



สารชีวการ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศนบริหารธุรกิจ

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 เดือน กรกฎาคม 2565



วิทยาลัยอาชีวศึกษาศนบริหารธุรกิจ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

สารบัญ

หน้า

การประเมินระดับ ดีมาก การประกวดแข่งขันผลงานวิจัยและนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน ระดับประเทศ ครั้งที่ 13

- | | |
|--|----|
| - การพัฒนาการเรียนรู้วิชาโปรแกรม เรื่องการใช้เครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โดยใช้สื่อวีดีโอ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 | 1 |
| - การพัฒนาการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่อง ต้นทุนผลิตทั้งสิ้น โดยใช้สื่อ โมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562 | 16 |
| - การพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกม ออนไลน์ Math Skill สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1ห้อง 5 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562 | 32 |

การประเมินระดับ ดี การประกวดแข่งขันผลงานวิจัยและนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน ระดับประเทศ ครั้งที่ 13

- | | |
|--|-----|
| - การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562 | 47 |
| - การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเชื่อมโยงจากสถานการณ์จริงการปฏิบัติการขาย เรื่องการตั้งราคาการขายปลีก และการค้าส่ง ในรายวิชาการธุรกิจค้าปลีกและการค้าส่ง สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่2 สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562 | 63 |
| - การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาอัลกุรอานด้วยสื่อโมเดลเรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562 | 79 |
| - การศึกษาความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการ ของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 | 93 |
| - การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่านกิจกรรมตลาดนัด โครงการวิชาชีพ 2019 นำสู่การเป็นผู้ประกอบการออนไลน์สำหรับนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ | 108 |

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
- การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ	124
- การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการสอนออนไลน์ วิชาคณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ เรื่อง ตรรกศาสตร์เบื้องต้น โดยการเสริมแรงบวก สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ	140
- การพัฒนาการเรียนรู้ วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562	152

การประเมินระดับ ดีมาก

การประกวดแข่งขันผลงานวิจัยและนวัตกรรม
สื่อการเรียนรู้การศึกษาระดับประเทศ ครั้งที่ 13

ชื่อผลงานวิจัย การพัฒนาการเรียนรู้ วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โดยใช้สื่อวิดีโอ ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

ผู้วิจัย สุพนา หมดหมุด

ตำแหน่ง ครูสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วุฒิการศึกษา บริญญาตรี บริหารธุรกิจ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สถานศึกษาที่สังกัด วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

 โทร.082-708-0054 e-mail : supana2533@gmail.com

ปีที่ทำวิจัยเสร็จ 2562

ประเภทงานวิจัย วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการเรียนรู้ วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 2) เปรียบเทียบความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อวิดีโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อวิดีโอ วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ห้อง 4 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา โปรแกรมกราฟิก ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 35 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อวิดีโอการใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ด้วยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัย

1. วิดีโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีประสิทธิภาพอยู่ที่ 80.00/88.00 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้สื่อวิดีโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 พบว่า ผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้หลังการใช้สื่อวิดีโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ก่อนการใช้ อยู่ 3.40 คะแนน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้อินเตอร์เน็ตเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 อยู่ในระดับ ดีมาก

บทที่ 1 : บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

Jerrold E. Kemp และ Don C. Smelle (1989) เสนอว่า นอกจากงานการเรียนรู้หรือสถานการณ์การเรียนรู้ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่กำหนดถึงสื่อที่จะเลือกใช้แล้ว สิ่งสำคัญประการต่อมาในการพิจารณาเลือกใช้สื่อการสอนคือ คุณลักษณะของสื่อ ซึ่งผู้สอนควรศึกษาคุณลักษณะของสื่อแต่ละชนิดประกอบในการเลือกสื่อการสอนด้วย คุณลักษณะของสื่อ (Media Attributes) หมายถึง ศักยภาพของสื่อในการแสดงออกซึ่งลักษณะต่างๆ เช่น การเคลื่อนไหว สี และเสียง เป็นต้น

สื่อการเรียนการสอนเป็นปัจจัยหนึ่งที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ และสามารถเข้าใจได้ง่ายต่อบทเรียน ซึ่งนวัตกรรมที่จะช่วยให้การศึกษา และการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม เกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วยนวัตกรรมการศึกษา ในปัจจุบันมีการใช้นวัตกรรมศึกษามากมายหลายอย่าง ซึ่งมีทั้งนวัตกรรมที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย และการนำเอาสิ่งใหม่ซึ่งอาจจะอยู่ในรูปของความคิดหรือการกระทำ รวมทั้งสิ่งประดิษฐ์ก็ตามเข้ามาใช้ในระบบการศึกษา เพื่อมุ่งหวังที่จะเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ระบบการจัดการศึกษามีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วเกิดแรงจูงใจในการเรียน และช่วยให้ประหยัดเวลาในการเรียน ประเภทที่กำลังเผยแพร่

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้นำหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 มาใช้ในการจัดการศึกษา ซึ่งในหลักสูตรดังกล่าว ได้จัดวิชาโปรแกรมกราฟิก นี้ไว้เพื่อรองรับกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง และการปกครอง รวมทั้งกระบวนการแก้ปัญหา โดยใช้หลักจริยธรรม และคุณธรรม เพื่อให้ให้นักเรียนได้ศึกษาถึงความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาการ และสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์นำมาใช้ แต่การสอนวิชา โปรแกรมกราฟิก เนื้อหาในหน่วยนี้จะเน้นถึงเรื่อง เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ซึ่งผู้สอนจะประสบปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนขาดความสนใจใฝ่ที่จะศึกษา ครูผู้สอนจะถ่ายทอดความรู้ใช้วิธีการบรรยายหรืออธิบายสอนให้นักเรียน และนักเรียนจะไม่ให้ความร่วมมือในการเรียนการสอนจึงส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่น่าสนใจทั้งผู้สอนและผู้เรียน

จากสภาพปัญหาดังกล่าวในฐานะที่เป็นครูผู้สอนวิชา โปรแกรมกราฟิก จึงได้นำวิดีโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ที่เน้นกระบวนการคิด มีการลงมือปฏิบัติและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับความสามารถและความแตกต่างของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุขนำไปสู่การเป็นทรัพยากรบุคคลอันมีคุณภาพที่ดีในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อวีดิโอ วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร
2. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
 - 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ และความพึงพอใจของผู้เรียน

นิยามศัพท์

1. วีดิโอ หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ในการสื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟิก (Graphic) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และ วิดิทัศน์ (Video) เป็นต้น
2. คุณลักษณะของผู้เรียน หมายถึง ผู้เรียนที่เรียนจากวีดิโอการใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 และมีผลการเรียนสูงขึ้น

บทที่ 2 : แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจตั้งอยู่ที่ 73 หมู่ 9 แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10530 เดิมชื่อมีชื่อว่า “โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา” ตั้งขึ้นเพื่อสนองความประสงค์ของบรรดาผู้ปกครองที่ต้องการส่งบุตรหลานเข้าศึกษาทางศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับควบคู่กันไปกับการศึกษาภาคบังคับด้วยเหตุนี้ ท่านอาจารย์สมาน มาลีพันธุ์ ประธานบริหาร จึงตกลงสร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 3 ชั้นบนเนื้อที่ 2 ไร่ 1.3 งาน หรือ 3,720 ตารางเมตร พร้อมทั้งดำเนินการขออนุญาตจัดตั้งเป็นโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามศึกษาและภาษาอาหรับ ได้รับใบอนุญาตจัดตั้งจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนกระทรวงศึกษาธิการใบอนุญาตเลขที่ กน. 001/2537 ออกให้ ณ วันที่ 17 พฤษภาคม 2537 ให้จัดการศึกษาหลักสูตรโรงเรียนสอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับ ระดับอิสลามศึกษาตอนกลาง (มุตะวัชชีฎะฮ์) 3 ปี และอิสลามศึกษาตอนปลาย (ชานาวียะฮ์) ของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2523 โดยมีนาย

มนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้ง นายสมศักดิ์ มุอำหัด เป็นครูใหญ่ โดยมีศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนกรุงเทพมหานคร ได้ใช้สถานที่เป็นศูนย์ให้การศึกษาในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลายไปพร้อมกันด้วย ในปีการศึกษา 2550 โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา ได้สร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 4 ชั้น ห้องเรียนอีก 12 ห้อง และขออนุญาตจัดการเรียนการสอน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประถมศึกษา พาณิชยกรรม สาขาวิชา พาณิชยกรรม และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประถมศึกษา บริหารธุรกิจ สาขาวิชาการบัญชี คอมพิวเตอร์ธุรกิจ และการตลาด ได้รับอนุญาตจัดตั้งเมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม 2550 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้งและเปลี่ยนชื่อเป็น “วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ” มีนักเรียน ปวช. และ ปวส. ในปีการศึกษาแรก 259 คน ปัจจุบันมีนักเรียนรวม 724 คน

วิวัฒนาการของทฤษฎีการเรียนรู้

ทิตนา แคมมณี (2557, น. 45), ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2555, น. 17) ได้แบ่งทฤษฎีการเรียนรู้ออกเป็น 3 ช่วง คือ ทฤษฎีการเรียนรู้ในช่วงก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 20 ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มจิตนิยม หรือกลุ่มเน้นการฝึกจิต หรือสมอง (Mental Discipline) ทฤษฎีการเรียนรู้ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) กลุ่มพุทธินิยมหรือความรู้ความเข้าใจ (Cognitivism) กลุ่มมนุษยนิยม (Humanism) และกลุ่มผสมผสาน (Eclecticism) และทฤษฎีการเรียนรู้และการสอนร่วมสมัย (ยุคปัจจุบัน) เช่น ทฤษฎีปัญหา ทฤษฎีการสร้างความรู้ และทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นต้น

ทฤษฎีการเรียนรู้ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 และทฤษฎีการเรียนรู้และการสอนร่วมสมัย เนื่องจากเห็นว่ายุคปัจจุบันมีความสอดคล้อง กับทฤษฎีดังกล่าว และสามารถนำแนวคิดไปสู่หลักการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีความหมายทั้งต่อผู้เรียนและผู้สอน ซึ่งจากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีดังกล่าวจากนักวิชาการหลายท่าน ได้แก่ ทิตนา แคมมณี (2557, น. 50-78), ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2555, น. 18-31), วัชรพล วิบูลยศรีน (2556, 52-71), และ ณัฐกร สงคราม (2553, 35-78). สามารถสรุปรายละเอียดเกี่ยวกับทฤษฎีในแต่ละยุค ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 นักวิชาการนักส่วนใหญ่เริ่มต้นสนใจทฤษฎีกลุ่มพฤติกรรมนิยม ต่อมาให้ความสนใจเกี่ยวกับกระบวนการความคิดหรือทางสมอง ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการทำให้เกิดการเรียนรู้ จึงเกิดทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยม หรือปัญญานิยม โดยเป็นฐานสำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้ที่นิยมกันในปัจจุบัน ต่อมานักวิชาการเริ่มให้ความสนใจในเรื่องของจิตใจและความรู้สึกของมนุษย์ ทำให้เกิดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มมนุษยนิยม แต่เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปและแต่ละทฤษฎีต่างก็มีข้อดีและข้อจำกัดที่แตกต่างกันไป ซึ่งทำให้นักวิชาการได้เริ่มผสมผสานแนวคิดหลายแนวเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มผสมผสานจะเห็นได้ว่าในแต่ละยุคได้มีการพัฒนาในส่วนที่ยังบกพร่องหรือส่วนที่ยังขาดอยู่ จนกระทั่งทำให้ได้ข้อความรู้ที่สมบูรณ์ขึ้น เพื่อใช้เป็นฐานของการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

ช่วงของยุคปัจจุบันนี้ นักวิชาการมีการพัฒนาทฤษฎีการเรียนรู้ ให้สามารถตอบโจทย์ของสภาพสังคม ในปัจจุบันที่ต้องการให้คนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี โดยเริ่มจากทฤษฎีกระบวนการทางสมองใน

การประมวลข้อมูล ที่ได้กล่าวว่าการได้มาซึ่งความรู้ของผู้เรียนต้องมาจากสิ่งที่สนใจ และความรู้เดิมของผู้เรียน ซึ่งสามารถใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนได้ อีกทั้งทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่พบกับความรู้ที่มีอยู่เดิม มากกว่าการเป็นผู้รับจากครูเพียงอย่างเดียว ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมายมากขึ้น นอกจากนี้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานจากแนวความคิดของตน โดยจะเป็นพื้นฐานในการพัฒนาตนเองของผู้เรียนให้เป็นผู้ที่สร้างสรรค์นวัตกรรมมากกว่าการเป็นผู้ใช้ในอนาคต และทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนช่วยกันสร้างองค์ความรู้ โดยจะเป็นพื้นฐานให้ผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อ.ศิริประภา เพ็ชรคล้าย (2562 : บทคัดย่อ) ได้การพัฒนาทักษะการพับกระดาษโดยใช้สื่อ VDO ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการพับกระดาษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ห้อง ป1/11 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย จำนวน 40 คน โดยใช้สื่อ VDO เข้ามาช่วยในการสอนและเพื่อเพิ่มความเข้าใจให้กับนักเรียนรวมไปถึงยังสร้างความสนใจ กระตุ้นการทำงานตามขั้นตอนผ่านการดูสื่อ VDO ซึ่งนอกจากการใช้สื่อ VDO แล้ว ครูยังมีการสาธิตโดยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติการพับกระดาษเพื่อนำมาใช้เป็นของเล่น และนำสู่การปฏิบัติทักษะย่อย โดยมีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่แบบบันทึกผลการประเมินทักษะการปฏิบัติการพับกระดาษรายบุคคล ก่อนและหลัง

ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การใช้สื่อ VDO สามารถช่วยพัฒนาทักษะการพับกระดาษของนักเรียนได้จริง เกิดผลที่น่าพอใจอย่างมาก นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการพับกระดาษ โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละของจำนวนนักเรียนหลังเรียนที่มีผลการประเมินทักษะการปฏิบัติหลังเรียนอยู่ในระดับคุณภาพดีมากสูงกว่า ค่าเฉลี่ยร้อยละของจำนวนนักเรียนก่อนเรียนอยู่ในระดับคุณภาพดีมาก คิดเป็นร้อยละ 82.5 การวิจัยบรรลุผลตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

วิภากร ใจเอื้อย (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการระบบปฏิบัติการเบื้องต้น เรื่องระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการระบบปฏิบัติการเบื้องต้น เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการระบบปฏิบัติการเบื้องต้น เรื่องระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point โดยรวมอยู่ในระดับมาก

บทที่ 3 : ระเบียบวิธีวิจัย

การจัดทำวิจัยเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้ วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โดยใช้สื่อวิดีโอ ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัย อาชีวศึกษา ศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) วิธีการสร้างเครื่องมือ 4) รูปแบบการวิจัย 5) การเก็บรวบรวมข้อมูล 6) การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง : ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้น ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษา ศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา โปรแกรมกราฟิก ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ทั้งหมดจำนวน 35 คน

เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล : 1. สื่อวิดีโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
2. แบบทดสอบวัดผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้วิดีโอเครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ซึ่งลักษณะแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scales) แบ่งเป็น 5 ระดับ โดยมีค่าคะแนนดังนี้

- คะแนน 5 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับดีมาก
- คะแนน 4 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับดี
- คะแนน 3 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง
- คะแนน 2 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ระดับน้อย
- คะแนน 1 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ระดับน้อยที่สุด

วิธีการสร้างเครื่องมือ : สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำสื่อวิดีโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิชา โปรแกรมกราฟิก

1.2 ศึกษาวิธีการจัดทำสื่อวิดีโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

1.4 กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1.5 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.6 ดำเนินการจัดทำสื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ตามลำดับของจุดประสงค์การเรียนรู้ ลำดับเนื้อหาและโครงสร้างที่กำหนดไว้

1.7 นำวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คนและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 คน พิจารณา

1.8 ปรับปรุงสื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำสื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ไปทดลองใช้

1.10 จัดทำสื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับ วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้จากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการจัดการเรียนรู้

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์

2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณาเพื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.7 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยพิจารณาว่าข้อใดที่นักเรียน ตอบถูกมากตัดออก ข้อใดที่นักเรียน ตอบถูกน้อยตัดออก

2.8 นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์ได้ไปปรับปรุงใหม่ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจนักเรียนที่มีต่อสื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารตำรา แนวคิด ทฤษฎี บทความทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3.2 กำหนดลักษณะของข้อคำถามตามขอบเขตเนื้อหาตามกำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3.3 สร้างแบบสอบถามฉบับร่าง

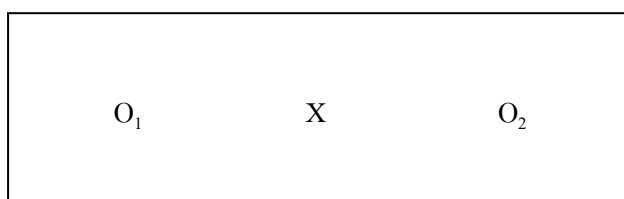
3.4 นำแบบสอบถามฉบับร่างที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

3.5 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขเสร็จแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และการใช้ภาษา (Wording) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวัด (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยให้ลงความเห็นและให้ค่าคะแนนดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2549, หน้า 117)

- + 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด
- 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด
- 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 35 คน นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อเก็บข้อมูลต่อไป

รูปแบบการวิจัย : ผู้วิจัยได้วางแผนการการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design โดยใช้กลุ่มเดียวมีลักษณะของการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน (Treatment) ทดสอบนักเรียนหลังเรียน (Posttest) (ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล และสุภาพ ฉัตรภรณ์, 2549 : 55) ดังนี้



- O_1 = การทดสอบก่อนเรียน
- X = การเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสม
- O_2 = การทดสอบหลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล : 1. นำเข้าสู่บทเรียน วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

2. ทำการทดสอบก่อนเรียน วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

3. โดยใช้สื่อวีดีโอประกอบการสอน วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

4. ทดสอบหลังเรียน พร้อมสรุปและนำไปปรับปรุง วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ

วิเคราะห์ข้อมูล : ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 102 – 103)

2. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 จากคะแนนระหว่างเรียน และคะแนนจากการทำแบบทดสอบหาผลสัมฤทธิ์หลังเรียน โดยหาค่า E_1 และ E_2 (ยงยุทธ สุทธิชาติ, 2544 : 39 - 40)

3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดำเนินการ ดังนี้

3.1 หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแต่ละข้อกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม) กำหนดเกณฑ์ค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปจึงจะถือว่ามีความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543 : 248 - 249)

3.2 หาค่าดัชนีความยากง่าย (Difficulty) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543 : 196)

3.3 ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543 : 185 - 186)

3.4 ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (Reliability) ใช้สูตร KR-20 ของ Kuder Richardson (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543 : 215)

4. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐาน โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรณี ลีกิจวัฒน์, 2551 : 145 - 146)

บทที่ 4 : ผลการดำเนินการวิจัย

1. การหาประสิทธิภาพของการพัฒนาสื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ในการดำเนินการเพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาสื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 นั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำการพัฒนาสื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 4

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 แต่ยังไม่เคยเรียนวิชา โปรแกรมกราฟิก มาก่อน และไม่ได้ถูกเลือกให้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง จำนวน 5 คน โดยเป็นนักเรียน ที่มีผลการเรียน ปานกลาง ทั้งนี้เพื่อสังเกตปฏิกิริยา และสอบถามความคิดเห็นปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียนด้วยบทเรียนที่ใช้สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เช่น ภาษาที่ใช้มีความเข้าใจหรือไม่ ความชัดเจนของตัวอักษรภาพเหมาะสมหรือไม่ เป็นต้น ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียน ทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียน ดังกล่าว สามารถทำคะแนนระหว่างเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.6 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 76.00 และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีคะแนนเต็มเท่ากับ 10 คะแนน ปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.2 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 82.00 ดังนั้นประสิทธิภาพของสื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ที่ใช้สำหรับทดสอบในขั้นตอนนี้จึงเท่ากับ $76.00/82.00$ ซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านมาตรฐานตามเกณฑ์ 80/80 แสดงว่าสื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ที่นำมาทดลองใช้กับนักเรียน จำนวน 5 คนนี้ยังมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมอีก คะแนนผลการทดสอบดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและคะแนนผลการทดสอบผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ของนักเรียน 5 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	7.2	72.00	72.00/84.00
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	8.4	84.00	

2. ผู้วิจัยนำสิ่งที่ค้นพบจากการทดลองใช้สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 5 คน มาทำการปรับปรุงแก้ไข โดยเฉพาะในเรื่องภาพกราฟิกและเสียง ได้จัดทำใหม่ ให้เหมาะสม รวมทั้งการปรับปรุงแก้ไขแบบฝึกหัดท้ายบทของหน่วยการเรียนรู้ให้มีความง่ายขึ้นกว่าเดิม

3. ผู้วิจัยนำสื่อวีดิโอ วิชา โปรแกรมกราฟิก เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จากขั้นตอนที่ผ่านมา ไปทดลองใช้อีกครั้งหนึ่ง แต่ครั้งนี้ได้เพิ่มจำนวนนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 ห้อง 4 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 แต่ยังไม่เคยเรียน วิชา โปรแกรมกราฟิก มาก่อนและไม่ได้ถูกเลือกให้ เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองให้มากขึ้นแต่ยังเป็นกลุ่มขนาดเล็กอยู่ คือ มีจำนวน 10 คน โดยดำเนินการเช่นเดียวกันกับที่ทำในครั้งแรก ผลปรากฏว่า นักเรียนทั้ง 10 คน ทำคะแนนระหว่างเรียน ได้เฉลี่ยเท่ากับ 8.10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.00 และทำคะแนนจากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 8.60 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 86.00 ผลการ

ทดลองครั้งนี้ถือว่าดีกว่า ในครั้งแรก ประสิทธิภาพของสื่อวีดิโอการใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ตามเกณฑ์มาตรฐานเท่ากับ 81.00/86.00 จึงกล่าวได้ว่าสื่อวีดิโอการใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ที่สร้างขึ้น ในการทดลองครั้งนี้ มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่สามารถนำไปใช้สอนในวิชานี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด และคะแนนผลการทดสอบผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ของนักเรียน 10 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	8.00	80.00	80.00/88.00
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	8.80	88.00	

จากการดำเนินการเป็นขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหาของ วิชา โปรแกรมกราฟิก เพื่อนำมาจัดทำและพัฒนาออกมาเป็นสื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โดยผ่านการปรับปรุงแก้ไขหลายครั้งจากผู้วิจัย และผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อจนสามารถนำไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80 โดยในครั้งแรกทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 5 คน หลังมีการปรับปรุงแก้ไข ได้นำไปทดลองกับนักเรียน กลุ่มเล็ก จำนวน 10 คน ซึ่งได้สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ที่มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้แล้ว แต่เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นสูงสุด ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุง อีกเล็กน้อย และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่จำนวน 35 คน ซึ่งได้ผลที่สอดคล้องกัน จึงกล่าวได้ว่าสื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาเพื่อนำมาใช้สอนวิชา โปรแกรมกราฟิก สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (ตัวอย่างสื่อประสมที่พัฒนาแสดงไว้ในภาคผนวก)

2. การทดลองใช้สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

ตารางที่ 3 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

คะแนน	ร้อยละ	μ	σ
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	51.14	5.11	1.57
คะแนนทดสอบหลังเรียน	85.14	8.51	0.61

จากตารางที่ 3 พบว่าผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 5.11 ($\sigma = 1.57$) คิดเป็นร้อยละ 51.14 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.51 ($\sigma = 0.61$) คิดเป็นร้อยละ 85.14 (ตารางภาคผนวกที่ 1, 2)

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

คะแนน	μ	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	5.11	3.40
คะแนนทดสอบหลังเรียน	8.51	

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนโดยใช้สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3.40 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้ (ตารางภาคผนวกที่ 3)

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	μ	σ	ความหมาย
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 ถูกต้องตามหลักวิชาการ	4.66	0.53	ดีมาก
1.2 ตรงตามจุดประสงค์รายวิชา	4.74	0.44	ดีมาก
1.3 ทันสมัยต่ปัจจุบัน	4.86	0.35	ดีมาก
2. ด้านแบบประเมินผลการเรียนรู้			
2.1 ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวคมชัด	4.77	0.42	ดีมาก
2.2 เสียงชัดเจน	4.57	0.73	ดีมาก
2.3 สีสดใสสวยงาม	4.91	0.28	ดีมาก

3. ด้านเวลา			
3.1 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหา	4.83	0.38	ดีมาก
รวม	4.78	0.18	ดีมาก

ผู้วิจัยได้สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อวิดีโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในด้านเนื้อหา แบบประเมินผลการเรียนรู้ และด้านเวลาที่ใช้ โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อวิดีโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 จำนวน 35 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.78 ($\sigma = 0.18$)

บทที่ 5 : สรุปผลการวิจัย

สรุปผล

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนาสื่อวิดีโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80
2. การเปรียบเทียบผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้คะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ วิดีโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียน
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อวิดีโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

อภิปรายผล

การพัฒนาสื่อวิดีโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนาสื่อวิดีโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 พบว่า มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า สื่อวิดีโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ และได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำมาทดลองใช้จริง มีความถูกต้องทันสมัย มีเนื้อหาสาระครบถ้วน มีความต่อเนื่อง มีความกระชับรัดกุม และชัดเจนอีกทั้งนักเรียนยังได้รับคำแนะนำวิธีการเรียนรู้จากครูผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ถูกต้องตามขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับเบญจพรรณ ดวงเด่น (2550 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้สื่อประสมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมู่บ้านสหกรณ์ 2 พบว่า สื่อประสมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมู่บ้านสหกรณ์ 2 มีประสิทธิภาพ 83.48/83.12

2. ผลการเปรียบเทียบผลความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3.40 คะแนน ทั้งนี้เนื่องจาก วีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้มีการศึกษาค้นคว้า และผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความสอดคล้องในการนำสื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ไปใช้ เป็นสื่อที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่ายมีเนื้อหาที่ทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียน และการมอบหมายงานของครูผู้สอน ที่เกี่ยวข้องเนื้อหาวิชาและแบบฝึกให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติมีความเหมาะสมทำให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ สุพร วัฒนะประทีป (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการประยุกต์โปรแกรมตารางในงานบัญชี เรื่องการจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการประยุกต์โปรแกรมตารางในงานบัญชี เรื่องการจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก ทั้งนี้อาจเนื่องจาก สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ซึ่งสอดคล้องกับ สุพร วัฒนะประทีป (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการประยุกต์โปรแกรมตารางในงานบัญชี เรื่องการจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชา การบัญชี โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 การสอนแบบใช้สื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช.2 มีผลสัมฤทธิ์ที่ดี และนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้สื่อวีดิโอ อาจทำให้ครูอาจารย์ ที่เกี่ยวข้อง พิจารณานำวิธีการสอน โดยใช้ใบงาน ไปใช้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

1.2 วิธีการสอนแบบใช้นาจะ เป็นวิธีสอนที่สามารถนำไปใช้สอนในเรื่อง วีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในระดับชั้นอื่นๆ ได้อย่างดี

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรวิจัยเนื้อหา เรื่อง การใช้เครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ไปสร้างเป็นบทเรียนแบบโปรแกรมและทดลองสอนเปรียบเทียบผลการสอนกับการใช้สื่อวีดิโอที่ผู้วิจัยสร้างไว้ ควรวิจัยสื่อวีดิโอเครื่องมือพื้นฐานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปปรับปรุงแก้ไข และทดลองใช้กับนักเรียน และกลุ่มตัวอย่างอื่น เพื่อดูว่าได้ผลแตกต่างกันหรือไม่

บรรณานุกรม

Jerrold E. Kemp และ Don C. Smelle (1989). แนวคิดการเลือกสื่อการสอนของแคมป์และสเมลโล

สืบค้น เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://khanittakuldee.wordpress.com/การเลือก-ดัดแปลงและการอ/>

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ.

สืบค้นเมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <http://www.sasana.ac.th>

วิวัฒนาการของทฤษฎีการเรียนรู้. ทฤษฎีการเรียนรู้.

สืบค้นเมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://prapatsorn32.wordpress.com>

วิภากร ใจเอื้อย. 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาระบบปฏิบัติการเบื้องต้น

เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point.

วิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล.

อ.ศิริประภา เพ็ชรคล้าย. 2562 . การพัฒนาทักษะการพับกระดาษโดยใช้สื่อ VDO ของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย

สืบค้นเมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2563, <https://academic.prc.ac.th/TeacherResearch/ResearchDetail.php?ID=2568>

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่อง ต้นทุนผลิตทั้งสิ้น โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษา ศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562
ชื่อผู้วิจัย	อณู เทศงามถ้วน
ตำแหน่ง	อาจารย์ผู้สอน
วุฒิการศึกษา	บริหารธุรกิจบัณฑิต การบริหารธุรกิจ (การบัญชี) มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์
สถานศึกษาที่ติดต่อ	วิทยาลัยอาชีวศึกษา ศาสนบริหารธุรกิจ
โทรศัพท์	083-259-1933
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	พ.ศ.2562
ประเภทงานวิจัย	ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่อง ต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่อง ต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่อง ต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษา ศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 25 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น และแบบสอบถามความพึงพอใจ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่อง ต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 มาตรา 22 ระบุว่าจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความรู้ความสามารถที่จะพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด ในด้านการเรียนรู้ด้านวิชาการบัญชีนั้น ต้องทำให้เกิดความรู้และทักษะและเจตคติที่ดีในวิชาชีพการบัญชี ในปัจจุบันวงการธุรกิจไทยได้ขยายตัวเพิ่มมากขึ้น การจัดทำบัญชีด้วยคอมพิวเตอร์มีความสำคัญมากประกอบกับสถานการณ์เศรษฐกิจการค้าของประเทศไทยที่เติบโตอย่างรวดเร็ว ข้อมูลการจัดทำบัญชีจึงต้องถูกต้อง รวดเร็ว แม่นยำและเชื่อถือได้ ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความจำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะต้องปรับปรุงการเรียน การสอน ในรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เพื่อให้สอดคล้อง กับ พรบ.การศึกษาแห่งชาติ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พอสรุปประเด็น ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนดังนี้ นักเรียน ระดับชั้นปวช.2 ไม่สามารถจำแนกและคำนวณต้นทุนผลิตทั้งสิ้นได้ เนื่องจากไม่สามารถจำแนกประเภท วัตถุดิบที่ใช้ไปในการผลิต ค่าแรงงานทางตรง และค่าใช้จ่ายในการผลิต ไม่สามารถคำนวณต้นทุนแต่ละประเภทได้อย่างถูกต้อง และยังไม่ให้ความสนใจในการเรียนเท่าที่ควร

ซึ่งสภาพปัญหาดังกล่าวนี้ชี้ให้เห็นว่าสื่อการสอนเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยให้การจัดการเรียนรู้ดำเนินไปด้วยดี ทำให้นักศึกษาให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ การสอนที่มีการใช้วัสดุ อุปกรณ์ประกอบการเรียนจากจะทำให้ให้นักศึกษาเห็นความเป็นรูปธรรมของสิ่งที่ได้ร่วมกันจัดการเรียนรู้แล้ว ยังเป็นการเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาให้เข้าใจเด่นชัดและง่ายขึ้น อีกทั้งสามารถดึงดูดความสนใจให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างสนุกสนานด้วย และเป็นการพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และปัญหาในการจัดการเรียนการสอนควรได้รับการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้การเรียนวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้นเรื่องความรู้เกี่ยวกับต้นทุนผลิตทั้งสิ้น เพื่อให้ สัมฤทธิ์ผลตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน แนวทางการแก้ปัญหาได้แก่ การจัดทำสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ตามหลักสูตร ซึ่ง Augmented Reality หรือ AR เป็นเทคโนโลยีใหม่ที่ผสานเอาโลกแห่งความเป็นจริงเข้ากับโลกเสมือน ซึ่งจะทำให้ภาพ ที่เห็นในจอภาพกลายเป็นวัตถุ ลอยอยู่เหนือพื้นผิวจริง Augmented Reality แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ 1) Location Based ใช้งานผ่าน Smart Phone 2) Marker หรือ Image-Based AR ส่วนใหญ่ใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ ด้วยการเขียนโค้ด รหัสในการใช้งานเพื่อให้เกิดเป็นวัตถุในรูปแบบต่าง ๆ ลักษณะของเทคโนโลยี Augmented Reality คือการพัฒนาโดยผ่าน ซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่าง ๆ เช่น Webcam, Computer, Cloud Computing หรืออุปกรณ์อื่นที่เกี่ยวข้อง ซึ่ง ภาพเสมือนจริงนั้นจะแสดงผลผ่านหน้า

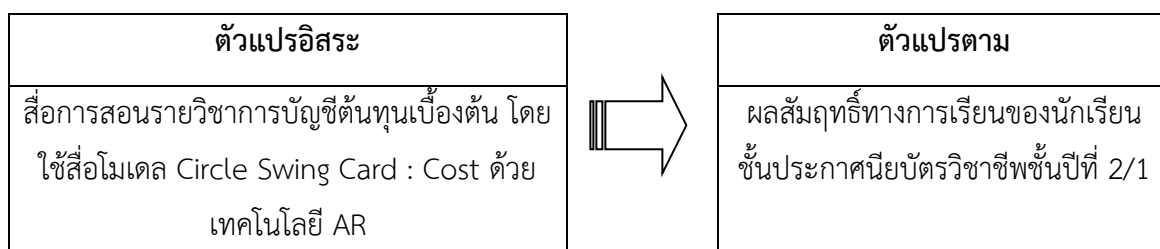
จอคอมพิวเตอร์ บน Projector หรือบนโทรศัพท์ อาจมีลักษณะทั้งที่เป็นภาพนิ่งสาม มิติ ภาพเคลื่อนไหว หรือ อาจจะเป็นสื่อที่มีเสียงประกอบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรูปแบบสื่อแต่ละรูปแบบว่าให้ออกมาแบบใด (ลดารรณ สระทองหมาย, 2556) ซึ่งผู้สอนได้ตระหนักถึงหน้าที่ความรับผิดชอบที่ต้องจัดการเรียนการสอนให้บังเกิด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทั้งทางด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย คุณธรรมและ จริยธรรม ตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สมภพ สุวรรณรัฐ (มปป. : 1) กล่าวว่าจัดการเรียนการสอนที่มุ่งจัด กิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิตเหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และได้ลงมือปฏิบัติจริงในทุกขั้นตอนจะบังเกิดผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

จากสภาพปัญหาดังกล่าวในฐานะที่เป็นครูผู้สอนวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น จึงได้นำสื่อการสอน รายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ที่เน้นกระบวนการคิด มีการลงมือปฏิบัติและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ที่ มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มาใช้ในการ จัดการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับความสามารถและความแตกต่างของผู้เรียน เน้นให้ผู้เรียนอาศัยศึกษา มีทักษะวิชาชีพ ปฏิบัติจริงได้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน มีทักษะและการประยุกต์ใช้ให้ เป็นไปตามมาตรฐานคุณวุฒิอาชีวศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่เน้นให้ ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุขนำไปสู่การเป็นทรัพยากรบุคคลอันมีคุณภาพที่ดีในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่ จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชา การบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุน เบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR

กรอบแนวคิดการวิจัย



ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
2. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้วิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่อง ต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ซึ่งจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR
 - 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และระดับความพึงพอใจของผู้เรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

Circle Swing Card หมายถึง การ์ดสวิงวงกลม ที่ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีเนื้อหา 3 เรื่อง คือ วัตถุดิบที่ใช้ไปในการผลิต ค่าแรงงานทางตรง และค่าใช้จ่ายในการผลิต

Cost หมายถึง ต้นทุนที่ใช้ในการผลิตสินค้าของกิจการ โดยเริ่มจากนำวัตถุดิบทั้งทางตรงและทางอ้อม ค่าแรงงานทางตรงและทางอ้อม ค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ในการผลิตมาใช้ในการผลิตจนกลายเป็นสินค้าสำเร็จรูป โดยการคำนวณจาก

ต้นทุนผลิตทั้งสิ้น = วัตถุดิบที่ใช้ไปในการผลิต + ค่าแรงงานทางตรง + ค่าใช้จ่ายในการผลิต

คุณลักษณะของผู้เรียน หมายถึง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น

เทคโนโลยี AR Augmented Reality หรือ AR คือการรวมภาพ วิดีโอ หรือเสียงที่ประมวลผลมาจากคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เช่น มือถือ แท็บเล็ต โดยสร้างเป็นคลิปวิดีโอ เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น

แนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาการเรียนการสอน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพโรจน์ คะเซนทร์ (2556) ให้คำจำกัดความผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า คือคุณลักษณะ รวมถึงความรู้ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน หรือ มวลประสบการณ์ทั้งปวงที่บุคคลได้รับจากการเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ของสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถสมองของบุคคลว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้าง และมีความสามารถด้านใดมากน้อยเท่าไร ตลอดจนผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนการฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่าง ๆ ทั้งในโรงเรียน ที่บ้าน และสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ รวมทั้งความรู้สึก ค่านิยม จริยธรรมต่าง ๆ ก็เป็นผลมาจากการฝึกฝนด้วย

สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือผลการเรียนรู้ตามหลักสูตร ได้มาตามหลักการวัดและประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ความคิดหรือพุทธิพิสัย ด้านอารมณ์และความรู้สึกหรือจิตพิสัย และด้านทักษะปฏิบัติหรือทักษะพิสัยที่ผู้สอนกำหนดไว้ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง สำหรับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึงความรู้ความเข้าใจความหมายของคำศัพท์ในบทเรียนภาษาอังกฤษ

เรื่อง Animal World เรื่อง Leisure Activities และ เรื่อง Jobs และ ความสามารถในการนำคำศัพท์ไปใช้ในการอ่าน การพูด การเขียน และการฟัง

ทฤษฎีและหลักการเลือกสื่อการเรียนการสอน

สื่อการเรียนการสอน

นักวิชาการในวงการเทคโนโลยีทางการศึกษา โสตทัศนศึกษา และวงการการศึกษา ได้ให้คำจำกัดความของ “สื่อการสอน” ไว้อย่างหลากหลาย เช่น

ซอร์ส กล่าวว่า เครื่องมือที่ช่วยสื่อความหมายจัดขึ้นโดยครูและนักเรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เครื่องมือการสอนทุกชนิดจัดเป็นสื่อการสอน เช่น หนังสือในห้องสมุด โสตทัศนวัสดุต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ สไลด์ फिल्मสตริป รูปภาพ แผนที่ ของจริง และทรัพยากรจากแหล่งชุมชน

บราวน์ และคณะ กล่าวว่า จำพวกอุปกรณ์ทั้งหลายที่สามารถช่วยเสนอความรู้ให้แก่ผู้เรียนจนเกิดผล การเรียนที่ดี ทั้งนี้รวมถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่ไม่เฉพาะแต่สิ่งที่เป็นวัตถุหรือเครื่องมือเท่านั้น เช่น การศึกษานอกสถานที่ การแสดง บทบาทนาฏการ การสาธิต การทดลอง ตลอดจนการสัมภาษณ์และการสำรวจ เป็นต้น

ความสำคัญของสื่อการสอน

ไชยยศ เรืองสุวรรณ กล่าวว่า ปัญหาอย่างหนึ่งในการสอนก็คือ แนวทางการตัดสินใจจัดดำเนินการให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมขึ้นตามจุดมุ่งหมาย ซึ่งการสอนโดยทั่วไป ครูมักมีบทบาทในการจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านเนื้อหาสาระ หรือทักษะและมีบทบาทในการจัดประสบการณ์เพื่อการเรียนการสอน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวผู้เรียนแต่ละคนด้วยว่า ผู้เรียนมีความต้องการอย่างไร ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบนี้ การจัดสภาพแวดล้อมที่ดีเพื่อการเรียนการสอนจึงมีความสำคัญมาก ทั้งนี้เพื่อสร้างบรรยากาศและแรงจูงใจให้ผู้เรียนให้เกิดความอยากเรียนรู้และเพื่อเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าหาความรู้ของผู้เรียนได้ตามจุดมุ่งหมาย สภาพแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ทั้งมวลที่จัดขึ้นมาเพื่อการเรียนการสอนนั้น ก็คือ การเรียนการสอนนั่นเอง

หลักการใช้สื่อการเรียนการสอน

การใช้สื่อการเรียนการสอนนั้นอาจจะใช้เฉพาะขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งของการสอน หรือจะใช้ในทุกขั้นตอนก็ได้ ดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาที่กำลังจะเรียนหรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนในครั้งก่อน แต่มีใช้สื่อที่เน้นเนื้อหาเจาะลึกอย่างแท้จริง เป็นสื่อที่ง่ายในการนำเสนอในระยะเวลาอันสั้น

2. ขั้นดำเนินการสอนหรือประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นขั้นสำคัญในการเรียนเพราะเป็นขั้นที่จะให้ความรู้เนื้อหาอย่างละเอียดเพื่อสนองวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ต้องมีการจัดลำดับขั้นตอนการใช้สื่อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

3. ขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ สื่อในขั้นนี้จึงเป็นสื่อที่เป็นประเด็นปัญหาให้ผู้เรียนได้ขบคิดโดยผู้เรียนเป็นผู้ใช้สื่อเองมากที่สุด

4. ขั้นสรุปบทเรียน เป็นขั้นของการเรียนการสอนเพื่อการย้ำเนื้อหาบทเรียนให้ผู้เรียนมีความเข้าใจที่ถูกต้องและตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ควรใช้เพียงระยะเวลาสั้นๆ

5. ขั้นประเมินผู้เรียน เป็นการทดสอบความสามารถของผู้เรียนว่าผู้เรียนเข้าใจในสิ่งที่เรียนถูกต้องมากน้อยเพียงใด ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการประเมินจากคำถามจากเนื้อหาบทเรียนโดยอาจจะมีภาพประกอบด้วยก็ได้

Augmented Reality หรือ AR เป็นเทคโนโลยีใหม่ที่ผสานเอาโลกแห่งความเป็นจริงเข้ากับโลกเสมือน ซึ่งจะทำให้ภาพ ที่เห็นในจอภาพกลายเป็นวัตถุ ลอยอยู่เหนือพื้นผิวจริง Augmented Reality แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ 1) LocationBased ใช้งานผ่าน Smart Phone 2) Marker หรือ Image-Based AR ส่วนใหญ่ใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ ด้วยการเขียนโค้ด รหัสในการใช้งานเพื่อให้เกิดเป็นวัตถุในรูปแบบต่าง ๆ ลักษณะของเทคโนโลยี Augmented Reality คือการพัฒนาโดยผ่าน ซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่าง ๆ เช่น Webcam, Computer, Cloud Computing หรืออุปกรณ์อื่นที่เกี่ยวข้อง ซึ่ง ภาพเสมือนจริงนั้นจะแสดงผลผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ บน Projector หรือบนโทรศัพท์ อาจมีลักษณะทั้งที่เป็นภาพนิ่งสาม มิติ ภาพเคลื่อนไหว หรืออาจจะเป็นสื่อที่มีเสียงประกอบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกรออกแบบสื่อแต่ละรูปแบบว่าให้ออกมาแบบใด (ลดาวรณ สระทองหมาย, 2556)

งานวิจัยในประเทศ

ผลงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR มีหลากหลาย ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

รุ่งรัตติ เสี่ยมชื่น (2557) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาด ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point โดยรวมอยู่ในระดับมาก

กัณฐรี วรอาจ (2557) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสืออ่านเพิ่มเติมที่มีความจริง เสมือน เรื่องประเทศสิงคโปร์ ผ่านไอแพด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า หนังสืออ่านเพิ่มเติมที่มีความจริงเสมือน เรื่องประเทศสิงคโปร์ ผ่าน ไอแพด มีคุณภาพอยู่ในระดับดี และมีประสิทธิภาพ 92.14/91.42 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากเรียนด้วยหนังสืออ่านเพิ่มเติมที่มี ความจริงเสมือน เรื่อง ประเทศสิงคโปร์ ผ่านไอแพด สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อหนังสืออ่านเพิ่มเติมที่มีความจริง เสมือน เรื่องประเทศสิงคโปร์ ผ่านไอแพด อยู่ในระดับมาก

งานวิจัยต่างประเทศ

Enyedy (2012) ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนฟิสิกส์ โดยการเล่น ผ่าน สภาพแวดล้อมความจริงเสมือน กับผู้เรียนอายุ 6 – 8 ปี ผลการศึกษาจากการทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน พบว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจและสามารถพัฒนาความคิดรวบยอดของ แรง, แรงลัพธ์, แรง เสียดทาน และการเคลื่อนที่สองมิติ หลังจากทำการเรียนด้วยหลักสูตรการเรียนรู้ฟิสิกส์ผ่านการเล่น ผู้วิจัยยังได้เสนอกรณีศึกษา 2 กรณีที่แสดงให้เห็นถึงการนำหลักการนี้ไปทางปฏิบัติ โดยจาก กรณีศึกษา แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยง ระหว่างการใช้ความจริงเสมือน กับการเล่น อย่างมีความหมาย และรู้แบบของนิเวศเชิงสัญลักษณ์ของการเรียนรู้ด้วยวิธีการสืบเสาะทาง วิทยาศาสตร์ในตัวผู้เรียนอีกด้วย

Yoon (2012) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการใช้ความจริงเสมือนและกระบวนการเสริมต่อ ความรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ ซึ่งได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบการเรียนรู้ 4 รูปแบบของการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ในพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ โดยใช้ความจริงเสมือน และกระบวนการเสริมต่อความรู้ ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนแสดงให้เห็นถึงกระบวนการเรียนรู้เพิ่มขึ้น เมื่อ ใช้กระบวนการเสริมต่อความรู้ การศึกษาต่อเนื่องชี้ให้เห็นว่า สื่อความจริงเสมือนมีผลต่อการเรียนรู้ใน สภาพแวดล้อมเสมือนด้วย

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการบัญชีต้นทุ่นเบื้องต้น ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 25 คน

กลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการบัญชีต้นทุ่นเบื้องต้น ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 25 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุ่นเบื้องต้น เรื่องต้นทุ่นผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีต้นทุ่นเบื้องต้น เรื่องต้นทุ่นผลิตทั้งสิ้น
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการนำสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุ่นเบื้องต้น เรื่องต้นทุ่นผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR

วิธีการสร้างเครื่องมือ

สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. จัดทำสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.1. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น

1.2. ศึกษาวิธีการจัดทำสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3. วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

1.4. กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1.5 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.6 ดำเนินการจัดทำสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ตามลำดับของจุดประสงค์การเรียนรู้ ลำดับเนื้อหาและโครงสร้างที่กำหนดไว้

1.7 นำสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา อาจารย์เมทินี อิมามี ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ อาจารย์ณัฐวุฒิ เกตุนิวัติ อาจารย์ผู้สอนสาขาการบัญชี พิจารณา

1.8 ปรับปรุงสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ไปทดลองใช้

1.10 จัดทำสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการจัดการเรียนรู้

2.4 สร้างสื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่อง ต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR

2.5 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์

3. การสร้างแบบสำรวจความพึงพอใจนักเรียนที่มีต่อสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารตำรา แนวคิด ทฤษฎี บทความทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 กำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3.3 กำหนดลักษณะของข้อคำถามตามขอบเขตเนื้อหาตามกำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3.4 สร้างแบบสอบถามและนำไปเก็บข้อมูล

รูปแบบการวิจัย

ผู้วิจัยได้วางแผนการการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design โดยใช้กลุ่มเดียวมีลักษณะของการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน (Treatment) ทดสอบนักเรียนหลังเรียน (Posttest) (ผ่องพรรณ ทรัพย์มงคล และสุภาพ นัตรารณ, 2549 : 55) ดังนี้

O_1	X	O_2
-------	---	-------

O_1 = การทดสอบก่อนเรียน

X = การเรียนการสอนโดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR

O_2 = การทดสอบหลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ครุ่นเข้าสู่บทเรียนโดยแจ้งจุดประสงค์ของการใช้สื่อการสอน
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน
3. ดำเนินการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR
- 4 ดำเนินการทดสอบหลังเรียน เก็บรวบรวมข้อมูล โดยการนำคะแนนมาเปรียบเทียบกัน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยใช้โปรแกรมการคำนวณสูตรทางสังคมศาสตร์ ได้ดำเนินการดังนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

2. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR จากคะแนนระหว่างเรียน และคะแนนจากการทำแบบทดสอบหาผลสัมฤทธิ์หลังเรียน โดยหาค่า E_1 และ E_2 (ยงยุทธ สุทธิชาติ, 2544 : 39 - 40)

3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรณี ลิกิจวัฒน์, 2551 : 145 - 146)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ในการดำเนินการเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR นั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 แต่ยังไม่เคยเรียนวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้นมาก่อน และไม่ได้ถูกเลือกให้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง จำนวน 3 คน โดยเป็นนักเรียนที่มีผลการเรียน อยู่ในระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน ทั้งนี้เพื่อสังเกตปฏิกิริยา และสอบถามความคิดเห็นปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียนด้วยบทเรียนที่ใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR เช่น ภาษาที่ใช้มีความเข้าใจหรือไม่ ความชัดเจนของตัวอักษรภาพเหมาะสมหรือไม่ เป็นต้น ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียนดังกล่าว สามารถทำคะแนนแบบฝึกหัด ได้คะแนนรวมเท่ากับ 5 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 50 และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีคะแนนเต็มเท่ากับ 10 คะแนน ปรากฏว่านักเรียนทำแบบทดสอบได้คะแนนรวมเท่ากับ 7 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 70 ดังนั้นประสิทธิภาพของสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ที่ใช้สำหรับทดสอบในขั้นตอนนี้จึงเท่ากับ 50/70 ซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านมาตรฐานตามเกณฑ์ 80/80 แสดงว่าสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้

โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ที่นำมาทดลองใช้กับนักเรียน จำนวน 3 คนนี้ ยังมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมอีก

2. ผู้วิจัยนำสิ่งที่ค้นพบจากการทดลองใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 3 คน มาทำการปรับปรุงแก้ไข โดยเฉพาะในเรื่องเสียงและความชัดของคลิปวิดีโอ ได้จัดทำใหม่ ให้เหมาะสม รวมทั้งการปรับปรุงแก้ไขแบบฝึกหัดท้ายบทของหน่วยการเรียนรู้ให้มีความง่ายขึ้นกว่าเดิม

3. ผู้วิจัยนำสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีขนาดกลุ่มใหญ่มากขึ้นโดยสุ่มนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 แต่ ยังไม่เคยเรียนวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น มาก่อน และไม่ได้ถูกเลือกให้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง ได้นักเรียนจำนวน 25 คนและดำเนินการเช่นเดียวกับครั้งที่ผ่านมา ผลปรากฏว่านักเรียนทั้ง 25 คน ทำคะแนนแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.92 คะแนน เป็นร้อยละ 89.20 และทำคะแนนจากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.86 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 98.60 ดังนั้น สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานเท่ากับ 89.20/98.60 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนแบบฝึกหัด	10	8.92	89.20	89.20/98.60
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	9.86	98.60	

จากการดำเนินการเป็นขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหาของวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เพื่อนำมาจัดทำและพัฒนาออกมาเป็นสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR โดยผ่านการปรับปรุงแก้ไขหลายครั้งจากผู้วิจัย และผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อจนสามารถนำไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80 โดยในครั้งแรกทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 3 คน หลังมีการปรับปรุงแก้ไข และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่จำนวน 25 คน ซึ่งได้ผลที่สอดคล้องกัน จึงกล่าวได้ว่าสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาเพื่อนำมาใช้สอนวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น สำหรับ

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. การทดลองใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR

จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR

คะแนน	ร้อยละ	μ	σ
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	67.20	6.72	1.62
คะแนนทดสอบหลังเรียน	87.60	8.76	1.01

จากตารางพบว่า ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 6.72 ($\sigma = 1.62$) คิดเป็นร้อยละ 67.20 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.76 ($\sigma = 1.01$) คิดเป็นร้อยละ 87.60

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและ หลังเรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR

คะแนน	μ	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	6.72	
คะแนนทดสอบหลังเรียน	8.76	2.04

จากตารางพบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 2.04 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	μ	σ	ความหมาย
1. ด้านเนื้อหา			
1. ก่อนเข้าเรียนท่านมีความรู้ความเข้าใจในระดับใด	4.68	0.48	มากที่สุด
2. หลังเข้าเรียนท่านมีความรู้ความเข้าใจในระดับใด	4.96	0.20	มากที่สุด
3. สารสำคัญของเนื้อหาและกิจกรรมสอดคล้องกับสื่อ	4.84	0.37	มากที่สุด
รวม	4.83	0.14	มากที่สุด
2. ด้านประเมินผลการเรียนรู้			
1. สารสำคัญของเนื้อหาและกิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการ	4.84	0.37	มากที่สุด
2. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินการ	4.92	0.28	มากที่สุด
3. นำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น ๆ	4.88	0.33	มากที่สุด
รวม	4.88	0.05	มากที่สุด
3. ด้านเวลา			
1. เนื้อหาโดยรวมเหมาะสมกับระยะเวลา	4.80	0.41	มากที่สุด
2. ระยะเวลาในการสอนมีเหมาะสม	4.92	0.28	มากที่สุด
3. อุปกรณ์ที่ใช้เหมาะสมกับเวลาหรือไม่	4.92	0.28	มากที่สุด
รวม	4.88	0.08	มากที่สุด
รวมทั้งสิ้น	4.86	0.05	มากที่สุด

ผู้วิจัยได้สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ในด้านเนื้อหา ด้านประเมินผลการเรียนรู้ และด้านเวลาที่ใช้ โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR จำนวน 25 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.83 ($\sigma = 0.14$) ด้าน ประเมินผลการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.88 ($\sigma = 0.05$) ด้านเวลา อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.88 ($\sigma = 0.08$)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

การอภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR พบว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ และได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำมาทดลองใช้จริง มีความถูกต้องทันสมัย มีเนื้อหาสาระครบถ้วน มีความต่อเนื่อง มีความกระชับรัดกุม และชัดเจนอีกทั้งนักเรียนยังได้รับคำแนะนำวิธีการเรียนรู้จากครูผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ถูกต้องตามขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับ อุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ สรเดช ครุฑจั่น (บทคัดย่อ : 2560) ในการจัดการเรียนการสอน เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ ผลการวิจัยพบว่า สื่อการสอนแบบเสมือนจริง 2 มิติแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.52/84.06 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดคือสูงกว่า 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 2.04 คะแนน ทั้งนี้เนื่องมาจากสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้มีการศึกษาค้นคว้า และผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความสอดคล้องในการนำสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ไปใช้ ซึ่งเป็นสื่อที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่ายมีเนื้อหาที่ทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียนและการมอบหมาย

งานของครูผู้สอน ที่เกี่ยวข้องเนื้อหาวิชาและแบบฝึกให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติมีความเหมาะสมทำให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ธัญยา นวลละออง นงลักษณ์ ปรีชาดิเรก (2558 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิด พหุปัญญา ด้วยการประยุกต์เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) บนอุปกรณ์แท็บเล็ต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ในระดับมาก สื่อการเรียนรู้ พหุปัญญา Augmented Reality แท็บเล็ต แอปพลิเคชัน Keywords: Learning medium, Multiple Intelligences, Augmented Reality, Tablet, Application การประเมินผล คะแนนทดสอบหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันสูง ขึ้น 9.07 คะแนน (95%CI 8.20-9.93) มากกว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนของกลุ่มควบคุมที่ เรียนรู้ผ่านการท่องจำซึ่งสูงขึ้น 4.39 คะแนน (95%CI 3.06-5.72) อย่างมีนัยสำคัญ

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชี ต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเป็นสื่อที่นักเรียนให้ความสนใจสามารถใช้เรียนได้โดยไม่ต้องเข้าชั้นเรียน นักเรียนนั่งเรียนที่ใดก็ได้ และการใช้งานสามารถเข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็ว สื่อโมเดลมีเนื้อหาที่ทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียนและการมอบหมายงานของครูผู้สอนที่ผู้เรียนฝึกปฏิบัติมีความเหมาะสมทำให้นักเรียน มีความสนใจและกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนส่งผลให้นักศึกษา มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ยิ่งเจริญ บุญยง (บทคัดย่อ : 2556) ได้ทำการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การบันทึก รายการเกี่ยวกับสินค้าในสมุดรายวันทั่วไป วิชาบัญชีเบื้องต้น 2 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุพรรณิชนิการ ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อ กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก (4.47, S.D. 0.57)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องต้นทุนผลิตทั้งสิ้น ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ไปใช้

1.1 สรุปเนื้อหาในตัวสื่อให้มีเนื้อหากระชับ ได้ใจความ มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับเรื่องที่ทำ

1.2 ทำสื่อโมเดล Circle Swing Card : Cost ด้วยเทคโนโลยี AR ให้มีขนาดใหญ่ขึ้น เพื่อดึงดูดความสนใจกับผู้เรียน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ครูผู้สอนสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดสื่อโมเดล Circle Swing Card ด้วยเทคโนโลยี AR ในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนมีนักเรียนเกิดทักษะในการเรียนเพิ่มมากขึ้น

บรรณานุกรม

กันทรี วรอาจ. 2557. การพัฒนาหนังสืออ่านเพิ่มเติมที่มีความจริงเสมือน เรื่องประเทศสิงคโปร์ผ่าน ไอแพด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ฉันทยา นวลละออง, นางลักษณ์ ปรีชาดิเรก 2558. การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิด พหุปัญญา ด้วยการประยุกต์เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) บนอุปกรณ์แท็บเล็ต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร. คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย.

ไพโรจน์ คะเชนทร์. 2556. (มปป) การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สืบค้น จาก www.wattoongpel.com Sarawichakarn/wichakarn/1-10 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน10.pdf

รุ่งรัตติ เสี่ยมชื่น. 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาด ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียน หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี. วิทยาลัยการอาชีพ วังไกลกังวล.

ลดาวรรณ สระทองหมาย. 2556. เทคโนโลยีเสมือนจริง. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มกราคม 2563, จาก <http://ladawan24nong.blogspot.com/2013/08/virtual-classroom.html>.

อรษา ตันเจริญ. การบัญชีต้นทุนเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : แม็คเอดดูเคชั่น, 2557.

อุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ. สรเดช ครุฑจั่น. ปราบฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ. โรงเรียนวัดอ้อมน้อย, 2560.

Enyedy. 2012. Exploring the Changes in In-service Teachers Perceptions of Technological Pedagogical Content Knowledge and Efficacy for ICT Design Thinking.

Nanyang Technological University, Singapore. สืบค้นจาก

<http://icce2013bali.org/datacenter/workshopproceedings/w8.pdf>. สืบค้นเมื่อ 7 มกราคม 2563.

Yoon Susan. (2012). "Using augmented reality and knowledge-building scaffolds to improve learning in a science museum." สืบค้นจาก

<http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11412-012-9156-x#close> สืบค้นเมื่อ 7 เมษายน 2557.

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 5 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562
ผู้วิจัย	อัสนา และไหม
ตำแหน่ง	ครูหมวดสามัญ
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเคมีอุตสาหกรรม
สถานศึกษาที่สังกัด	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ/โทร.082-708-0054 e-mail : hasnapasdu@gmail.com
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2562
ประเภทงานวิจัย	ประเภท 1 วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกและหลังฝึกทักษะการคำนวณคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 5 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา คณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill แบบทดสอบความสามารถทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัย

1. เกมออนไลน์ Math Skill มีประสิทธิภาพอยู่ที่ 81.00/83.00 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80

2. การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะและหลังฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill พบว่า ผลคะแนนทดสอบหลังการใช้เกมออนไลน์ Math Skill มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลคะแนนทดสอบ ก่อนการใช้อยู่ 3.36 คะแนน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill อยู่ในระดับ มาก

บทที่ 1 : บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ มีการขับเคลื่อนนโยบายรัฐบาล นโยบายกระทรวงศึกษาธิการ และนโยบาย เป้าหมาย ยุทธศาสตร์ การผลิตและพัฒนากำลังคน อาชีวศึกษาสู่สากล พ.ศ. ๒๕๕๕-๒๕๖๙ ในการยกระดับคุณภาพการจัดการอาชีวศึกษา โดยใช้ ICT เพื่อการเรียนรู้การสอน สนับสนุนความพร้อมในด้าน Hardware สื่อการเรียนการสอน ยกระดับความสามารถของผู้เรียนเพื่อให้ผู้สำเร็จการศึกษาอาชีวศึกษามีขีดความสามารถในการแข่งขันทั้งสมรรถนะหลัก (Core Competency) และสมรรถนะการทำงานตามตำแหน่งหน้าที่ (Function Competency) ตามความต้องการของตลาดแรงงาน

ปัจจุบันความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและนโยบายในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งการจัดวางโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศให้กับสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง เป็นแรงผลักดันให้มีการนำระบบการจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Learning) ในสถาบันการศึกษาต่าง ๆ กว้างขวางมากขึ้นและเป็นระบบการจัดการเรียนการสอนที่ถือว่ายืดหยุ่นมากที่สุดเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันอย่างไม่จำกัดเวลาสถานที่ (พรพรรณ ไทยางกูร, 2547) ดังนั้นการเรียนรู้ด้วย

ผู้วิจัยได้ทำการสอนวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ ในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จากการสอนพบว่านักเรียนมีทักษะในการคำนวณคณิตศาสตร์ เช่น การบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม ไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ซึ่งผู้สอนมิได้นิ่งนอนใจและตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนในภายหน้า ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีและเกมมาใช้ในการเรียนการสอนโดยพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยผ่านเกมออนไลน์ Math Skill ขึ้น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือให้นักเรียนได้ฝึกทักษะทางด้านการคำนวณคณิตศาสตร์และเป็นแนวทางให้นักเรียนพัฒนาตนเองได้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

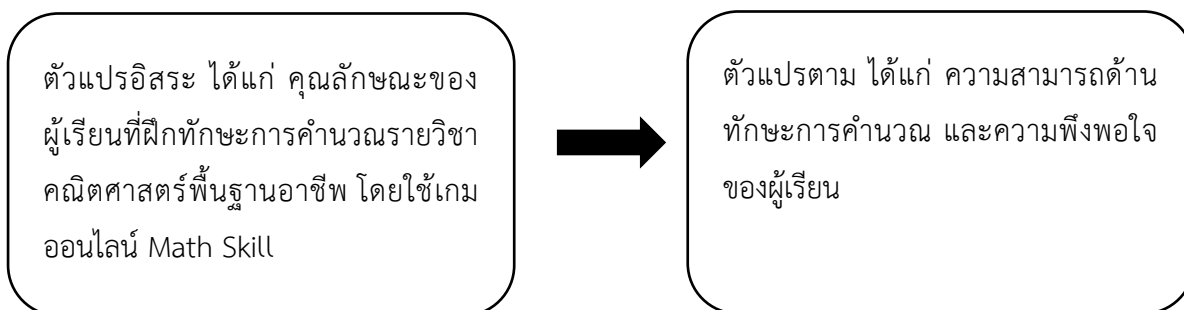
1. เพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกและหลังฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 5 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิด



นิยามศัพท์

1. คณิตศาสตร์ หมายถึง ประสิทธิภาพ พลศรีพิมพ์ (2542 : 130 – 131) ได้ให้ความหมายว่า คณิตศาสตร์เป็นการสื่อสารข้อมูล ที่มีลักษณะเป็นความรู้สึกลึกซึ้งทำให้เกิดความชัดเจน ซึ่งหมายความว่า คณิตศาสตร์จะทำให้ข้อมูลตรงกันทั้งฝ่ายผู้ส่งและผู้รับข้อมูล จากความชัดเจนของข้อมูลกำหนดด้วยจำนวน และตัวเลขนี้บ่งว่ามีคุณค่าทางด้านต่าง ๆ

2. Math Skill เป็นชุดสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการคำนวณพื้นฐาน โดยผ่านการเล่นเกมออนไลน์

บทที่ 2 : แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจตั้งอยู่ที่ 73 หมู่ 9 แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10530 เดิมชื่อมีชื่อว่า “โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา” ตั้งขึ้นเพื่อสนองความประสงค์ของบรรดาผู้ปกครองที่ต้องการส่งบุตรหลานเข้าศึกษาทางศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับควบคู่กันไปกับการศึกษาภาคบังคับด้วยเหตุนี้ ท่านอาจารย์สมาน มาลีพันธุ์ ประธานบริหาร จึงตกลงสร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 3 ชั้นบนเนื้อที่ 2 ไร่ 1.3 งาน หรือ 3,720 ตารางเมตร พร้อมทั้งดำเนินการขออนุญาตจัดตั้งเป็นโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามศึกษาและภาษาอาหรับ ได้รับใบอนุญาตจัดตั้งจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนกระทรวงศึกษาธิการใบอนุญาตเลขที่ กน. 001/2537 ออกให้ ณ วันที่ 17 พฤษภาคม 2537 ให้จัดการศึกษาหลักสูตรโรงเรียนสอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับ ระดับอิสลามศึกษาตอนกลาง (มตะวัชชีฎะฮ์) 3 ปี และอิสลามศึกษาตอนปลาย (ชานาวิเยฮ์) ของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2523 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้ง นายสมศักดิ์ มุฮำหมัด เป็นครูใหญ่ โดยมีศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนกรุงเทพมหานคร ได้ใช้สถานที่เป็นศูนย์ให้การศึกษาระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลายไปพร้อมกันด้วย ในปีการศึกษา 2550 โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา ได้สร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 4 ชั้น ห้องเรียนอีก 12 ห้อง และขออนุญาตจัดการเรียนการสอน ระดับประกาศนียบัตร

วิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา พาณิชยกรรม และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประเภทวิชา บริหารธุรกิจ สาขาวิชาการบัญชี คอมพิวเตอร์ธุรกิจ และการตลาด ได้รับอนุญาตจัดตั้ง เมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม 2550 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้งและเปลี่ยนชื่อเป็น “วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ” มีนักเรียน ปวช. และ ปวส. ในปีการศึกษาแรก 259 คน ปัจจุบันมี นักศึกษารวม 724 คน

การจัดการเรียนการสอน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ขาดิชาย พัทธษณาคม (2544 : 238) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ไปพร้อมกัน
2. เพื่อสนองความสามารถ ความถนัด ความสนใจของผู้เรียนทุกคน ซึ่งแต่ละคนจะมีแตกต่างกัน
3. เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนการสอน ให้ผู้เรียนเรียนด้วยความเพลิดเพลิน ไม่เกิดความรู้สึกเบื่อ

หน่ายในการเรียน

4. เพื่อสนองเจตนารมณ์ของหลักสูตร ให้ผู้เรียนได้คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็นและ เกิดทักษะ กระบวนการ

5. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก และมีส่วนร่วมในการเรียน ผู้สอนจึงควรจัดกิจกรรมการเรียน การสอนทุกครั้ง เพื่อประโยชน์แก่ผู้เรียนเป็นสำคัญ

สอดคล้องกับ ไสว พักขาว (2544 : 25-26) ที่ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนที่ดีนั้น จะทำให้เกิดสิ่งต่อไปนี้

1. ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความหมายและมีเป้าหมาย
2. ผู้เรียนได้ใช้วิธีการเรียนรู้แบบ “ฉลาดรู้”
3. ผู้เรียนมีการพัฒนาการเรียนรู้ที่จะทำให้รู้จริง รู้แจ้ง รู้ลึกซึ้งและเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต
4. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้อย่างเหมาะสมบนพื้นฐานของการรู้จักตนเอง การผสมผสานใน ศาสตร์ต่าง ๆ และใช้อย่างมีคุณธรรม เพื่อพัฒนาชีวิตและสังคม
5. ผู้เรียนมีการพัฒนาอย่างสมดุล ในคุณลักษณะทางกาย ปัญญา คุณธรรมและทักษะการใช้ชีวิต

จากจุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าวสรุปได้ว่า ครูผู้สอน จึงควร จัด กิจกรรมการเรียนการสอนทุกครั้ง เพื่อประโยชน์แก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเรียนรู้อย่างมี ความสุข

วิธีการสอนโดยใช้เกม (Game Method)

ทิสนา แหมมณี (2550 : 365) อธิบายว่า วิธีการสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและ ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการ เรียนรู้

1. วัตถุประสงค์ของวิธีสอนโดยใช้เกม

วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิตนา แชมมณี, 2550 : 365)

2. องค์ประกอบของวิธีสอนโดยใช้เกม

ทิตนา แชมมณี (2550 : 365) อธิบายองค์ประกอบของวิธีการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1. มีผู้สอนและผู้เรียน
2. มีเกม และกติกาการเล่น
3. มีการเล่นเกมตามกติกา
4. มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น
5. มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

3. เทคนิคและข้อเสนอแนะต่างๆ ในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ
(ทิตนา แชมมณี, 2550 : 366-368)

3.1 การเลือกและนำเสนอเกม เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภทคือ 1) เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น 2) เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น และ 3) เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง

3.2 การชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่น และกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมง่ายๆ มีวิธีเล่นและกติกาไม่ซับซ้อน การชี้แจงก็ย่อมทำได้ง่าย แต่ถ้าเกมนั้นมีความซับซ้อนมาก การชี้แจงก็จะทำได้ยากขึ้นผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจนโดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจให้ผู้เรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง

3.3 การเล่นเกม ก่อนการเล่น ผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น ไม่เช่นนั้น อาจจะทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัดและเสียเวลา เสียอารมณ์ ของผู้เล่นด้วย การเล่นเกมควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น หากเป็นไปได้ผู้สอนควรมอบหมายผู้เรียนบางคนให้ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น และควบคุมกติกาการเล่นด้วย

3.4 การอภิปรายหลังการเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่สำคัญมาก หากขาดขั้นตอนนี้ การเล่นเกมก็คงไม่ใช่วิธีสอน แต่เป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดาๆ จุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะ

อุปสรรค เพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจว่าจุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้น ก็เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ การใช้เกมในการสอนโดยทั่วไป มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ต้องการ(ใช้ยุทธวิธีการเล่นที่สนุก และการแข่งขันมาเป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะต่างๆ) 2) เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกมนั้น (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมการศึกษา) และ 3) เรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่างๆ (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมการศึกษา) ดังนั้นการอภิปราย จึงควรมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอนนั้นๆ

โปรแกรม Scratch

โปรแกรม Scratch (อ่านว่า สะ-แครช) เป็นโปรแกรมภาษา ที่สามารถสร้างชิ้นงานได้อย่างง่าย เช่น นิทานที่สามารถโต้ตอบกับผู้อ่านได้ ภาพเคลื่อนไหว เกม ดนตรี และศิลปะ และเมื่อสร้างเป็นชิ้นงานเสร็จแล้ว สามารถนำชิ้นงานที่สร้างสรรค์นี้ แสดง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่นบนเว็บไซต์ได้ ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หลักการทางคณิตศาสตร์ และแนวคิดการโปรแกรมไปพร้อมๆ กับการคิดอย่างสร้างสรรค์ มีเหตุผล เป็นระบบ และเกิดการทางานร่วมกัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุชาติ แสนพิช (2558: การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์) ผลการวิจัยพบว่า

1) รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน มีองค์ประกอบหลัก 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ขั้นเตรียมการ (Preparation) ขั้นกระบวนการ เรียนรู้ (Learning Process) และขั้นการประเมินผล (Evaluation) ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ มีประสิทธิภาพที่ 80.90/81.67

2) คะแนนทักษะ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยส าคัญทางสถิติที่ .01 3) หลังจากที่ได้เรียนผ่านรูปแบบการ เรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่พัฒนาขึ้น นักเรียนกลุ่มทดลองมีความพึงพอใจในระดับมาก ($x = 3.87$)

วิภาวรรณ ใหญ่สมบูรณ์, วชิระ อินทร์อุดม (2554: ผลของการสอนบนเว็บที่มีต่อการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า

1) การสอนบนเว็บมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 80.46/80.36

2) นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนบนเว็บมีคะแนนความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดคือ ด้านสื่อการเรียนรู้ ในหัวข้อการเรียนด้วยการสอนบนเว็บอำนวยความสะดวกต่อการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจาก เว็บไซต์ รองลงมาคือด้านการวัดและประเมินผล ด้านกระบวนการ จัดการเรียนรู้และด้านเนื้อหา ตามลำดับ

บทที่ 3 : ระเบียบวิธีวิจัย

การจัดทำวิจัยเรื่องการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 5 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาขาสอนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) วิธีการสร้างเครื่องมือ 4) รูปแบบการวิจัย 5) การเก็บรวบรวมข้อมูล 6) การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากร : ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 5 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาขาสอนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา คณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ทั้งหมดจำนวน 30 คน

เครื่องมือ : 1. การสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill

2. แบบทดสอบฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพโดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill

3. แบบสอบถามพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ซึ่งลักษณะแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scales) แบ่งเป็น 5 ระดับ โดยมีค่าคะแนนดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับดีมาก

คะแนน 4 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับดี

คะแนน 3 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ระดับน้อย

คะแนน 1 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ระดับน้อยที่สุด

วิธีการสร้างเครื่องมือ : สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำวิจัยเรื่องการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิชา คณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ

1.2 ศึกษาวิธีการจัดทำเกมออนไลน์ Math Skill ผ่านโปรแกรม Scratch จากหนังสือเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

1.4 กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1.5 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.6 ดำเนินการจัดทำเกมออนไลน์ Math Skill ตามลำดับของจุดประสงค์การเรียนรู้ ลำดับเนื้อหาและโครงสร้างที่กำหนดไว้

1.7 นำเกมออนไลน์ Math Skill ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 2 คน พิจารณา

- ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

1. นางสาวกฤติมา มะลิวัลย์ ตำแหน่ง หัวหน้าหมวดสามัญ

- ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

1. นายสมชาย ผิวงาม ตำแหน่ง หัวหน้าสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

2. นางสาวสนธิยา โชะเกี ตำแหน่ง ครูผู้สอนสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

1.8 ปรับปรุงเกมออนไลน์ Math Skill คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำเกมออนไลน์ Math Skill ทดลองใช้

1.10 จัดทำเกมออนไลน์ Math Skill สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนต่อไป

2. การสร้างแบบทดสอบฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับ วิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบการฝึกทักษะการคำนวณจากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการจัดการเรียนรู้

2.4 สร้างแบบทดสอบการฝึกทักษะการคำนวณให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์

2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณา

1. นางสาวปราณี มิสกาวัน ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการวิทยาลัย

2. นางเมทินี อิมามิ ตำแหน่ง ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

3. นางสาวกฤติมา มะลิวัลย์ ตำแหน่ง หัวหน้าหมวดสามัญ

2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.7 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยพิจารณาว่าข้อใดที่นักเรียน ตอบถูกมากตัดออก ข้อใดที่นักเรียน ตอบถูกน้อยตัดออก

2.8 นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์ได้ไปปรับปรุงใหม่ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารตำรา แนวคิด ทฤษฎี บทความทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3.2 กำหนดลักษณะของข้อคำถามตามขอบเขตเนื้อหาตามกำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3.3 สร้างแบบสอบถามฉบับร่าง

3.4 นำแบบสอบถามฉบับร่างที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

3.5 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขเสร็จแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และการใช้ภาษา (Wording)

1. นางสาวปราณี มีสากัน ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการวิทยาลัย

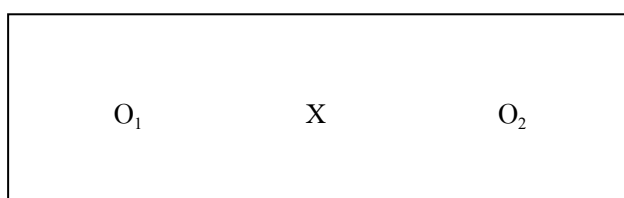
2. นางเมทินี อิมามิ ตำแหน่ง ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

3. นางสาวกฤติมา มะลิวัลย์ ตำแหน่ง หัวหน้าหมวดสามัญ

3.6 นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 25 คน

3.7 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อเก็บข้อมูลต่อไป

รูปแบบการวิจัย : ผู้วิจัยได้วางแผนการการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design โดยใช้กลุ่มเดียว มีลักษณะของการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน (Treatment) ทดสอบนักเรียนหลังเรียน (Posttest) (ผ่องพรรณ ทรัพย์มงคลกุล และสุภาพ ฉัตรภรณ์, 2549 : 55) ดังนี้



O_1 = การทดสอบก่อนเรียน

X = การเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสม

O_2 = การทดสอบหลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล : 1. นำเข้าสู่บทเรียน วิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 5 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562

2. ทำการทดสอบก่อนฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 5 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562

3. ทำการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้ เกมออนไลน์ Math Skill ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 5 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562

4. ทดสอบหลังฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ห้อง 5 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562

วิเคราะห์ข้อมูล : ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบฝึกและหลังฝึกโดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 102 – 103)

2. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill จากคะแนนระหว่างฝึก และคะแนนจากการทำแบบทดสอบหาผลสัมฤทธิ์หลังฝึก โดยหาค่า E_1 และ E_2 (ยงยุทธ สุทธิชาติ, 2544 : 39 - 40)

4. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนฝึกและคะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรณี ลีกิจวัฒน์, 2551 : 145 - 146)

บทที่ 4 : ผลการดำเนินการวิจัย

1. การหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80

ในการดำเนินการเพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 นั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 แต่ยังไม่เคยเรียนวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพมาก่อน และไม่ได้ถูกเลือกให้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง จำนวน 3 คน โดยเป็นนักเรียน ที่มีผลการเรียน ปานกลาง ทั้งนี้เพื่อสังเกตปฏิกิริยา และสอบถามความคิดเห็นปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียนด้วยบทเรียนที่ใช้การฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill เช่น ภาษาที่ใช้มีความเข้าใจหรือไม่ ความชัดเจนของตัวอักษรภาพเหมาะสมหรือไม่ เป็นต้น ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบหลังฝึก ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียนดังกล่าว สามารถทำคะแนนระหว่างเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.33 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 53.33 และเมื่อเรียนจบ

บทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีคะแนนเต็มเท่ากับ 10 คะแนน ปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.67 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 76.67 ดังนั้น ประสิทธิภาพของการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ที่ใช้สำหรับทดสอบในขั้นตอนนี้จึงเท่ากับ 53.33/76.67 ซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านมาตรฐานตามเกณฑ์ 80/80 แสดงว่าการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ที่นำมาทดลองใช้กับนักเรียน จำนวน 3 คนนี้ ยังมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมอีก คะแนนผลการทดสอบดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและคะแนนผลการทดสอบการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ของนักเรียน 3 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	5.33	53.33	53.33/76.67
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	7.67	76.67	

2. ผู้วิจัยนำสิ่งที่ค้นพบจากการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 3 คน มาทำการปรับปรุงแก้ไข โดยเฉพาะในเรื่องของเนื้อหา ได้จัดทำใหม่ ให้เหมาะสม รวมทั้งการปรับปรุงแก้ไขแบบฝึกหัดท้ายบทของหน่วยการเรียนรู้ให้มีความง่ายขึ้นจากเดิม

3. ผู้วิจัยนำการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จากขั้นตอนที่ผ่านมา ไปทดลองใช้อีกครั้งหนึ่ง แต่ครั้งนี้ได้เพิ่มจำนวนนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 แต่ยังไม่เคยเรียน วิชา คณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ มาก่อนและไม่ได้ถูกเลือกให้ เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองให้มากขึ้นแต่ยังเป็นกลุ่มขนาดเล็กอยู่ คือมีจำนวน 10 คน โดยดำเนินการเช่นเดียวกันกับที่ทำในครั้งแรก ผลปรากฏว่านักเรียนทั้ง 10 คน ทำคะแนนระหว่างเรียน ได้เฉลี่ยเท่ากับ 8.10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.00 และทำคะแนนจากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 8.30 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 83.00 ผลการทดลองครั้งนี้ถือว่าดีกว่า ในครั้งแรก ประสิทธิภาพของการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ตามเกณฑ์มาตรฐานเท่ากับ 81.00/83.00 จึงกล่าวได้ว่าการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ที่สร้างขึ้น ในการทดลองครั้งนี้ มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่สามารถนำไปใช้สอนในวิชานี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด และคะแนนผลการทดสอบทางการเรียน

จากการเรียนรู้โดยใช้การพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน
อาชีว โดยเล่นเกมออนไลน์ Math Skill ของนักเรียน 10 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	8.1	81.00	81.00/83.00
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	8.3	83.00	

จากการดำเนินการเป็นขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหาของ วิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีว เพื่อนำมาจัดทำและพัฒนาออกมาเป็นเกมออนไลน์ Math Skill ประกอบการสอน เพื่อฝึกทักษะการคำนวณด้านคณิตศาสตร์ โดยผ่านการปรับปรุงแก้ไขหลายครั้งจากผู้วิจัย และผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อ จนสามารถนำไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80 โดยในครั้งแรกทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 3 คน หลังมีการปรับปรุงแก้ไข ได้นำไปทดลองกับนักเรียน กลุ่มเล็ก จำนวน 10 คน ซึ่งได้เกมออนไลน์ Math Skill ที่มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้แล้ว แต่เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นสูงสุด ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุง อีกเล็กน้อย และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่จำนวน 30 คน ซึ่งได้ผลที่สอดคล้องกัน จึงกล่าวได้ว่าการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีว โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาเพื่อนำมาใช้ฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีว สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของวิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. การทดลองใช้การพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีว โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill

ตารางที่ 3 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนฝึกและหลังฝึกโดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill

คะแนน	ร้อยละ	μ	σ
คะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะ	47.56	4.76	0.61
คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะ	81.22	8.12	0.68

จากตารางที่ 3 พบว่าคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะมีค่าเฉลี่ย 4.76 ($\sigma = 0.61$) คิดเป็นร้อยละ 47.56 ส่วนคะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะมีค่าเฉลี่ย 8.12 ($\sigma = 0.68$) คิดเป็นร้อยละ 81.22

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะและหลังฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill

คะแนน	μ	D
คะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะ	4.76	3.36
คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะ	8.12	

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะอยู่ 3.36 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังฝึกทักษะสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนฝึกทักษะซึ่งเป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill

ผู้วิจัยได้สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ในด้านเนื้อหา แบบประเมินผลการเรียนรู้ และด้านเวลาที่ใช้ โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	μ	σ	ความหมาย
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 ถูกต้องตามหลักวิชาการ	4.06	0.61	มาก
1.2 ตรงตามจุดประสงค์รายวิชา	4.00	0.56	มาก
1.3 ความทันสมัย	3.96	0.58	มาก
2. ด้านแบบประเมินผลการเรียนรู้			
2.1 ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวคมชัด	4.72	0.57	มากที่สุด
2.2 เสียงชัดเจน	3.66	0.64	มาก
2.3 สีสดใสสวยงาม	3.94	0.61	มาก
2.4 ขนาดตัวอักษรเหมาะสม	4.03	0.47	มาก

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	μ	σ	ความหมาย
3. ด้านเวลา			
3.1 เวลาที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหา	4.03	0.39	มาก
เฉลี่ย	4.01	0.66	มาก

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill จำนวน 30 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.01 ($\sigma = 0.66$)

บทที่ 5 : สรุปผลการวิจัย

สรุปผล

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80
2. การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะและหลังฝึกทักษะการคำนวณคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill พบว่า คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะ
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี

อภิปรายผล

การพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill พบว่า มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า เกมออนไลน์ Math Skill ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ และได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำมาทดลองใช้จริง มีความถูกต้อง ทันสมัย มีเนื้อหาสาระครบถ้วน มีความต่อเนื่อง มีความกระชับรัดกุม และชัดเจนอีกทั้งนักเรียนยังได้รับคำแนะนำวิธีการเรียนรู้จากครูผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ถูกต้องตามขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับ สุชาติ แสนพิช (2558 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ พบว่า ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ มีประสิทธิภาพ 80.90/81.67
2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะและหลังฝึกทักษะการคำนวณคณิตศาสตร์โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill พบว่า คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะอยู่ 3.36 คะแนน ทั้งนี้เนื่องจากเกมออนไลน์ Math Skill ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้มีการศึกษาค้นคว้า และ

ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความสอดคล้องในการนำเกมออนไลน์ Math Skill ไปใช้เป็นการเรียนรู้ที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่ายมีเนื้อหาที่ทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนทดสอบสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ วิภาวรรณ ไหมสมบูรณ์, วชิระ อินทร์อุดม (2554 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการสอนบนเว็บที่มีต่อการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนบนเว็บมีคะแนนความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก เกมออนไลน์ Math Skill ซึ่งสอดคล้องกับ สุชาติ แสนพิช (2558 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำสื่อไปใช้

การพัฒนาการสอนการฝึกทักษะการคำนวณรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ โดยใช้เกมออนไลน์ Math Skill ส่งผลให้นักเรียนมีผลการทดสอบการฝึกทักษะการคำนวณที่ดีขึ้น ซึ่งเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ ได้

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

การสร้างเกมออนไลน์ มีวิธีการทำที่สะดวก รวดเร็ว สามารถที่จะปรับเนื้อหาให้มีความยากง่ายในหลายระดับ และศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมในเรื่องเทคนิคหรือเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อปรับปรุงวิธีการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. 2556. ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ.

