้นของนักเรียนชั้น ปวช.1 อาหารและโภชนาการกลุ่ม 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะพฤติกรรมการเรียนรู้ให้มีวินัยและความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของนักเรียน ทาให้สามารถพัฒนาศักยภาพด้านพฤติกรรมและการเรียนให้ดีขึ้น

ประชากรที่วิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้น ปวช.1 อาหารและโภชนาการกลุ่ม 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 36 คน

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสังเกต แบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้การสังเกตและนาเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้นักเรียนชั้น ปวช.1 อาหารและโภชนาการกลุ่ม 1 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช จำนวน 36 คน ได้ตอบแบบสอบถามและเก็บข้อมูลด้วยตนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าร้อยละ (สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล)
2. ค่าเฉลี่ย ()

3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) X

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกต ข้อมูลด้านการเรียนของแต่ละวิชาและการตอบ แบบสอบถามจากนักเรียน การใช้แรงจูงใจเสริมแรง โดยให้คำชมเชยแก่นักเรียน รวมทั้งดูแลด้าน การเรียนให้มีความรับผิดชอบ สนใจเรียน และติดตามจากผู้ปกครอง คุณครูที่เข้าสอนแต่ละวิชา ซึ่งนักเรียนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นต่อการมาเรียนและการ เรียนมากขึ้น ในการทาวิจัยครั้งนี้ปรากฏว่า นักเรียนชั้น ปวช.1 การตลาด กลุ่ม 2 วิทยาลัย อาชีวศึกษานครศรีธรรมราช มีความเอาใจใส่ต่อการเรียน รับผิดชอบและสนใจเรียนมากขึ้น โดยสังเกตจากบรรยากาศการเรียนภายในห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มีความตั้งใจเรียนมากขึ้น มีความรับผิดชอบต่อนักที่ ไม่ขาดเรียนหรือมาสาย ทางานที่ได้รับมอบหมายและส่งงานตรง กกำหนดเวลา รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกันด้วยความเต็มใจโดยดูจากการสังเกต การสัมภาษณ์ ผลการเรียนและสรุปผลการเปรียบเทียบจากการตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความมีวินัย ความรับผิดชอบ และความสนใจการเรียนของนักเรียน ตารางแสดงความมีวินัย ความรับผิดชอบและความสนใจการเรียน ของนักเรียนชั้น ปวช.1 การตลาด กลุ่ม 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช (ครั้งที่ 1 และ ครั้งที่ 2)

ข้อ	รายการ	ทำเป็นประจำ	ทำเป็นบางครั้ง	ไม่เคยทำ
1	นักเรียนมีก้นางานวิชาอื่นมาทำ ขณะที่กำลังเรียนวิชาหนึ่ง	71.36	14.29	14.29
2	นักเรียนพูดคุยและเล่นกับเพื่อนในขณะที่ครูสอน	65.71	25.72	8.57
3	นักเรียนส่งงานและการบ้านตรงเวลาที่ครูกำหนด	25.71	36.86	31.43
4	นักเรียนนอนหลับในห้องเรียนขณะชั่วโมงสอน	54.29	28.57	17.14
5	นักเรียนไม่ทำการบ้านและลอกการบ้านเพื่อน	57.14	25.72	17.14
6	นักเรียนทำผิดจะพยายามแก้ไขโดยไม่ท้อแท้	37.14	45.72	17.14
7	นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	45.71	45.71	8.58
8	นักเรียนมาเรียนตรงเวลาและตั้งใจเรียน	36.86	51.43	5.71
9	นักเรียนรู้จักวางแผนและเตรียมพร้อมที่จะศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย	25.71	45.72	28.57
10	นักเรียนใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์โดยการอ่านหนังสือ	36.86	45.71	11.43

จากแบบสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับความมีวินัยและความรับผิดชอบในห้องเรียน เมื่อนำผลสรุปของการตอบแบบสอบถาม ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้น ปวช.1 การตลาด กลุ่ม 2 มีความกระตือรือร้น เอาใจใส่ต่อการเรียนและมีวินัยและความรับผิดชอบมากขึ้น จากตารางพบว่าในการตอบแบบสอบถามครั้งที่ 2 นักเรียนมีพฤติกรรมดังกล่าวมากกว่าครั้งที่ 1 หากพิจารณาในภาพจะเห็นได้ว่าดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด คือ นักเรียนไม่มางานวิชาอื่นมาทำขณะที่กำลังเรียนวิชาหนึ่ง ไม่คุยและเล่นกับเพื่อนในขณะที่ครูสอน ส่งงานและการบ้านตรงเวลาที่ครูกำหนด ไม่นอนหลับในห้องเรียนขณะชั่วโมงเรียน ทาการบ้านและไม่ลอกการบ้านเพื่อน ทาผิดจะพยายามแก้ไขโดยไม่ท้อแท้ มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับ

มอบหมาย มาเรียนตรงเวลาและตั้งใจเรียน รู้จักวางแผนและเตรียมพร้อมที่จะศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์โดยการอ่านหนังสือ ทำให้นักเรียนสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมกรเรียนให้เป็นผู้มีวินัยและความรับผิดชอบต่อนักที่และการเรียนส่งผลให้การเรียนดีขึ้น และเป็น ผู้ที่มีความสำเร็จในชีวิตตามจุดหมายที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการติดตามอย่างใกล้ชิดและต่อเนื่อง ควรมีการติดตามอย่างต่อเนื่อง
2. ครู ผู้ปกครอง นักเรียนและผู้ที่เกี่ยวข้อง ควรร่วมมือกันแก้ไขและสะท้อนปัญหาต่างๆ ของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและการเรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมกรเรียนเพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่มีต่อวินัยในตนเองด้านวินัยในห้องเรียน ความขยันอดทนทางการเรียนและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้น ปวช.1 การตลาด กลุ่ม 2 ซึ่งจะเป็ประโยชน์ต่อครูผู้สอน ครูแนะแนว ผู้ปกครอง ในการนาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของนักศึกษา มาสร้างเสริม พัฒนานักศึกษาให้เป็นบุคคลที่มีคุณค่ามีคุณประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติสืบไป

ผลของการฝึกก้าวเท้าด้วยตาราง ๙ ของที่มีต่อการเดินลีลาศ

จังหวัด ชะนะชา ของนักเรียนประกาศนียบัตร

วิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ปีการศึกษา 2566

ในรายวิชา ลีลาศเพื่อพัฒนาสุขภาพและบุคลิกภาพ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย นฤชา สุรภาภรณ์

ตำแหน่ง ครูพิเศษสอน

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

วุฒิการศึกษา ปริญญาตรี

ปีการศึกษา 2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

วิชาพลศึกษาเป็นวิชาที่สำคัญและจำเป็นสำหรับชีวิตมนุษย์ทุก ๆ คน เช่นเดียวกับวิชาการศึกษาอื่น ๆ แต่วิชาพลศึกษามีลักษณะที่แตกต่างไปจากวิชาการการศึกษาอื่น ๆ คือ วิชาพลศึกษาเป็นการจัดการเรียนการสอนที่อาศัยกิจกรรมทางกายเป็นสื่อ ทรงศักดิ์ เจริญพงศ์ (2517, น.

- 1) ทั้งนี้ พลศึกษา หมายถึง กระบวนการศึกษาอย่างหนึ่ง ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนมีความเจริญงอกงามและมีพัฒนาการหลายด้านพร้อม ๆ กัน ได้แก่ ด้านร่างกาย สติปัญญา สังคม อารมณ์และจิตใจ โดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่เลือกสรรแล้วเป็นสื่อในการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียน จะต้องมีส่วนร่วมหรือปฏิบัติโดยตรงด้วยตนเองเท่านั้นจึงจะเกิดผล จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ (2543,น.22) การเรียนลีลาศถือเป็นการออกกำลังกายชนิดหนึ่ง ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กับเสียงเพลง เพราะลีลาศเป็นกิจกรรมที่จะต้องใช้องค์ประกอบของการเต้นรำ โดยลีลาศเป็นกีฬาสากล ชนิดหนึ่งที่มีความนิยมเป็นอย่างสูงในสังคมปัจจุบัน ซึ่งลีลาศก็ได้แบ่งออกเป็น ๒ รูปแบบ คือ

1. ลีลาศเพื่อการนันทนาการ การลีลาศรูปแบบนี้จะไม่ค่อยยึดติดหรือคำนึงถึงเรื่องรูปแบบมากเท่าไร แต่จะเป็นเพียงการอาศัยหรือยึดจังหวะหรือทำนองประกอบก็พอ ซึ่งจะพบเห็นได้ในงานรื่นเริงต่าง ๆ เช่น งานพบปะสังสรรค์ งานเลี้ยงฉลอง เป็นต้น