สืบค้นเมื่อวันที่ 16 กันยายน 2561, จาก <http://www.sasana.ac.th>

Bee WIPAWAN. 2557. วิธีการสอนโดยการใช้เกม.

สืบค้นเมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2561 จาก

<http://innovation.kpru.ac.th/web18/551121820/innovation/index.php/game>

สุชาติ แสนพิช. 2558. : การพัฒนาแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

วิภาวรรณ ไหมสมบูรณ์, วชิระ อินทร์อุดม. 2554. : ผลของการสอนบนเว็บที่มีต่อการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

บุญชม ศรีสะอาด. 2543. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาสน์.

การประเมินระดับ ดี

การประกวดแข่งขันผลงานวิจัยและนวัตกรรม
สื่อการเรียนรู้การศึกษาระดับประเทศ ครั้งที่ 13

ชื่อผลงานวิจัย	การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562
ผู้วิจัย	ณัฐวุฒิ เกตุนิวัติ
ตำแหน่ง	ครูสาขาวิชาการบัญชี
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี บัญชีบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง
สถานศึกษาที่สังกัด	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ / 0948379842 e-mail : ke.nutthawut@vecmail.org
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2562
ประเภทงานวิจัย	วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมเชิงคุณธรรม จริยธรรมของนักเรียน จากการใช้คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา HRV Model มาบูรณาการการจัดการเรียนรู้ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อ จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชา การบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 21 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การจัดการเรียนรู้บูรณาการคุณธรรมอัตลักษณ์ HRV Model แบบ ประเมินพฤติกรรมทางคุณธรรมจริยธรรม 3 ด้าน ได้แก่ 1.ซื่อสัตย์ 2.รับผิดชอบ 3.จิตอาสา และแบบสอบถาม ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนแบบบูรณาการคุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา HRV Model สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเที่ยงตรง (Validity) ค่าอำนาจจำแนก และ ค่าความเชื่อมั่น

ผลการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์ สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้

2. การประเมินพฤติกรรมเชิงคุณธรรมจริยธรรม ของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ อยู่ในระดับ ดีมาก

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จำนวน 21 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ มากที่สุด

บทที่ 1 : บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร ได้พระราชทานพระราชประสงค์ว่า “ให้โรงเรียนสร้างคนดีให้แก่บ้านเมือง” และเคยรับสั่งว่า “การสร้างคนดีเป็นเรื่องที่ยากและยาว แต่ก็ต้องทำขอให้ถือเป็นหน้าที่” และพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตรว่า “หน้าที่ของครูนั้นเป็นหน้าที่ที่มีความสำคัญยิ่ง เป็นการปลูกฝังความรู้ ความคิด และจิตใจให้แก่เยาวชน เพื่อที่จะได้เติบโตเป็นพลเมืองที่ดีมีประสิทธิภาพของประเทศชาติ” สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจึงรับใส่เกล้าใส่กระหม่อม ปฏิบัติจนสุดความสามารถ ให้สถานศึกษาทุกแห่งทั้งภาครัฐและเอกชน ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา พัฒนาให้ผู้สำเร็จการศึกษาทุกระดับ เป็นผู้มีความดี คุณธรรม จริยธรรม ที่พร้อมจะเป็นผู้ขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศ ดังนั้น กระทรวงศึกษาธิการโดยสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ได้นำนโยบายสถานศึกษาคุณธรรม ส่งเสริมการปฏิบัติด้วยการนำแนวทางของมูลนิธิยุวสถิรคุณ มาปรับใช้ให้เหมาะสมกับการดำเนินงานตามบริบทของสถานศึกษา และส่งเสริมสนับสนุนให้สถานศึกษาบูรณาการแนวทางการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ให้ประสบความสำเร็จอย่างยั่งยืน

โรงเรียนหรือสถานศึกษาเป็นเสมือนเครื่องหล่อหลอมที่จะผลิตทรัพยากรบุคคลอันสำคัญต่อการพัฒนาประเทศในปัจจุบันและอนาคต การจัดการเรียนรู้ที่เน้นทางด้านพุทธิปัญญาจะต้องกระทำควบคู่ไปพร้อม ๆ กับการเติมเต็มศักยภาพผู้เรียนในด้านทักษะปฏิบัติที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กับระบบการอยู่ร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับสังคม ผู้เรียนจึงควรได้รับการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ที่สอดคล้องเหมาะสมในแต่ละบริบท ด้วยเหตุนี้การจัดการศึกษาเพื่อชีวิตและสังคม สามารถตอบสนองสังคมได้โดยการสร้างเสริมและปลูกฝังนักเรียนให้เป็นผู้มีวินัยในตนเอง ทั้งนี้ เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถประพฤติปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของโรงเรียนและสังคม สามารถควบคุมดูแลตนเอง และสังคมส่วนรวมให้อยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข โรงเรียนเองสามารถดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ เป็นไปด้วยความสงบเรียบร้อย และนักเรียนประพฤติตนในแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสมช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาที่ดี (กาญจนา ศรีกาฬสินธุ์, 2544 หน้า 8) วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจจึง

ได้รับเอาแนวนโยบายสถานศึกษาคุณธรรมอาชีวศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษามา ดำเนินการตั้งแต่ปีการศึกษา 2560 จนถึงปัจจุบัน

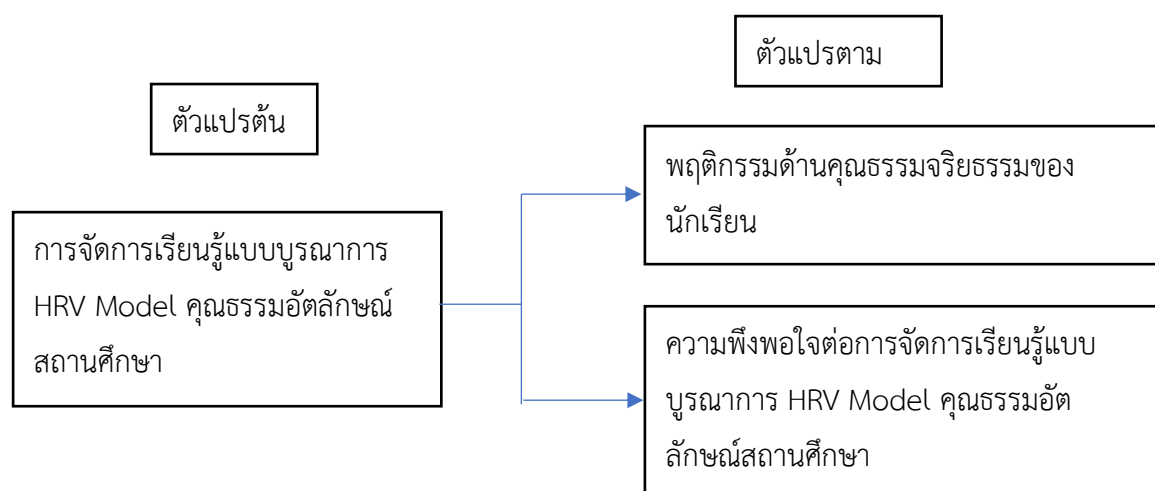
นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอาชีวศึกษาถือเป็นกลุ่มเยาวชนที่กำลังเติบโตเป็นกำลังสำคัญในการ พัฒนาชาติ ควรได้รับการพัฒนาที่ครบถ้วนสมบูรณ์ในทุก ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา เพื่อให้พร้อมที่จะใช้ชีวิตในสังคมอย่างผู้มีคุณธรรมจริยธรรม เพราะฉะนั้นสถานศึกษาต้องเป็นองค์กรสำคัญใน การพัฒนา สร้างเครื่องมือในการพัฒนา ตลอดจนรับผิดชอบผลของการพัฒนาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จากสภาพ ปัญหาพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของนักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ เป็นผล เนื่องมาจากคุณธรรมจริยธรรมแตกต่างกัน พบว่านักเรียนบางส่วนขาดความมีระเบียบวินัย เข้าห้องเรียนไม่ตรง เวลา การแต่งกายไม่ถูกระเบียบ ปฏิบัติตามข้อตกลงและกติกาของโรงเรียนและห้องเรียนไม่ได้ ขาดความ รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย ไม่ตั้งใจเรียน ไม่ส่งงานตามกำหนด ไม่มีความรับผิดชอบต่อสิ่งของเครื่องใช้ ไม่มี ความซื่อสัตย์สุจริต ไม่มีการเสียสละ ซึ่งกล่าวนี้นี้ เป็นปัญหาของสร้างเสริมพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม ที่ขาด ความชัดเจนของแนวทางในการปฏิบัติอย่างเป็นระบบ หน้าที่ของโรงเรียนโดยผู้บริหารสถานศึกษา ต้องเป็น ผู้นำในการวางแผนพัฒนาระบบการดำเนินงานให้มีความชัดเจน การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมเป็นเรื่อง ละเอียดย่อน คุณธรรมเป็นเรื่องเกี่ยวกับความคิดและจิตใจที่ต้องดึงมาของคน มีลักษณะเป็นนามธรรม ส่วน จริยธรรมเป็นการแสดงออกทางการประพฤติปฏิบัติซึ่งสะท้อนคุณธรรมภายในให้เห็นเป็นรูปธรรม บุคคลที่ เกี่ยวข้องอาจรับรู้พฤติกรรมเดียวกัน หรือแตกต่างกัน ซึ่งบางคนเห็นว่ายอมรับได้ บางคนอาจเห็นว่าเป็นปัญหา

จากสภาพปัญหาข้างต้นวิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ ตระหนักในการสร้างคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมอันพึงประสงค์ซึ่งการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมด้วยโครงการสถานศึกษาคุณธรรม และได้มี การกำหนดคุณธรรมอัตลักษณ์ของสถานศึกษาขึ้น ได้แก่ ซื่อสัตย์ รับผิดชอบ จิตอาสา เพื่อนำหลักคุณธรรม จริยธรรมดังกล่าวมาปรับใช้ในการจัดการเรียน ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิจัยในการจัดการเรียนแบบบูรณาการโดยใช้ คุณธรรมอัตลักษณ์ของสถานศึกษานี้ขึ้น เพื่อพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์ สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมเชิงคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียน จากการใช้คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา HRV Model มาบูรณาการการจัดการเรียนรู้
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อ จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ

กรอบแนวคิดการวิจัย



นิยามศัพท์

1. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ หมายถึง กระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้นักเรียน โดยเชื่อมโยงกับคุณธรรมอัตลักษณ์ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดคุณธรรม จริยธรรมในการเรียน สามารถนำความรู้และทักษะที่ได้ไปแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ได้จริงในชีวิตประจำวัน

2. คุณธรรมอัตลักษณ์ หมายถึง ข้อคุณธรรมที่นักเรียนนักศึกษา ครู และบุคลากร ร่วมกันกำหนดขึ้น จากวิเคราะห์สภาพปัญหา ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ต้องการแก้ไขหรือสภาพปัญหา ซึ่ง ประกอบด้วยคุณธรรม 3 ประการ ได้แก่ 1.ซื่อสัตย์ 2.รับผิดชอบ 3.จิตอาสา เพื่อแก้ปัญหาด้านคุณธรรม จริยธรรมของนักเรียนนักศึกษาในโครงการโรงเรียนคุณธรรม

3. HRV Model หมายถึง รูปแบบการนำคุณธรรมอัตลักษณ์ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ไปประยุกต์ใช้ในด้านต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วย

H = Honest	หมายถึง ความซื่อสัตย์
R = Responsibility	หมายถึง ความรับผิดชอบ
V = Volunteer	หมายถึง การมีจิตอาสา

4. พฤติกรรมด้านคุณธรรมจริยธรรมในการเรียน หมายถึง การแสดงออกถึงความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ และจิตอาสาในการเรียน

บทที่ 2 : แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม

ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก

โคลเบอร์ก (อ้างในอาร์บัทโนต์, แจ็ก, สุดใจ บุญอารีย์ แปล, 2541) ได้ศึกษาพัฒนาการทางจริยธรรม โดยศึกษาตามแนวทฤษฎีของเพียเจต์แล้วพบว่าพัฒนาการทางจริยธรรมของมนุษย์ส่วนมากไม่ได้บรรลุถึงขั้นสูงสุดเมื่ออายุ 10 ปี แต่จะมีพัฒนาการอีกหลายขั้นตอนจากอายุ 11 ปี ถึง 25 ปี โคลเบอร์กเชื่อว่าการบรรลุนิติ

ภาวะเชิงจริยธรรมของบุคคลนั้นจะแสดงออกทางการให้เหตุผลทางจริยธรรม ซึ่งไม่ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ของสังคมใดสังคมหนึ่ง เป็นเหตุผลที่ลึกซึ้งบริสุทธิ์ มีลักษณะเป็นสากล กว้างขวาง มีหลักการไม่ขัดแย้ง ไม่เข้าข้างตนเอง และเป็นอุดมคติ

โคลเบอร์กได้แบ่งพัฒนาการทางจริยธรรมเป็น 3 ระดับ

ระดับก่อนกฎเกณฑ์ (Preconventional Level) เป็นระดับที่บุคคลดำเนินตามบทบาทถูกต้องและไม่ถูกต้อง บุคคลจะสนองตอบกฎเกณฑ์โดยกระทำตามที่มีอำนาจเหนือตน และพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การถูกลงโทษหรือการได้รับรางวัล พัฒนาการระดับนี้แบ่งออกเป็น 2 ขั้น คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นหลบหลีกการลงโทษ (The Punishment and Obedience Orientation) ช่วงอายุ 2 – 7 ปี ในขั้นนี้จะใช้หลักการหลีกเลี่ยงมิให้ได้รับโทษในการกระทำ เด็กจะทำดีตามกฎเกณฑ์ของผู้มีอำนาจเหนือตน และอยู่ใต้อำนาจของผู้ใหญ่เพราะกลัวการถูกลงโทษ ถ้าถูกลงโทษในสิ่งที่กระทำเด็กจะไม่กระทำอีก แต่ถ้าไม่ได้รับการลงโทษในสิ่งที่กระทำเขาจะกระทำอีก

ขั้นที่ 2 ขั้นแสวงหารางวัล (The Instrumental Relativist Orientation) ช่วง 7 – 10 ปี ในขั้นนี้เด็กไม่ได้คิดว่ากฎระเบียบเป็นสิ่งที่แน่นอนตายตัว ถือความพอใจของตนเองเป็นหลักในการตัดสินใจ การกระทำตามใจตนเอง จะเห็นความสำคัญของการได้รางวัลหรือคำชมเชยซึ่งเป็นแรงจูงใจในการทำความดี

ระดับกฎเกณฑ์ (Conventional Level) เป็นระดับที่เด็กจะเห็นความสำคัญของหน้าที่ความรับผิดชอบของกลุ่มที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ เช่น ครอบครัว กลุ่มชนหรือชาติ เด็กจะสนับสนุนการกระทำและอ้างเหตุผลสนับสนุนตามสังคม รู้จักรักษากฎเกณฑ์ จะไม่ทำความผิดเพราะต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ พัฒนาการระดับนี้แบ่งเป็น 2 ขั้น คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นทำตามสิ่งที่คนอื่นเห็นว่าดี (The Interpersonal Concordance Orientation) ช่วงอายุ 10 – 13 ปี ในขั้นนี้เด็กเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นซึ่งเข้าใจว่าสิ่งใดเป็นสิ่งที่คนดีควรกระทำเด็กจะกระทำในสิ่งที่ตนเองคิดว่าคนอื่นจะเห็นด้วยและพอใจเพื่อให้เป็นที่ชื่นชอบของเพื่อนฝูงเพราะต้องการยอมรับจากผู้อื่น

ขั้นที่ 2 ขั้นการกระทำตามหน้าที่และระเบียบทางสังคม (The law and order Orientation) ช่วงอายุ 13 – 16 ปี ขั้นนี้ความคิดขยายกว้างขึ้นครอบคลุมถึงระเบียบสังคมต่างๆ ไปบุคคลจะเข้าใจในกฎเกณฑ์ บรรทัดฐานของสังคม ตลอดจนบทบาทและหน้าที่ที่พึงปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของกลุ่มสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ เพื่อประโยชน์ต่อกลุ่มสังคมของตน

ระดับเหนือกฎเกณฑ์หรือระดับหลักการ (Postconventional Level) ระดับนี้บุคคลจะเข้าใจถึงค่านิยม คุณค่าทางจริยธรรม หลักเกณฑ์ที่นำไปใช้โดยพิจารณาถึงสภาพการณ์ที่แตกต่างกันออกไป พยายามเลียนแบบค่านิยมทางศีลธรรมจรรยาบรรณ ซึ่งเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางเหมาะสมและเที่ยงธรรม ระดับนี้แบ่งออกเป็น 2 ขั้นคือ

ขั้นที่ 1 ขั้นการมีเหตุผลและการเคารพตนเอง หรือขั้นทำตามสัญญา (The Social Contract Legalistic Orientation) ช่วงอายุ 16 ปีขึ้นไป ในช่วงนี้จะเห็นความสำคัญของกฎหมายความถูกต้องเป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณาถึงค่านิยมเฉพาะตัวบุคคล โดยคำนึงถึงสภาพการณ์และกฎเกณฑ์ที่มีเหตุผลซึ่งได้รับการยอมรับจากคนส่วนใหญ่ มีทัศนะต่อกฎเกณฑ์ในลักษณะที่ยืดหยุ่นได้ ถ้ามีเหตุผลที่เหมาะสมกว่า เคารพมติที่มาจาก

การลงความเห็นอย่างเป็นประชาธิปไตย และมีข้อตกลงที่ยอมรับร่วมกัน บุคคลจะทำตามสัญญาที่ให้กับผู้อื่น คำนึงถึงสิทธิเสรีภาพ และเห็นค่าแก่ประโยชน์ส่วนรวมเป็นสำคัญ

ขั้นที่ 2 ขั้นทำตามหลักอุดมคติสากล (The Universal Ethical Principle orientation) เป็นขั้นในวัยผู้ใหญ่ บุคคลมีความคิดรวบยอดทางนามธรรมเกี่ยวกับการสากล ความถูกต้อง คือ ความสำนึกถึงคุณค่าของความถูกต้องตามหลักเกณฑ์ที่บุคคลนั้นได้พิจารณาโดยคำนึงถึงเหตุผลอย่างกว้างขวางตามหลักสากลของผู้ที่เจริญแล้ว คำนึงถึงประโยชน์ของมนุษยชน มีความเชื่อว่าทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกัน คุณธรรมในขั้นนี้จะเกิดขึ้นได้ในบุคคลที่มีความเจริญทางสติปัญญาในขั้นสูงมีความรู้และประสบการณ์กว้างขวาง

โคลเบอร์กเชื่อว่าพัฒนาการทางจริยธรรมของบุคคลจะเป็นไปตามลำดับขั้นจากขั้นที่ 1 ไปจนถึงขั้นที่ 6 จะพัฒนาข้ามขั้นไม่ได้ เพราะการให้เหตุผลในขั้นที่สูงขึ้นได้นั้นจะต้องการความสามารถจากขั้นที่ต่ำกว่า และต่อมาเมื่อได้รับประสบการณ์ทางสังคมใหม่ๆ หรือเข้าใจประสบการณ์เก่าได้ดีขึ้น จึงเกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดและเหตุผล ทำให้การให้เหตุผลในขั้นสูงมีมากขึ้นเหตุผลขั้นที่ต่ำก็จะถูกใช้น้อยลงและละทิ้งไปในที่สุด พัฒนาการทางจริยธรรมของแต่ละคนไม่จำเป็นต้องไปถึงขั้นสูงสุด อาจจะหยุดชะงักอยู่ในขั้นหนึ่งก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถทางสติปัญญาและประสบการณ์ทางสังคมของบุคคลนั้นๆ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พิศมัย เทียนทอง (2553: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยผลการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตของนักเรียนโรงเรียนบ้านเขมะเกา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระแก้ว เขต 1 ผลการศึกษาพบว่าหลังใช้โครงการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต นักเรียนมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงดีขึ้น และผลการปฏิบัติตนเองของนักเรียนด้านความซื่อสัตย์สุจริตพบว่านักเรียนมีคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริตทั้งทางด้านกาย วาจา ใจ

นิรนุช เหลือลมัย, วรณี แกมเกตุ (2553: 965-966) ได้ศึกษาวิจัยผลของการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมที่พัฒนาขึ้น พบว่าหลังจากที่นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ (experiential learning) นักเรียนมีระดับความรู้ เจตคติ พฤติกรรมและเหตุผลเชิงจริยธรรมทั้ง 3 ด้านได้แก่ 1) ความซื่อสัตย์สุจริต 2) ความเมตตากรุณา 3) ความมีวินัยในตนเอง สูงขึ้น การจัดกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนผู้เรียนมีความสนใจเข้ามามีส่วนร่วมอย่างสนุกสนานเมื่อ ใช้กิจกรรมกลุ่มดังนั้นการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้จึงควรจัดประสบการณ์ที่หลากหลาย โดยมีการศึกษาหา ความรู้จากเหตุการณ์ที่กำหนดให้และปฏิบัติจากการร่วมกิจกรรมกลุ่มสนทนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของแต่ละบุคคลร่วมกันใช้ เหตุผลในการวิเคราะห์ถึงผลดีผลเสียของการปฏิบัติและสรุปร่วมกัน

บทที่ 3 : ระเบียบวิธีวิจัย

การจัดทำวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย 2)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) วิธีการสร้างเครื่องมือ 4) รูปแบบการวิจัย 5) การเก็บรวบรวมข้อมูล 6) การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากร : ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ได้แก่ นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ทั้งหมดจำนวน 21 คน โดยไม่มีการสุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือ : 1. การจัดการเรียนรู้บูรณาการคุณธรรมอัตลักษณ์ HRV Model
2. แบบประเมินพฤติกรรมทางคุณธรรมจริยธรรม 3 ด้าน ได้แก่ 1.ซื่อสัตย์ 2.รับผิดชอบ 3.จิตอาสา
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการคุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา HRV Model เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ ลิเคิร์ต (Likert) บุญชม ศรีสะอาด (2545, หน้า 63-71) ซึ่งมีระดับ 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ โดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจสูงสุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจสูง

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจต่ำ

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจต่ำที่สุด

วิธีการสร้างเครื่องมือ : สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. คุณธรรมอัตลักษณ์ HRV Model

1.1 ศึกษาทฤษฎี แนวคิด และหลักการ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบูรณาการคุณธรรมจริยธรรมในการเรียนการสอน

1.2 สร้างโมเดลคุณธรรมอัตลักษณ์ของรายวิชา จากคุณธรรมอัตลักษณ์ของสถานศึกษา โดยให้นักเรียนได้ร่วมกำหนด

1.3 นำโมเดลคุณธรรมอัตลักษณ์ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสถานศึกษาคุณธรรมตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมได้แก่

นายมนตรี มาลีพันธุ์ ประธานคณะกรรมการสถานศึกษาคุณธรรมวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ

นางสาวปราณี มิสกาวัน หัวหน้าศูนย์สถานศึกษาคุณธรรมวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ

นายสมศักดิ์ มุหะหมัด ผู้อำนวยการฝ่ายอิสลามศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ

1.4 ปรับปรุงรายละเอียดจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2. การสร้างแบบประเมินพฤติกรรมทางคุณธรรมจริยธรรม ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษา นิยาม ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดพฤติกรรมทางคุณธรรมจริยธรรม

2.2 เขียนนิยามพฤติกรรมทางคุณธรรมจริยธรรม ทั้ง 3 ด้าน ตามที่ได้นิยามไว้

2.3 สร้างแบบประเมินพฤติกรรมทางคุณธรรมจริยธรรม ให้ตรงตามนิยามแต่ละด้าน

2.4 นำแบบประเมินพฤติกรรมทางคุณธรรมจริยธรรมที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เพื่อคัดเลือกและปรับปรุงข้อความให้สอดคล้องกับนิยามที่กำหนดไว้ เพื่อตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดดคัดเลือกลักษณะข้อที่มีค่า IOC โดยคัดเลือกข้อคำถามตั้งแต่ .60 ขึ้นไป

2.5 นำแบบประเมินพฤติกรรมผ่านการคัดเลือกแล้วในข้อ 4 ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำผลจากการตอบแบบวัดพฤติกรรมมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ทำเป็นประจำ	ให้ 5 คะแนน
ทำเกือบทุกครั้ง	ให้ 4 คะแนน
ทำเป็นบางครั้ง	ให้ 3 คะแนน
นาน ๆ ทำครั้ง	ให้ 2 คะแนน
ไม่เคยเลย	ให้ 1 คะแนน

จากนั้นนำผลที่ได้มาหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำมาเปรียบเทียบระดับพฤติกรรมเชิงจริยธรรมโดยถือเกณฑ์ ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินและแปลความหมายของคะแนน เป็นแบบประเมิน มาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับตามแบบของ ลิเคิร์ต (Likert, 1961, p. 189) ดังนี้

5 หมายถึง พฤติกรรมเชิงจริยธรรมของนักเรียนที่ปฏิบัติอยู่ในระดับดีมาก

4 หมายถึง พฤติกรรมเชิงจริยธรรมของนักเรียนที่ปฏิบัติอยู่ในระดับดี

3 หมายถึง พฤติกรรมเชิงจริยธรรมนักเรียนที่ปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง พฤติกรรมเชิงจริยธรรมนักเรียนที่ปฏิบัติอยู่ในระดับพอใช้

1 หมายถึง พฤติกรรมเชิงจริยธรรมของนักเรียนที่ปฏิบัติอยู่ในระดับปรับปรุง

การแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยจากเกณฑ์คะแนน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554, หน้า 103)

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง พฤติกรรมเชิงจริยธรรมของนักเรียนที่ปฏิบัติอยู่ในระดับดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง พฤติกรรมเชิงจริยธรรมของนักเรียนที่ปฏิบัติอยู่ในระดับดี

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง พฤติกรรมเชิงจริยธรรมของนักเรียนที่ปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง พฤติกรรมเชิงจริยธรรมของนักเรียนที่ปฏิบัติอยู่ในระดับพอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง พฤติกรรมเชิงจริยธรรมของนักเรียนที่ปฏิบัติอยู่ในระดับปรับปรุง

ตรวจให้คะแนนเพื่อหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบประเมิน โดยใช้ (t-test) และเทคนิคการคัดเลือกข้อของ Likert โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าตั้งแต่ 0.24 ถึง 0.58

2.6 นำแบบประเมินที่คัดเลือกไว้ มาปรับปรุงแก้ไข จัดเรียงใหม่ให้สมบูรณ์และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยใช้สูตรการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ตามสูตรของ Cronbach ได้ค่าตั้งแต่ 0.81

2.7 จัดพิมพ์แบบประเมินพฤติกรรมทางคุณธรรมจริยธรรม เพื่อนำไปใช้ในการเก็บข้อมูล
วิจัย

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยใช้
คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา HRV Model ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

3.1 สร้างแบบสอบถาม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) และศึกษา
แบบสอบถามจากตำราวัดผลทางการศึกษาของ สมนึก ภัททิยธนี (2544, หน้า 36-42) และบุญชม ศรีสะอาด
(2553, หน้า 63-71) ดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจสูงที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจสูง

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

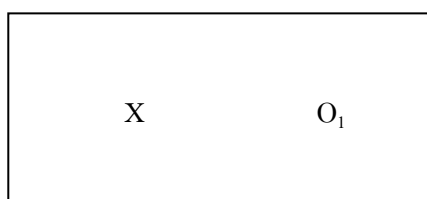
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจต่ำ

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจต่ำที่สุด

3.2 นำแบบสอบถามความพึงพอใจ ที่เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม ตรวจสอบความถูกต้อง
เหมาะสมและเพิ่มเติมในส่วนที่บกพร่อง ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อให้สามารถวัดในสิ่งที่ต้องการวัดได้

3.3 นำผลการวิเคราะห์จากการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ และ
จัดพิมพ์เป็นฉบับจริงเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

รูปแบบการวิจัย : ผู้วิจัยได้วางแผนการการวิจัยแบบศึกษากลุ่มเดียว วัดครั้งเดียว (The One-Group
Posttest-Only Design) เป็นการทดลองโดยใช้ตัวอย่างกลุ่มเดียวเพื่อให้สิ่งทดลอง (Treatment) แล้วทำการ
วัดผลที่เกิดขึ้นในตัวแปรตาม (ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล และสุภาพ ฉัตรภรณ์, 2549 : 55) ดังนี้



X = การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ HRV Model

O₁ = พฤติกรรมการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

การเก็บรวบรวมข้อมูล :

1. ให้ผู้เรียนร่วมกำหนดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ใน HRV Model สำหรับการเรียนในวิชา กระบวนการ
จัดทำบัญชี โดยให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน จำนวน 4 กลุ่ม

2. เมื่อได้พฤติกรรมที่พึงประสงค์จากการร่วมกันกำหนดของนักเรียนแล้วจึงดำเนินการจัดการเรียนรู้
โดยนำ HRV Model ที่ได้ มาบูรณาการในเนื้อหาวิชา

3. ประเมินพฤติกรรมของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการคุณธรรมอัตลักษณ์ HRV Model

4. ทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี โดยใช้คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา HRV Model

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบประเมินพฤติกรรมและแบบสอบถามความพึงพอใจ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 102 – 103)

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 ค่าความเที่ยงตรง (Validity) แบบประเมินพฤติกรรมทางคุณธรรมจริยธรรม โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างแบบประเมินกับจุดประสงค์ (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551, หน้า 101)

2.2 หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) แบบประเมินพฤติกรรมทางคุณธรรมจริยธรรม โดย (ณัฐพงษ์ เจริญทิพย์, 2542, หน้า 215 อ้างถึงใน ประเสริฐ พูลผล, 2554, หน้า 115)

2.3 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) แบบประเมินพฤติกรรมคุณธรรมจริยธรรม คำนวณจากสูตรสัมประสิทธิ์ ความเชื่อมั่นแอลฟา (α -Coefficient) จากสูตรของ Cronbach

บทที่ 4 : ผลการดำเนินการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

ในการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้นำ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ มาใช้บูรณาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา กระบวนการจัดทำบัญชีที่ผู้วิจัยรับผิดชอบสอน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยใช้ระยะเวลาในการวิจัยตั้งแต่ วันที่ 1 พฤศจิกายน 2562 ถึงวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2563 โดยได้ HRV Model ของรายวิชาที่ได้จากการร่วมกันกำหนดของนักเรียนนักศึกษา ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางคุณธรรมอัตลักษณ์ประจำรายวิชา กระบวนการจัดทำบัญชี

คุณธรรมอัตลักษณ์ HRV Model	พฤติกรรม
H = Honest ความซื่อสัตย์	1. ทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายด้วยตนเองโดยไม่ลอกเพื่อน 2. ไม่โกหกครูผู้สอนและเพื่อน 3. ไม่ใช้อุปกรณ์การเรียนของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต 4. ไม่ลอกข้อสอบ 5. ให้ข้อมูลที่เป็นความจริงในการตอบคำถามหรือแบบสอบถามต่าง ๆ
R = Responsibility ความรับผิดชอบ	1. เข้าเรียนตรงเวลา 2. ทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จภายในกำหนดเวลา 3. ศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองตามที่ครูมอบหมายให้ทุกครั้ง 4. นำอุปกรณ์การเรียนมาให้ครบถ้วนทุกครั้ง 5. รับผิดชอบงานกลุ่มร่วมกัน
V = Volunteer การมีจิตอาสา	1. แต่งตั้งเพื่อนพี่เลี้ยงของกันและกันเพื่อติดตามการทำงานมอบหมายและการเรียนของเพื่อน 2. ทุกงานที่ครูมอบหมายต้องมีตัวแทนรวบรวมเพื่อส่งงานโดยไม่ซ้ำคนเดิม 3. เปลี่ยนหัวหน้าห้องและหัวหน้ากลุ่มทุกคาบเรียน 4. ช่วยเหลือเพื่อนและครูผู้สอนเมื่อมีโอกาส 5. ถ่ายทอดความรู้สู่รุ่นน้อง
คำปฏิญาณร่วมกัน “เราจะปฏิบัติตาม HRV Model อย่างเคร่งครัด”	

จากตารางที่ 1 พบว่านักเรียนสามารถนำ HRV Model มากำหนดเป็นพฤติกรรมในการเรียน รายวิชา กระบวนการจัดทำบัญชี

2. แบบประเมินพฤติกรรมเชิงคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

ตารางที่ 2 ตารางคะแนนแบบประเมินพฤติกรรมเชิงคุณธรรมจริยธรรม

รายการ	ระดับพฤติกรรม		
	μ	σ	ความหมาย
1. ด้านความซื่อสัตย์			
1.1 ทำการบ้านเองโดยไม่ลอกเพื่อน	4.90	0.16	ดีมาก
1.2 ไม่โกหกครูและเพื่อน	5.00	0.00	ดีมาก
1.3 ไม่ใช้อุปกรณ์การเรียนของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต	4.86	0.22	ดีมาก
1.4 ไม่ลอกข้อสอบ	5.00	0.00	ดีมาก
1.5 ให้ข้อมูลจริงในการตอบคำถามหรือแบบสอบถาม	5.00	0.00	ดีมาก
2. ด้านความรับผิดชอบ			
2.1 เข้าเรียนตรงเวลา	4.62	0.35	ดีมาก
2.2 ทำงานเสร็จและส่งงานตามกำหนดเวลา	4.95	0.13	ดีมาก
2.3 ศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองตามที่ครูมอบหมาย	4.86	0.22	ดีมาก
2.4 นำอุปกรณ์การเรียนมาอย่างครบถ้วน	4.76	0.31	ดีมาก
2.5 รับผิดชอบงานกลุ่ม	5.00	0.00	ดีมาก
3. ด้านจิตอาสา			
3.1 เป็นเพื่อนที่เลี้ยงให้กับเพื่อนและติดตามการทำงานและการเรียนของเพื่อน	4.90	0.16	ดีมาก
3.2 เป็นตัวแทนรวบรวมงานของเพื่อนส่งครู	5.00	0.00	ดีมาก
3.3 เป็นหัวหน้าห้อง	4.62	0.35	ดีมาก
3.4 ช่วยเหลือเพื่อนและครูผู้สอนเมื่อมีโอกาส	5.00	0.00	ดีมาก
3.5 ถ่ายทอดความรู้สู่รุ่นน้องเวลาที่	4.57	0.40	ดีมาก
รวม	4.87	0.15	ดีมาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมเชิงคุณธรรมจริยธรรม คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.87 ($\sigma = 0.15$) อยู่ในระดับ ดีมาก แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพฤติกรรมเชิงคุณธรรมจริยธรรมในด้าน ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ และจิตอาสา ตาม HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศนบริหารธุรกิจ

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	μ	σ	ความหมาย
1. ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้			
1.1 บูรณาการกับหลักคุณธรรมจริยธรรม	4.95	0.13	มากที่สุด
1.2 ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้	4.86	0.22	มากที่สุด
1.3 มีความยืดหยุ่นกับผู้เรียน	4.95	0.13	มากที่สุด
1.4 ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้เหมาะสม	4.90	0.16	มากที่สุด
2. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
2.1 มีจิตสำนึกและตระหนักในความซื่อสัตย์ รับผิดชอบ และจิตอาสามากขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 มีความภาคภูมิใจในพฤติกรรมของตนเอง	4.95	0.13	มากที่สุด
2.3 การนำคุณธรรมจริยธรรมมาบูรณาการในการ จัดการเรียนรู้ช่วยให้การเรียนรู้ดีขึ้น	4.90	0.16	มากที่สุด
รวม	4.93	0.13	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จำนวน 21 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.93 ($\sigma = 0.13$)

บทที่ 5 : สรุปผลการวิจัย

สรุปผล

1. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้

2. การประเมินพฤติกรรมเชิงคุณธรรมจริยธรรม ของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ อยู่ในระดับ ดีมาก คะแนนเฉลี่ย อยู่ที่ 4.87 ($\sigma = 0.15$)

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จำนวน 21 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.93 ($\sigma = 0.13$)

อภิปรายผล

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ สามารถสร้างพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการเรียน โดยเกิดจากการกำหนดของนักเรียน ทำให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปด้วยความราบรื่น นักเรียนมีความเต็มใจในการร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และแสดงให้เห็นว่าหลักคุณธรรมจริยธรรมนั้นสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้ สอดคล้องกับ จันทิรา ทวีพลายนต์ (2558 : บทคัดย่อ) การจัดการศึกษาแบบคุณธรรมนำความรู้ : กรณีศึกษาโรงเรียนสัตยาไส พบว่า ด้านการจัดการศึกษาแบบคุณธรรมนำความรู้ของโรงเรียนสัตยาไส สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติมพ.ศ. 2545 และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 การจัดการเรียนการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามทฤษฎีพุทัญญา โดยการบูรณาการการเรียนรู้แบบจิตตปัญญาศึกษา แนวคิดทฤษฎีปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เน้นหลักคุณค่าความเป็นมนุษย์ 5 ประการของ ไส่ บาบา สอดแทรกในทุกสาระการเรียนรู้ ทั้งนี้ครูและนักเรียนจะได้รับการพัฒนาตนเองให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. การประเมินพฤติกรรมเชิงคุณธรรมจริยธรรม ของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ อยู่ในระดับ ดีมาก แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพฤติกรรมด้าน ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ และมีจิตอาสา ทั้งนี้เนื่องมาจากการกำหนดพฤติกรรมที่พึงประสงค์โดยนักเรียน และนักเรียนสามารถปฏิบัติได้ จนเกิดความเคยชินและพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม และพฤติกรรมในการเรียนให้ดีขึ้น สอดคล้องกับ สุภาพร สุขสวัสดิ์ (2552: ง) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนโรงเรียนสตรีรัตนบุรี ผลการศึกษาพบว่า การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนโรงเรียนสตรีรัตนบุรี ตามความเห็นของผู้บริหาร ครู คณะกรรมการนักเรียน และ

คณะครูช่วยผู้ปกครอง เมื่อพิจารณารายได้พบว่า ด้านการจัดสภาพแวดล้อมในโรงเรียนอยู่ในระดับมาก เป็นอันดับแรก รองลงมาคือการจัดการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ด้านการจัดการเรียนการสอน ด้านการปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างของครูและบุคลากรในโรงเรียน ด้านการประเมินผลเพื่อพัฒนา ด้านการกำหนดนโยบาย การพัฒนา และการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชน และยังสอดคล้องกับ ไพศาล มั่นนอก และไพฑูรย์ สิลารัตน์ (2557: 110) พบว่าการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมนักเรียนของนักเรียนโรงเรียนวิเศษชัยชาญ วิทยาเขต โดยใช้กลยุทธ์ 5 กลยุทธ์ คือ 1) กลยุทธ์การเข้าค่ายคุณธรรม 2) กลยุทธ์การสอนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม 3) กลยุทธ์วันพุทธพบพระละกิเลส 4) กลยุทธ์ส่งเสริมและพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมในชีวิตประจำวัน 5) กลยุทธ์ศูนย์พัฒนาการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งมี 6 กิจกรรมย่อย คือ 5.1) กิจกรรมการปลูกมะนาว 5.2) กิจกรรมการปลูกผักพื้นบ้าน 5.3) กิจกรรมการเลี้ยงปลา 5.4) กิจกรรมการเลี้ยงกบ 5.5) กิจกรรมการเพาะเห็ดภูฐาน 5.6) กิจกรรมการทำนาข้าวหอมนิล ผลการปฏิบัติการพบว่านักเรียนมีคุณธรรมจริยธรรมโดยภาพรวมค่าเฉลี่ยมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมแก่นักเรียนโดยการจัดการกิจกรรมเสริมและการพัฒนาแบบมีส่วนร่วมทำให้นักเรียนมีการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมที่ดีขึ้น

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิชา กระบวนการจัดทำบัญชี ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 สาขาวิชาการบัญชี โดยใช้ HRV Model คุณธรรมอัตลักษณ์สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจพบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ มากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การนำ HRV Model มาบูรณาการในรายวิชา ช่วยให้นักเรียนมีพฤติกรรมเชิงคุณธรรมจริยธรรมในการเรียนดีขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำ HRV Model ไปบูรณาการจัดการเรียนรู้

1.1 ควรให้นักเรียนเป็นผู้กำหนดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ด้วยตนเองเพื่อให้เกิดการยอมรับและปฏิบัติตามด้วยความสมัครใจ

1.2 ไม่ควรกำหนดพฤติกรรมที่พึงประสงค์มากเกินไปจนทำให้นักเรียนไม่สามารถปฏิบัติตามได้ครบถ้วน และสร้างความอึดอัดแก่นักเรียน และควรมีความยืดหยุ่นอยู่เสมอ

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

ในการศึกษาหรือวิจัยครั้งต่อไปควรมีการศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบจากการนำคุณธรรมจริยธรรมมาบูรณาในรายวิชาต่อผลการเรียนของนักเรียนหรือไม่ นอกเหนือจากการพฤติกรรมเชิงคุณธรรมจริยธรรม

บรรณานุกรม

- กรมการศาสนา. กระทรวงวัฒนธรรม. 2552. คู่มือการดำเนินงานเสริมสร้างศีลธรรม สำหรับเด็ก และ
เยาวชน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร แห่งประเทศไทย.
- เกษม วัฒนชัย. 2557. โรงเรียนคุณธรรม ช่วยกันสร้างคนดีให้บ้านเมือง. ศูนย์โรงเรียนคุณธรรม มูลนิธิ
ยุวสถิรคุณ. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์ พ.ศ. พัฒนา
- จันทิรา ทวีพลายนต์. 2558 การจัดการศึกษาแบบคุณธรรมนำความรู้ :กรณีศึกษาโรงเรียนสัตยาไส. วารสาร
บัณฑิตศึกษา. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- จूरพีร กาญจนการุณ. 2552. คุณธรรมจริยธรรมและการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของ นักศึกษามหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. วารสารวิชาการ วิทยาลัยแสงธรรม, 1, 96 – 109.
- ศูนย์โรงเรียนคุณธรรม มูลนิธิยุวสถิรคุณ. 2558. คู่มือโรงเรียนคุณธรรม. กรุงเทพฯ โรงพิมพ์บริษัท สหมิตรพริน
ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด
- สุภาพร สุขสวัสดิ์. 2552. การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนโรงเรียนสตรีรัตนบุรี. การค้นคว้าอิสระ
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- . 2559 แนวทางการดำเนินงานสถานศึกษาคุณธรรมอาชีวศึกษา. สำนักงานคณะกรรมการการ
อาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. กรุงเทพฯ.

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเชื่อมโยงจากสถานการณ์จริงการปฏิบัติการขาย เรื่องการจัดราคาขายปลีก และการค้าส่ง ในรายวิชาการธุรกิจค้าปลีกและการค้าส่ง สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 2 สาขาการตลาด วิทยาลัย อาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562
ชื่อผู้วิจัย	ธณัฐดา ยี่มิน
ตำแหน่ง	อาจารย์ผู้สอน
วุฒิการศึกษา	คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏราชชนครินทร์
สถานศึกษาที่ติดต่อ	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	พ.ศ. 2562
ประเภทงานวิจัย	ประเภทที่ 1 วิจัยการเรียนการสอน (ชั้นเรียน)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางการเรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่องการจัดราคาขายปลีก ค้าส่ง ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด ที่สอนโดยใช้สถานการณ์จริง 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่องการจัดราคาขายปลีก ค้าส่ง ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ระดับชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด วิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จำนวน 6 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบก่อนและหลังการเรียน วิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่องการจัดราคาขายปลีก ค้าส่ง และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่องการจัดราคาขายปลีกและการค้าส่ง ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้ การเชื่อมโยงจากสถานการณ์จริงการปฏิบัติการขาย พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.0 ($\sigma=0.04$) ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.1 ($\sigma=0.56$)

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่องการจัดราคาขายปลีก ค้าส่ง ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 ที่ใช้การ

เชื่อมโยงจากสถานการณ์จริงการปฏิบัติการขาย พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาการจัดแสดงสินค้า มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 5.1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนจะมีความก้าวหน้าพัฒนาตนเองได้ ต้องเป็นผู้มีวินัย มีความรับผิดชอบ และมีความเชื่อมั่น มีความสามารถที่จะเรียนรู้ มีความคิดสร้างสรรค์ในวงกว้าง มีไหวพริบ มีความรอบรู้ ต้องคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น ตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ และการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศท่ามกลางกระแสแห่งการเปลี่ยนแปลง ที่สำคัญต้องสร้างกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ และการศึกษายังเป็นกระบวนการถ่ายทอดและเรียนรู้ในการที่จะสร้างสรรค์ พัฒนา คนทั้งแง่ความรู้ ความคิด ตลอดจนคุณธรรม จริยธรรมเพื่อที่จะได้ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (นันทสิทธิ์ ศรีธาเจนสุข 2557:1) ตามการศึกษาการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (ปรับปรุง 2545) หมวด 4 แนวทางการจัดการศึกษาให้ยึดหลักผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษา สำหรับกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพ โดยการจัดการศึกษาต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรมกระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมแต่ระดับ จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่างๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา(ฝ่ายวิชาการ สำนักพิมพ์เดอะบุคส์ 2546 : 11-13)

จากความสำคัญและประเด็นดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าปัญหาในการจัดการเรียนการสอนควรได้รับการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้การเรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่อง การตั้งราคาขายปลีก ค่าส่ง เพื่อให้สัมฤทธิ์ผลตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน แนวทางการแก้ปัญหาได้แก่ การฝึกให้นักศึกษา ศึกษาจากสถานการณ์จริงใน วิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่องการตั้งราคาขายปลีก ค่าส่ง โดยใช้สถานการณ์จริงในการปฏิบัติการขาย ในการตั้งราคาขายปลีก และค่าส่ง ตามหลักสูตร ซึ่งผู้สอนได้ตระหนักถึงหน้าที่ความรับผิดชอบที่ต้องจัดการเรียนการสอนให้บังเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทั้งทางด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย คุณธรรมและจริยธรรม ตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (สมภพ สุวรรณรัฐ) (มปป. : 1) กล่าวว่าจัดการเรียนการสอนที่มุ่งจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิตเหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติจริงในทุกขั้นตอนจะบังเกิดผลการเรียนรู้ด้วยตนเองความสัมพันธ์ ของการวางแผน ระดมสมองและใช้กระบวนการกลุ่มในการ กระตุ้น และช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการวางแผน ศึกษาค้นคว้าหา รวบรวมข้อมูลและการสร้างองค์ความรู้ ทำให้นักเรียนพบแนวทางการเรียนรู้อยู่ในการพัฒนาทักษะการ เขียนและการศึกษาวิชาความรู้ต่างๆ ต่อไป (มาสเตอร์ ภูวดล สาลี 2557:2)

ผู้วิจัยจึงได้จัดทำวิจัยในชั้นเรียนเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จริงในการปฏิบัติขายสินค้าเรื่อง การตั้งราคาขายปลีก คำส่ง เพื่อที่นักเรียนจะได้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้น โดยใช้แบบประเมินก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนแบบ ใช้สถานการณ์จริงในการตั้งราคาขายปลีก คำส่ง ในการวัดความรู้ความสามารถของผู้เรียนว่ามีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่อง หลักการตั้งราคาขายปลีก คำส่ง ได้มากน้อยเพียงใด และเปรียบเทียบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นอย่างไร เพื่อที่จะนำข้อมูลที่ได้ใช้มาเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางการเรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่องหลักการตั้งราคาขายปลีก คำส่ง ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด ที่สอนโดยใช้สถานการณ์จริงในการปฏิบัติการขายสินค้า
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ทางทางการเรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่องการตั้งราคาขายปลีก คำส่ง ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด ที่ได้รับการสอนแบบธรรมดา กับการสอนโดยใช้การเชื่อมโยงสถานการณ์จริงในการขายสินค้า

นิยามคำศัพท์

นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษา ศาสนบริหารธุรกิจ ที่เรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ทั้งหมดจำนวน 6 คน

กิจกรรมการจัดการเรียนเรียนรู้ หมายถึง การปฏิบัติต่างๆ ของผู้เรียนที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามเป้าหมายวัตถุประสงค์ผลการเรียนรู้หรือมาตรฐานตัวชี้วัด หรือ วิธีการ/กิจกรรมที่ครูหรือผู้เกี่ยวข้อง นำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ นักเรียนเข้าใจในการเรียนรู้มากขึ้น

การสอนแบบสถานการณ์จริง หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนผู้เรียนลงไปตามในสถานการณ์จริงที่มีข้อมูลและสะท้อนความเป็นจริง มี ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ โดยใช้ข้อมูลที่มีอยู่ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่างๆใน สถานการณ์จริง

การพัฒนา หมายถึง การปรับปรุงและการเปลี่ยนแปลงด้านผลการเรียนในรายวิชาการจัดแสดงสินค้า ในการประกอบอาชีพต่อไป

การตั้งราคา หมายถึง การกำหนดจำนวนเงินที่บุคคลต้องจ่ายเพื่อตอบแทนกับการได้รับกรรมสิทธิ์ สิทธิ ความสะดวกสบาย และความพอใจในผลิตภัณฑ์นั้นให้กับเจ้าของเดิม

การขายปลีก หมายถึง การขายสินค้าให้กับผู้บริโภคคนสุดท้าย โดยการซื้อสินค้าของผู้บริโภคมีวัตถุประสงค์เพื่อบริโภคหรือเพื่อสมาชิกในครอบครัว โดยการซื้อสินค้าของผู้บริโภคหรือเพื่อสมาชิกในครอบครัว ผู้ค้าปลีกจะซื้อสินค้าใครก็ได้ แต่ต้องขายสินค้าให้กับผู้บริโภคคนสุดท้าย

การค้าส่ง หมายถึง กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขายผลิตภัณฑ์ให้ผู้ซื้อหรือองค์กรต่าง ๆ ที่ซื้อไปเพื่อขายต่อหรือเพื่อใช้ในการดำเนินธุรกิจ

การเชื่อมโยง หมายถึง กระบวนการแสดงความต่อเนื่องจากเนื้อหาทฤษฎีในบทเรียนลงสู่ภาคปฏิบัติจริง

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจที่เรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ทั้งหมดจำนวน 6 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

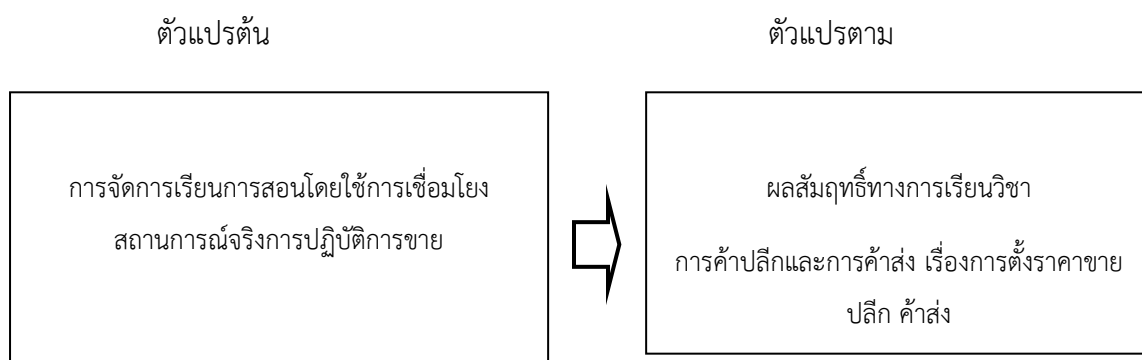
2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเชื่อมโยงสถานการณ์จริงการปฏิบัติการขาย วิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่อง การตั้งราคาขายปลีก คำส่ง

กรอบแนวความคิด

เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ข้างต้น ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่องการตั้งราคา คำส่ง ที่สอนโดยใช้การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง ในการขายสินค้า โดยอาศัยการรวบรวมแนวคิดหรือ ทฤษฎีที่มีอยู่แล้ว ซึ่งเกิดจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

รายละเอียดปรากฏตามภาพ



แนวคิด/ทฤษฎี

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวคิด/ทฤษฎีและศึกษาเอกสาร/งานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

แนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ของตนเองเพื่อยกระดับคุณภาพนักเรียน

การพัฒนาการเรียนรู้และการพัฒนานักเรียนเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญในการจัดกระบวนการให้ผู้เรียนเข้าสู่มาตรฐานและได้รับการพัฒนาตนเอง

กระบวนการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถ พัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ

ผู้สอนจึงจำเป็นต้องต้องปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองจากการเป็นผู้บอกความรู้ให้จบไปในแต่ละครั้งที่เข้าสอนมาเป็นผู้เอื้ออำนวยความสะดวก(Facilitator) ในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนกล่าวคือเป็นผู้กระตุ้นส่งเสริม สนับสนุนจัดสิ่งเร้าและจัดกิจกรรมให้ผู้เรียน เกิดการพัฒนาให้เต็มตามศักยภาพ ความสารถ ความถนัด ความสนใจแต่ละบุคคล การจัดกิจกรรมจึงเป็นกิจกรรมที่ ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ วิจารณ์ สร้างสรรค์ศึกษาและค้นคว้า ได้ลงมือปฏิบัติจนเกิดการเรียนรู้และค้นพบความรู้ด้วยตนเองเป็นสาระ ความรู้ ด้วยตนเอง รักการอ่าน รักการเรียนรู้อันจะนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต(Long-life Education)และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้(Learning Man) ผู้สอนจึงต้องสอนวิธีการแสวงหาความรู้(Learn how to learn)มากกว่าสอนตัวความรู้

การพัฒนาเพื่อยกระดับคุณภาพนักเรียนจึงต้องจัดระเบียบและขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์สภาพทั่วไปของสถานที่ ห้องเรียนและตัวผู้เรียน
2. พัฒนาโดยการวิเคราะห์หลักสูตรเพื่อพัฒนานวัตกรรมในแต่ละบทเรียนโดยเน้นด้านความรู้และด้านกระบวนการ
3. พัฒนาจัดหาสื่อ เครื่องมือช่วยในการใช้สื่อการสอน เช่นสื่อการสอนในรูปแบบต่าง ๆ หรือ ICT ช่วยในการจัดการเรียนรู้
4. สร้างและพัฒนานวัตกรรมและกิจกรรมที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้และสนุกสนานกับการเรียนรู้กิจกรรมต่าง ๆ
5. ปรับเปลี่ยนห้องเรียนให้มีบรรยากาศเป็นห้องเรียนแห่งการเรียนรู้
6. เชื่อมโยงห้องเรียนให้มืองค์ความรู้ในห้องและนอกห้องเรียนสู่องค์ความรู้ที่เป็นสากลโดยใช้สื่อที่จัดทำขึ้นเองและสื่อออนไลน์

7. มีการวัดประเมินผลเพื่อการพัฒนาผู้เรียนไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ ตลอดจนสนับสนุนผู้ที่เรียนดี เก่ง ให้มีการศึกษา,และซ่อมเสริมนักเรียนที่เรียนอ่อนโดยใช้บทเรียนออนไลน์และบทเรียนสำเร็จรูปร่วมกับผู้ปกครอง
8. ประเมินผลทุกระยะ เพื่อให้ทราบสภาพจริง แก้ไขวางแผนพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง(สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2562,จาก <http://www.acadmia.edu>)

รูปแบบการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experimental Instruction)

แนวคิด กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์ตรงที่ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดหลักการต่าง ๆ เข้าด้วยกันอย่างเป็นองค์รวม

แนวทางการจัดการเรียนรู้ กระบวนการเรียนจากประสบการณ์จริง มีแนวทางในการจัดการเรียนรู้ดังนี้

1. การเรียนรู้จากประสบการณ์โดยการกระตุ้นแนะนำเรื่องที่จะเรียนโดยใช้ประสบการณ์หรือกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนคิด เราให้ผู้เรียนอยากเห็น อยากเรียนรู้
2. การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ข้อเท็จจริง โดยเชื่อมโยง ความอยากรู้ ความอยากเห็นอยากเรียนรู้ของผู้เรียนจากประสบการณ์เดิม สู่การค้นคว้า แสวงหาความรู้ใหม่ หรือแนวคิดทฤษฎีใหม่ตามธรรมชาติ ของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้
3. การฝึกปฏิบัติ ในขั้นนี้เป็นเป็นการฝึกปฏิบัติด้วยการทำกิจกรรมต่าง เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญมากยิ่งขึ้น
4. การนำไปใช้ หรือขยายผล เป็นขั้นการนำข้อค้นพบในขั้นฝึกปฏิบัติไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ (วารสารศรีวิโรจน์ 2559:4-5)

หลักการจัดประสบการณ์เรียนรู้

1. เลือกประสบการณ์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้หากเป็นทักษะ ควรเป็นทักษะที่ปฏิบัติแล้วผู้เรียนจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ตามวัตถุประสงค์
2. เลือกประสบการณ์ที่ผู้เรียนพึงพอใจ สนุก น่าสนใจ ไม่ซ้ำซาก มีประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน และทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน
3. เลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสามารถด้านร่างกายของผู้เรียนที่จะปฏิบัติได้ และควรคำนึงถึงประสบการณ์เดิมเพื่อจัดกิจกรรมใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง
4. เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมจุดหมายในด้านการเรียนรู้หลายๆด้าน
5. คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จึงควรจัดกิจกรรมให้หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสในการเรียนรู้มากที่สุด สอดคล้องกับการวิจัยของเอดการ์ ดาล (Edgar Dale)นักวิชาการชาวอเมริกันที่ได้จัดลำดับความสำคัญของการเรียนรู้ เป็นกรวยประสบการณ์ดังนี้

1. ประสบการณ์ตรง (Direct experience) คือการเรียนรู้ที่ต้องใช้ของจริงหรือการให้ผู้เรียนได้ลงมือค้นคว้า ทดลอง หรือปฏิบัติด้วยตนเองได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าในการเรียนรู้จริง
2. ประสบการณ์รอง (Contrived experience) คือ การใช้หุ่นจำลองแทนของจริง เมื่อไม่สามารถจัดประสบการณ์ตรงได้ (วราภรณ์ ศรีวิโรจน์ 2559:4-5)

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยทักษะ 3Rs+8Cs

3Rs ประกอบด้วย

R 1 (Reading) คือ อ่านออก

R 2 (Writing) คือ เขียนได้

R 3 (Arithmetics) คือ คิดเลขเป็น

8Cs ประกอบด้วย

C 1 (Critical Thinking and Problem Solving) คือ ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา

C 2 (Creativity and Innovation) คือ ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม

C 3 (Cross – cultural Understanding) คือ ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์

C 4 (Collaboration Teamwork and Leadership) ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ

C 5 (Communications Information and Media Literacy) ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ

C 6 (Computing and ICT Literacy) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

C 7 (Career and Learning Skills) ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้

C 8 (Compassion) ความมีเมตตา กรุณา วินัย คุณธรรม จริยธรรม

ทฤษฎีการเรียนรู้และการประยุกต์การสอน

ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike's connectionism)

ของธอร์นไดค์ (Thorndike's) เป็นผู้ค้นพบกฎการเรียนรู้จากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองโดยการกระทำอย่างมีเป้าหมายหากผลที่ตามมา หลังปฏิบัติเป็นสิ่งที่น่าพอใจความเชื่อมโยงของสิ่งเร้าและการตอบสนองก็จะแน่นแฟ้นมากขึ้น

ทฤษฎีและการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ประยุกต์ไปใช้ในการสอนได้ดังนี้

- 1) การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นพฤติกรรมที่ชัดเจน เฉพาะเจาะจงซึ่งทำให้สามารถวัดผลประเมินผลได้ว่าการเรียนรู้หรือไม่ โดยสังเกตจากพฤติกรรมที่เกิดขึ้น และแจ้งให้ผู้เรียนทราบพฤติกรรมที่คาดหวัง

- 2) ก่อนเรียนควรสำรวจว่าผู้เรียนมีความพร้อมด้านร่างกาย จิตใจและมีความรู้พื้นฐานเดิมที่พร้อมในการเรียนรู้หรือไม่ เพื่อหาแนวทางในการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน
 - 3) ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การเผชิญสถานการณ์ปัญหาซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองถูกลองผิด เพื่อหาทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจเมื่อค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้
 - 4) ควรศึกษาว่าอะไรคือรางวัลหรือผลที่ผู้เรียนพึงพอใจ เพื่อใช้เป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้หรือแสดงพฤติกรรมนั้นซ้ำอีก
 - 5) ควรให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนสิ่งที่เรียนรู้แล้วอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้เกิดทักษะในสิ่งนั้น
- (สืบค้น เมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2563 จาก <https://sites.google.com/site/hnwykarreinyru123>)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กันตภา สุธธิดา (2561) ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์ตามสภาพจริง เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยผลการวิจัย ดังนี้ 1) กลุ่มทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญระดับ 0.05 2) กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อำนาจ วิชาพล (2558) ศึกษาเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้น การเชื่อมโยงในชีวิตจริง เรื่อง สถิติ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย ผลการศึกษาพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการเชื่อมโยงในชีวิตจริงเรื่องสถิติ มีประสิทธิภาพเป็น 77/69 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 70/70 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสถิติของนักเรียนหลังใช้กิจกรรมสูงกว่าก่อนใช้กิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พงษ์วิภา เทวีลาภรณ์ (2559) ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนการสอนแบบเน้นปฏิบัติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการเขียนแบบก่อสร้าง 3 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมโทร ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนจากการใช้แผนการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นการปฏิบัติมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 11.93 คะแนน และ 16.80 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งค่า t จากการคำนวณในตารางมากกว่าค่า t ที่เปิดจากตาราง t -table (ฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั้นแสดงว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นการปฏิบัติ รายวิชาการเขียนแบบก่อสร้าง 3 สามารถสัมฤทธิ์มีผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน และระดับความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นการปฏิบัติ อยู่ในในระดับมาก (มีค่าเฉลี่ย 4.44 และค่า SD=0.07)

จากการศึกษา เอกสารและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสรุปความเห็นได้ว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเชื่อมโยงจากสถานการณ์จริงในการปฏิบัติการขาย นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่จัดการเรียนรู้ แบบการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง ซึ่งนักศึกษาเกิดความรู้ ความเข้าใจที่ชัดเจนและแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ที่เกิดขึ้นจริงระหว่างปฏิบัติการขาย สามารถพัฒนาต่อยอดในการประกอบได้ในอนาคต

การกำหนด ประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด ที่เรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยอาชีวศึกษา ศาสตราจารย์บริหารธุรกิจ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) และสามารถระบุจำนวนที่แน่นอนได้ จึงเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง ในการเลือกกลุ่มตัวอย่างจากนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาดที่เรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยอาชีวศึกษา ศาสตราจารย์บริหารธุรกิจ จำนวนประชากรทั้งหมด 6 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ที่สอนแบบสถานการณ์จำลอง
2. แบบทดสอบหลังการเรียนรู้ ที่สอนโดยใช้การเชื่อมโยงจากสถานการณ์จริง
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่องการตั้งราคาขายปลีก คำส่ง ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาดที่สอนโดยใช้ โดยการใช้การเชื่อมโยงสถานการณ์จริงในการปฏิบัติการขายในการค้าปลีกและการค้าส่ง
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเชื่อมโยงวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่อง การตั้งราคาขายปลีก คำส่ง

วิธีการสร้างเครื่องมือ

สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) เรื่องการตั้งราคาขายปลีก คำส่ง ที่สอนโดยใช้ การเชื่อมโยงจากสถานการณ์จริงผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.1. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พุทธศักราช 2557 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้

1.2. ศึกษาวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 1.3. วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา
- 1.4. กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น
- 1.5. กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์
- 1.6. สร้างแบบทดสอบก่อนและหลัง จัดการเรียนรู้โดยใช้ การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง เรื่องการตั้งราคา วิชาการขายปลีกและการค้าส่ง ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบก่อนการเรียนรู้แบบธรรมดาจำนวน 10 ข้อ และสร้างแบบทดสอบหลังการเรียนรู้ โดยใช้ การเชื่อมโยงสถานการณ์จริง เรื่องการตั้งราคา จำนวน 10 ข้อ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์เป็นรายข้อ
- 1.7. นำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาพิจารณา จำนวน 3 ท่าน ดังนี้
 - 1) อาจารย์เมทินี อิมามี
 - 2) อาจารย์ยุพา ไทยพิทักษ์
 - 3) ว่าที่ ร.ต. ภาณุพงศ์ บุสมาน
- 1.8. ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
- 1.9. จัดทำแบบทดสอบให้สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป
2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในงานผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
 - 2.1. ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง
 - 2.2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 2.3. วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการสอน
 - 2.4. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์
 - 2.5. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณา เพื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้
 - 2.6. ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
 - 2.7. นำแบบทดสอบไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก(r)โดยพิจารณาว่าข้อใดที่นักเรียนตอบถูกมากตัดออกข้อใดที่นักเรียนตอบถูกน้อยตัดออก
 - 2.8. นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์ได้ไปปรับปรุงใหม่ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

วิธีดำเนินการทดลอง

1.ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จริงในการปฏิบัติการขาย โดยเชื่อมโยงเนื้อหาในเรื่องการตั้งราคา สินค้า ในรายวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยดำเนินการดังนี้

- 1.1 ให้นักศึกษา ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง

1.2 ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียน ในเรื่องการจัดราคาสินค้า

1.3 ให้นักศึกษาฝึกการเรียนรู้จากเนื้อหาในบทเรียนโดยใช้การเชื่อมโยงจากสถานการณ์จริงในการปฏิบัติการการค้าปลีกและการค้าส่งในเรื่องเกี่ยวกับการจัดราคาสินค้า

1.4 ครูตรวจสอบการฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จริงโดยเชื่อมโยงเนื้อหาในเรื่องการจัดราคาสินค้า อย่างใกล้ชิด และทำการช่วยแก้ไขสถานการณ์เมื่อพบว่านักศึกษาจัดราคาสินค้านั้นระหว่างการค้าปลีกและการค้าส่งไม่ถูกต้อง ระหว่างการปฏิบัติการขายในรูปแบบต่าง ๆ การปฏิบัติการขายแบบมีหน้าร้านและไม่มีหน้าร้าน เช่น การปฏิบัติการขายในโรงอาหารของวิทยาลัย หรือการขายออนไลน์ เป็นต้น

1.5 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ

2. ครูนำกระดาษคำตอบที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre - test) และหลังเรียน (Post - test) ไปตรวจให้คะแนนโดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดให้ 0 คะแนน

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

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 102 – 103)

1.1 ค่าร้อยละ

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

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 ค่าเฉลี่ย

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

เมื่อ μ แทนค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

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

เมื่อ σ แทนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x$ แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัว

N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

2.การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนนิสิตวิทยาลัยอิสลาม โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรรณิณี กิจวัณนะ, 2551 : 145-146)

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

เมื่อ D แทนผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

μY แทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน

μX แทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน

$\sum$ แทนผลรวม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่องการตั้งราคาขายปลีก ค้าส่ง ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด ที่สอนโดยใช้การเชื่อมโยงสถานการณ์จริงในการปฏิบัติงานขาย

คะแนน	ร้อยละ	μ	σ
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	40	4.0	0.40
คะแนนทดสอบหลังเรียน	91	9.1	0.56

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.0 ($\sigma = 0.40$) คิดเป็นร้อยละ 40 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.1 ($\sigma = 0.56$) คิดเป็นร้อยละ 91 (ตารางภาคผนวกที่ 1, 2)

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่องการตั้งราคาขายปลีก คำส่ง ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด ที่สอนโดยใช้ที่สอนโดยใช้การเชื่อมโยงสถานการณ์จริงในการปฏิบัติงานขาย

คะแนน	μ	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	4.0	
		5.1
คะแนนทดสอบหลังเรียน	9.1	

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 5.1 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนเป็นจริง

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่อง การตั้งราคาขายปลีก คำส่ง ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้ โดยใช้ในการเชื่อมโยงสถานการณ์จริงในการปฏิบัติงานขาย พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.0 ($\sigma=0.40$) ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.1 ($\sigma=0.56$)

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่องการตั้งราคาขายปลีก คำส่ง ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 ที่ใช้ในการเชื่อมโยงสถานการณ์จริงในการปฏิบัติงานขาย พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 5.1

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเชื่อมโยงจากสถานการณ์จริง เรื่องการตั้งราคาขายปลีก คำส่ง ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง เรื่องการตั้งราคาขายปลีก คำส่ง ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาการค้าปลีกและการค้าส่ง มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 5.1 คะแนนทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การเชื่อมโยงจากสถานการณ์จริงในการปฏิบัติการขาย และการใช้เทคนิคต่างๆ มาช่วยในการจัดการเรียนการสอน โดยผ่านการพิจารณาและเห็นชอบของอาจารย์ผู้ตรวจสอบ

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ของ พงษ์วิภา เทวีลาภรณ์ (2559:บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนการสอนแบบเน้นปฏิบัติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการเขียนแบบก่อสร้าง 3 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมโทร ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนจากการใช้แผนการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นการปฏิบัติมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 11.93 คะแนน และ 16.80 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งค่า t จากการคำนวณในตารางมากกว่าค่า t ที่เปิดจากตาราง t- table (ฉัตรศิริปิยะพิมลสิทธิ์)อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 นั้นแสดงว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นการปฏิบัติ

รายวิชาการเขียนแบบก่อสร้าง 3สามารถสัมฤทธิ์มีผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน และระดับความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นการปฏิบัติ อยู่ในในระดับมาก (มีค่าเฉลี่ย 4.44 และค่าSD=0.07)

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. จากการศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อเป็นประโยชน์ในการศึกษาต่อไปดังนี้

1.1. ควรนำวิธีการสอนแบบการเชื่อมโยงสถานการณ์จริง ไปทดลองใช้กลุ่มตัวอย่างอื่น เช่นในระดับที่สูงกว่าเพื่อเป็นการทบทวนเนื้อหาความรู้แบบเดิมที่ได้เคยเรียนมา

1.2. ครูผู้สอนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้แก่ผู้เรียนได้ โดยการจัดกิจกรรม การเรียนสอนหลายรูปแบบ เช่นการเล่นเกม บทบาทสมมติ กระตมสมองการเคลื่อนไหวร่างกาย ตลอดทั้งใช้วัสดุอุปกรณ์หรือสื่อการสอนประเภทต่างๆ เพื่อพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียนและนำมาปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

2.1. ควรมีการจัดทำสื่อและวิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.2. ควรมีการพัฒนาทักษะการการสอนของผู้สอนในการจัดกระบวนการเรียนการสอน และเพิ่มช่องทางการเรียนรู้

บรรณานุกรม

กนกรัตน์ จิรสังจานุกูล 2561. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยทฤษฎีการเรียนรู้การสร้างความนิยมและ
ทฤษฎีการเชื่อมโยงความรู้เพื่อการสร้างนวัตกรรมแบบประสบการณ์จริง

กันตภา สุทธิอาจ 2561. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นประสบการณ์ตามสภาพจริงเพื่อส่งเสริม
คุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ทฤษฎีการเรียนรู้และการประยุกต์การสอน. สืบค้น เมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2563 จาก

<https://sites.google.com/site/hnwykarreinyru123>

แนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้. สืบค้นเมื่อวันที่ 8 กันยายน, จาก <http://www.acadmia.edu>

พงษ์วิภา เทวีลาภรณ์ 2559. การจัดการเรียนการสอนแบบเน้นปฏิบัติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

รายวิชาการเขียนแบบก่อสร้าง 3 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัย

เทคโนโลยีเมโทร

เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2560-2579). กรุงเทพฯ :

พริกหวานกราฟฟิก จำกัด

อำนาจ วิชาพล 2558. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้น การเชื่อมโยงในชีวิตจริง เรื่อง สถิติสำหรับนักเรียน
มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาอัลกุรอ่านด้วยสื่อโมเดลเรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลามระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจปีการศึกษา 2562
ชื่อผู้วิจัย	นายบรรชา เสือสมิง
ตำแหน่ง	อาจารย์ผู้สอน
วุฒิการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต เอกอิสลามศึกษาและภาษาอาหรับ มหาวิทยาลัยอัลอัซฮัร กรุงไคโร ประเทศอียิปต์
สถานศึกษาที่ติดต่อ	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	พ.ศ.2562
ประเภทงานวิจัย	ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของนักเรียนที่เรียนวิชาอัลกุรอ่าน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอ่าน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอ่าน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นสูงปีที่ 1 สาขาวิชาพัฒนศึกษกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาอัลกุรอ่านในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 33 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1/1 ที่ลงทะเบียน วิชาอัลกุรอ่าน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัย

1. สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอ่าน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม มีประสิทธิภาพอยู่ที่ 80.00/ 86.06 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอ่าน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการใช้สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอ่าน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนการใช้ อยู่ 0.61 คะแนน

ความสำคัญของปัญหา

จากกระแสการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง มีผลผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวคิดในการจัดการเมืองที่เรียกว่า ปฏิรูปการเมืองการปกครอง ซึ่งมีผลมาถึงแนวคิด ในการปฏิรูปการศึกษา ด้วยทั้งนี้เพราะการศึกษาเป็นกลไกสำคัญที่สามารถพัฒนาคุณภาพของบุคคลเพื่อให้บุคคลเหล่านั้นกลับมาพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองของประเทศให้อยู่รอดและทุกคนมีความสุข สาระสำคัญของการปฏิรูปการศึกษา แสดงออกเป็นตัวกำหนดการปฏิบัติในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งระบุไว้ชัดเจนให้มีการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพราะถือว่าเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริงและยั่งยืน (สมภพ สุวรรณรัฐ, มปป. : 1)

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้นำหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 มาใช้ในการจัดการศึกษา ซึ่งในหลักสูตรดังกล่าว ได้จัดวิชาภาษาอาหรับไว้ เพื่อรองรับกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง และการปกครอง รวมทั้งกระบวนการแก้ปัญหา โดยใช้หลักจริยธรรม และคุณธรรม เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาถึงความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาการและสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์นำมาใช้ แต่การสอนวิชาภาษาอาหรับ เนื้อหาในหน่วยนี้จะเน้นถึงเรื่องคำศัพท์ในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้สอนจะประสบปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนขาดความสนใจใฝ่ที่จะศึกษา ครูผู้สอนจะถ่ายทอดความรู้ใช้วิธีการบรรยายหรืออธิบายสอนให้นักเรียน และนักศึกษาจะไม่ให้ความร่วมมือในการเรียนการสอนจึงส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่น่าสนใจทั้งผู้สอนและผู้เรียน

ซึ่งสภาพปัญหาดังกล่าวนี้นี้ชี้ให้เห็นว่าปัญหาในการจัดการเรียนการสอนควรได้รับการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้การเรียนวิชาภาษาอาหรับ เรื่องคำศัพท์ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ สัมฤทธิ์ผลตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน แนวทางการแก้ปัญหาได้แก่ สื่อโมเดลวิชาวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ตามหลักสูตร ซึ่งผู้สอนได้ตระหนักถึงหน้าที่ความรับผิดชอบที่ต้องจัดการเรียนการสอนให้บังเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทั้งทางด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย คุณธรรมและ จริยธรรม ตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สมภพ สุวรรณรัฐ (มปป. : 1) กล่าวว่าจัดการเรียนการสอนที่มุ่งจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิตเหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติจริงในทุกขั้นตอนจะบังเกิดผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

จากสภาพปัญหาดังกล่าวในฐานะที่เป็นครูผู้สอนวิชาภาษาอาหรับจึงได้นำสื่อโมเดลวิชาวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ที่เน้นกระบวนการคิด มีการลงมือปฏิบัติและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับความสามารถและความแตกต่างของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุขนำไปสู่การเป็นทรัพยากรบุคคลอันมีคุณภาพที่ดีในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อโมเดลวิชาวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลามให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อโมเดลวิชาวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม

คำถามการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของสื่อสื่อโมเดลวิชาวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 จริงหรือไม่
2. ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบ ก่อนเรียนโดยใช้สื่อสื่อโมเดลวิชาวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม จริงหรือไม่
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อสื่อโมเดลวิชาวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลามอยู่ในระดับมาก จริงหรือไม่

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ห้อง 1 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562
2. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ คุณลักษณะของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้สื่อโมเดลวิชาวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม
 - 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถทางการเรียนรายวิชาอัลกุรอานของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนที่สนใจการใช้สื่อโมเดลวิชาวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม
2. ช่วยพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. เป็นแนวทางการวิจัยโดยใช้ด้วยสื่อโมเดล ในรายวิชาอื่นๆ ต่อไป

นิยามศัพท์เฉพาะ

สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน หมายถึง ชิ้นงานที่เกิดจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีร่องรอย หลักฐานการนำมาทดลองหรือใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้เกิดการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์จริงกับผู้เรียน

อาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม หมายถึง อาหารที่ไม่ได้ทำด้วยเครื่องมือ เครื่องจักร อุปกรณ์เครื่องใช้หรืออื่นๆ ที่ไม่ใช่ของมุสลิมทำทุกรูปแบบ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการการพัฒนาสื่อประสม

1. ความหมายของสื่อประสม (Multimedia)

มีผู้ให้ความหมายของสื่อประสม ในทำนองเดียวกันหลายท่าน กล่าวคือ

ราชบัณฑิตยสถาน (2542 : 66) ได้บัญญัติศัพท์คำว่า “multimedia” เป็นศัพท์บัญญัติ เทคโนโลยีสารสนเทศไว้ว่า 1. สื่อประสม 2. สื่อหลายแบบ

กิดานันท์ มลิทอง (2544 : 6-7) อธิบายว่าสื่อประสม หมายถึง การนำสื่อหลาย ๆ ประเภท มาใช้รวมกันทั้งวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการเพื่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดในการเรียนการสอน โดยการใช้สื่อแต่ละอย่างตามลำดับขั้นตอนของเนื้อหา และในปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ร่วมด้วย เพื่อผลิตหรือการควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการเสนอข้อมูลทั้งตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว แบบวีดิทัศน์ และเสียง

พริ้งพงษ์ ไชยขาววงษ์ (2532 : 8) สรุปว่า สื่อประสม หมายถึงการนำสื่อหลาย ๆ ชนิดมาใช้ร่วมกันอย่างเป็นระบบให้มีประสิทธิภาพ เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2526 : 141) กล่าวว่า สื่อประสม หมายถึง การนำสื่อประเภทต่าง ๆ ทั้งที่เป็นเครื่องมือ วัสดุ วิธีการมาใช้ร่วมกัน อย่างสัมพันธ์กัน ในลักษณะที่สื่อแต่ละชนิดส่งเสริมและสนับสนุนซึ่งกันและกัน

กล่าวโดยสรุป สื่อประสม หมายถึงการใช้สื่อหลายอย่างร่วมกันได้แก่ ตัวอักษร ข้อความ ภาพถ่าย ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์ ภาพแอนิเมชันและเสียง โดยใช้คอมพิวเตอร์ เป็นอุปกรณ์ในการนำเสนอ ควบคุมโปรแกรมมัลติมีเดียหรือแฟ้มสื่อประสม ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ องค์ความรู้ด้วยตนเอง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อประสมวิชาภาษาอาหรับเรื่องคำศัพท์ภาษาอาหรับในชีวิตประจำวัน ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point มีหลากหลาย ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