2. ลีลาศเพื่อการแข่งขัน การลีลาศรูปแบบนี้จะเน้นในเรื่องของการเคลื่อนไหวที่ถูกหลักวิธีและมีความสง่างามสำหรับวิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช ได้จัดการเรียนการสอนลีลาศอยู่ในรายวิชา พลศึกษา (ลีลาศ) ภาคเรียนที่ 2 โดยมีทั้งหมด 6 จังหวะ ได้แก่ ปิกิน อ็อฟพิท วอลซ์ ตะลุงสากล รัมบ้า ชะชะซ่า หลังจากที่ได้ปฏิบัติการจัดการเรียนรู้แล้วนั้น พบว่า นักเรียนบางส่วนมีปัญหาในการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า ซึ่งเป็นจังหวะที่ใช้การเคลื่อนไหวพื้นฐานมาจัดเรียงกันและเต้นร่วมกับดนตรี ผู้วิจัยจึงได้ซักถามกับนักเรียนถึงสาเหตุที่นักเรียนไม่สามารถปฏิบัติลีลาศตามทิศทางที่อาจารย์สอนได้ และจากการสังเกตพฤติกรรมในการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า และคะแนนการสอบที่ต่ำในจังหวะชะชะซ่า พบว่า เกิดขึ้นจาก 2 สาเหตุ 1) นักเรียนไม่ถนัดในการเล่นกีฬาเลยทุกชนิด 2) นักเรียนไม่เคยเต้นมาก่อนและไม่ได้ฝึกนอกเวลาเรียน 3) นักเรียนไม่สามารถจดจำและเคลื่อนไหวไปตามทิศทางของทักษะได้ ทั้งนี้ ทักษะการเต้นลีลาศต้องอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อและอวัยวะต่างๆ ซึ่งถ้าหากได้รับการแก้ไขปัญหานี้ อาจส่งผลให้นักเรียนสามารถเต้นลีลาศได้ดีมากขึ้นและอาจจะช่วยพัฒนาการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนในชีวิตประจำวันอีกด้วย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยใช้แบบฝึกการเต้นลีลาศร่วมกับตาราง 9 ช่อง เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องให้กับนักเรียนที่มีปัญหาในการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทักษะการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่าที่ดีขึ้น และอาจนำไปสู่การเคลื่อนไหวพื้นฐานในชีวิตประจำวันที่ดีขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการฝึกก้าวเท้าด้วยตาราง ๙ ช่องที่มีต่อการเต้นลีลาศจังหวะ ชะชะซ่าของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ปีการศึกษา ๒๕๖๖
2. เพื่อเปรียบเทียบผลของการฝึกก้าวเท้าด้วยตาราง ๙ ช่องที่มีต่อการเต้นลีลาศจังหวะ ชะชะซ่า ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ปีการศึกษา 2566 ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ที่กำลังเรียนวิชาลีลาศ จำนวน 4 คน ซึ่งมีผลทดสอบการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่าต่ำ โดยการเลือกกลุ่ม

การสร้างเครื่องมือ

1. แบบประเมินการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า
2. โปรแกรมการฝึกก้าวเท้าจังหวะชะชะซ่าด้วยตาราง 9 ช่อง
3. ใบบันทึกคะแนน
4. สถานที่และสื่อที่ใช้ในการฝึก

4.1 สถานที่

- ห้องลานลีลาศ วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
- บ้านพักของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

4.2 อุปกรณ์

- ตาราง 9 ช่อง
- เพลงจังหวะชะชะซ่า (HAVANA)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. จัดทำเกณฑ์การประเมินและใบบันทึกคะแนนการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. หาค่าเฉลี่ย \bar{X} และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนก่อนการฝึก และหลังการ ฝึกทักษะการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า
2. เปรียบเทียบความแตกต่างของความสามารถในการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า ก่อนการฝึกและหลังการฝึก 3 สัปดาห์

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความสามารถในการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่าของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ปีการศึกษา 2566 ก่อนการฝึก และหลังการฝึก สรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนมีพัฒนาการความสามารถในการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า จากการทดสอบก่อนการฝึกมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.5 หลังจากฝึกมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.75 ค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ย $8.75 - 2.5 = 6.25$ ดังนั้น หลังการฝึกโปรแกรมการก้าวเท้าด้วยตาราง 9 ช่อง ทำให้มีพัฒนาการความสามารถในการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่าสูงกว่าก่อนฝึก
2. นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) มีพัฒนาการความสามารถในการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า หลังการฝึกโปรแกรมการก้าวเท้าด้วยตาราง 9 ช่อง มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ 6.25

ข้อเสนอแนะ

ครูผู้สอนควรนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยไปใช้ในการปรับปรุงส่งเสริม และพัฒนาการจัดการเรียนการสอนหรือรูปแบบการฝึก เพื่อให้ให้นักเรียนมีระดับทักษะการเต้นลีลาศที่ดีขึ้นต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงพฤติกรรมของนักศึกษาในการรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
2. ได้แนวทางในการแก้ปัญหาการเรียนการสอน

การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบสวนสอบสวน
สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)

แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัย	นางสาวภาวรินทร์ บริพันธ์
ตำแหน่ง	ครู วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรีครุศาสตร์บัณฑิต(ค.บ.)
ปีการศึกษา	2/2566

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ เป็นวิชาที่เปิดทำการสอนขึ้นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ซึ่งในหลักสูตรการเรียนการสอน วิชาพลังงานทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม เป็นรายวิชาที่สำคัญต่อการประกอบอาชีพ ผู้เรียนต้องมีความรู้และทักษะในการบริหารการใช้ทรัพยากร เพื่อนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริงในอนาคต ซึ่งเนื้อหาที่มีความยากต่อการทำความเข้าใจของผู้เรียน จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องประยุกต์การจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ในเรื่องดังกล่าว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบผสมผสาน ด้วยการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสืบสวนสอบสวนเป็นกลุ่มเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์
2. เพื่อวัดความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้แบบผสมผสาน ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการสืบสวนสอบสวนเป็นกลุ่มเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ 1

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ 1

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบทดสอบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง พลังงานหมุนเวียน เป็นแบบทดสอบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ก่อนเรียน 20 ข้อ หลังเรียน 20 ข้อ แบบคู่ขนาน
2. แบบฝึกหัดแผนการเรียนรู้ จำนวน 4 แบบฝึก
3. แบบสังเกตพฤติกรรม จำนวน 6 ข้อ

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบสืบสวนสอบสวน เรื่อง พลังงานหมุนเวียน
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 1.2 ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้และวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 1.3 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียน
 - 1.4 ศึกษาแนวการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และมาตรฐานการเรียนรู้
 - 1.5 กำหนดหน่วยการเรียนรู้ที่เหมาะสมและตรงกับเนื้อหาที่จะสอนและจัดทำแผนการเรียนรู้
 - 1.6 วิเคราะห์เนื้อหา กำหนดสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ ก1รวัดประเมินผล สื่อ แหล่งการเรียนรู้ ที่เกี่ยวกับเรื่องพลังงานหมุนเวียน
 - 1.7 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีสอนแบบสืบสวนสอบสวน จำนวน 3 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง ในแต่ละแผนมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เสนอแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิทยาศาสตร์จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมและความสอดคล้อง ในแต่ละหัวข้อ ตลอดจนเวลาที่ใช้ และการใช้ภายในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำระดับคะแนนที่แต่ละคนให้มาหาค่า OC ในแต่ละหัวข้อทุกแผน จำนวน 3 แผน ได้ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 -1
 - 1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ตรวจแก้ไขแล้ว มาปรับปรุงแก้ไข ตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ
 - 1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นปวช1 แผนเทคโนโลยีสารสนเทศห้อง 1
2. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ
 - 2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 2.2 ศึกษาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 2.3 ศึกษาคู่มือครู สาระการเรียนรู้พื้นฐานวิทยาศาสตร์ รวมทั้งหนังสือเอกสารความรู้ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
 - 2.4 ศึกษาข้อสอบ และแนวทางการทำข้อสอบจากเอกสาร ตำรา ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการทำข้อสอบ
 - 2.5 ดำเนินการสร้างแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก โดยสร้างให้ครอบคลุมตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้ ใช้คำถามที่นำไปสู่การฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งเป็นข้อสอบคนละฉบับจำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน ตอบถูกให้ข้อละ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน ประกอบด้วยทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ 5 ทักษะ คือ ทักษะการ

สังเกต ทักษะการลงความคิดเห็น ทักษะการสื่อความหมายข้อมูล ทักษะการตั้งสมมติฐาน ทักษะการจำแนกประเภท

2.6 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้น ไปตรวจสอบคุณภาพตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบพิจารณาแก้ไข

2) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องและความสอดคล้อง IOC ได้ความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1 นำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3) นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขเสร็จแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบแก้ไขอีกครั้ง

4) นำแบบทดสอบไปทดสอบกับ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะคล้ายกับ กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คนเป็นนักเรียนระดับชั้นปวช

5) นำแบบทดสอบที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายชื่อ

6) ได้ข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.21-0.60 และค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.21-0.60

7) นำแบบทดสอบไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนระดับชั้นปวช.2 แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ 1

3. การสร้างแบบฝึกทักษะท้ายแผนการเรียนรู้ ในการสร้างและการตรวจสอบ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 แผนเพื่อสร้างแบบฝึกทักษะท้ายแผนการเรียนรู้