รุ่งรัตติ เสงี่ยมชื่น (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาด ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่อง รายการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point โดยรวมอยู่ในระดับมาก

วิภาพรรณ หนูช่วย (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point โดยรวมอยู่ในระดับมาก

บรรพต อุทัยแพน (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาอิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม เรื่อง โปรแกรมช่วยในการทดลองวงจรอิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาอิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม เรื่อง โปรแกรมช่วยในการทดลองวงจรอิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาอิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม เรื่อง โปรแกรมช่วยในการทดลองวงจรอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point โดยรวมอยู่ในระดับมาก

วิภากร ใจเอื้อย (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาระบบปฏิบัติการเบื้องต้น เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาระบบปฏิบัติการเบื้องต้น เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาระบบปฏิบัติการเบื้องต้น เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point โดยรวมอยู่ในระดับมาก

สิทธิชัยญ์ พลูพล (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาเครื่องวัดไฟฟ้า เรื่อง หลักการของเครื่องวัดไฟฟ้า ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาไฟฟ้า ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาเครื่องวัดไฟฟ้า เรื่อง หลักการของเครื่องวัดไฟฟ้า ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาไฟฟ้า มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาเครื่องวัดไฟฟ้า เรื่อง หลักการของเครื่องวัดไฟฟ้า ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาไฟฟ้า โดยรวมอยู่ในระดับมาก

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่กล่าวมาทั้งหมดนั้นจะเห็นได้ว่าการสอนวิชา ภาษาอาหรับ เรื่อง คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสม เพื่อให้นักเรียนได้รับการฝึกฝนอบรมให้มีความรู้ความสามารถในการปฏิบัติงาน ตลอดจนมีทัศนคติที่ดีและมีทักษะในวิชาชีพถึงเกณฑ์ซึ่งเป็นที่ยอมรับก่อนที่จะเข้าสู่ตลาดแรงงาน

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจที่ลงทะเบียนเรียนวิชาอัลกุรอานในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ทั้งหมดจำนวน 33 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอานเรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม

วิธีการสร้างเครื่องมือ

สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม
ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
 - 1.1. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2556 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิชาอัลกุรอาน
 - 1.2. ศึกษาวิธีการจัดทำสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 1.3. วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

- 1.4. กำหนดจุดประสงค์ทั่วไปจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการ
- 1.5. กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์
- 1.6. ดำเนินการจัดทำสื่อโมเดลวิชาวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลามตามลำดับของจุดประสงค์การเรียนรู้ ลำดับเนื้อหาและโครงสร้างที่กำหนดไว้
- 1.7 นำสื่อโมเดลวิชาวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลามให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คนและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 คน พิจารณา
- 1.8ปรับปรุงสื่อโมเดลวิชาวิชาอัลกุรอานเรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
- 1.9นำสื่อโมเดลวิชาวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลามไปทดลองใช้
- 1.0 จัดทำสื่อโมเดลวิชาวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ให้สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป
2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลามผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
 - 2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชาภาษาอาหรับเรื่องคำศัพท์ภาษาอาหรับในชีวิตประจำวัน
 - 2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการจัดการเรียนรู้
 - 2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์
 - 2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณาเพื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้
 - 2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
 - 2.7 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยพิจารณาว่าข้อใดที่นักเรียนตอบถูกมากตัดออก ข้อใดที่นักเรียนตอบถูกน้อยตัดออก
 - 2.8 นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์ได้ไปปรับปรุงใหม่ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

รูปแบบการวิจัย

ผู้วิจัยได้วางแผนการการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design โดยใช้กลุ่มเดียวมีลักษณะของการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน (Treatment) ทดสอบนักเรียนหลังเรียน (Posttest) (ผ่องพรรณ ทรัพย์มงคลกุล และสุภาพ นัฏราภรณ์, 2549 : 55) ดังนี้

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

O₁ = การทดสอบก่อนเรียน

X = การเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสม power point

O₂ = การทดสอบหลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน วิชาวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ห้อง 1

2.ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

3.ดำเนินการสอนโดยใช้สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

4.ดำเนินการทดสอบหลังเรียนวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

5.นำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 102 – 103)

1.1 ค่าร้อยละ

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

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 ค่าเฉลี่ย (สูตรที่ใช้ในการคำนวณหาค่าเฉลี่ย (พรรณี ลีกิจวัฒน์, 2551 : 135)

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

เมื่อ	μ	แทนค่าเฉลี่ย
	ΣX	แทนผลรวมของคะแนนในชุดข้อมูล
	N	แทนจำนวนข้อมูลทั้งหมด

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (สูตรที่ใช้ในการคำนวณค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
(บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 103 - 104)

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

เมื่อ	S	แทนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	Σx	แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัว
	X	แทนคะแนนแต่ละตัว
	N	แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

2. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม จากคะแนนระหว่างเรียน และคะแนนจากการทำแบบทดสอบหาผลสัมฤทธิ์หลังเรียน โดยหาค่า E_1 และ E_2 (ยงยุทธ สุทธิชาติ, 2544 : 39 - 40)

$$E_1 = \left[\frac{\sum X/N}{A} \right] \times 100$$

เมื่อ	E_1	= คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละจากคะแนนระหว่างเรียน
	$\sum X$	= คะแนนรวมคะแนนระหว่างเรียนที่นักเรียนทำได้
	N	= จำนวนนักเรียน
	A	= คะแนนเต็มของคะแนนระหว่างเรียน

$$E_2 = \left[\frac{\sum F/N}{B} \right] \times 100$$

เมื่อ	E_2	= คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ถูกต้อง
	$\sum F$	= คะแนนรวมที่นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ถูกต้อง
	N	= จำนวนนักเรียน
	A	= คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอานเรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลามผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ในการดำเนินการเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม นั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 สาขาวิชาพาณิชยกรรมวิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 แต่ยังไม่เคยเรียนวิชาอัลกุรอาน มาก่อน และไม่ได้ถูกเลือกให้เป็น กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง จำนวน 3 คน โดยเป็นนักเรียนที่มีผลการเรียน อยู่ในระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน ทั้งนี้เพื่อสังเกตปฏิกิริยา และสอบถามความคิดเห็นปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียนด้วยบทเรียนที่ใช้สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม เช่น ภาษาที่ใช้มีความเข้าใจหรือไม่ ความชัดเจนของตัวอักษรภาพเหมาะสมหรือไม่ เป็นต้น ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียนดังกล่าว สามารถทำคะแนนแบบฝึกหัด ได้คะแนนรวมเท่ากับ 4.33 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 43.33 และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีคะแนนเต็มเท่ากับ 10 คะแนน ปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบได้คะแนนรวมเท่ากับ 5.67 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 56.67 ดังนั้นประสิทธิภาพของสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ที่ใช้สำหรับทดสอบในชั้นตอนนี้จึงเท่ากับ 56.67 ซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านมาตรฐานตามเกณฑ์ 80/80 แสดงว่าสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ที่นำมาทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 3 คนนี้ยังมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมอีก คะแนนผลการทดสอบดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและคะแนนผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ของนักเรียน 3 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	4.33	43.33	43.33/56.67
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	5.67	56.67	

2. ผู้วิจัยนำสิ่งที่ค้นพบจากการทดลองใช้สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 ห้อง 1 (ปวส.) จำนวน 3 คน มาทำการปรับปรุงแก้ไข

โดยเฉพาะในเรื่องภาพกราฟิกและภาพเคลื่อนไหว ได้จัดทำใหม่ ให้เหมาะสม รวมทั้งการปรับปรุงแก้ไขแบบฝึกหัดท้ายบทของหน่วยการเรียนรู้ให้มีความง่ายขึ้นกว่าเดิม

ตารางที่ 2 แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด และคะแนนผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
จากการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม
ของนักเรียน 10 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	6.70	67.00	67.00/80.00
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	8.00	80.00	

2. ผู้วิจัยนำสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จากขั้นตอนที่ผ่านมา ไปทดลองใช้อีกครั้งหนึ่ง แต่ครั้งนี้ได้เพิ่มจำนวนนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1

ตารางที่ 3 แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด และคะแนนผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
จากการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ของนักเรียน 30 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนแบบฝึกหัด	10	8.20	82.00	82.00/83.33
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	8.33	83.33	

2. การทดลองใช้สื่อประสมวิชาอัลกุรอาน เรื่องคำศัพท์ภาษาอาหรับในชีวิตประจำวันด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point

ตารางที่ 4 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียน
และหลังเรียนโดยใช้สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม

คะแนน	ร้อยละ	μ	σ
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	80.00	8.00	0.75
คะแนนทดสอบหลังเรียน	86.06	8.61	0.49

จากตารางที่ 4 พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.00 ($\sigma = 0.75$) คิดเป็นร้อยละ 80.00 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.61 ($\sigma = 0.49$) คิดเป็นร้อยละ 86.06 (ตารางภาคผนวกที่ 1, 2)

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม

คะแนน	μ	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	8.00	
คะแนนทดสอบหลังเรียน	8.61	0.61

จากตารางที่ 5 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนโดยใช้สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 0.61 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้ (ตารางภาคผนวกที่ 3)

สรุปผล

1. ผลการหาประสิทธิภาพสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอานเรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการการสอนโดยใช้สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

การพัฒนาสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม พบว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ และได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำมาทดลองใช้จริง มีความถูกต้องทันสมัย มีเนื้อหาสาระครบถ้วน มีความต่อเนื่อง มีความกระชับรัดกุม และชัดเจนอีกทั้งนักเรียนยังได้รับคำแนะนำวิธีการเรียนรู้จากครูผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ถูกต้องตามขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับ เบญจพรณ ดวงเด่น (2550 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้สื่อประสมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมู่บ้านสหกรณ์ 2 พบว่าสื่อประสมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหมู่บ้านสหกรณ์ 2 มีประสิทธิภาพ 83.48/83.12

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 0.61 คะแนน ทั้งนี้เนื่องมาจากสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้มีการศึกษาค้นคว้า และผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความสอดคล้องในการนำสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ไปใช้ สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม เป็นสื่อที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่ายมีเนื้อหาที่ทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียนและการมอบหมายงานของครูผู้สอนที่เกี่ยวข้องเนื้อหาวิชาและแบบฝึกให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติมีความเหมาะสมทำให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ สุพร วัฒนะประทีป (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการประยุกต์โปรแกรมตารางในงานบัญชี เรื่องการจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการประยุกต์โปรแกรมตารางในงานบัญชี เรื่องการจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ไปใช้

1.1 สามารถนำสื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม ไปพัฒนาในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในรายวิชาอื่นๆต่อไป

1.2 สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม สามารถช่วยในการจัดการความรู้ให้บังเกิดผลในการเรียนรู้ในรายวิชาต่างๆ

1.3 สื่อโมเดลวิชาอัลกุรอาน เรื่องอาหารที่ต้องห้ามในอิสลาม มีความทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียนในยุคปัจจุบัน

บรรณานุกรม

กิดานันท์ มลิทอง. 2544. สื่อการสอนและฝึกอบรม : จากสื่อพื้นฐานถึงสื่อดิจิทัล.

กรุงเทพมหานคร : ห้างหุ้นส่วนจำกัด อรุณการพิมพ์.

ชาติชาย พิทักษ์ธนาคม. 2544. จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2523. เทคโนโลยีและสื่อทางการศึกษา. เอกสารชุดวิชา 020301 เทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ไชยยศ เรืองสุวรรณ. 2526. เทคโนโลยีทางการศึกษา : หลักการและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร : พัฒนาพานิช.

นวลจิตต์ เขาวีรติพงศ์. 2535. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติสำหรับครูวิชาอาชีพ. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ดุสิต บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บรรพต อุทัยแพน. 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาอิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม เรื่องโปรแกรมช่วยในการทดลองวงจรอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Power วิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล.

วิภาพรรณ หนูช่วย. 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่องส่วนประกอบของโปรแกรม ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point

รุ่งรัตน์ เสี่ยงมชื่น. 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาด ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี. วิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล.

ชื่อผลงานวิจัย	การศึกษาความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562
ผู้วิจัย	ยุพเรศ บ่อหนา
ตำแหน่ง	เจ้าหน้าที่ธุรการ
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมอาหาร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน
สถานศึกษาที่สังกัด	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ/โทร.080-551-7627 e-mail : yuppared@hotmail.com
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2562
ประเภทงานวิจัย	วิจัยสถาบัน

บทคัดย่อ

การจัดทำวิจัยสถาบันฉบับนี้ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 ซึ่งมีวัตถุประสงค์คือ 1. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 2. เพื่อรวบรวมข้อเสนอแนะความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 กลุ่มตัวอย่างที่ทำการวิจัยคือ ครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จำนวน 37 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามความพึงพอใจประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1) ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบประเมิน ส่วนที่ 2) ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมิน ซึ่งประกอบด้วยปัจจัย 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1. ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการให้บริการ ด้านที่ 2. ด้านเจ้าหน้าที่ที่ให้บริการ ด้านที่ 3. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านที่ 4. ด้านคุณภาพของการให้บริการ และส่วนที่ 3) ข้อเสนอแนะ โดยแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 16 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าความถี่ (f) ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการศึกษาปรากฏดังนี้

1. จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปของครู พบว่า กลุ่มตัวอย่าง คือ ครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จำนวน 37 คน พบว่า เป็นเพศหญิงมากที่สุด จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 54.05 ส่วนใหญ่มีอายุมากกว่า 33 ปี จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 81.08 ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 78.38

2. จากการประเมินระดับผลต่อความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 พบว่า โดยรวมทุกด้านมีผลอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.92$) เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ย พบว่า ด้านคุณภาพของการให้บริการ ($\bar{x} = 4.29$) ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการ

ให้บริการ ($\bar{x} = 3.89$) ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ($\bar{x} = 3.80$) และด้านเจ้าหน้าที่ให้บริการ ($\bar{x} = 3.70$) การศึกษาความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 อยู่ในระดับดี

3. จากข้อเสนอแนะความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 พบว่า ข้อที่มีความถี่สูงสุด คือ มารยาทการพูดจา และการตอบคำถามให้สุภาพ (7 คน) และรองลงมาคือ ความทันสมัยของสิ่งอำนวยความสะดวกให้มีความทันสมัยน่าใช้งานมากขึ้น (5 คน)

บทที่ 1 : บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นเครื่องมือที่จะช่วยสร้างคนให้เป็นคนที่มีคุณภาพ เป็นกระบวนการที่ช่วยให้คนพัฒนาตลอดชีวิตและเป็นรากฐานที่สำคัญในการสร้างสรรค์ความเจริญก้าวหน้า เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ของสังคม อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข ดังนั้นแต่ละประเทศจึงมุ่งเน้นไปที่สถาบันการศึกษาต่าง ๆ ให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพ โรงเรียนเป็นหน่วยงานทางการศึกษาที่จัดตั้งขึ้นเพื่อสนองความต้องการของสังคมให้บริหารทางการศึกษาแก่ สมาชิกในสังคมนั้น ๆ หน่วยงานหรือองค์กรใด ๆ จะสามารถดำเนินการให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้อย่างมีประสิทธิภาพได้นั้นจำเป็นต้องมีการจัดการบริหารอย่างมีระบบขั้นตอน และมีแผนปฏิบัติงานที่ต่อเนื่อง หน้าที่ความรับผิดชอบเบื้องต้นของโรงเรียนทั่ว ๆ ไป คือ สร้างและพัฒนาตัวผู้เรียน ให้มีความเจริญงอกงาม ให้มีมนุษยสัมพันธ์ มีความสามารถทางการอาชีพและเป็นพลเมืองที่ดีของประชาชาติ

การจัดการอาชีวศึกษาเป็นอีกรูปแบบหนึ่งในการจัดการศึกษาของประเทศที่มีบทบาทสำคัญในการให้การศึกษาด้านวิชาชีพ โดยเฉพาะอาชีวศึกษาเอกชนซึ่งมีส่วนช่วยแบ่งเบาภาระรัฐบาลในการจัดการศึกษา เนื่องจากรัฐบาลไม่สามารถจัดการศึกษาได้อย่างเพียงพอ อันเนื่องมาจากข้อจำกัดทางด้านทรัพยากร อีกทั้งเป็นส่วนหนึ่งในระบบการศึกษาที่มีบทบาทและความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาประเทศ เพราะเป็นการศึกษาที่จัดเตรียมให้บุคคลมีอาชีพเป็นหลักในอนาคต และช่วยอาชีพที่มีอยู่แล้วมีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น

การบริหารสถานศึกษา นอกจากด้านการเรียนการสอนแล้ว ในปัจจุบันการให้บริการเป็นสิ่ง ที่สถานศึกษาหลายแห่งให้ความสำคัญ ผู้บริหารและครูที่ดีจะต้องเป็นผู้บริการที่มีคุณภาพด้วย เพื่อ ตอบสนองความต้องการที่เพิ่มขึ้นนั่นเอง ซึ่งการบริหารจัดการศึกษาในยุคปัจจุบัน ตามที่สำนัก คณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ (2540 : 7) ได้กล่าวถึงขอบข่ายของงานบริหารสถานศึกษาไว้ 2 ประเภท คือ ประเภทงานหลัก ซึ่งเป็นงานที่เป็นไปเพื่อให้ นักเรียนบรรลุจุดหมายของหลักสูตรโดยตรง และประเภทงานสนับสนุน เป็นงานที่ช่วยส่งเสริมการปฏิบัติงานหลักให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

งานธุรการมีบทบาทที่จะสนับสนุนงานด้านอื่น ๆ ของโรงเรียนให้สามารถดำเนินไปตาม จุดมุ่งหมายด้วยความรวดเร็ว เรียบร้อย เป็นภารกิจที่ผู้บริหารต้องเอาใจใส่ แม้ว่าการบริหารงานวิชาการจะเป็นงานหลักและสำคัญ

ยิ่งของโรงเรียน แต่การบริหารงานธุรการก็มีความสำคัญที่ผู้บริหารโรงเรียนจะต้องดำเนินการให้เป็นไปด้วยความถูกต้อง รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพเพราะงานธุรการเป็นศูนย์กลางของการบริหาร ที่จะสนับสนุนให้การบริหารงานของฝ่ายอื่น ๆ มีประสิทธิภาพในการดำเนินงานทางการศึกษาทั้งมวล

เนื่องจากผู้วิจัยเป็นผู้รับผิดชอบส่วนหนึ่งในงานบริการของวิทยาลัย จึงมีความสนใจที่จะศึกษาความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนางาน และปรับปรุงการบริการในส่วนต่าง ๆ ของวิทยาลัยให้มีคุณภาพและสอดคล้องกับความพึงพอใจของครูและบุคลากรต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562

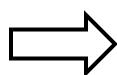
2. เพื่อรวบรวมข้อเสนอแนะความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562

กรอบแนวคิดในการวิจัย

เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ข้างต้น ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยเพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาระดับความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 รายละเอียดปรากฏตามภาพ

ตัวแปรต้น

1. ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการให้บริการ
2. ด้านเจ้าหน้าที่ที่ให้บริการ
3. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก
4. ด้านคุณภาพของการให้บริการ



ตัวแปรตาม

ความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการ

นิยามศัพท์

1.การศึกษา หมายถึง กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึกอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลง ความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ขึ้นเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อมสังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุน ให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

2.ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก ความชอบ ความพอใจ และความต้องการของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับในสิ่งที่ต้องการซึ่งในที่นี้หมายถึง การบริการที่ดี ความรู้สึกพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อ

ผู้ให้บริการได้รับตอบสนองในสิ่งที่ต้องการหรือบรรลุเป้าหมายในระดับหนึ่ง ความรู้สึกดังกล่าวจะลดลงหรือไม่เกิดขึ้น หากความต้องการหรือจุดหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง

3.ครู หมายถึง บุคคลที่มีหน้าที่หรือมีอาชีพในการสอนนักเรียนเกี่ยวกับวิชาความรู้ หลักการคิดการอ่าน รวมถึงการปฏิบัติและแนวทางในการทำงาน โดยวิธีในการสอนจะแตกต่างกันออกไปโดยคำนึงถึงพื้นฐานความรู้ ความสามารถ และเป้าหมายของนักเรียนแต่ละคน

4.การรับบริการ หมายถึง การแจ้งความประสงค์หรือความต้องการ เพื่อให้บุคคลใดบุคคลหนึ่งตอบสนอง ตามความต้องการของตนเอง

5.ธุรการ หมายถึง การจัดกิจการงานโดยส่วนรวมของแต่ละหน่วยซึ่งไม่ใช่งานวิชาการ เป็นงานที่เกี่ยวข้อง กับเอกสาร และการติดต่อประสานงานเป็นหลัก

บทที่ 2 : แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจตั้งอยู่ที่ 73 หมู่ 9 แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10530 เดิมชื่อมีชื่อว่า “โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา” ตั้งขึ้นเพื่อสนองความประสงค์ของบรรดา ผู้ปกครองที่ต้องการส่งบุตรหลานเข้าศึกษาทางศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับควบคู่กันไปกับการศึกษาภาคบังคับ ด้วยเหตุนี้ ท่านอาจารย์สมาน มาลีพันธุ์ ประธานบริหาร จึงตกลงสร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 3 ชั้นบนเนื้อที่ 2 ไร่ 1.3 งาน หรือ 3,720 ตารางเมตร พร้อมทั้งดำเนินการขออนุญาตจัดตั้งเป็นโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม ศึกษาและภาษาอาหรับ ได้รับใบอนุญาตจัดตั้งจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการใบอนุญาตเลขที่ กน. 001/2537 ออกให้ ณ วันที่ 17 พฤษภาคม 2537 ให้จัดการศึกษา หลักสูตรโรงเรียนสอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับ ระดับอิสลามศึกษาตอนกลาง (มตะวัซซีฎะฮ์) 3 ปี และ อิสลามศึกษาตอนปลาย (ซานาวิยะฮ์) ของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2523 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับ ใบอนุญาตจัดตั้ง นายสมศักดิ์ มูฮำหมัด เป็นครูใหญ่ โดยมีศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนกรุงเทพมหานคร ได้ใช้ สถานที่เป็นศูนย์ให้การศึกษาระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลายไปพร้อมกันด้วย ในปีการศึกษา 2550 โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา ได้สร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 4 ชั้น ห้องเรียนอีก 12 ห้อง และขออนุญาตจัดการเรียนการสอน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา พาณิชยกรรม และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประเภทวิชา บริหารธุรกิจ สาขาวิชาการบัญชี คอมพิวเตอร์ธุรกิจ และการตลาด ได้รับอนุญาตจัดตั้งเมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม 2550 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้งและเปลี่ยนชื่อเป็น “วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ” มีนักเรียน ปวช. และ ปวส. ในปีการศึกษาแรก 259 คน ปัจจุบันมีนักศึกษารวม 724 คน

แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ความพึงพอใจหรือความพอใจ ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “Satisfaction” มีความหมาย ตามพจนานุกรมทางด้านจิตวิทยาโดย แซปลิน (Chaplin, 1968, p. 437 อ้างถึงใน วันชัย แก้วศิริโกมล, 2550, หน้า 6) ให้คำจำกัดความว่า เป็นความรู้สึกของผู้รับบริการต่อสถานประกอบการตามประสบการณ์ที่ได้รับจากการเข้าไปติดต่อขอรับบริการในสถานบริการนั้น ๆ

ลักษณะวรรณ พวงไ้มิ่ง (2545, หน้า 11) ความพึงพอใจเป็นแนวความคิด หรือทัศนคติอย่างหนึ่ง เป็นสภาวะรับรู้ภายในซึ่งเกิดจากความคาดหวังไว้ว่าเมื่อทำงานชิ้นหนึ่งแล้วจะได้รับรางวัลอย่างใดอย่างหนึ่ง ถ้าได้รับตามที่คาดหวังความพึงพอใจก็จะเกิดขึ้น แต่ถ้ารางวัลต่ำกว่าที่คาดหวังก็จะทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ

ลักษณะวรรณ พวงไ้มิ่ง (2545, หน้า 9) กล่าวว่าความพึงพอใจ หมายถึง สภาพของจิตที่ปราศจากความเครียด ทั้งนี้เพราะธรรมชาติของมนุษย์นั้นมีความต้องการ ถ้าความต้องการนั้นได้รับการตอบสนองทั้งหมดหรือบางส่วน ความเครียดจะน้อยลงความพึงพอใจก็จะเกิดขึ้น และในทางกลับกัน ถ้าความต้องการนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง ความเครียดและความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น

ซาบิน (Chaphin, 1998, p. 256 อ้างถึงใน ชูโชค ทิพย์โสทธิ, 2545, หน้า 23) กล่าวว่า ความพึงพอใจตามคำจำกัดความของพจนานุกรมทางด้านจิตวิทยา หมายถึง เป็นความรู้สึกในขั้นแรก เมื่อบรรลุถึงจุดมุ่งหมายโดยมีแรงกระตุ้น

แม็คคอร์มิก (McComick, 1965 อ้างถึงใน กิตติยา เหมันค์, 2548, หน้า 9) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึง แรงจูงใจของมนุษย์ ซึ่งตั้งอยู่บนความต้องการขั้นพื้นฐาน (Basic Needs) มีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับผลสัมฤทธิ์ และสิ่งจูงใจ (Incentive) และพยายามหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่ต้องการ

คอตเลอร์ (Kotler, 1994, อ้างถึงใน กิตติยา เหมันค์, 2548, หน้า 12) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นระดับความรู้สึกที่มีผลมาจากการเปรียบเทียบระหว่างการรับรู้ผลจากการทำงาน หรือประสิทธิภาพกับความคาดหวังของลูกค้า โดยลูกค้าได้รับบริการหรือสินค้าต่ำกว่าความคาดหวังจะเกิดความไม่พึงพอใจ แต่ถ้าตรงกับความคาดหวังลูกค้าจะเกิดความพอใจ และถ้าสูงกว่าความคาดหวังจะเกิดความประทับใจ

วรูม (Vroom, 1964 อ้างถึงใน กัลยา รุ่งเรือง, 2546, หน้า 16) กล่าวว่า ทัศนคติและความพึงพอใจในสิ่งหนึ่งสามารถใช้แทนกันได้เพราะทั้งสองคำนี้จะหมายถึง ผลที่ได้จากการที่บุคคลเข้าไปมีส่วนร่วมในสิ่งนั้น ทัศนคติด้านบวกจะแสดงให้เห็นสภาพความพึงพอใจสิ่งนั้น และทัศนคติด้านลบจะแสดงให้เห็นสภาพความไม่พอใจนั่นเอง

ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ผู้รับบริการจะมีความพึงพอใจมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความต้องการของตนว่า ได้รับการตอบสนองมากน้อยเพียงใด หากได้รับการตอบสนองมากก็จะก่อให้เกิดความจงรักภักดีและเกิดการสื่อสารแบบปากต่อปาก แต่ถ้าได้รับการตอบสนองน้อยก็จะรู้สึกในแง่ลบ พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นต้องมีสิ่งจูงใจหรือแรงขับเป็นความต้องการที่กดดันจนมากพอที่จะจูงใจให้บุคคลเกิดพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งความต้องการของ

แต่ละคนไม่เหมือนกัน ความต้องการบางอย่างเป็นความต้องการทางชีววิทยาเกิดขึ้นจากสภาวะตึงเครียด เช่น ความหิวกระหาย หรือความลำบากบางอย่าง ความต้องการทางจิตวิทยาเกิดจากความต้องการการยอมรับ การยกย่อง หรือการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน ความต้องการส่วนใหญ่อาจจะ ไม่มากพอที่จะจูงใจให้บุคคลกระทำในช่วงเวลานั้น ความต้องการกลายเป็นสิ่งจูงใจเมื่อได้รับการกระตุ้นอย่างเพียงพอจนเกิดเป็นความตึงเครียด โดยทฤษฎีที่ได้รับ ความนิยมมากที่สุด 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีของพรอยด์และทฤษฎีของมาสโลว์

มิลเลท (Millet, 1954, p. 397 อ้างถึงใน ชนินทร์ ตั้งชูทวีทรัพย์, 2545, หน้า 15) กล่าวว่า เป้าหมายสำคัญของการบริการ คือ การสร้างความพึงพอใจในการให้บริการสาธารณะแก่ประชาชน

มิลเลท (Millet, 1954, p. 397 อ้างถึงใน นพคุณ ดิลกภากรณ์, 2546, หน้า 12) ได้ให้ทัศนะว่า ความพึงพอใจของประชาชนที่มีต่อการบริการของหน่วยงานภาครัฐนั้น โดยได้สรุปประเด็นว่า เป้าหมายที่เป็นที่นิยมมากที่สุดที่ผู้ปฏิบัติต้องยึดถือไว้เสมอในหลักการ 5 ประการ คือ

1. การให้บริการอย่างเสมอภาค (Equitable Service) หมายถึง ความยุติธรรมในการบริหาร งานภาครัฐที่มีฐานของความคิดว่าทุกคนเท่าเทียมกัน ดังนั้นประชาชนทุกคนจะได้รับการปฏิบัติ อย่างเท่าเทียมกันในทุกแง่มุมของกฎหมายไม่มีการแบ่งแยกกีดกัน ในการให้บริการประชาชนจะได้รับการปฏิบัติในฐานะที่เป็นปัจเจกบุคคลที่ใช้มาตรฐานการให้บริการเดียวกัน

2. การให้บริการที่ตรงเวลา (Timely Service) หมายถึง ในการให้บริการจะต้องมองว่า การให้บริการจะต้องตรงเวลา ผลการปฏิบัติงานของหน่วยงานภาครัฐจะถือว่าไม่มีประสิทธิภาพเลย ถ้าไม่มีการตรงเวลาซึ่งจะสร้างความพึงพอใจให้แก่ประชาชน

3. การให้บริการอย่างเพียงพอ (Ample Service) หมายถึง การให้บริการจะต้องมีลักษณะ ที่มีจำนวนการให้บริการและสถานที่ให้บริการอย่างเหมาะสม (The right quantity at the right geographical Location) มิลเลท (Millet) เห็นว่าความเสมอภาคหรือการตรงเวลาจะไม่มี ความหมายเลย ถ้ามีจำนวนการให้บริการที่ไม่เพียงพอและสถานที่ตั้งที่ให้บริการสร้างความไม่ยุติธรรมให้เกิดขึ้นแก่ผู้รับบริการ

4. การให้บริการอย่างต่อเนื่อง (Continuous Service) คือ การให้บริการที่เป็นไป อย่างสม่ำเสมอ โดยยึดประโยชน์ของสาธารณชนเป็นหลักไม่ใช่ยึดตามความพอใจของหน่วยงานที่ ให้บริการว่าจะให้หรือหยุดบริการเมื่อใดก็ได้

5. การให้บริการอย่างก้าวหน้า (Progressive Service) คือ การให้บริการที่มีการปรับปรุงคุณภาพและผลการปฏิบัติงาน กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ การเพิ่มประสิทธิภาพหรือความสามารถที่จะทำหน้าที่ได้มากขึ้นโดยใช้ทรัพยากรเท่าเดิม

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการให้บริการ

สุนันทา ทวีผล (2550, หน้า 13) กล่าวถึงการให้บริการ สรุปได้ดังนี้

1. หลักความสอดคล้องกับความต้องการของบุคคลส่วนใหญ่ กล่าวคือ ประโยชน์และบริการที่องค์การจัดให้นั้นจะต้องตอบสนองความต้องการของบุคคลเป็นส่วนใหญ่หรือทั้งหมดมิใช่เป็นการจัดให้แก่บุคคลกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะ มิฉะนั้นแล้วนอกจากจะไม่เกิดประโยชน์สูงสุด ในการเอื้ออำนวยประโยชน์และบริการแล้วยังไม่คุ้มค่ากับการดำเนินงานนั้น ๆ

2. หลักความสม่ำเสมอ กล่าวคือ การให้บริการต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ มิใช่ทำ ๆ หยุด ๆ ตามความพอใจของผู้บริการหรือผู้ปฏิบัติ

3. หลักความเสมอภาค คือ บริการที่จัดนั้นจะต้องให้แก่ผู้มาใช้บริการทุกคนอย่างเสมอภาคและเท่าเทียมกัน

4. หลักความประหยัด คือ ค่าใช้จ่ายที่ต้องใช้ในการบริการจะต้องไม่มากจนเกินกว่าผลที่จะได้รับ

5. หลักความสะดวก คือ บริการที่จัดให้แก่ผู้รับบริการจะต้องเป็นไปในลักษณะปฏิบัติได้ง่าย สะดวกสบาย สิ้นเปลืองทรัพยากรไม่มากนัก ทั้งยังไม่เป็นการสร้างภาระให้เกิดความยุ่งยากให้แก่ผู้บริการ หรือผู้ให้บริการมากเกินไป

เลื่อมใส ใจแจ้ง (2546, หน้า 31 -34) ได้เสนอแนวความคิดในการบริการประชาชนที่ดี และมีคุณภาพต้องอาศัยเทคนิค กลยุทธ์ ทักษะที่จะทำให้ชนะใจผู้รับบริการ ซึ่งสามารถกระทำได้ทั้งก่อนการติดต่อ ระหว่างการติดต่อ และหลักการติดต่อโดยได้รับการบริการจากตัวบุคคลทุกระดับในองค์กร รวมทั้งผู้บริหารขององค์กรนั้น ๆ ทั้งนี้การบริการที่ดี จะเป็นเครื่องมือช่วยให้ผู้ติดต่อรับบริการเกิดความเชื่อถือ ศรัทธา และสร้างภาพลักษณ์ ซึ่งจะมีผลในการใช้บริการต่าง ๆ ในโอกาสต่อไป

แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับคุณภาพการบริการ

สุนันทา ทวีผล (2550, หน้า 19 -20) กล่าวว่า ในการพิจารณาความสำคัญของบริการ อาจพิจารณาได้ใน 2 ด้าน ได้แก่

1. ถ้ามีบริการที่ดีจะเกิดผลอย่างไร
2. ถ้าบริการไม่ดีจะมีผลเสียอย่างไร

บริการที่ดีจะส่งผลให้ผู้รับบริการมีทัศนคติ อันได้แก่ ความคิด และความรู้สึก ทั้งต่อตัว ผู้ให้บริการและหน่วยงานที่ให้บริการเป็นไปในทางบวก คือ ความชอบ ความพึงพอใจ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ดร.ณิ คงสุวรรณ (2542) ได้ศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการให้บริการของฝ่าย หนังสือสำคัญ สำนักบริการทางวิชาการและทดสอบประเมินผล มหาวิทยาลัยรามคำแหง 4 ด้าน คือ 1. ด้านความสะดวก รวดเร็ว และถูกต้อง 2. ด้านความรู้ความสามารถของเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการ 3. ด้านอาคารและสิ่งอำนวยความสะดวก 4. ด้านข่าวสาร ข้อมูลและการประชาสัมพันธ์ ผลการวิจัย ปรากฏว่า

1. ด้านความสะดวก รวดเร็วและถูกต้อง ด้านความรู้ความสามารถของเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการและ

ด้านอาคาร สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ระดับความคิดเห็นของนักศึกษาที่มี ต่อการให้บริการของฝ่ายหนังสือสำคัญ สำนักบริการทางวิชาการและทดสอบประเมินผล มหาวิทยาลัยรามคำแหงอยู่ระดับสูง

2. ด้านข่าวสาร ข้อมูลและการประชาสัมพันธ์ ระดับความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการให้บริการของฝ่ายหนังสือสำคัญ สำนักบริการทางวิชาการและทดสอบประเมินผล มหาวิทยาลัยรามคำแหงอยู่ระดับสูง

นิลบล ดุ้ยคัมภีร์ (2546) ได้ศึกษาเรื่องความพึงพอใจของผู้ทำงานวิจัยต่อการให้บริการของสำนักงานเลขานุการ สถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่า การบริการด้านผลิตภัณฑ์ของงานคลังและพัสดุในทุก ๆ ฝ่ายของงานการเงินและบัญชี ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในระดับมาก ด้านงานพัสดุในส่วนของบริการดำเนินการออกของที่ส่งจากต่างประเทศที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในระดับมากเช่นเดียวกันกับด้านบุคลากรของงานคลังและพัสดุ ในด้านความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงาน ความยินดีและเต็มใจในการให้บริการ ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในระดับปานกลางหรือไม่พอใจ จะเห็นได้ว่าสำนักงานเลขานุการ ยังไม่สามารถสร้างบริการให้สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้รับบริการคาดหวัง

บังอร รัตนมณีและกันยา เจริญศักดิ์ (2553 : 21 - 28) ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่องานบริการการศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ พบว่า การศึกษา มีความพึงพอใจในภาพรวมและรายด้านทุกด้าน คือ บุคลากร การให้บริการ ความสะดวกรวดเร็ว สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อเปรียบเทียบความ พึงพอใจของนักศึกษาในภาพรวมบุคลากร การให้บริการ ความสะดวกรวดเร็ว พบว่า นักศึกษาที่เรียน หลักสูตรระดับการศึกษาต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการให้บริการงานบริการศึกษาไม่แตกต่างกัน ยกเว้นด้านสถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกนักศึกษาที่มีความพึงพอใจแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ พบว่า นักศึกษาปริญญาตรี ต่อเนื่อง 2 – 3 ปี มีความพึงพอใจด้านสถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกมากกว่านักศึกษาปริญญาตรี 4 ปี

ชมพูนุช ตันพานิช และคณะ (2555 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาการให้บริการของสำนักส่งเสริม วิชาการและงานทะเบียน โดยมีวัตถุประสงค์คือ ศึกษาการพัฒนาการให้บริการของสำนักส่งเสริม วิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงการ ให้บริการให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ในการสุ่มตัวอย่างได้ ตัวอย่างทั้งหมด 385 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับการประเมินการให้บริการของผู้ใช้บริการต่าง ๆ ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน โดยภาพรวม การให้บริการอยู่ในระดับน้อย – ปานกลาง 2) ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาให้บริการของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนในทั้ง 7 ด้าน พบว่า นักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับการให้บริการในภาพรวมอยู่ในระดับมาก แต่เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน พบว่า ด้านความเสมอภาคในการให้บริการ มีรองลงมาคือ ด้านความรวดเร็วในการให้บริการ ด้านความเสร็จ

สมบูรณ์ของการให้บริการ ด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านความเสร็จสมบูรณ์ของการให้บริการกับด้านความกระตือรือร้นในการให้บริการ 3) ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ทุกปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์ทางสถิติที่ระดับ 0.05 นอกจากนี้ นักศึกษายังได้เสนอแนะให้ หน่วยงานพัฒนาการให้บริการโดยภาพรวม สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ให้บริการอยู่ในระดับดี

วรินทร์ ประทุม (2558 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริการงานธุรการของวิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคนิคบริหารธุรกิจกรุงเทพ พบว่า 1. ความพึงพอใจของครูที่มีต่องานบริการงานธุรการของวิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคนิคบริหารธุรกิจโดยรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย = 3.39 และจำแนกตามรายชื่อ พบว่า ความกระตือรือร้นและเอาใจใส่ในการบริการ และความสามารถ ทักษะ และความชำนาญ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย = 3.79 และ 3.52 ตามลำดับ กิจกรรมารยาทของผู้ให้บริการ ความรวดเร็วในการให้บริการและให้คำแนะนำ และการตอบคำถาม ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย = 3.44, 3.14 และ 3.08 ตามลำดับ 2. ข้อเสนอแนะข้อเสนอแนะความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริการงานธุรการของวิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคนิคบริหารธุรกิจกรุงเทพ ข้อที่มีความถี่สูงสุด คือ อยากให้เปิดบริการอย่าง รวดเร็ว ทันต่อการใช้งาน (12 คน)

วิมล จงจรวาสกุล (2551) ศึกษาความพึงพอใจของ นักศึกษาในการให้บริการของงาน ทะเบียนและวัดผล ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาในการบริการของงานทะเบียนและวัดผล โดยรวมอยู่ในระดับมาก ส่วนเพียงเบนมาตรฐานอยู่ในเกณฑ์ที่รับได้ทุกข้อ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การต้อนรับด้วยอัธยาศัยที่ดี สุภาพ ยิ้มแย้มแจ่มใส แสดงให้เห็นว่านักเรียน/นักศึกษายังไม่เกิดความ ประทับใจกับการได้รับการบริการในบางส่วน ดังนั้นทางสถานศึกษาจึงควรวางแผนและดำเนินการ ปรับปรุงแก้ไขการให้บริการในบางส่วนเพื่อให้สนองต่อความต้องการของผู้รับบริการอย่างแท้จริง

บทที่ 3 : ระเบียบวิธีวิจัย

การจัดทำวิจัยเรื่องการศึกษาความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

- 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย
- 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3) ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ
- 4) การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 5) การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากร : ครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ จำนวน 37 คน

สถิติ : ค่าความถี่ (f) ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

เครื่องมือ : แบบสอบถามความพึงพอใจประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1) ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบประเมิน ส่วนที่ 2) ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมิน ซึ่งประกอบด้วยปัจจัย 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1. ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการให้บริการ ด้านที่ 2. ด้านเจ้าหน้าที่ที่ให้บริการ ด้านที่ 3. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านที่ 4. ด้านคุณภาพของการให้บริการ และส่วนที่ 3) ข้อเสนอแนะ โดยแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 16 ข้อ ซึ่งเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการศึกษาความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการให้บริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 ด้วยวิธีเจาะจง ซึ่งลักษณะแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scales) แบ่งเป็น 5 ระดับ โดยมีค่าคะแนนดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการบริการของฝ่ายธุรการอยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการบริการของฝ่ายธุรการอยู่ในระดับมาก

คะแนน 3 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการบริการของฝ่ายธุรการอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการบริการของฝ่ายธุรการอยู่ระดับน้อย

คะแนน 1 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการบริการของฝ่ายธุรการอยู่ระดับน้อยที่สุด

พิจารณาจากค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.50 – 5.00 ถือว่า มีความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.50 – 4.49 ถือว่า มีความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 3.49 ถือว่า มีความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.50 – 2.49 ถือว่า มีความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.49 ถือว่า มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี ผลการวิจัย และศึกษาค้นคว้าที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจของการให้บริการของฝ่ายธุรการ

2. กำหนดเนื้อหา ซึ่งผู้วิจัยกำหนดตัวแปรต้นออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการให้บริการ 2) ด้านเจ้าหน้าที่ที่ให้บริการ 3) ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก 4) ด้านคุณภาพของการให้บริการ

3. สร้างแบบสอบถามเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลตามวัตถุประสงค์

4. นำแบบสอบถามฉบับร่างที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ความถูกต้อง เพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหาและตรงตามประเด็นที่ต้องการศึกษา ซึ่งผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ได้แก่

1) อาจารย์ปราณี มิสกาวัน

2) อาจารย์เมทินี อิมามี

3) อาจารย์ยุพา ไทยพิทักษ์

5. ปรับปรุงแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

6. นำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างการรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยนำแบบสอบถาม จำนวน 37 ชุด ให้ครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ตอบด้วยตนเอง
2. ผู้วิจัยรับแบบสอบถามกลับคืนด้วยตนเองโดยตรวจสอบความถูกต้องของการตอบแบบสอบถาม เพื่อให้แบบสอบถามทุกชุดมีความสมบูรณ์มากที่สุด โดยได้แบบสอบถามที่สมบูรณ์สามารถนำมาวิเคราะห์ได้ 37 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100

วิเคราะห์ข้อมูล : โดยใช้สถิติ ค่าความถี่ (f) ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

บทที่ 4 : ผลการดำเนินการวิจัย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล

จากตารางที่ 1 พบว่า จากกลุ่มตัวอย่าง 37 คน เป็นเพศหญิงมากที่สุด จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 54.05 และเป็นเพศชาย จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 45.95

จากตารางที่ 2 พบว่า จากกลุ่มตัวอย่าง 37 คน ส่วนใหญ่มีอายุมากกว่า 33 ปี จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 81.08 และรองลงมาคือ อายุ 23-27 ปี จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 18.92

จากตารางที่ 3 พบว่า จากกลุ่มตัวอย่าง 37 คน ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาที่ปริญญาตรี จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 78.38 รองลงมาคือ สูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 21.62

ส่วนที่ 2 การศึกษาความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562

ตารางที่ 4 การศึกษาความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 รวมทุกด้าน

การศึกษความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษา ศาสนบริหารธุรกิจด้านการบริการของฝ่ายธุรการ ปีการศึกษา 2562	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึง พอใจ
1. ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการให้บริการ	3.89	0.75	ดี
2. ด้านเจ้าหน้าที่ให้บริการ	3.70	0.84	ดี
3. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก	3.80	0.74	ดี
4. ด้านคุณภาพของการให้บริการ	4.29	0.56	ดี
เฉลี่ยทั้งหมด	3.92	0.72	ดี

ตารางที่ 4 การศึกษาความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 พบว่า โดยรวมทุกด้านมีผลอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.92$) เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ย พบว่า ด้านคุณภาพของการให้บริการ ($\bar{x} = 4.29$) ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการให้บริการ ($\bar{x} = 3.89$) ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ($\bar{x} = 3.80$) และด้านเจ้าหน้าที่ที่ให้บริการ ($\bar{x} = 3.70$) การศึกษาความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 อยู่ในระดับดี

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562

ตารางที่ 5 ข้อเสนอแนะความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562

ข้อเสนอแนะ	ความถี่ (คน)
1. มารยาทการพูดจา และการตอบคำถามให้สุภาพ	7
2. ความทันสมัยของสิ่งอำนวยความสะดวกให้มีความทันสมัยน่าใช้งานมากขึ้น	5
รวม	12

จากตารางที่ 5 พบว่า ข้อเสนอแนะความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 ข้อที่มีความถี่สูงสุด คือ มารยาทการพูดจา และการตอบคำถามให้สุภาพ (7 คน) และรองลงมาคือ ความทันสมัยของสิ่งอำนวยความสะดวกให้มีความทันสมัยน่าใช้งานมากขึ้น (5 คน)

บทที่ 5 : สรุปผลการวิจัย

1. ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล

กลุ่มตัวอย่าง คือ ครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จำนวน 37 คน พบว่า เป็นเพศหญิงมากที่สุด จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 54.05 ส่วนใหญ่มีอายุมากกว่า 33 ปี จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 81.08 ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 78.38

2. การศึกษาความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562

การศึกษาความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 พบว่า โดยรวมทุกด้านมีผลอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.92$) เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ย พบว่า ด้านคุณภาพของการให้บริการ ($\bar{x} = 4.29$) ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการให้บริการ ($\bar{x} = 3.89$) ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ($\bar{x} = 3.80$) และด้านเจ้าหน้าที่ที่ให้บริการ ($\bar{x} = 3.70$) การศึกษาความพึงพอใจของครูวิทยาลัย

อาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 อยู่ในระดับดี ผลการศึกษาในแต่ละด้านโดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยมีรายละเอียดดังนี้

ด้านคุณภาพของการให้บริการ โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.98$) เรียงลำดับตามค่าเฉลี่ย พบว่า การให้บริการมีความถูกต้อง ครบถ้วน ($\bar{x} = 4.30$) การให้บริการเป็นไปตามขั้นตอน/กระบวนการที่กำหนดไว้ ($\bar{x} = 4.30$) ได้รับการบริการที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงาน ($\bar{x} = 4.27$) ได้รับการบริการที่ตรงกับความต้องการ ($\bar{x} = 4.27$) อยู่ในระดับดี โดยรวมอยู่ในระดับดี

ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการให้บริการ โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.89$) เรียงลำดับตามค่าเฉลี่ย พบว่า การให้บริการเป็นไปตามกำหนดเวลา ($\bar{x} = 4.14$) การให้บริการมีความเสมอภาคตามลำดับก่อน-หลัง ($\bar{x} = 4.11$) เข้าถึงบริการได้ง่าย ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน ($\bar{x} = 3.86$) การให้บริการสะดวก รวดเร็ว ครบถ้วน ถูกต้อง ($\bar{x} = 3.68$) อยู่ในระดับดี โดยรวมอยู่ในระดับดี

ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.80$) เรียงลำดับตามค่าเฉลี่ย ความสะดวกในการเข้าถึงจุดบริการ ($\bar{x} = 4.05$) ความทันสมัยของอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการให้บริการ ($\bar{x} = 3.86$) อยู่ในระดับดี และความเพียงพอของช่องทางต่าง ๆ ในการขอรับบริการ ($\bar{x} = 3.49$) อยู่ในระดับปานกลาง โดยรวมอยู่ในระดับดี

ด้านเจ้าหน้าที่ที่ให้บริการ โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.81$) เรียงลำดับตามค่าเฉลี่ย พบว่า การให้บริการโดยไม่เลือกปฏิบัติด้วยความเสมอภาค ($\bar{x} = 4.30$) เจ้าหน้าที่มีความรู้ความสามารถในการให้บริการ ตอบคำถาม ชี้แจงข้อสงสัย แนะนำ ช่วยแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องน่าเชื่อถือ ($\bar{x} = 4.05$) เอาใจใส่ และกระตือรือร้นในการบริการ ($\bar{x} = 3.92$) รับฟังปัญหาและข้อซักถามอย่างเต็มที่ ($\bar{x} = 3.65$) อยู่ในระดับดีและการบริการด้วยความสุภาพ เรียบร้อย และเป็นกันเอง ($\bar{x} = 3.49$) อยู่ในระดับปานกลาง โดยรวมอยู่ในระดับดี

3. ข้อเสนอแนะความพึงพอใจของครูที่วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562

ข้อเสนอแนะความพึงพอใจของครูที่วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 ข้อที่มีความถี่สูงสุด คือ มารยาทการพูดจา และการตอบคำถามให้สุภาพ (7 คน) และรองลงมาคือ ความทันสมัยของสิ่งอำนวยความสะดวกให้มีความทันสมัยน่าใช้งานมากขึ้น (5 คน)

อภิปรายผล ผลการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีประเด็นที่จะนำเสนออภิปรายตามรายละเอียดการค้นพบดังนี้

การศึกษาความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 โดยรวมอยู่ในระดับดี สอดคล้องกับงานวิจัยของวิมล จงจรวัยสกุล (2551) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในการให้บริการของงานทะเบียนและวัดผล ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาในการบริการของงานทะเบียนและวัดผล โดยรวมอยู่ในระดับมาก ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ในเกณฑ์ที่รับได้ทุกข้อ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การต้อนรับด้วยอัธยาศัยที่ดี สุภาพ ยิ้มแย้มแจ่มใส แสดงให้เห็นว่านักเรียน/นักศึกษายังไม่

เกิดความประทับใจกับการได้รับการบริการในบางส่วน ดังนั้นทางสถานศึกษาจึงควรวางแผนและดำเนินการปรับปรุงแก้ไขการให้บริการในบางส่วนเพื่อให้สนองต่อความต้องการของผู้รับบริการอย่างแท้จริง

การศึกษาความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก โดยรวมอยู่ในระดับดี สอดคล้องกับงานวิจัยของดร.ณิ คงสุวรรณ (2542) ได้ศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการให้บริการของฝ่ายหนังสือสำคัญ สำนักบริการทางวิชาการ และทดสอบประเมินผล ผลการวิจัย ปรากฏว่า ด้านความสะดวก รวดเร็วและถูกต้อง ด้านความรู้ความสามารถของเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการและด้านอาคาร สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ระดับความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการให้บริการของฝ่ายหนังสือสำคัญ สำนักบริการทางวิชาการและทดสอบประเมินผล มหาวิทยาลัยรามคำแหง อยู่ระดับสูง

การศึกษาความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการปีการศึกษา 2562 ด้านเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการ โดยรวมอยู่ในระดับดี สอดคล้องกับงานวิจัยของวรรณ ปรุ่งเรณู (2558 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริการงานธุรการของวิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคนิคบริหารธุรกิจกรุงเทพ พบว่า ความกระตือรือร้นและเอาใจใส่ในการบริการ และความสามารถ ทักไข้ และความชำนาญ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย = 3.79 และ 3.52 ตามลำดับ กิริยามารยาทของผู้ให้การ ความรวดเร็วในการให้บริการ และให้คำแนะนำ และการตอบคำถาม ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย = 3.44, 3.14 และ 3.08

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

1. ความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการ โดยทำการศึกษากับครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ พบว่า ครูหลายท่านยังไม่พอใจกับบางส่วนของบริการด้านการธุรการ ได้แก่ ความเพียงพอของช่องทางต่าง ๆ ในการขอรับบริการ และการบริการด้วยความสุภาพเรียบร้อย และเป็นกันเอง สถานศึกษาจึงควรมีการปรับปรุงโดยการเพิ่มช่องทางการติดต่อในการขอรับบริการให้มากขึ้น และให้มีการจัดอบรมเรื่องของการให้บริการกับพนักงานหรือบุคลากรในส่วนของงานบริการ

2. เนื่องจากงานบริการธุรการของวิทยาลัยฯเป็นงานที่บริการครูแล้ว ยังบริการนักเรียนนักศึกษา ผู้ปกครอง และผู้ที่มาติดต่อกับวิทยาลัยฯ จึงต้องมีการแบ่งเวลาบริหารงานให้ชัดเจน

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1. ควรมีการทำวิจัยปัญหาและแนวทางในการแก้ปัญหาเกี่ยวกับความพึงพอใจของครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจด้านการรับบริการของฝ่ายธุรการ เพื่อที่จะได้ทราบความต้องการของผู้รับบริการที่สมบูรณ์มากขึ้น และมุ่งพัฒนาสถานศึกษาให้เป็นสถานศึกษาที่มีคุณภาพ

2. ขอบเขตของการศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มประชากรเฉพาะ คือครูวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ซึ่งเป็นครูของวิทยาลัยฯเท่านั้น การศึกษาครั้งต่อไปควรทำการศึกษาโดยเพิ่มกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ ที่มี

ส่วนเกี่ยวข้องในการเข้ารับบริการของฝ่ายธุรการ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เช่น นักเรียนนักศึกษาของวิทยาลัยฯ ผู้ปกครองที่เข้ามาใช้บริการของฝ่ายธุรการที่วิทยาลัยฯ เป็นต้น เพื่อนำผลการศึกษามาใช้ในการเปรียบเทียบและพัฒนาต่อไป

บรรณานุกรม

- วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. 2556. ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม 2563, จาก <http://www.sasana.ac.th>
- ปณณวัชรพัชราวลีย์. 2559. ความพึงพอใจต่อคุณภาพการบริการ และการรับรู้ภาพลักษณ์ธนาการเฉพาะกิจ ที่ส่งผลต่อความภักดีในการใช้บริการของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ภาณุเดช เพียรความสุข และคณะ. 2558. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการให้บริการของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี. งานวิจัย สาขาวิชาการพัฒนาชุมชน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
- วรรณธร ปรุ่งเรณู. 2558. ความพึงพอใจของครูที่มีต่อการบริการงานธุรการของวิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคนิคบริหารธุรกิจกรุงเทพ. งานวิจัย หัวหน้าแผนกธุรการ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคนิคบริหารธุรกิจกรุงเทพ

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่านกิจกรรมตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019 นำสู่การเป็นผู้ประกอบการออนไลน์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
ผู้วิจัย	ยุพา ไทยพิทักษ์
ตำแหน่ง	หัวหน้าสาขาการตลาด
วุฒิการศึกษา	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการตลาด
สถานศึกษาที่สังกัด	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
โทรศัพท์	089-829-8946 e-mail : yupathaipitak@gmail.com
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2562
ประเภทงานวิจัย	ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การจัดทำวิจัยในชั้นเรียนนี้ เป็นการศึกษาการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่านกิจกรรมตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019 นำสู่การเป็นผู้ประกอบการออนไลน์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านนำสู่การเป็นผู้ประกอบการออนไลน์ 2) เพื่อศึกษาความชัดเจนของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่านกิจกรรม “ตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019” ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 กลุ่มตัวอย่างเป็นแบบกลุ่มเฉพาะเจาะจง ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด จำนวน 14 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบประเมินความพึงพอใจโครงการตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019, แบบบันทึกการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์รายวิชาโครงการ และแบบติดตามการจำหน่ายผลิตภัณฑ์รายวิชาโครงการหลังจบการเรียนการสอนโครงการ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารแนวทางและวางแผนดำเนินงานจัดทำโครงการตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019 เพื่อนำเสนอและขออนุมัติแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงาน ประชุมคณะกรรมการดำเนินงาน ประชาสัมพันธ์ให้นักเรียน-นักศึกษา และผู้ปกครองทราบ ดำเนินโครงการตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019 ในวันที่ 21, 28 สิงหาคม 2562 ตรวจสอบ ติดตาม ประเมินผลการปฏิบัติงาน สรุปผลการดำเนินงาน ซึ่งสามารถสรุปการวิจัยดังต่อไปนี้

1.การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านนำสู่การเป็นผู้ประกอบการออนไลน์ ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงกระตุ้นในการเรียนมากขึ้น ได้รับประสบการณ์จริงจากสถานการณ์จริง ผู้เรียนสามารถคิดอย่างเป็นระบบและมีอิสระทางความคิด ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตเพื่อสร้างรายได้ระหว่างเรียน อีกทั้งเป็นการจุดประกายความคิดในการทำธุรกิจเพื่อเปลี่ยนสถานะตนเองเป็นผู้ประกอบการออนไลน์ได้อย่างมืออาชีพ โดยมีผู้สอนเป็นผู้แนะนำอย่างใกล้ชิด

2.การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่านกิจกรรมตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019 ทำให้ห้องเรียนเสมือนมีชีวิต ผู้เรียนได้ทำการผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์ที่สร้างขึ้นสำหรับรายวิชาโครงการได้จริง สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากสถานการณ์จริง สามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์ตามกระบวนการที่ศึกษาได้จริงตามสถานการณ์ ซึ่งการจัดกิจกรรมครั้งนี้ได้รับความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 อยู่ในระดับมากที่สุด

บทที่ 1 : บทนำ

หลักการความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ได้ระบุถึงบทบาทของผู้เรียนในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะความรู้ คุณลักษณะ จากการเรียนรู้ในห้องเรียน นอกห้องเรียน โดยเน้นการฝึกปฏิบัติมากขึ้น ซึ่งผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิด การใช้เหตุผล ทักษะกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มมากขึ้น อีกทั้งต้องมีความรู้ตามยุทธศาสตร์ประเทศไทย 4.0 ส่วนบทบาทของครูอาจารย์นั้น ต้องเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และสมรรถนะตามมาตรฐานวิชาชีพครู มีจิตวิญญาณความเป็นครู เป็นผู้เรียนรู้สิ่งใหม่ ทันต่อการเปลี่ยนแปลง สามารถประยุกต์ใช้วิธีการและนวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกัน และแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ ได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกรายวิชา ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อม สื่อ การเรียนและอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยหรือการทำโครงการเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ การจัดการเรียนรู้นั้นเกิดขึ้นได้ทุกสถานที่ ทุกเวลา ที่มีการประสานความร่วมมือกับทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพมากยิ่งขึ้น และมีความพร้อมรองรับประเทศไทยยุค 4.0 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

วิชาโครงการเป็นวิชาพื้นฐานที่สำคัญวิชาหนึ่งซึ่งเรียนรู้เกี่ยวกับหลักการกระบวนการสร้างและหรือพัฒนางานอาชีพอย่างเป็นระบบ โดยให้นักศึกษาเขียนโครงการสร้างและหรือพัฒนางานตามหลักการดำเนินงานตามแผนงานโครงการตามหลักการและกระบวนการ เก็บข้อมูลวิเคราะห์สรุปและประเมินผลการดำเนินงานโครงการตามหลักการ รายงานผลการปฏิบัติงานโครงการตามรูปแบบ นำเสนอผลการดำเนินงานด้วยรูปแบบวิธีการต่าง ๆ ซึ่งผู้สอนประสบปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่นักศึกษาขาดความสนใจใฝ่ที่จะศึกษา ไม่กระตือรือร้น การจัดทำโครงการของนักศึกษาสาขาการตลาดเมื่อนำเสนอผลงานแล้วเสร็จไม่ได้นำไปต่อยอดทางธุรกิจหรือใช้ประโยชน์ ผู้สอนได้ถ่ายทอดความรู้โดยใช้วิธีการบรรยาย ยกตัวอย่าง มอบหมายหัวข้องานให้นักศึกษา ซึ่งไม่ได้รับความร่วมมือในการเรียนการสอน ไม่เกิดแรงกระตุ้นในการจัดทำโครงการหรือการต่อยอดโครงการให้เกิดอาชีพ อีกทั้งเวลาในห้องเรียนมีจำกัด การที่จะให้ผู้เรียนมีความรู้บางอย่าง อาจมีเวลาไม่เพียงพอ สภาพปัญหาดังกล่าวนี้ชี้ให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนควรได้รับการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้การเรียนการสอน

วิชาโครงการสัมฤทธิ์ผลของการจัดการเรียนการสอนโดยผู้เรียนสามารถนำไปต่อยอดธุรกิจได้ แนวทางการแก้ปัญหา คือ ผู้สอนเปลี่ยนเป็นโค้ชเป็นผู้ให้คำปรึกษาและให้ผู้เรียนเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันกับครู มอบหมายให้แต่ละกลุ่มคิดหัวข้อจัดทำโครงการที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์และต่อยอดธุรกิจได้จริง โดยให้จำหน่ายสินค้าผ่านหน้าร้านและผ่านสื่อ Social Media พร้อมให้ผู้เรียนคิดอย่างมีอิสระ ไม่ปิดกั้นความคิด โดยผู้สอนทำการแนะนำอย่างใกล้ชิด

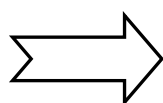
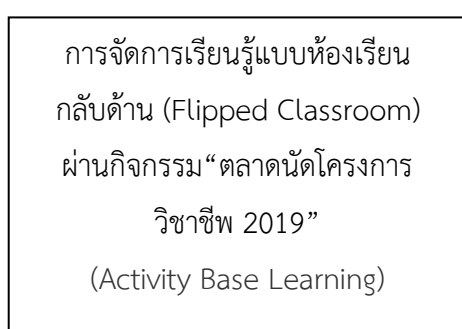
จากสภาพปัญหาดังกล่าวผู้สอนได้ตระหนักถึงหน้าที่ความรับผิดชอบที่ต้องจัดการเรียนการสอนให้บังเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทั้งทางด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย คุณธรรม และจริยธรรม ตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สมภพ สุวรรณรัฐ (มปป. : 1) กล่าวว่าจัดการเรียนการสอนที่มุ่งจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิตที่เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมจะทำให้เกิดความสนใจมากขึ้น ในการนี้ จึงได้จัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับรายวิชาโครงการขึ้น คือ “ตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์ตรงจากการศึกษาด้วยตนเอง ภายนอกห้องเรียน ใช้ความรู้และทักษะที่ได้เรียนผลิตสินค้าเพื่อจำหน่ายโดยผ่านช่องทางหน้าร้านและสื่อโซเชียลมีเดีย มีรายได้จากการจำหน่ายสินค้า รู้จักการวางแผน การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ จุดประกายความคิดให้นักศึกษามีสถานะเป็นผู้ประกอบการออนไลน์ รู้จักการทำงานเป็นกลุ่มร่วมกัน สามารถตัดสินใจร่วมกันในสถานการณ์ที่จำเริญได้ เน้นกระบวนการคิด การลงมือปฏิบัติและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับความสามารถและความแตกต่างของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุขนำไปสู่การเป็นทรัพยากรบุคคลอันมีคุณภาพที่ดีในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์

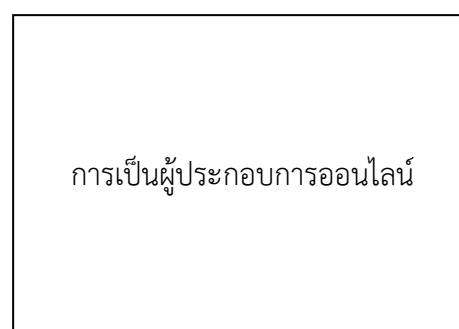
1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านนำสู่การเป็นผู้ประกอบการออนไลน์
2. เพื่อศึกษาความชัดเจนของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่านกิจกรรม “ตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019”

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น



ตัวแปรตาม



นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่สวนทางกับสิ่งที่เป็นอย่างอยู่ โดยให้ผู้เรียนศึกษาความรู้ผ่านแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายนอกห้องเรียน เช่น อินเทอร์เน็ต ผู้เชี่ยวชาญจากชุมชน คลิป์วิดีโอ ส่วนในห้องเรียนจะเป็นการจัดกิจกรรมและการนำเสนอผลงานในห้องเรียนแทน โดยผู้สอนจะเป็นผู้ให้คำแนะนำเป็นที่ปรึกษาให้กับผู้เรียนอย่างใกล้ชิด ซึ่งผู้สอนเปลี่ยนสถานะเป็นโค้ช เป็นผู้กระตุ้นระบบความคิดให้กับผู้เรียนให้คิดนอกกรอบ มีอิสระทางความคิด

กิจกรรมตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019 หมายถึง การนำกิจกรรมการจัดตลาดนัดมาบูรณาการ การเรียนการสอนรายวิชาโครงการ โดยใช้วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจเป็นสถานที่ในการจัดตลาดนัด จัดกิจกรรมให้เกิดการปฏิบัติ เรียนรู้จากสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองจากสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้น

การเป็นผู้ประกอบการออนไลน์ หมายถึง นักศึกษาที่เรียนรายวิชาโครงการระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด ที่ผลิตสินค้าเพื่อจำหน่ายและนำสินค้านั้นจำหน่ายโดยผ่านช่องทางสื่อโซเชียลมีเดียควบคู่กับการจำหน่ายหน้าร้าน ณ ตลาดนัดวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ และได้ดำเนินการจำหน่ายสินค้านั้นต่อเนื่อง หลังจากจบการเรียนการสอนโครงการ โดยต่อยอดทำธุรกิจครอบครัว จำหน่ายสินค้าออนไลน์ผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย สร้างรายได้ทำเป็นอาชีพเสริมระหว่างเรียน

บทที่ 2 : แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike's connectionism) ธอร์นไดค์ (Thorndike) เป็นผู้ค้นพบกฎการเรียนรู้จากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองโดยการกระทำอย่างมีเป้าหมาย จากผลงานการทดลองจับแมวใส่กรงที่มีสลักประตูเปิดไว้ให้แมวหาทางออกจากกรงเพื่อกินอาหาร โดยแมวจะต้องหาทางกดสลักประตูให้ได้จึงจะได้กินอาหาร ซึ่งจากการทดลองพบว่า ในระยะแรกแมวใช้วิธีลองถูลองผิด (trial and error) และค้นพบวิธีกดสลักประตูโดยบังเอิญทำให้ประตูเปิดและออกมากินอาหารได้ การทดลองในครั้งต่อ ๆ มา แมวใช้เวลาอันน้อยลงในการหาทางออกมากินอาหารได้ การทดลองนี้ทำให้สามารถตั้งกฎการเรียนรู้ที่สำคัญดังนี้ (Gridler, 1997, p. 24)

1) กฎแห่งผล (law of effect) พฤติกรรมการตอบสนองต่อสิ่งเร้าใดที่ได้รับผลที่ทำให้ผู้เรียนพึงพอใจ ผู้เรียนจะกระทำพฤติกรรมนั้นซ้ำ ๆ อีกหรือเรียนรู้ต่อไป แต่ถ้าไม่ได้รับผลที่พึงพอใจผู้เรียนก็จะเลิกทำพฤติกรรมนั้น

2) กฎแห่งความพร้อม (law of readiness) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีถ้าผู้เรียนอยู่ในภาวะที่มีความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจ การบังคับหรือฝืนใจจะทำให้หงุดหงิดไม่เกิดการเรียนรู้

3) กฎแห่งการฝึกหัด (law of exercise) การเรียนรู้จะคงทน หรือติดทนนานถ้าได้รับการฝึกหัดหรือกระทำซ้ำบ่อย ๆ ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์เน้นความเชื่อมโยงของสิ่งเร้าและการตอบสนอง หากผลที่ตามมาหลังปฏิบัติเป็นสิ่งที่น่าพอใจความเชื่อมโยงของสิ่งเร้าและการตอบสนองจะแน่นแฟ้นมากยิ่งขึ้น การประยุกต์สู่การสอน ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ประยุกต์ไปใช้ในการเรียนการสอนได้ดังนี้

1) การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นพฤติกรรมที่ชัดเจน เฉพาะเจาะจงซึ่งทำให้สามารถวัดผล ประเมินผลได้ว่าการเรียนรู้หรือไม่ โดยสังเกตจากพฤติกรรมที่เกิดขึ้น และแจ้งให้ผู้เรียนทราบพฤติกรรมที่ คาดหวัง

2) ก่อนเรียนควรสำรวจว่าผู้เรียนมีความพร้อมด้านร่างกาย จิตใจและมีความรู้พื้นฐานเดิมที่พร้อมในการ เรียนรู้หรือไม่ เพื่อหาแนวทางในการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน

3) ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การเผชิญสถานการณ์ปัญหาซึ่งเปิด โอกาสให้ผู้เรียนได้ลองถูกลองผิด เพื่อหาทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจเมื่อ ค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้

4) ควรศึกษาว่าอะไรคือรางวัลหรือผลที่ผู้เรียนพึงพอใจ เพื่อใช้เป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้หรือแสดง พฤติกรรมนั้นซ้ำอีก

5) ควรให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนสิ่งที่เรียนรู้แล้วอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้เกิดทักษะในสิ่งนั้น

การจัดการเรียนรู้แบบโครงการ (Project Approach) แนวการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่าง มาก สำหรับรูปแบบการศึกษาในยุคปัจจุบัน คือ แนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นที่ตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้และเกิดองค์ความรู้ได้ด้วยตัวเอง ซึ่งหนึ่งในแนวการจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ที่ได้รับการยอมรับมากที่สุด แนวทางหนึ่งคือ การจัดการเรียนรู้แบบโครงการ (Project Approach)

การจัดการเรียนรู้แบบโครงการ (Project Approach) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้โครงการเป็นตัวดำเนิน กิจกรรม ซึ่งเกิดขึ้นครั้งแรกในประเทศสหรัฐอเมริกาตั้งแต่ศตวรรษที่ 18 และด้วยความคิดริเริ่มของ วิลเลียม เฮิร์ด คิลแพทริก (William Heard Kilpatrick) ครูสอนภาษาที่เป็นบุคคลสำคัญในขบวนการพัฒนาการศึกษา ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ซึ่งเขาได้ขยายรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงการนี้ โดยนำแนวคิดของ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) นักปฏิรูปการศึกษาคนสำคัญ ซึ่งให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของเด็ก ส่งเสริมการเรียนรู้เป็น กลุ่มปฏิบัติการ ฝึกคิด ฝึกปฏิบัติอย่างเป็นกระบวนการ และมุ่งให้เด็กเรียนรู้และเกิดองค์ความรู้ด้วยตัวเอง เข้า มาร่วมด้วย ทำให้กลายเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลก

หลักการสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบโครงการนั้น คือ การส่งเสริมให้เด็กศึกษาสิ่งหนึ่งสิ่งใดด้วยความ ลุ่มลึกตามความสนใจ ผ่านกระบวนการคิดและแก้ปัญหาจากตัวของเด็กเอง จนได้คำตอบที่ต้องการเพื่อนำเสนอ สิ่งที่ยืนยันนำเสนอต่อผู้อื่น โดยมีระยะเวลาในการดำเนินการเท่ากับปริมาณเนื้อหาและเพียงพอต่อความสนใจ ของเด็ก ส่งผลให้เด็กเกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันโดยมีครูเป็นผู้แนะนำและอำนวยความสะดวก การจัดการ เรียนรู้แบบโครงการนั้น ประกอบด้วย กิจกรรมสำคัญ 5 กิจกรรม อันได้แก่

1. การพูดคุยอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ทั้งกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่
2. การศึกษานอกห้องเรียนและนอกสถานที่

3. การนำเสนอประสบการณ์การเดิมของเด็กผ่าน การวาดภาพ การเขียน การใช้สัญลักษณ์และการเล่นบทบาทสมมติ เป็นต้น

4. มีการสืบค้นและค้นคว้าผ่าน สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ และเรียนรู้จากวิทยากรและผู้เชี่ยวชาญ

5. การนำเสนอโครงการด้วยรูปแบบที่หลากหลาย

ซึ่งกิจกรรมสำคัญทั้ง 5 กิจกรรมนี้จะสอดแทรกอยู่ในวิธีการดำเนินกิจกรรมตามแนวการเรียนรู้แบบโครงการ ซึ่งมีการดำเนินการ เป็น 3 ระยะ คือ

ระยะเริ่มต้นโครงการ

เป็นขั้นที่ผู้เรียนและครูผู้สอนร่วมกันอภิปรายเพื่อหาหัวข้อที่จะทำการศึกษา โดยต้องเป็นหัวข้อตามความสนใจ สามารถบูรณาการได้ ส่งเสริมให้เกิดการทำงานร่วมกัน และเด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง ซึ่งเมื่อกำหนดหัวข้อได้แล้ว จึงกำหนดวัตถุประสงค์ ขอบเขตเนื้อหา และระยะเวลาในการศึกษาในหัวข้อนั้น ๆ เพื่อวางแผนการดำเนินโครงการอย่างเหมาะสม โดยนำประสบการณ์เดิมของนักเรียนที่แสดงออกผ่านผลงานต่าง ๆ มาเป็นข้อมูลในการพิจารณา

ซึ่งในขั้นนี้มีการดำเนินการ 2 ขั้นตอน คือ

- กำหนดหัวข้อที่จะศึกษา
- กำหนดวัตถุประสงค์ ขอบเขตเนื้อหา และระยะเวลาในการศึกษา

ระยะดำเนินการ

เป็นขั้นของการดำเนินกิจกรรมตามแผนที่ได้วางไว้ โดยเน้นให้เด็กร่วมมือกันในการเรียนรู้ เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยมีประสบการณ์จากสื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้และวิทยากรหรือผู้เชี่ยวชาญต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยมีครูคอยให้คำแนะนำและคอยดูแลอย่างใกล้ชิด

สำหรับขั้นนี้มีการดำเนินการ 4 ขั้นตอน คือ

- กำหนดปัญหาหรือสิ่งที่อยากรู้ตั้งสมมติฐาน
- ค้นคว้าเพื่อหาคำตอบ (ผ่านสื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้และวิทยากรหรือผู้เชี่ยวชาญต่าง ๆ)
- ทดสอบสมมติฐาน

ระยะสรุปผลโครงการ

เป็นขั้นของการนำผลที่ได้จากการดำเนินการมาแสดง ผ่านการนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การจัดนิทรรศการ การเล่านิทาน การแสดง หรือ การอภิปราย ซึ่งผู้เรียนจะต้องเป็นผู้เลือกวิธีการ และดำเนินการนำเสนอด้วยตัวเอง ซึ่งทำให้ได้ทบทวนแนวทางในการปฏิบัติ และทบทวนถึงองค์ความรู้ที่ได้จากการดำเนินการตามโครงการอีกด้วย ในขั้นนี้มีการดำเนินงานอยู่ 2 ขั้นตอน คือ สรุปผลที่ได้จากการศึกษา และนำเสนอผลการศึกษาที่ได้

การจัดการเรียนรู้แบบโครงการ นอกจากจะทำให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนรู้ เพราะได้เรียนรู้ในเรื่องที่ตนเองสนใจแล้ว ยังช่วยให้ครูรู้สึกผ่อนคลายในการจัดการเรียนรู้อีกด้วย เพราะไม่จำเป็นต้องบังคับให้ผู้เรียนเรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งถ้าสามารถดำเนินการรูปแบบการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมแล้ว ผู้เรียนจะช่วยกันเรียนรู้ และเกิดองค์ความรู้ได้ด้วยตัวเอง โดยครูแค่แนะนำและอำนวยความสะดวกเท่านั้น นอกจากนี้แนวการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้ ยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ซึ่งมีความสำคัญอย่างมากต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในโลกยุคปัจจุบันอีกด้วย

ตลาดนัด คือตลาดที่มีการกำหนดวันเปิดซื้อขายเป็นบางวันหรือบางเวลา ปกติแล้วจะมีลักษณะเป็นตลาดสดซึ่งขายอาหารสดเป็นหลัก ในวันที่มีตลาดนัดจะมีผู้คนคึกคักทั้งผู้ซื้อและผู้ขาย สินค้าอาจวางขายกับพื้นหรือวางบนโต๊ะหรือแผงที่สร้างขึ้นอย่างหยาบๆ นอกจากนี้ยังอาจมีรถกระบะวางขายสินค้าเบ็ดเตล็ดจำพวกของใช้ในครัวเรือนด้วย มักมีการขายอาหารปรุงเสร็จและขนมสำหรับผู้จับจ่ายซื้อขายในตลาดนัดด้วย

ตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ หมายถึง การจัดตลาดนัดโดยครูผู้สอนรายวิชาโครงการ สาขาการตลาด มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) นำผลิตภัณฑ์ที่นำเสนอในรายวิชาโครงการมาจำหน่าย วิทยาลัยฯ เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้นอกห้องเรียน รู้จริง ทำจริง จำหน่ายได้ อีกทั้งเป็นการเพิ่มทักษะการเรียนรู้ด้านกระบวนการการเป็นผู้ประกอบการอย่างมืออาชีพ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รังสิยา นรินทร (2561 : บทคัดย่อ) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความมุ่งมั่นแน่วแน่ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาวิเคราะห์สังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้และกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความมุ่งมั่นแน่วแน่ของนักเรียน 2) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างความมุ่งมั่นแน่วแน่ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และ 3) ประเมินประสิทธิผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความมุ่งมั่นแน่วแน่ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสม ในลักษณะของการวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนนาบอน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 30 คน จากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวิเคราะห์องค์ประกอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน และการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการเรียนรู้ แบบประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ แบบประเมินความมุ่งมั่นของนักเรียน และแบบสอบถามความเห็นของครู ผู้บริหาร การวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา การหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ สถิติการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1. องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการแนวคิด ทฤษฎี 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 3) เนื้อหา 4) กระบวนการ

จัดการเรียนรู้ 5) การวัดประเมินผล 6) บทบาท ครู นักเรียน ผู้ปกครอง และ กระบวนการจัดการเรียนรู้ มี 6 กระบวนการ ได้แก่ 1) การปรับเปลี่ยนแนวคิด 2) การศึกษาค้นคว้า 3) การวางแผนจัดการเรียนรู้ 4) การสร้างประสบการณ์ 5) การประเมินผล 6) การนำเสนอ 2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความมุ่งมั่นแน่วแน่ของนักเรียน พบว่ามื่อองค์ประกอบ 6 องค์ประกอบ และกระบวนการจัดการเรียนรู้ 6 กระบวนการ 1) ประสิทธิภาพของรูปแบบ โดยคำนวณค่าดัชนี ประสิทธิภาพ (E1/E2) มีค่า เท่ากับ 77.46/73.66 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 3) ผลความมุ่งมั่นแน่วแน่ของนักเรียน มีค่าเฉลี่ย โดยภาพรวม 4.43 อยู่ในระดับมาก 4) ความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีค่าเฉลี่ยในภาพรวม 3.97 อยู่ในระดับมาก

ธนภรณ์ กาญจนพันธ์ (2558 : บทคัดย่อ) ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา การกำกับตนเองและความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเดชะปัตตนิยานุกูลการ จำนวนนักเรียน 31 คน โดยการใช้แบบเจาะจง (Purposive Sampling) กลุ่มที่ศึกษาได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ 16 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบ ห้องเรียนกลับทาง เรื่องการสังเคราะห์ด้วยแสง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชีววิทยา ความยากง่าย มีค่าตั้งแต่ 0.22 - 0.77 อำนาจจำแนก มีค่าตั้งแต่ 0.20 - 0.80 และความเชื่อมั่น มีค่า เท่ากับ 0.79 3) แบบวัดการกำกับตนเอง มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86 4) แบบสอบถามความพึง พื่อใจต่อการจัดการเรียนรู้ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 5) แบบสำรวจพฤติกรรมการเรียนรู้ และ 6) แบบบันทึกภาคสนามของผู้วิจัยโดยดำเนินแผนการทดลองตามแผนการวิจัย แบบกลุ่มเดียววัดสอง ครั้ง (The One-group Pretest-Posttest Design) วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที่ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ ห้องเรียนกลับทาง มีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนชีววิทยา หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยอยู่ในระดับกลาง 2) นักเรียนที่ได้รับการ จัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง มีการกำกับตนเอง หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และมีคะแนน พัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยอยู่ในระดับกลาง 3) นักเรียนที่ได้รับการ จัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีความพึงพอใจต่อการ จัดการเรียนรู้ทุกด้านอยู่ในระดับมาก

บทที่ 3 : ระเบียบวิธีวิจัย

การจัดทำวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยใช้กิจกรรมตลาดนัด โครงการวิชาชีพ 2019 นำสู่การเป็นผู้ประกอบการออนไลน์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้ 1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย 2) ขอบเขตด้านเวลา 3) เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล 4) ขอบเขตด้านสถานที่ 5) สถิติที่ใช้ในการวิจัย 6) การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

กลุ่มตัวอย่าง เป็นกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เนื่องจากผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้สอนวิชาโครงการ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างจึงได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด จำนวน 14 คน วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

ขอบเขตด้านระยะเวลา ข้อมูลในการทำวิจัยเป็นข้อมูลระหว่างเดือน สิงหาคม - พฤศจิกายน 2562

เครื่องมือ

- แบบประเมินความพึงพอใจโครงการตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019
- แบบบันทึกการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์รายวิชาโครงการ
- แบบบันทึกติดตามการจำหน่ายผลิตภัณฑ์รายวิชาโครงการ หลังจบการเรียนการสอนโครงการ

ขอบเขตด้านสถานที่ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ

สถิติ : ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี ผลงานทางวิจัย และศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยใช้กิจกรรมตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019 นำสู่การเป็นผู้ประกอบการยุค Digital สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ

2. ศึกษาและวางแผนดำเนินงานจัดทำโครงการตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019 เพื่อนำเสนอและขอ อนุมัติแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงาน ประชุมคณะกรรมการดำเนินงาน ประชาสัมพันธ์ให้นักเรียน-นักศึกษา และผู้ปกครองทราบ ดำเนินโครงการตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019 ในวันที่ 21, 28 สิงหาคม 2562 ตรวจสอบ ติดตาม ประเมินผลการปฏิบัติงาน สรุปผลการดำเนินงาน

3. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจโครงการตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019 ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร วิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจจากเอกสารและแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง

3.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจโครงการตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019 ซึ่งประกอบด้วย

3 ตอน ดังนี้ :

- ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบประเมิน มีลักษณะเป็นคำถามปลายปิด (Close-Ended Questions) จำนวน 4 ข้อ โดยใช้ระดับมาตรวัดข้อมูลนามบัญญัติ (Nominal scale) เป็นคำถามแบบหลายตัวเลือก

- ตอนที่ 2 ข้อมูลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบประเมินเกี่ยวกับการดำเนินกิจกรรมโดยใช้ระดับการวัดข้อมูลประเภทอันตรภาคชั้น (Interval scale) เป็นคำถามแบบ (Likert

scale) แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการดำเนินงาน ด้านกิจกรรม และด้านประโยชน์ ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้ :

หมายเลข 5 หมายถึง ระดับความสำคัญอยู่ในระดับมากที่สุด

หมายเลข 4 หมายถึง ระดับความสำคัญอยู่ในระดับมาก

หมายเลข 3 หมายถึง ระดับความสำคัญอยู่ในระดับกลาง

หมายเลข 2 หมายถึง ระดับความสำคัญอยู่ในระดับน้อย

หมายเลข 1 หมายถึง ระดับความสำคัญอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ความหมายของคะแนนเฉลี่ยในแบบประเมิน ดังต่อไปนี้ 4.21 - 5.00 เท่ากับมากที่สุด, 3.41 - 4.20

เท่ากับ มาก, 2.61-3.40 เท่ากับ ปานกลาง, 1.81-2.60 เท่ากับ น้อย, 1.00-1.80 เท่ากับ น้อยที่สุด

- ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับความเห็นและข้อเสนอแนะ มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด (Open-Ended Questions) ให้ผู้ตอบแบบประเมินเขียนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- นำแบบประเมินความพึงพอใจนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาพิจารณาจำนวน 3 ท่านดังนี้

- | | | |
|-------------------|----------|---------------------------|
| 1) อาจารย์ปราณี | มิสกาวัน | รองผู้อำนวยการ |
| 2) อาจารย์เมทินี | อิมามี | ผช.ผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ |
| 3) อาจารย์ธัญธิดา | ยิมิน | ผช.ผู้อำนวยการฝ่ายบุคคล |

- ปรับปรุงแบบประเมินความพึงพอใจตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

- จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจที่สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมต่อไป

4. สร้างแบบรายงานสรุปผลการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์รายวิชาโครงการ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสาร วิธีการสร้างแบบรายงานสรุปผลการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องจากเอกสารและแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ตรงกับจุดประสงค์

4.2 สร้างแบบรายงานสรุปผลการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์

4.3 นำแบบรายงานสรุปผลการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านพิจารณา ได้แก่ อาจารย์ปราณี มิสกาวัน, อาจารย์เมทินี อิมามี และอาจารย์ธัญธิดา ยิมิน

4.4 ปรับปรุงแบบรายงานสรุปผลการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4.5 นำแบบรายงานสรุปผลการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ ที่ปรับปรุงใหม่จัดพิมพ์ให้สมบูรณ์และนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมต่อไป

5. สร้างแบบบันทึกติดตามการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์รายวิชาโครงการ หลังจบการเรียนรู้การสอนโครงการ ผู้วิจัยได้ ดำเนินการดังนี้

5.1 ศึกษาเอกสาร วิธีการสร้างแบบบันทึกติดตามการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์หลังจบการเรียนรู้การสอนโครงการ ที่เกี่ยวข้องจากเอกสารและแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ตรงกับจุดประสงค์

5.2 สร้างแบบบันทึกติดตามการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์หลังจบการเรียนรู้การสอนโครงการ

5.3 นำแบบบันทึกติดตามที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณา ได้แก่ อาจารย์ปราณี มิสกาวัน, อาจารย์เมทินี อิมามี และอาจารย์ธัญธิดา ยิมิน

5.4 ปรับปรุงแบบบันทึกติดตาม ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

5.5 นำแบบบันทึกติดตามการจัดจำหน่ายที่ปรับปรุงใหม่ จัดพิมพ์ให้สมบูรณ์ และนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมต่อไป

วิเคราะห์ข้อมูล : ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019 (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 102-103)

บทที่ 4 : ผลการดำเนินการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่านกิจกรรมตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019 นำสู่การเป็นผู้ประกอบการออนไลน์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูงชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามผลการจัดกิจกรรมตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019

ลำดับ	หัวข้อประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ	S.D.	ลำดับความสำคัญ
1	ด้านการดำเนินงาน	4.69	มากที่สุด	0.52	2
2	ด้านกิจกรรม	4.64	มากที่สุด	0.47	3
3	ด้านประโยชน์	4.78	มากที่สุด	0.60	1
รวมค่าเฉลี่ย		14.11 4.70	มากที่สุด	1.59 0.53	

ตารางที่ 4.1 จากการศึกษาค้นคว้าพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมและตอบแบบประเมินให้ระดับความพึงพอใจมากที่สุด โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 4.70 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.78 รองลงมาได้แก่ ด้านการดำเนินงาน มีค่าเฉลี่ย 4.69 และค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ด้านกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 ซึ่งทุกด้านมีระดับความคิดเห็นมากที่สุด

ตารางที่ 4.2 แสดงรายงานสรุปผลจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์รายวิชาโครงการ

แบบรายงานสรุปผลการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์รายวิชาโครงการ

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด

ปีการศึกษา 2562 : วันที่ 21 สิงหาคม 2562

กลุ่มที่	ชื่อสมาชิก	ชื่อโครงการ	จำนวน ที่จำหน่าย	ราคาจำหน่าย ต่อหน่วย	ผลการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์					ช่องทางการจำหน่าย		รับ order ล่วงหน้าผ่านสื่อ
					รายได้	ต้นทุน	กำไรขั้นต้น	ค่าแรง	กำไรสุทธิ	หน้าร้าน	สื่อโซเชียล	
1	1.นางสาววิสิรา แอด้า	กระบวนการผลิตและการจัดจำหน่าย	350 ถุง	10	3,500	1,750	1,750	400	1,350	✓	✓	✓
	2.นางสาวรัตติกาล แสงสุข	สักรับกากกาแฟวนศา										
2	1.นางสาวปริยาภรณ์ ม่วงปราง	การผลิตและการจัดจำหน่าย	250 อัน	15	3,750	2,000	1,750	400	1,350	✓	✓	
	2.นางสาวนาตยา วารี	พวงกุญแจแฟชั่นจากกระดาษรีไซเคิล										
3	1.นางสาวภัทรวดี เมลิวัน	การพัฒนาารูปแบบโตะเอนกประสงค์	15 ตัว	359	5,385	3,750	1,635	400	1,235	✓	✓	✓
	2.กันยา มะภูทอง	เพื่อจำหน่าย										
4	1.นางสาวศิริมา นาวารี	กระบวนการผลิตและการจัดจำหน่าย	150 ถุง	35	5,250	3,000	2,250	400	1,850	✓	✓	✓
	2.นางสาวสายสมร ชัยสอนปัจจุ้ย	ข้าวเกรียบอินทผลัม										
5	1.นางสาวเกิณี ยารักษ์ชาปีดิน	กระบวนการผลิตและการจัดจำหน่าย	100 กล่อง	35	3,500	2,000	1,500	400	1,100	✓	✓	✓
	2.นางสาวเบญญาทิพย์ คำอินทร	สาอูใส่ปลาแผ่นซี										
6	1.นางสาววิสิรา เพินดี	กระบวนการผลิตและการจัดจำหน่าย	150 ถุง	35	5,250	2,700	2,550	400	2,150	✓	✓	✓
	2.นางสาวพัฒนภัส สัตย์	ไรต์กรอบสมุนไพร										
7	1.นางสาวณิศา อ่วมอ่อน	กระบวนการผลิตและการจัดจำหน่าย	150 ลูก	25	3,750	2,250	1,500	400	1,100	✓	✓	✓
	2.นายเกริกพล มานะสี	บัวลอยสมุนไพรไซเคิม										

ตารางที่ 4.2 จากการศึกษาข้อมูลพบว่า ผลการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์รายวิชาโครงการ สมาชิกทุกกลุ่มสามารถจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากรายวิชาโครงการได้จริง โดยผ่านช่องทางหน้าร้าน (ณ ตลาดนัดที่วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ) และจำหน่ายผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย สมาชิกกลุ่มที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์ที่มีการรับ order ล่วงหน้าจากลูกค้าผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook, line, Instagram ยกเว้นกลุ่มการผลิตและจำหน่ายพวงกุญแจแฟชั่นจากกระดาษรีไซเคิลไม่ได้รับ order ล่วงหน้า ซึ่งทุกกลุ่มที่จัดทำโครงการเพื่อผลิตและจำหน่ายได้รับกำไรทุกกลุ่ม มีค่าเฉลี่ยกำไรเท่ากับ 1,448 บาท

ตารางที่ 4.3 แสดงผลการติดตามการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์รายวิชาโครงการหลังจบการเรียนการสอน รายวิชาโครงการ

แบบติดตามผลการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์รายวิชาโครงการ : หลังจบการเรียนการสอนรายวิชาโครงการ

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด

ปีการศึกษา 2562 : กันยายน - พฤศจิกายน

กลุ่มที่	ชื่อสมาชิก	ชื่อโครงการ	สินค้าที่จำหน่าย		จำนวนสินค้าที่จำหน่าย (หน่วย)			ช่องทางจำหน่าย		รับ order	หมายเหตุ
			ต่อยอดจาก โครงการ	เปลี่ยน ผลิตภัณฑ์ใหม่	กันยายน	ตุลาคม	พฤศจิกายน	หน้าร้าน	สื่อโซเชียล		
1	1.นางสาวอริสรา แอต้า	กระบวนการผลิตและการจัดจำหน่าย	✓		400	450	550	✓	✓	✓	
	2.นางสาวรัตติกาล แสงสุข	สกรีนภาพกาแฟทานคา									
2	1.นางสาวปริยาภรณ์ ม่วงปราง	การผลิตและการจัดจำหน่าย		✓	350	400	500	✓	✓	✓	จำหน่าย ขนมปังแลบ
	2.นางสาวนาคชา วาวิ	พวงกุญแจแฟนซีจากกระดาษรีไซเคิล									
3	1.นางสาวสิริราตรี นิลวัน	การพัฒนารูปแบบโต๊ะเอนกประสงค์	✓		18	20	25	✓	✓	✓	
	2.กันยา มะม่วงทอง	เพื่อจำหน่าย									
4	1.นางสาวศิริมาศ นาวารี	กระบวนการผลิตและการจัดจำหน่าย	✓		200	270	350	✓	✓	✓	
	2.นางสาวสายสมร จัยสอนกิจชัย	ข้าวเกรียบอินทผาลัม									
5	1.นางสาวเมทินี ยามันหาบดิน	กระบวนการผลิตและการจัดจำหน่าย		✓	200	250	350	✓	✓	✓	จำหน่าย ทุเรียนทอด
	2.นางสาวเบญญาทิพย์ คำอินทร	สาคุไส้ปลาแพนซี									
6	1.นางสาวอริศรา เพ็นตี	กระบวนการผลิตและการจัดจำหน่าย	✓		180	220	280	✓	✓	✓	
	2.นางสาวพิมพ์เกศ ฮัตตัน	ไรต์กรอบสมุนไพร									
7	1.นางสาวปณิสรา อ่วมอ่อน	กระบวนการผลิตและการจัดจำหน่าย	✓		170	200	230	✓	✓	✓	
	2.นายเกริกพล มานะสี	บัวลอยสมุนไพรไข่เค็ม									

ตารางที่ 4.3 จากการศึกษาข้อมูลพบว่า ผลการติดตามการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์รายวิชาโครงการหลังจบการเรียนการสอนโครงการ ผู้สอนได้ทำการติดตามเป็นเวลา 3 เดือน ได้แก่เดือน กันยายน, ตุลาคม และ พฤศจิกายน 2562 สมาชิกทุกกลุ่มได้ดำเนินการต่อยอดทางธุรกิจโดยจำหน่ายผลิตภัณฑ์เดิมที่ได้จากการทำโครงการจำนวน 5 กลุ่ม ซึ่งมี 2 กลุ่มไม่ได้ทำการต่อยอดผลิตภัณฑ์เดิม คือกลุ่มการผลิตและการจัดจำหน่ายพวงกุญแจแฟนซีจากกระดาษรีไซเคิล และกลุ่มกระบวนการผลิตและการจัดจำหน่ายสาคุไส้ปลาแพนซี เปลี่ยนการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เป็นขนมปังแลบลิ้น และทุเรียนทอด ทุกกลุ่มสามารถจำหน่ายผลิตภัณฑ์ได้ดี โดยยอดการจำหน่ายเพิ่มขึ้นทุกเดือน ช่องทางการจัดจำหน่ายผ่านช่องทางหน้าร้านและสื่อโซเชียลมีเดีย มีการรับ order ล่วงหน้าจากลูกค้าผ่านสื่อ

บทที่ 5 : สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านนำสู่การเป็นผู้ประกอบการออนไลน์ ผู้เรียนสามารถจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากรายวิชาโครงการได้จริง และมีช่องทางการจำหน่ายทั้งหน้าร้านและผ่านสื่อ

โซเชียลมีเดีย เช่น facebook line Instagram ทุกกลุ่ม โดยได้รับการส่งจองผลิตภัณฑ์จากลูกค้าผ่านสื่อออนไลน์ ได้รับกำไรเป็นที่น่าพอใจ และทำการต่อยอดธุรกิจได้โดยจำหน่ายทางออนไลน์หลังจบการเรียนการสอนวิชาโครงการทุกกลุ่ม ยกเว้น 2 กลุ่มที่ไม่ต่อยอดผลิตภัณฑ์เดิม คือ กลุ่มการผลิตและจำหน่ายพวงกุญแจแฟนซีจากกระดาษรีไซเคิล อาจเป็นเพราะผลิตภัณฑ์ที่ทำเดิมไม่น่าสนใจ จึงเปลี่ยนผลิตภัณฑ์ใหม่เพื่อจำหน่าย คือ ขนมปังแลบลีน และ ตุเรียนทอด ซึ่งมีความน่าสนใจมากขึ้น สามารถจำหน่ายได้ดีและสร้างรายได้ระหว่างเรียนเพิ่มขึ้น

2. ผลการศึกษาความชัดเจนของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่านกิจกรรม “ตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019” ผู้เรียนสามารถผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์ ณ ตลาดนัดวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจได้ ซึ่งผู้เรียนทำการศึกษาด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะแนวทางอย่างใกล้ชิด และได้รับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยได้รับความสนใจเป็นอย่างมากจากนักเรียนนักศึกษาผู้ร่วมสถาบันเดียวกัน และจากคณะครูและผู้บริหารวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

อภิปรายผล

ผลการศึกษาการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่านกิจกรรมตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019 นำสู่การเป็นผู้ประกอบการออนไลน์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านนำสู่การเป็นผู้ประกอบการออนไลน์ ผู้เรียนได้ทำการศึกษาด้วยตนเองอย่างหลากหลาย เช่น ศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านในการทำผลิตภัณฑ์ ศึกษาจาก internet ศึกษาจากแหล่งการเรียนรู้ของจริง ผู้สอนมีสถานะเป็นโค้ชผู้ชี้แนะแนวทาง เป็นที่ปรึกษา ซึ่งผู้เรียนสามารถสร้างกระบวนการเรียนรู้การผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากรายวิชาโครงการ โดยมีช่องทางการจำหน่ายทั้งหน้าร้านและผ่านสื่อโซเชียลมีเดียได้ทุกกลุ่ม ได้รับการส่งจองผลิตภัณฑ์จากลูกค้าผ่านสื่อออนไลน์ ได้รับกำไรเป็นที่น่าพอใจ อีกทั้งทำให้ผู้เรียนต่อยอดธุรกิจได้โดยจำหน่ายทางออนไลน์หลังจบการเรียนการสอนวิชาโครงการ สามารถสร้างรายได้ระหว่างเรียน ซึ่งเปรียบเสมือนการเป็นผู้ประกอบการออนไลน์อย่างแท้จริง นั้นหมายถึง การใช้เทคนิคการเรียนการสอนกลับด้านที่จะนำพาผู้เรียนไปสู่เป้าหมายในการเป็นผู้ประกอบการได้เช่นกัน ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ ซึ่งกล่าวถึงกฎแห่งผล (law of effect) พฤติกรรมการตอบสนองต่อสิ่งเร้าใดที่ได้รับผลทำให้ผู้เรียนพึงพอใจ ผู้เรียนจะกระทำพฤติกรรมนั้นซ้ำ ๆ อีก หรือเรียนรู้ต่อไป แต่ถ้าไม่ได้รับผลที่พึงพอใจผู้เรียนก็จะเลิกทำพฤติกรรมนั้น กฎแห่งความพร้อม (law of readiness) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีถ้าผู้เรียนอยู่ในภาวะที่มีความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจ การบังคับหรือฝืนใจจะทำให้หงุดหงิดไม่เกิดการเรียนรู้ กฎแห่งการฝึกหัด (law of exercise) การเรียนรู้จะคงทนหรือติดทนนานถ้าได้รับการฝึกหัดหรือกระทำซ้ำบ่อย ๆ และสอดคล้องกับงานวิจัยของธนภรณ์ กาญจนพันธ์ (2558 : บทคัดย่อ) เรื่องการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา การกำกับตนเองและความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเดชะปัตตนิยานุกูล ซึ่งกล่าวว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีการกำกับตนเอง หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ทุกด้านอยู่ในระดับมาก

ผลการศึกษาความชัดเจนของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผ่านกิจกรรม “ตลาดนัดโครงการวิชาชีพ 2019” ผู้เรียนสามารถผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์ ณ ตลาดนัดวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ได้จริง ซึ่งผู้เรียนทำการศึกษาด้วยตนเองตามกระบวนการผลิตและจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ อีกสถานะหนึ่งคือเป็นผู้ประกอบการออนไลน์ ด้วยการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ผ่านช่องทางออนไลน์ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะแนวทาง ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริงจากสถานการณ์จริง สามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าได้จริง การจัดกิจกรรมครั้งนี้ได้รับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของรังสิยา นรินทร์ (2561 : บทคัดย่อ) เรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความมุ่งมั่นแน่วแน่ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กล่าวว่า ผลความมุ่งมั่นแน่วแน่ของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยโดยภาพรวม 4.43 อยู่ในระดับมาก และความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีค่าเฉลี่ยในภาพรวม 3.97 อยู่ในระดับมาก

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

1. ผู้สอนควรแจ้งจุดประสงค์และประโยชน์ในการจัดรูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านและการทำกิจกรรมภายนอกห้องเรียนให้ผู้เรียนทราบอย่างละเอียด เพื่อให้เกิดความเข้าใจในทิศทางเดียวกันและเตรียมพร้อมในการทำกิจกรรมนั้นอย่างมืออาชีพ
2. ควรนำเทคนิคการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ
3. ควรจัดกิจกรรมเสริมระหว่างเรียนที่มีความหลากหลาย โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีที่มีความแปลกใหม่ซึ่งเป็นสิ่งใกล้ตัวของผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนให้มีความสนุกสนานและเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1. ขอบเขตของการศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มประชากรเฉพาะ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 สาขาการตลาด เฉพาะวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ซึ่งเป็นเพียงสถานศึกษาเดียวเท่านั้น การศึกษาครั้งต่อไปควรทำการศึกษาโดยเพิ่มกลุ่มตัวอย่างระดับชั้นอื่น เช่น นักเรียนระดับประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 3 หรือจากสถาบันอื่น เพื่อนำผลการศึกษาไปใช้ในการเปรียบเทียบ
2. การนำเทคนิคการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน ผู้สอนต้องเป็นบุคคลที่เชี่ยวชาญพิเศษ รอบรู้ทุกด้าน ดังนั้น ควรศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติมโดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อก้าวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงและรับมือกับการศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างไร้ขีดจำกัดโดยเฉพาะกับผู้เรียนที่อยู่ใน Gen Z ที่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็วแบบก้าวกระโดด

บรรณานุกรม

- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. กระทรวงศึกษาธิการ. 2560. **แผนการศึกษาแห่งชาติ 2560-2579**. [ออนไลน์] 2563. [สืบค้นวันที่ 22 พฤษภาคม 2563]. จาก Website :<http://www.onec.go.th>
- สมภพ สุวรรณรัฐ. มปป. **หลักและแนวทางการจัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษาโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญตามรูปแบบ CIPPA**. เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “เขียนแผนการสอนที่เน้นสมรรถนะอาชีพ”. (อัดสำเนา)
- ธีระยุทธ โพธิ์ทอง. 2557. **ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์** (Thorndike's connectionism) ธอร์นไดค์ (Thorndike). [ออนไลน์] 2563. [สืบค้นวันที่ 22 พฤษภาคม 2563]. จาก Website <https://sites.google.com/site/thirayutg22/thvsdi-kar-reiyn-ru/thvsdi-khwam-samphanth-cheuxm-yong-khxng-th-xrn-din>
- นรรีชต์ ฝิ่นเขียว. 2562. **การจัดการเรียนรู้แบบโครงการ (Project Approach)**. [ออนไลน์] 2563. [สืบค้นวันที่ 25 พฤษภาคม 2563]. จาก Website :<http://www.onec.go.th>
- รังสิยา นรินทร์. 2561. **การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความมุ่งมั่นแน่วแน่ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย**. วิจัยในชั้นเรียน. โรงเรียนนาบอน
- ธนภรณ์ กาญจนพันธ์. 2558. **ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา การกำกับตนเองและความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**. วิจัยในชั้นเรียน. โรงเรียนเดชะปัตตยานุกูล

หัวข้อวิจัย : การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสตรบริหารธุรกิจ

ผู้ดำเนินการวิจัย : รัตติญา สุวินัย

ตำแหน่ง : อาจารย์ผู้สอน

วุฒิการศึกษา : บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ

สถานศึกษาที่สังกัด : วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสตรบริหารธุรกิจ/โทร. 085-132-9475

ปีที่ทำวิจัยเสร็จ: พ.ศ. 2562

ประเภทงานวิจัย : ชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อประสิทธิภาพของสื่อการเรียน โดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 3 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์คะแนนทดสอบก่อน และ หลังเรียน วิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสตรบริหารธุรกิจ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อการเรียนวิชา คอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสตรบริหารธุรกิจ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับชั้นปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสตรบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียน วิชาคอมพิวเตอร์เพื่อสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 29 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อการเรียนเกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ

สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยมีดังนี้ 1. ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 7.58 คิดเป็นร้อยละ 44 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 13.34 คิดเป็นร้อยละ 77.4 คะแนนทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 5.76 คะแนน ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ เท่ากับ 4.60 ($\sigma = 6.07$) ร้อยละ 91.93

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ตามที่กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) แผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง (พ.ศ. 2552-2559) และแผนปฏิบัติการการเตรียมความพร้อมพลเมืองเพื่อเข้าสู่ประชาคมอาเซียนในปี พ.ศ. 2558 ทั้งนี้หลักสูตรดังกล่าวมุ่งผลิตและพัฒนากำลังคนระดับฝีมือให้มีสมรรถนะ มีคุณธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพ สามารถประกอบอาชีพอิสระเป็นผู้ประกอบการที่มีคุณภาพ หรือประกอบอาชีพอื่น ๆ ได้ตรงตามความต้องการของสถานประกอบการทั้งในประเทศและในภูมิภาคอาเซียน

ภาพห้องเรียนที่มีอาจารย์ยืนเขียนและพูดหน้ากระดาน และมีนักเรียนนั่งจดบทเรียนใส่ลงในสมุดเพื่อหวังว่าจะได้อ่านทวนอีกครั้งตอนใกล้สอบ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่คนไทยคุ้นเคยเพราะใช้ชีวิตผ่านวงเวียนนี้มาอย่างน้อย 12 ปี แต่วิธีการสอนแบบบรรยาย (Lecture Method) นั้นล้าสมัยเพราะผู้เรียนได้ “รู้” แต่ไม่ได้ “เรียนรู้” อย่างที่ควรจะเป็น

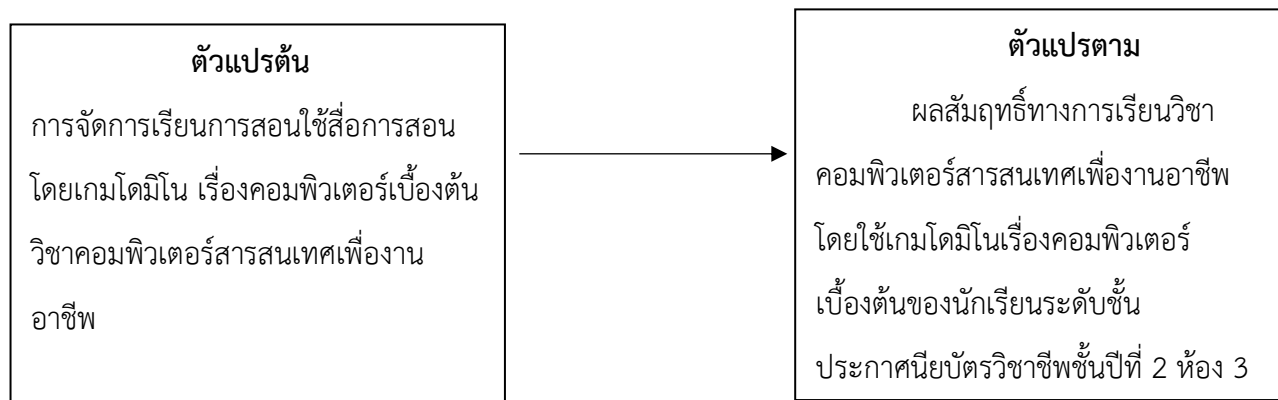
ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ พบว่ามีนักเรียนบางคนมีที่ยังมีปัญหาเรื่องความเข้าใจเกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และกระบวนการทางคอมพิวเตอร์ เช่น การอธิบายอุปกรณ์ ฮาร์ดแวร์ อุปกรณ์นำเข้า อุปกรณ์นำออก และซอฟต์แวร์ ซึ่งผลจากการสำรวจของครู นักเรียนยังมีปัญหาการทำความเข้าใจ ทั้งนี้เนื่องจากการฝึกฝนน้อย และขาดความมั่นใจในการอธิบาย หากไม่ได้รับการแก้ไขปัญหานี้จะทำให้ให้นักเรียนขาดพื้นฐานการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ดังนั้นในการพัฒนาทักษะในครั้งนี้ เป็นการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ผ่านการฝึกฝน ด้วยการใช้กิจกรรมร่วมสอนโดยเกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้นช่วยในการฝึก

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อประสิทธิภาพของสื่อการสอน โดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 3
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์คะแนนทดสอบก่อน และ หลังเรียน วิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ โดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 3

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอนโดยเกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชา คอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ โดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 3

กรอบแนวคิด



ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 3 จำนวน 29 คนที่ลงทะเบียนเรียนวิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ คุณลักษณะของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้ด้วยการใช้กิจกรรมร่วมสอนโดยโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้นช่วยในการฝึก

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ

คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

โดมิโน คือ ชิ้นเกมโดมิโนรวมกันเป็นชุดโดมิโน ซึ่งบางทีเรียกว่า "เด็ก" หรือ "แพ็ก" ชุดโดมิโนแบบจีน-ยุโรปดั้งเดิมประกอบด้วยโดมิโน 28 ชิ้น โดยมีจำนวนจุดทุกแบบระหว่าง 0 ถึง 6 จุด ชุดโดมิโนเป็นอุปกรณ์เล่นเกมทั่วไป คล้ายกับไพ่ หรือ ลูกเต๋า ตรงที่สามารถเล่นโดมิโนได้หลายอย่างโดยใช้ชุดโดมิโน

คอมพิวเตอร์ (Computer) หมายถึงอุปกรณ์ชนิดหนึ่งที่ทำางด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ สามารถเก็บและจำข้อมูลรวมถึงชุดคำสั่งในการทำงานได้ทำให้สามารถทำงานได้โดย อัตโนมัติ ด้วยอัตราความเร็วที่สูงมาก ใช้เพื่อประโยชน์ในการคำนวณหรือทำงานต่าง ๆ ได้เกือบทุกชนิดทุกประเภทและแสดงผลลัพธ์ออกมาในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วถูกต้อง คอมพิวเตอร์มาจากรากศัพท์ภาษาละตินว่า Computare

การเรียนรู้ผ่านเกม (Games – Based Learning) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสุขสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้

แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจตั้งอยู่ที่ 73 หมู่ 9 แขวงหนองจอก เขตหนองจอกกรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10530 เดิมชื่อมีชื่อว่า “โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา” ตั้งขึ้นเพื่อสนองความประสงค์ของบรรดาผู้ปกครองที่ต้องการส่งบุตรหลานเข้าศึกษาทางศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับควบคู่กันไปกับการศึกษาภาคบังคับ ด้วยเหตุนี้ ท่านอาจารย์สมาน มาลีพันธุ์ ประธานบริหาร จึงตกลงสร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 3 ชั้นบนเนื้อที่ 2 ไร่ 1.3 งาน หรือ 3,720 ตารางเมตร พร้อมทั้งดำเนินการขออนุญาตจัดตั้งเป็นโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามศึกษาและภาษาอาหรับได้รับใบอนุญาตจัดตั้งจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการใบอนุญาตเลขที่ กณ. 001/2537 ออกให้ ณ วันที่ 17 พฤษภาคม 2537 ให้จัดการศึกษาหลักสูตรโรงเรียนสอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับ ระดับอิสลามศึกษาตอนกลาง(มุตะวัซซีฎะฮ์) 3 ปี และอิสลามศึกษาตอนปลาย (ชานาวียะฮ์) ของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2523 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้ง นายสมศักดิ์ มูฮำหมัด เป็นครูใหญ่ โดยมีศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนกรุงเทพมหานคร ได้ใช้สถานที่เป็นศูนย์ให้การศึกษาระดับประถมศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลายไปพร้อมกันด้วย ในปีการศึกษา 2550 โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา ได้สร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 4 ชั้น ห้องเรียนอีก 12 ห้อง และขออนุญาตจัดการเรียนการสอน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชา พาณิชยกรรมสาขาวิชา พณิชยการ และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประเภทวิชา บริหารธุรกิจสาขาวิชาการบัญชี คอมพิวเตอร์ธุรกิจ และการตลาด ได้รับอนุญาตจัดตั้งเมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม 2550 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้งและเปลี่ยนชื่อเป็น “วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ” มีนักเรียน ปวช. และ ปวส. ในปีการศึกษาแรก 259 คน ปัจจุบันมีนักศึกษารวม 750 คน

การจัดการเรียนการสอน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพชร บุดสีทา (2560) แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะทางสาขาวิชาชีพ เพื่อพัฒนาทักษะแห่งอนาคตในศตวรรษที่ 21 ยึดกรอบของระบบสนับสนุนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

1. ระบบมาตรฐานการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Standards)
2. ระบบการประเมินทักษะในศตวรรษที่ 21 (Assessment of 21st Century Skills)

3. ระบบหลักสูตรและการสอนในศตวรรษที่ 21 (21st Century Curriculum & Instruction)
4. ระบบการพัฒนาทางวิชาชีพในศตวรรษที่ 21 (21st Century Professional Development)
5. ระบบสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning Environment)

คุณลักษณะจำเป็น 8 ประการสำหรับผู้เรียนยุค Gen Net/Tweenies

- 1) ความรับผิดชอบและพึ่งพาตนเองในการเรียนรู้ (Autonomous Learning)
- 2) ทักษะด้านการคิด (Thinking Skills)
- 3) ทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Collaborators)
- 4) ทักษะในการสืบเสาะค้นหา (Enquirers)
- 5) ความกระตือรือร้น (Active Learners)
- 6) ทักษะพื้นฐานด้านไอซีที (ICT Skills)
- 7) ทักษะในด้านการใช้ภาษาสากล (Second Language Skills)
- 8) ความสนใจในวัฒนธรรม (Engaged with Cultures) และความตระหนักถึงความเป็นไปในโลก (World Awareness)

ทฤษฎีวิธีการสอนโดยใช้เกม

ความหมาย “วิธีสอนโดยใช้เกม” วิธีสอนโดยใช้เกมส์ เป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ได้มีท่านผู้รู้ได้ให้ความหมาย การสอนโดยใช้เกม ไว้ต่าง ๆ ดังนี้

ทศนา แหมมณี (2556) ได้อธิบายความหมายวิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมส์ ตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกมส์ พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมส์ของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้ กติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกมส์ พฤติกรรม การเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมส์ของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545: 90) ได้อธิบายการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ ดังนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส์ คือกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมส์ที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้กับ ผู้อื่นโดยการนำเนื้อหา ข้อมูลของเกมส์ พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ จากความหมายของการสอนโดยใช้เกมดังกล่าว สรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกมส์หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิด

การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา นำเนื้อหาของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นของผู้เรียน มาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้

อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุ่น 2559 เกมทางภาษา หมายถึง กิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อเสริมทักษะในการเรียนรู้ มีทั้งการ เล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่ม โดยจะเน้นความสนุกสนานเพื่อผ่อนคลายความเครียด และเล่นเกม อยู่ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดซึ่งก่อให้เกิดทักษะต่าง ๆ แก่ผู้เรียน เช่น การตัดสินใจ การจำคำศัพท์ การสะกดคำศัพท์การ บอกความหมายคำศัพท์

สรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกมหมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา นำเนื้อหาของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และ ผลการเล่นของผู้เรียน มาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุ่น และ สุรชาติพย์ งามนิล ,2559 เรื่องผลการสอนโดยใช้เกมแนวการเรียนรู้โดยใช้ สมอเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้ สมอเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2)นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้ สมอเป็นฐาน มีเจตคติ ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

กนกวรรณ รอดคุ้ม ,ศิตา เยี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง ,2559 เรื่อง ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียน และความคงทนในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) การ ใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า ผลการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) การใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนมีความคงทนใน การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน 2 สัปดาห์

นางสาวเกศินี อุปการแก้ว,2562 เรื่องผลของการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ที่มีผลต่อ สัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องความหลากหลายของสิ่งมีชีวิตของนักเรียนชั้นป. 4 โรงเรียนบ้านไธสง พบว่าการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ทำให้นักเรียนมีการพัฒนาในวิชาวิทยาศาสตร์ในทางที่ดีขึ้น เนื่องจากคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 5.44 ค่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 7.78 ค่าเฉลี่ยก่อนเรียน น้อยกว่าหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05

พจณิชา พันธจันทร์ และ อุบลรัตน์ ศิริสุขโกคา เรื่องการพัฒนาชุดเกมคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเอง วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ชนิดของคำ และสำนวนสุภาษิตสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลกำแพงแสน พบว่า การประเมินความสอดคล้องของเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 ชุดเกมคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 87.81/83.33 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนด้วยชุดเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้ใช้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72

วิธีดำเนินการวิจัย

การจัดทำวิจัยเพื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสตรบริหารธุรกิจ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) วิธีการสร้างเครื่องมือ 4) รูปแบบการวิจัย 5) การเก็บรวบรวมข้อมูล 6) การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสตรบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียน คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี 2 ปีการศึกษา 2562 ทั้งหมดจำนวน 29 คน

เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. สื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสตรบริหารธุรกิจ

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา คอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ซึ่งลักษณะแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scales) แบ่งเป็น 5 ระดับ โดยมีค่าคะแนนดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับดีมาก

คะแนน 4 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับดี

คะแนน 3 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ระดับน้อย

คะแนน 1 หมายถึง มีอิทธิพลต่อการเลือกศึกษาต่อของนักเรียนอยู่ระดับน้อยที่สุด

วิธีการสร้างเครื่องมือ : สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำสื่อมัลติมีเดียประกอบการสอน เรื่อง การใช้สื่ให้เหมาะสมกับชิ้นงาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิชา คอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ
 - 1.2 ศึกษาวิธีการจัดทำสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 1.3 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา
 - 1.4 กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น
 - 1.5 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์
 - 1.6 ดำเนินการจัดทำสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 1.7 นำสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา อาจารย์สมชาย ผิงาม (หัวหน้าสาขาคอมพิวเตอร์) และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ อาจารย์สุพนา หมดหมุด (อาจารย์ประจำสาขาคอมพิวเตอร์) พิจารณา
 - 1.8 ปรับปรุงนำสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
 - 1.9 นำสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ทดลองใช้
 - 1.10 จัดทำสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป
2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา คอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ เรื่อง เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
 - 2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับ วิชา คอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ เรื่องเรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการจัดการเรียนรู้

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

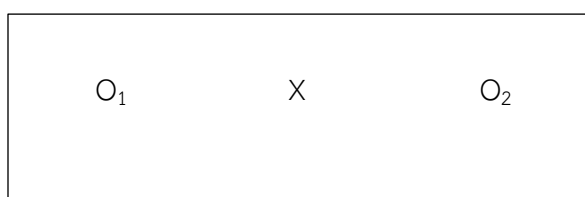
3.1 ศึกษาเอกสารตำรา แนวคิด ทฤษฎี บทความทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3.2 กำหนดลักษณะของข้อคำถามตามขอบเขตเนื้อหาตามกำหนดวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

3.3 สร้างแบบสอบถามฉบับร่าง

3.4 นำแบบสอบถามฉบับร่างที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

รูปแบบการวิจัย : ผู้วิจัยได้วางแผนการการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design โดยใช้กลุ่มเดียวมีลักษณะของการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน(Treatment) ทดสอบนักเรียนหลังเรียน (Posttest) (ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล และสุภาพ ฉัตรภรณ์, 2549 : 55) ดังนี้



O 1 = การทดสอบก่อนเรียน

X = การเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสม

O 2 = การทดสอบหลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล : 1. นำเข้าสู่บทเรียน วิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

2. ทำการทดสอบก่อนเรียน วิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

3. โดยสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

4. ทดสอบหลังเรียน พร้อมสรุปและนำไปปรับปรุง วิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

วิเคราะห์ข้อมูล : ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชมศรีสะอาด, 2543 : 102 – 103)

2. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจและคะแนนจากการทำแบบทดสอบหาผลสัมฤทธิ์หลังเรียน โดยหาค่า E 1 และ E 2 (ยงยุทธ สุทธิชาติ, 2544 : 39 - 40)

3. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน วิชา คอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรณี สิกิจวัطنนะ, 2551 : 145 - 146)

ผลการดำเนินวิจัย

ในการดำเนินการเพื่อหาประสิทธิภาพสื่อของสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้นผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพสื่อของการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น นำสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนปีการศึกษา 2562 แต่ยังไม่เคยเรียนวิชา คอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพมาก่อน และไม่ได้ถูกเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง จำนวน 3 คน โดยเป็นนักเรียนที่ผลการเรียนอยู่ในระดับ เก่ง ปานกลาง และอ่อน ทั้งนี้เพื่อสังเกตปฏิกิริยา และสอบถามความคิดเห็น ปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียนด้วยบทเรียนที่ใช้สื่อการสอน โดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น เช่น ความชัดเจนของสัญลักษณ์ ความชัดเจนของตัวอักษร และความเข้าใจของภาษา เป็นต้น ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียนดังกล่าวสามารถทำคะแนนแบบฝึกหัดได้ 5.5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 55 และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำเป็น

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน ปรากฏว่านักเรียนได้ทำแบบทดสอบแล้วได้คะแนนรวมเท่ากับ 7 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 70 ดังนั้นประสิทธิภาพของสื่อการสอน โดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้นซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านมาตรฐาน 80/80 จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม

ตาราง 1 แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและคะแนนผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้จากการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพสื่อ
คะแนนระหว่างเรียน	10	5.5	55.00	55.00/70.00
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	7	70.00	

2. ผู้วิจัยนำสิ่งที่ค้นพบจากการทดลองใช้สื่อ เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น กับนักเรียนที่ลงเรียนวิชา คอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ จำนวน 3 คน มาทำการปรับปรุงแก้ไข โดยใช้รูปแบบของภาพ ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ขึ้น รวมทั้งสิ่งที่ใช้ให้เหมาะสมและทำการปรับปรุงแก้ไขแบบฝึกหัดท้ายบทของหน่วยการเรียนรู้ให้มีความง่ายขึ้นกว่าเดิม ผลการทดสอบปรากฏว่า นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนในหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียนดังกล่าวสามารถทำคะแนนแบบฝึกหัดได้ 8.2 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.00 และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน ปรากฏว่านักเรียนได้ทำแบบทดสอบแล้วได้คะแนนรวมเท่ากับ 8.7 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.00

ตาราง 1 แสดงคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและคะแนนผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้จากการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพสื่อ
คะแนนระหว่างเรียน	10	8.2	82.00	82.00/87.00
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	8.7	87.00	

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้ การเปรียบเทียบคะแนนการใช้สื่อโมเดลโดมิโน เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น แบบทดสอบก่อนเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน วิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ โดยใช้สื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง

คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน โดยใช้สื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

คะแนน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	σ
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	44	7.58	1.45
คะแนนทดสอบหลังเรียน	77.4	13.34	2.17

จากตารางที่ 3 พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 7.58 ($\sigma=1.45$) คิดเป็นร้อยละ 44 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 13.34 ($\sigma=2.17$) คิดเป็นร้อยละ 77.4

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

คะแนน	ค่าเฉลี่ย	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	7.58	5.76
คะแนนทดสอบหลังเรียน	13.34	

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ โดยใช้สื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 5.76 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่า คะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

รายการ	ระดับความพึงพอใจ
--------	------------------

	μ	ร้อยละ	σ	ความหมาย
1. ด้านเนื้อหา				
1.1 ถูกต้องตามหลักวิชาการ	4.62	92.41	0.61	ดีมาก
1.2 ตรงตามจุดประสงค์รายวิชา	4.62	92.41	0.67	ดีมาก
1.3 เข้าใจง่าย	4.72	94.48	0.52	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้าน	4.62	92.41	0.64	ดีมาก
2. ด้านแบบประเมินผลการเรียนรู้				
2.1 รูปแบบมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.62	92.41	0.67	ดีมาก
2.2 รูปภาพที่ใช้มีความคมชัด	4.03	80.69	0.59	ดี
2.3 มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.72	94.48	0.58	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้าน	4.64	92.76	0.64	ดีมาก
3. ด้านเวลา				
3.1 ตรงต่อเวลาในการเข้าสอน	4.59	91.72	0.59	ดีมาก
3.2 สถานที่มีความเหมาะสมในการใช้สื่อ	4.45	88.97	0.85	ดี
ค่าเฉลี่ยรวมด้าน	4.57	91.38	0.75	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.60	91.93	0.67	ดีมาก

จากตาราง5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจโดยรวมอยู่ที่ระดับดีมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ($\sigma=0.67$) ร้อยละ 91.93 ส่วนรายด้านต่างดังนี้ ด้านเนื้อหา มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 ($\sigma=0.64$) ร้อยละ 92.41 ด้านแบบประเมินผลการเรียนรู้ ความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 ($\sigma=0.64$) ร้อยละ 92.76 ด้านเวลา มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ที่ระดับดีมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.75 ($\sigma=0.75$) ร้อยละ 91.38

สรุปผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ โดยใช้สื่อการสอน โดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 3 พบว่าผลสัมฤทธิ์คะแนนทดสอบคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 7.58 ($\sigma=1.45$) คิดเป็นร้อยละ 44 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 13.34 ($\sigma=2.17$) คิดเป็นร้อยละ 77.4

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์คะแนนทดสอบก่อน และ หลังเรียน วิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ โดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 3 พบว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 5.76 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน

3. ความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอนโดยเกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น วิชา คอมพิวเตอร์ สารสนเทศเพื่องานอาชีพ โดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 3 พบว่าผลความพึงพอใจโดยรวมอยู่ที่ระดับดีมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ($\sigma=0.67$) ร้อยละ 91.93

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/3 ที่สอนสื่อโมเดลโดมิโน เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศเพื่องานอาชีพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/3 ที่โดยใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 7.58 ($\sigma=1.45$) คิดเป็นร้อยละ 44 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 13.34 ($\sigma=2.17$) คิดเป็นร้อยละ 77.4 และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งค่า t จากการคำนวณในตารางมากกว่าค่า t ที่เปิดจากตาราง t-table (ฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.01 และระดับความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นการใช้เกมโดมิโน เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ โดยรวมอยู่ที่ระดับดีมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ($\sigma=0.67$) ร้อยละ 91.93

คะแนนทั้งนี้เนื่องมาจากนักเรียนให้ความสนใจในการเรียนมากขึ้น มีการคิด วิเคราะห์ และแยกแยะ สามารถตอบคำถามและทำแบบทดสอบให้มีคะแนนดีขึ้น ทำให้นักเรียนได้พัฒนาความรู้ ทักษะ ทำให้การเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ข้อเสนอแนะในการนำสื่อโมเดลโดมิโน เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรสร้างสื่อการสอนสื่อโมเดลโดมิโน เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ที่เกี่ยวข้องกับวงจรระบบปฏิบัติการเบื้องต้น

1.2 ครูผู้สอนควรฝึกให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิดรู้จักการแสดงความคิดเห็นอภิปรายตลอดจนการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการสร้างสื่อโมเดลโดมิโน เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ในเนื้อหาแต่ละบทเรียนในวิชาคอมพิวเตอร์ สารสนเทศเพื่องานอาชีพ หรือรายวิชาที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นการเพิ่มทักษะความชำนาญและการส่งเสริมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียน

2. ควรนำสื่อโมเดลโดมิโน เรื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้นไปเปรียบเทียบกับวิธีการสอนแบบต่าง ๆ เพื่อให้จะได้บูรณาการวิธีการสอนแบบต่าง ๆ ให้เข้ากับเนื้อหาของบทเรียน

บรรณานุกรม

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. 2556. ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ.