3.2 ศึกษาแนวทางการทำแบบฝึกทักษะท้ายแผนการเรียนรู้จากเอกสาร ตำราตลอดถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบฝึกทักษะท้ายแผนการเรียนรู้

3.3 ดำเนินการสร้างแบบฝึกทักษะท้ายแผนการเรียนรู้ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก โดยสร้างให้ครอบคลุม ตัวชีวิต จุดประสงค์การเรียนรู้ ใช้คำถามที่นำไปสู่การฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ทั้ง โดยสร้างเป็นแบบฝึกทักษะท้ายแผนการเรียนรู้ ทดสอบ 4 ครั้ง ครั้งละ 15คะแนน ได้แบ่งตามทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ทั้ง 5 ทักษะ ดังนี้

ทักษะการสังเกต จำนวน 3 ข้อ

ทักษะการลงความคิดเห็น จำนวน 3 ข้อ

ทักษะการตั้งสมมติฐาน จำนวน 3 ข้อ

ทักษะการจำแนกประเภท จำนวน 3 ข้อ

ทักษะการสื่อความหมายข้อมูล จำนวน 3 ข้อ

3.4 นำแบบฝึกท้ายแผนที่ได้ไปให้ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ทำหลังสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วเก็บคะแนน นำคะแนนที่ได้ไปหาอัตราพัฒนาการ

4. การสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนที่มีต่อการใช้วิธีการสอนแบบสืบสวนสอบสวนเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนที่มีต่อการใช้วิธีการสอนแบบสืบสวนสอบสวนเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม

2. จัดทำแบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนที่มีต่อการใช้วิธีการสอนแบบสืบสวนสอบสวนเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

คะแนนเฉลี่ย 3.26 -4.00 หมายถึง ดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51 -3.25 หมายถึง ดี

คะแนนเฉลี่ย 1.76 -2.51 หมายถึง พอใจ

คะแนนเฉลี่ย 1.00 -1.75 หมายถึง ควรปรับปรุง

3. นำแบบประเมินฉบับร่างไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง และหาค่าIOC ได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1

การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 ทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ก่อนเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

5.2 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 2 ชั่วโมง ทั้งหมด 3 แผน การจัดการเรียนรู้ ในการสอนแต่ละเรื่อง ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายแผนหลังเรียนทุกเรื่อง เก็บคะแนน เพื่อหาอัตราพัฒนาการระหว่างเรียนทั้ง 12 ทักษะจำนวน 4 ครั้ง ครั้งละ 3 ข้อ

5.3 สังเกตพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนในขณะร่วมกิจกรรม

5.4 เมื่อสอนครบทุกแผนแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบคณะชุดกับฉบับก่อนเรียน

5.5 นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยจำแนกแบบสอบถามทุกชุด ดังนี้ การเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ศึกษาพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มของนักเรียน โดยหาค่าเฉลี่ย

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบสวนสอบสวนมีคะแนนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบสวนสอบสวนมีอัตราพัฒนาการด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ระหว่างเรียนเพิ่มขึ้นทุกทักษะ โดยมีอัตราพัฒนาการเฉลี่ย.99 คะแนน ต่อครั้งจากคะแนนเต็ม 15 คะแนน

ข้อเสนอแนะ

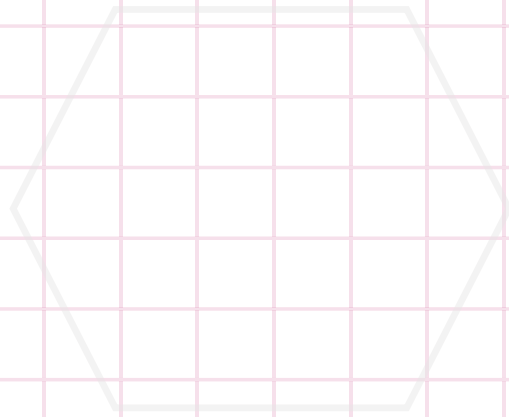
1. ควรทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้วิธีการสอนแบบสืบสวนสอบสวนในหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ หรือในชั้นอื่นๆ

2. ควรทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้วิธีการสอนแบบสืบสวนสอบสวนเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ให้ครบทุกทักษะทั้ง 13 ทักษะกระบวนการ

3. ควรศึกษาเกี่ยวกับการนำทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
ไปบูรณาการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ด้วย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้วิจัยสามารถใช้เป็นแนวทางในการสอนบทเรียนอื่นๆ ได้ผล
สัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ
(ปวช.) แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียน
โดยใช้เทคนิคการสืบสวนสอบสวนมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น



saraban@nvc.ac.th



วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช



0-7535-6156