สืบค้นเมื่อวันที่ 25 พฤศจิกายน 2562, จาก <http://www.sasana.ac.th>

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพชร บุตสีทา. 2560. แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

สืบค้นเมื่อวันที่ 1 ธันวาคม 2562, จาก <http://www.kpru.ac.th>

ทศนา แหมมณี. 2556. หนังสือรูปแบบการเรียนการสอน ทางเลือกที่หลากหลาย

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัยมูลคำ (2552). 21 วิธีการจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนากระบวนการคิด.

พิมพ์ครั้งที่ 8 กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.

อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุ่น และ สุชาติพิทย์ งามนิล ,2559 : เรื่องผลการสอนโดยใช้เกมแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็น

ฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
กนกวรรณ รอดคุ้ม ,ศิตา เยี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง ,2559 : เรื่องผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนและความ
คงทนในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 5

นางสาวเกศินี อุปการแก้ว,2562 : เรื่องผลของการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ที่มีผลต่อสัมฤทธิ์
ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องความหลากหลายของสิ่งมีชีวิตของนักเรียนชั้นป. 4 โรงเรียนบ้านไธสง

พจณิชา พันธจันทร์ และ อุบลรัตน์ ศิริสุขโกคา,2560 : เรื่องการพัฒนาชุดเกมคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้
โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยตนเอง วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ชนิดของคำ และสำนวนสุภาพ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลกำแพงแสน

- ชื่อเรื่อง : การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการสอนออนไลน์ วิชาคณิตศาสตร์ คอมพิวเตอร์ เรื่อง ตรรกศาสตร์เบื้องต้น โดยการเสริมแรงบวก สำหรับ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสน บริหารธุรกิจ
- ชื่อผู้วิจัย : วิศัลยา ทองทับ
- ตำแหน่ง : อาจารย์ผู้สอน
- วุฒิการศึกษา : ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
- สถานศึกษาที่ติดต่อ : วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
- เบอร์โทรศัพท์ : 085-813-7759
- ปีที่ทำวิจัยเสร็จ : ปีการศึกษา 2562
- ประเภทงานวิจัย : ประเภทที่ 1 วิจัยการเรียนการสอน (ชั้นเรียน)

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ เปรียบเทียบความสามารถในการคำนวณหาค่าความจริง ของประพจน์ ของกลุ่มเป้าหมายทั้งในภาพรวมและรายบุคคล ก่อนและหลังการคำนวณหาค่าความ จริงของประพจน์ ด้วยสื่อการสอนออนไลน์ วิชาคณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ เรื่องตรรกศาสตร์เบื้องต้น โดยการเสริมแรงบวก และเปรียบเทียบความสามารถในการคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ ด้วย สื่อการสอนออนไลน์ วิชาคณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ เรื่องตรรกศาสตร์เบื้องต้น โดยการเสริมแรงบวก ของกลุ่มเป้าหมายและรายบุคคล กับเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ80 หลังการฝึกคำนวณหาค่าความจริง ของประพจน์ ด้วยสื่อการสอนออนไลน์ วิชาคณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ เรื่องตรรกศาสตร์เบื้องต้น โดย การเสริมแรงบวก โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3/4 สาขา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพฯ จำนวน 15 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจงเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลเป็นแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเอง โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยพบว่า หลังการฝึกคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ สื่อการสอนออนไลน์ วิชา คณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ เรื่องตรรกศาสตร์เบื้องต้น โดยการเสริมแรงบวก กลุ่มเป้าหมายในภาพรวม และรายบุคคล ความสามารถในการคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ สื่อการสอนออนไลน์ วิชา คณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ เรื่องตรรกศาสตร์เบื้องต้น โดยการเสริมแรงบวก สูงขึ้น แสดงว่าเทคนิคสื่อ การสอนออนไลน์ โดยการเสริมแรงบวกส่งผลต่อความสามารถการคำนวณหาค่าความจริงได้

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่พบว่ากลุ่มเป้าหมาย จำนวน 15 คน มีคะแนนความสามารถในการ คำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ สื่อการสอนออนไลน์ วิชาคณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ เรื่อง ตรรกศาสตร์เบื้องต้น โดยการเสริมแรงบวก ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ตามที่ตั้งไว้ แสดงว่า งานวิจัยนี้ได้แก้ปัญหามหาความสามารถในการคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ ด้วยสื่อการสอน ออนไลน์ วิชาคณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ เรื่องตรรกศาสตร์เบื้องต้น โดยการเสริมแรงบวก ของ กลุ่มเป้าหมายสำเร็จทั้งหมด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 คิดเป็นร้อยละ 82.40 จากผลการวิจัยในครั้งนี้ สามารถเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงผลการเรียนในเรื่องนี้ดีขึ้นและสามารถนำไปเผยแพร่ต่อไป

บทที่ 1 : บทนำ

ความเป็นมา ความสำคัญของปัญหา

จากการประเมินผลการศึกษาระดับชาติพบว่าเด็กไทยมีผลการเรียนคณิตศาสตร์ต่ำทุกปีและมีผลการเรียนอยู่ในระดับไม่น่าพอใจนักเรียนคิดแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ไม่เป็นการเรียนการสอนจึงมีลักษณะเป็นการเลียนแบบนักเรียนไม่สนใจและไม่ตั้งใจเรียนนักเรียนส่วนมากไม่มีทักษะในการคิดคำนวณและไม่มีทักษะในการคิดแก้ไขปัญหาคณิตศาสตร์ (พิมพ์พร, 2554)

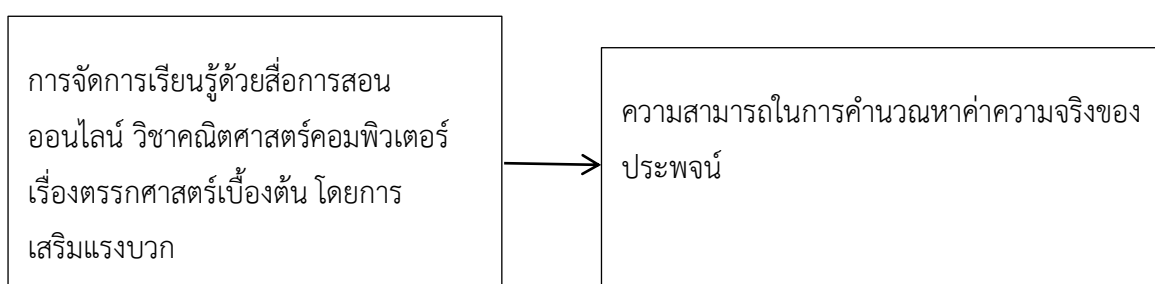
ผู้จัดทำเป็นครูผู้สอนในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ซึ่งได้รับมอบหมายให้สอนในรายวิชา คณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาขานบริหารธุรกิจ ในปีการศึกษา 1/2562 ซึ่งในรายวิชาคณิตศาสตร์ คอมพิวเตอร์ เป็นวิชาแกนตามหลักสูตรอาชีวศึกษาของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนเรียน สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจจำนวน 3 หน่วยกิต ซึ่งในการเรียนการสอนในรายวิชา คณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ พบว่านักเรียน มีปัญหาเรื่องการคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ ใน หน่วยของตรรกศาสตร์เบื้องต้น เป็นหน่วยการเรียนรู้ที่ซ้ำพเจ้าให้ความสนใจอีกหน่วยหนึ่งซึ่งนักเรียน ในสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ยังขาดทักษะในด้านการคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ จึงทำให้ ผลสัมฤทธิ์ในการประเมินผลไม่เป็นไปตามสมรรถนะรายวิชา และไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้

จากการที่ได้นำสื่อการสอนเรียนออนไลน์ มาใช้ในการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนเริ่มมี ความสนใจ และพัฒนาการด้านการคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ดีขึ้น แต่เกณฑ์ที่ซ้ำพเจ้า กำหนดไว้ คือ ต้องคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ ได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของจำนวนข้อที่กำหนดให้ จากการฝึกคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์จากสื่อออนไลน์ ทำให้นักเรียนเกิดการ เรียนรู้ด้านคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ และเริ่มมีความเข้าใจในหาค่าความจริงของประพจน์ เพิ่มขึ้น

วัตถุประสงค์วิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ ของกลุ่มเป้าหมายทั้งในภาพรวมและรายบุคคล ก่อนและหลังการฝึกคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ ด้วยสื่อการสอนออนไลน์ โดยการเสริมแรงบวก
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ ของกลุ่มเป้าหมายและรายบุคคล กับเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 หลังการฝึกคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ ด้วยสื่อการสอนออนไลน์ โดยการเสริมแรงบวก

กรอบแนวคิดวิจัย



สมมุติฐานวิจัย

วิธีการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการสอนออนไลน์ วิชาคณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ เรื่องตรรกศาสตร์เบื้องต้น โดยการเสริมแรงบวก จะทำให้นักเรียนมีความสามารถในการคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ ดีขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

นิยามศัพท์

1. นักเรียน หมายถึง นักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562
2. แบบทดสอบ หมายถึง เอกสารที่สร้างขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวัดความสามารถในการเรียนในวิชาคณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ เรื่อง การบวกเลขฐาน ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562
3. สื่อออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์

บทที่ 2 : แนวคิด และทฤษฎี

1. ทฤษฎีการเรียนรู้
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้ของมาร์ควาร์ด (Marquardt) การเรียนรู้ (learning) การเรียนรู้ถือเป็นระบบหลักที่เป็นแกนสำคัญของการสร้างการเรียนรู้มี 3 ระดับคือระดับบุคคล ระดับกลุ่มและระดับองค์กร ซึ่งในแต่ละระดับของการเรียนรู้นั้นต้องเริ่มที่ทักษะของตัวบุคคลแต่ละคนซึ่งต้องมี 5 ประการเพื่อสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพได้แก่ความคิดเชิงระบบ การมีตัวแบบทางความคิด ความเชี่ยวชาญรอบรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเองและการสนทนาสื่อสารกัน โดยวิธีในการเรียนรู้ที่มีความสำคัญในการสร้างการเรียนรู้ในบริบทแห่งการเรียนรู้มี 3 ประเภท คือการเรียนรู้เพื่อปรับตัวคือการรู้จักประสบการณ์ในอดีตเพื่อปรับปรุงในอนาคต การเรียนรู้โดยการกระทำ คือการเรียนรู้ที่นำเอาสถานการณ์หรือสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นจริงมาเป็นฐานของการเรียนรู้และสุดท้ายคือระบบการเรียนรู้เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายคือการเรียนรู้ที่มุ่งสนองต่อความสำเร็จตามเป้าหมาย

ทฤษฎีการเรียนรู้ (learning theory) การเรียนรู้คือกระบวนการที่ทำให้คนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความคิด คนสามารถเรียนรู้ได้จากการได้ยินการสัมผัส การอ่าน การใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ของเด็กและผู้ใหญ่จะต่างกัน เด็กจะเรียนรู้ด้วยการเรียนในห้อง การซักถาม ผู้ใหญ่มักเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ที่มีอยู่ แต่การเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่ผู้สอนนำเสนอ โดยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้ที่สร้างบรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ที่จะให้เกิดขึ้นเป็นรูปแบบใดก็ได้เช่น ความเป็นกันเอง ความเข้มงวดกวดขัน หรือความไม่มีระเบียบวินัย สิ่งเหล่านี้ผู้สอนจะเป็นผู้สร้างเงื่อนไข และสถานการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เรียน ดังนั้น ผู้สอนจะต้องพิจารณาเลือกรูปแบบการสอน รวมทั้งการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน

ทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement theory) ซึ่งคิดค้นโดยนักจิตวิทยาชาวอเมริกันชื่อ เบอร์ริส เอฟ. สกินเนอร์ (Burrhus F. Skinner) ทฤษฎีนี้เชื่อว่ามนุษย์จะเข้าใจและสามารถควบคุมพฤติกรรมมนุษย์ได้ดี หรือไม่ขึ้นอยู่กับว่าเรารู้เงื่อนไขของการเสริมแรง (Reinforcement contingency) เพียงใด และบุคคลจะแสดงพฤติกรรมเช่นใดขึ้นอยู่กับว่าเขาได้รับผลเช่นไรในอดีต เช่น ผู้เรียนมีคะแนนดีเพราะสนใจเรียนต่อไป ผู้เรียนคนนั้นก็จะมีพฤติกรรมที่สนใจเรียนเสมอ ดังนั้น ถ้าเรารู้เงื่อนไขของการเสริมแรงของบุคคลเหล่านี้ได้ก็สามารถจะเสริมแรงได้ ความเชื่อของสกินเนอร์สรุปได้ว่า ผลกรรมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม ดังนี้ A = Activator คือตัวกระตุ้นหรือสัญญาณที่มา ก่อนพฤติกรรม B = Behavior คือพฤติกรรม C = Consequence คือผลกรรมสนองตอบต่อพฤติกรรมที่ทำไป ถ้าเป็นผลกรรมที่พึงประสงค์ เรียกว่า C+ หากไม่พึงประสงค์ก็เรียกว่า C- (ประทีป จินฉัตร 2540 : 1-2)

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัยว่าผู้เรียนจากเว็บไซต์เพื่อการศึกษาต้องการได้รับคำแนะนำก่อนการเรียน เช่น การจัดอบรมการเรียนจากเว็บไซต์เพื่อการศึกษา การแนะนำเครื่องมือต่าง ๆ ในการเรียนจากเว็บไซต์เพื่อการศึกษา และต้องการให้ใช้การเรียนจากเว็บไซต์เพื่อการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรฯ

รมย์ภรณ์ สุขเกษม (2554) ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่เน้น การฟัง-พูดและการเสริมแรงบวกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ที่เน้นการฟัง-พูด และการเสริมแรงบวกสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ที่เน้นการฟัง-พูด และการเสริมแรงบวกมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด

วรรณภา โปธิมอย (2553) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการให้บริการออนไลน์ช่วยการค้นคว้าวิจัย เพื่อทำวิทยานิพนธ์ และการค้นคว้าแบบอิสระ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างบริการเชิงรุกของห้องสมุดผ่านสื่อออนไลน์ 2) พัฒนาทักษะการค้นคว้าวิจัยของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา และ 3) พัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยในการจัดการสอน และการเรียนรู้ในลักษณะออนไลน์ กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับปริญญาโท รหัส 52 สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรม Moodle แบบสอบถาม แบบทดสอบ แบบบันทึกการสังเกต และแบบสัมภาษณ์ ข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือวิจัย ผลสรุปการวิจัยพบว่า 1) การศึกษาทักษะและความต้องการของผู้ใช้ และการเข้าไปมีส่วนร่วมกับอาจารย์ผู้สอนในการจัดการสอน และจัดกิจกรรมในชั้นเรียน พบว่า เป็นการสร้างบทบาทเชิงรุกของห้องสมุดในการให้บริการสนับสนุนการทำวิจัย สำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ทำให้สามารถเข้าใจถึงปัญหา และความต้องการผู้ใช้เฉพาะ 2) ผลการสังเคราะห์ปัญหา และความต้องการของนักศึกษา ทำให้สามารถพัฒนาสื่อการสอนออนไลน์ที่สอดคล้องกับทักษะ และความต้องการของผู้ใช้ พบว่า สื่อออนไลน์ได้พัฒนาโดยใช้โปรแกรม Moodle พบว่า สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมาช่วยในการจัดการสอน และการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

บทที่ 3 : วิธีดำเนินการวิจัย (ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง)

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 จำนวน 15 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนลงทะเบียนเรียนในรายวิชาคณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

2. กลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3/4 จำนวน 15 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการเรียน เรื่อง ตรรกศาสตร์เบื้องต้น และสื่อการสอนออนไลน์ เรื่อง ตรรกศาสตร์เบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3/4 จำนวน 10 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest)

ตอนที่ 2 การเรียนโดยใช้สื่อการสอนออนไลน์ เรื่อง ตรรกศาสตร์เบื้องต้น ต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มแข่งขันเป็นรายบุคคล

2.2 ทบทวนความรู้และอธิบายขั้นตอนการเล่นโดยใช้สื่อการสอนออนไลน์ (Google สไลด์ และ Quizizz

2.3 บอกกติกาและเกณฑ์การให้คะแนน

2.4 ทำการแข่งขันโดยใช้สื่อการสอนออนไลน์ เรื่อง ตรรกศาสตร์เบื้องต้น

2.5 สรุปและร่วมกันอภิปรายผล

ตอนที่ 3 แบบทดสอบหลังเรียน (Posttest)

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบทดสอบ จากแอป Quizizz เพื่อวัดความสามารถในการเรียนเพื่อให้เกิดความเข้าใจในวิชาคณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ เรื่อง ตรรกศาสตร์เบื้องต้น ให้นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3/4 จำนวน 20 ข้อ โดยมีลำดับขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาเทคนิคการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารต่าง ๆ
2. นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นเสนอต่อที่ปรึกษางานวิจัย เพื่อตรวจสอบแก้ไข
3. นำแบบประเมินมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง

การรวบรวมข้อมูล

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการสอนออนไลน์ วิชาคณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ เรื่อง ตรรกศาสตร์เบื้องต้น โดยการเสริมแรงบวก สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ครั้งนี้ เป็นการทดลองแบบใช้สื่อออนไลน์ บันทึกการทำ

แบบทดสอบ บันทึกการให้คะแนนและของรางวัล ซึ่งใช้ระยะเวลาในการวิจัย 1 เดือน โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. แบบทดสอบ
2. แบบบันทึกการทำแบบทดสอบ
3. แบบบันทึกการให้คะแนน/ให้รางวัล

วิธีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการสอนออนไลน์ วิชาคณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ เรื่อง ตรรกศาสตร์เบื้องต้น โดยการเสริมแรงบวก สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ก่อนดำเนินการพัฒนา ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมความรับผิดชอบในชั้นเรียนและการทำงานของนักเรียนในระหว่างทำการสอน เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นก่อนดำเนินการวิจัย และบันทึกผล โดยการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ใช้ระยะเวลา 1 เดือน แบ่งระยะการเก็บรวบรวม 4 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 การสังเกตพฤติกรรมในการเรียนบนกระดานดำ และสื่อ PowerPoint เป็นเวลา 1 สัปดาห์

ระยะที่ 2 เริ่มพัฒนาการเรียนรู้โดยไม่ใช้การเสริมแรงใดๆ และบันทึกผล เป็นเวลา 1 สัปดาห์

ระยะที่ 3 พัฒนาการเรียนรู้โดยใช้การเสริมแรง การพัฒนาในระยะนี้เป็นการเสริมแรงทางบวกโดยการให้ของรางวัล สำหรับนักเรียนที่ทำใบงานในห้องเรียน โดยกำหนดเกณฑ์การให้ของรางวัลสำหรับนักเรียนที่ทำตามเงื่อนไขครบ จะมีการเพิ่มคะแนนการเรียนรู้ให้กับนักเรียน โดยการเข้าไปเรียนรู้จากสื่อออนไลน์ ครั้งนี้ใช้เวลา 2 สัปดาห์ ระหว่างพัฒนาครูผู้สอนบันทึกผลทุกครั้งเพื่อแจ้งให้นักเรียนทราบผล

สัปดาห์ที่ 1 เริ่มจากที่ให้รางวัล ถ้านักเรียนทำใบงานในห้องเรียน

สัปดาห์ที่ 2 ให้คะแนนเพิ่ม ถ้านักเรียนเข้าไปเรียนรู้ในสื่อออนไลน์ และทำแบบทดสอบในสื่อออนไลน์

สัปดาห์ที่ 3 เริ่มจากที่ให้ของรางวัล และเพิ่มคะแนนการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ถ้านักเรียนเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ และทำแบบทดสอบในสื่อออนไลน์ ครบตามเวลาที่กำหนด

ระยะที่ 4 เป็นการตรวจสอบการเรียนรู้จากสื่อออนไลน์ของนักเรียน เป็นเวลา 2 สัปดาห์ โดยไม่มีการกระตุ้น ไม่ใช้การเสริมแรงใดๆ แต่ยังคงมอบหมายงานให้นักเรียนทำตามปกติ

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ค่าเฉลี่ย (Mean) (บุญธรรม, 2543)

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

เมื่อ $\bar{X}$ = ค่าคะแนนเฉลี่ย
 $\sum X$ = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 n = จำนวนคน

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน : S.D. (วิญญา, 2540)

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

เมื่อ S.D. = ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
 $\sum x^2$ = ผลบวกของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสองของผู้เรียน/ผู้เชี่ยวชาญ
 $\sum x$ = ผลบวกของคะแนนแต่ละตัวของผู้เรียน /ผู้เชี่ยวชาญ
 n = จำนวนคน /ผู้เชี่ยวชาญ

ในการวิเคราะห์ระดับคะแนนเฉลี่ยสำหรับแบบสอบถามความคิดเห็น ได้ใช้เกณฑ์กำหนดช่วงคะแนนเฉลี่ยไว้ เพื่อสะดวกในการแปลความหมายดังต่อไปนี้ (มนต์ชัย, 2545:330)

ร้อยละ	95 – 100	หมายถึง	มีประสิทธิภาพดีเยี่ยม
ร้อยละ	90 – 94	หมายถึง	มีประสิทธิภาพดี
ร้อยละ	85 – 89	หมายถึง	มีประสิทธิภาพดีพอใช้
ร้อยละ	80 – 84	หมายถึง	มีประสิทธิภาพพอใช้
ต่ำกว่า	80	หมายถึง	ต้องปรับปรุงแก้ไข
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		

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาคณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ เรื่อง ตรรกศาสตร์เบื้องต้น โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในความเข้าใจของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3/4 จำนวน 20 ข้อ เพื่อนำผลการวิจัยมาเก็บเป็นข้อมูลและนำไปพัฒนาการเรียนการสอนและเพื่อพัฒนาการเรียนโดยการใช้สื่อการสอนออนไลน์และความพึงพอใจในการใช้งานสื่อเหมาะสมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้น โดยกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3/4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จำนวน 15 คน โดยสามารถวิเคราะห์ผลได้ดังนี้

ผลการประเมินแบบทดสอบผลการวิจัย พบว่า นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3/4 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาคณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ เรื่อง ตรรกศาสตร์เบื้องต้น คือ มีผลคะแนนการทดสอบจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่ใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3/4 จำนวน 15 คน ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลคะแนนทดสอบก่อนเรียนและผลคะแนนทดสอบหลังเรียน

ลำดับที่	ชื่อ – สกุล	ผลคะแนนทดสอบ ก่อนเรียน	ผลคะแนนทดสอบ หลังเรียน
1	นายศักดิ์สิทธิ์ อับดุลรอฮิม	7	9
2	นายอภิวัฒน์ พวงโง๊ะ	6	7
3	นางสาวมณฑิรา สมั่นเลาะ	5	7
4	นายอนาวิน เจ๊ะดี	4	8
5	นายจักริน เจ๊ะกาเซาะ	3	9
6	นายณัฐชยา สาริกาเกตุ	7	10
7	นายจิรพัทธ์ ทัดบุบผาชาติ	9	10
8	นางสาวกานต์มณี เปล่งผิว	9	10
9	นายเจษฎาภรณ์ ทองกอน	7	9
10	นายณัฐวุฒิ ปันมา	8	10
11	นางสาวจันทิมา นามขารี	7	10
12	นายภาณุพงศ์ อับดุลสลาม	9	10
13	นายรัฐศักดิ์ สะมะ	9	10
14	นายเอกวัฒน์ ทองดี	7	9
15	นางสาวศศิธร รักการษ์	8	10

*** เกณฑ์การให้คะแนน 6 – 10 หมายถึง ผ่าน (ทำข้อสอบได้คะแนนตั้งแต่ 6 ข้อขึ้นไป)

1 – 5 หมายถึง ไม่ผ่าน (ทำข้อสอบได้คะแนนไม่ถึงเกณฑ์)

จากตารางเปรียบเทียบพบว่า หลังจากการใช้สื่อการสอน นักเรียนทั้งหมดมีผลการเรียนดีขึ้น

ตารางที่ 2 แสดงความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการสอนออนไลน์ เรื่อง ตรรกศาสตร์เบื้องต้น

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย/ร้อยละ/ระดับ				
1.ด้านเนื้อหา					
1.1 เนื้อหาที่น่าสนใจ		4.14	82.80	ดี	
1.2 การเรียงลำดับขั้นตอนของเนื้อหาเหมาะสม		4.59	91.80	ดีมาก	
1.3 สไตล์การออกแบบมีความสวยงาม และเหมาะสม		4.30	86.00	ดี	
รวมค่าเฉลี่ย		4.34	86.80	ดี	
2.ด้านการออกแบบ					
2.1 ภาพตรงตามเนื้อหาที่อธิบาย		4.02	80.40	ดี	
2.2 คุณภาพของสื่อการสอน		3.94	78.80	ดี	
2.3 ขนาด สีและรูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม		4.20	84.00	ดี	
2.4 ความเหมาะสมของระยะเวลาการเล่นเกม		4.04	80.80	ดี	
รวมค่าเฉลี่ย		4.05	81.00	ดี	
3.ด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
3.1 สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง		3.90	78.00	ดี	
3.2 ความพึงพอใจในความรู้ที่ได้รับ		4.04	80.80	ดี	
3.3 ความพึงพอใจในภาพโดยรวม		4.00	80.00	ดี	
รวมค่าเฉลี่ย		3.98	79.60	ดี	
รวมค่าเฉลี่ยทั้ง 3 ด้าน		4.12	82.40	ดี	

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สรุปผลดังนี้ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 คิดเป็นร้อยละ 86.80 ด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 คิดเป็นร้อยละ 81.00 ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.98 คิดเป็นร้อยละ 79.60 รวมค่าเฉลี่ยทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 คิดเป็นร้อยละ 82.40

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่พบว่า หลังการฝึกคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ กลุ่มเป้าหมายในภาพรวมและรายบุคคล ความสามารถในการคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์สูงขึ้น แสดงว่าเทคนิคสื่อการสอนออนไลน์การคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ส่งผลต่อความสามารถการคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ได้

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่พบว่ากลุ่มเป้าหมาย จำนวน 15 คน มีคะแนนความสามารถในการคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ตามที่ตั้งไว้ แสดงว่างานวิจัยนี้ได้แก้ปัญหาความสามารถในการคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ด้วยสื่อการสอนของกลุ่มเป้าหมายสำเร็จทั้งหมด

การอภิปรายผล

จากผลการวิจัย พบว่าเมื่อให้กลุ่มเป้าหมายฝึกคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ ด้วยสื่อการสอนออนไลน์แล้ว ในภาพรวมมีความสามารถในการคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์สูงขึ้น ทั้งนี้เนื่องมาจากการฝึกฝนด้วยเทคนิคการใช้สื่อการสอนออนไลน์การคำนวณหาค่าความจริงของประพจน์ นั้น กลุ่มเป้าหมายต้องใช้ความคิดวิเคราะห์ว่าการคำนวณแตกต่างกันอย่างไร เพราะกลุ่มเป้าหมายต้องเปรียบเทียบความแตกต่างของโจทย์การคำนวณทั้งสองแบบ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยด้วยสื่อการสอนออนไลน์

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. เพิ่มช่องทางในเรียนรู้ โดยทำเป็น QR Code เข้าไปเรียนรู้ในรูปแบบอื่นๆ
2. เพิ่มสีสันให้ดูสนุกสนาน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. นำไปปรับใช้กับวิชาอื่น ๆ ได้
2. เพิ่มตัวเล่นให้มากกว่าเดิม

บรรณานุกรม

- รศ.ดร.บุญชม ศรีสะอาด.(2541).การพัฒนาการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 2).กรุงเทพมหานคร : ชมรมเด็ก.
- ดร.สุวิทย์ มูลคำ.(2551).กลยุทธ์การสอนคิดแก้ปัญหา (พิมพ์ครั้งที่ 4).กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์.
- เอกสารประกอบการสอน.(2561).การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้.คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- เอกสารประกอบการสอน.(2561).ปรัชญาการศึกษาและการพัฒนาหลักสูตร.คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- เอกสารประกอบการสอนวิชา.(2553).พฤติกรรมมนุษย์.คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช : แสงจันทร์การพิมพ์.
- เอกสารประกอบการสอนวิชา.(2545).พฤติกรรมวัยรุ่น.คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- เอกสารประกอบการสอนวิชา.(2554).จิตวิทยาและวิทยาการการเรียนรู้.คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- นายพนยศ เงินวัฒนะ.(2560).รายงานวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมความรับผิดชอบในชั้นเรียนของเด็กปฐมวัยด้วยวิธีการเสริมแรงทางบวก.มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งนครนายก

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาการเรียนรู้ วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวศิริรภา วงษ์สุริยะ
ตำแหน่ง	ครูผู้สอน/งานวัดผลและประเมินผล
วุฒิการศึกษา	ครุศาสตรมหาบัณฑิต การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานครสุวรรณภูมิ
สถานศึกษาที่ทำงาน	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
โทรศัพท์ส่วนตัว	094-675-9485
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2562
ประเภทวิจัย	ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) การพัฒนาการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียในวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดียของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562 กลุ่มตัวอย่างเป็นแบบกลุ่มเฉพาะเจาะจง ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562 จำนวน 29 คน เครื่องมือ ได้แก่ แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 พบว่าผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 6.10 ($\sigma=0.81$) และผลการเรียนของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.10 ($\sigma=0.67$)

2. การเปรียบเทียบผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน อยู่ 3 คะแนน

3. ผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.80 ($\sigma = 0.17$)

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นกระบวนการที่มุ่งพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ ที่มีคุณภาพ มีความสามารถเต็มศักยภาพ มีการพัฒนาที่สมดุลทั้งสติปัญญา จิตใจ ร่างกาย และสังคม เพื่อเสริมสร้างการพัฒนาและการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ การศึกษาเป็นกระบวนการถ่ายทอดและเรียนรู้ในการที่จะสร้างสรรค์ และพัฒนา คนทั้งแง่ความรู้ ความคิด ตลอดจนคุณธรรมจริยธรรมเพื่อที่จะได้ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้ อย่างมีความสุข (นัฏฐภัทร์ ศรีทธาเจนสุข 2557:1)

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (ปรับปรุง 2545) หมวด 4 แนวทางการจัดการศึกษาให้ยึดหลักผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษา สำหรับกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพ โดยการจัดการศึกษาต้องนำความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรมกระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมแต่ละระดับ จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา (ฝ่ายวิชาการ สำนักพิมพ์เดอะบุคส์ 2546 : 11-13)

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้นำหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 มาใช้ในการจัดการศึกษาหลักสูตรอิสลามศึกษาและตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ยึดวิสัยทัศน์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งในหลักสูตรดังกล่าว ได้จัดวิชาด้านอิสลามศึกษานี้ไว้ เพื่อรองรับกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง และการปกครอง รวมทั้งกระบวนการในการแก้ปัญหา โดยใช้หลักจริยธรรม และคุณธรรม เพื่อให้ให้นักเรียนได้ศึกษาถึงความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาการและสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์นำมาใช้ แต่การสอนวิชาวจนาศาสดา เนื้อหาในบทนี้จะเน้นถึงหลักปฏิบัติศาสนกิจประจำวัน พร้อมเป้าหมายทางบัญญัติของท่านนบีมุฮัมมัด ซ็อลลัลลอฮุอลัยฮิวะซัลลัม การสอนวิชาวจนาศาสดา ครูผู้สอนจะประสบปัญหากับการจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนขาดความสนใจ ใฝ่ที่จะศึกษา เมื่อครูผู้สอนจะถ่ายทอดความรู้ใช้วิธีการบรรยายหรืออธิบายให้นักเรียนฟัง การให้งานกลุ่ม (ใบงาน) กับนักเรียน ก็มักจะไม่ได้รับความร่วมมือในการเรียนการสอนหรือการส่งงาน การสอนจึงส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่น่าสนใจทั้งผู้สอนและผู้เรียน และมีผลการประเมินการสอนที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการ

ซึ่งสภาพปัญหาดังกล่าวนี้นี้ชี้ให้เห็นว่าปัญหาในการจัดการเรียนการสอนควรได้รับการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้สัมฤทธิ์ผลตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน แนวทางการแก้ปัญหาได้แก่ การจัดทำสื่อในรูปแบบมัลติมีเดีย เพื่อความเหมาะสมและความสนใจของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือฝึกทำแบบฝึกหัดจากสื่อมัลติมีเดีย ผู้สอนได้ตระหนักถึงหน้าที่ความรับผิดชอบที่ต้องจัดการเรียนการสอนให้บังเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทั้งทางด้านพุทธานุภาพ ทักษะพิสัย คุณธรรมและจริยธรรม ตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (สมภพ สุวรรณรัฐ) (มปป. : 1) กล่าวว่าการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิตเหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติจริง ในทุกขั้นตอนจะบังเกิดผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนมี

ความสนใจ และได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้นและเปรียบเทียบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นอย่างไร เพื่อที่จะนำข้อมูลที่ได้ใช้มาเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป ดังนั้นครูผู้สอนวิชาจิตวิทยา จึงได้จัดทำและนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน เพื่อเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนมีความสนใจ และได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

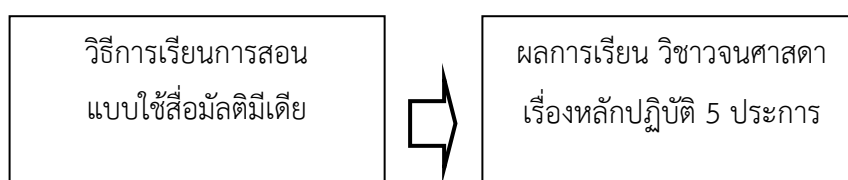
1. การพัฒนาการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียในวิชาจิตวิทยา เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน วิชาจิตวิทยา เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 4
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนวิชาจิตวิทยา เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4

กรอบแนวคิด

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 29 คน
2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



แนวคิด/ทฤษฎี

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวคิด/ทฤษฎีและศึกษาเอกสาร/งานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

ความหมายของการจัดการเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอน หมายถึง วิธีการ กระบวนการจัดการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียน โดยมุ่งที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและเกิดประสิทธิภาพจากการเรียนรู้ ที่กำหนดขึ้น เพื่อนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนการสอนที่กำหนดไว้ในแผนการเรียนรู้ให้เหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหาและสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ความสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้การสอน

การจัดการเรียนรู้เปรียบเสมือนเครื่องมือที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้ ตั้งใจเรียน และเกิดการเรียนรู้ขึ้น การเรียนของผู้เรียนจะไปสู่จุดหมายปลายทาง คือ ความสำเร็จในชีวิตหรือไม่เพียงใดนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับ การจัดการเรียนรู้ที่ดีของผู้สอน หากผู้สอนรู้จักเลือกใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ดีและเหมาะสมแล้ว ย่อมจะมี ผลดีต่อการเรียน ของผู้เรียน ผู้สอนจึงไม่ควรละเลยที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้น่าสนใจ ให้สอดคล้อง กับวัย สติปัญญา ความสามารถของผู้เรียน และเนื้อหาของบทเรียนนั้น โดยต้องจัดอย่างมีจุดมุ่งหมาย

การจัดการเรียนการสอนอิสลามศึกษา

1. มุ่งเน้นพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักการของศาสนาอิสลามเพื่อเป็นแนวทางในการดำรงชีวิต
2. เป็นการศึกษาที่มุสลิมทุกคนจะได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และเท่าเทียมกันโดยให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของแต่ละท้องถิ่น
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตสามารถพัฒนาตาม ธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ

ความหมายของทฤษฎีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สุรชัย ขวัญเมือง (2252:232, อ้างถึงในชลินทร์ ธาณิรัตน์,2554:14)) กล่าวว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ หมายถึง การตรวจสอบสอบดูว่าผู้เรียนได้บรรลุจุดมุ่งหมายทางการศึกษาตามที่หลักสูตรได้กำหนดไว้แล้ว เพียงใด ทั้งนี้ยกเว้น อารมณ์ สังคมและการปรับตัว

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ การวัดผลความสามารถ หรือผลสัมฤทธิ์ของบุคคลที่เกิดจากการสอนว่ามีความสามารถแบบไหน

ความหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สุรชัย ขวัญเมือง (2522 : 232, ,อ้างถึงใน อนุรักษ์ จีลี,2554:10) กล่าวว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน หมายถึงการตรวจสอบดูว่า ผู้เรียนได้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายทางการศึกษาตามที่หลักสูตรกำหนดไว้แล้ว เพียงใด ทั้งนี้ยกเว้น ในทางด้านอารมณ์ สังคมและการปรับตัว นอกจากนี้มายรวม ไปถึงการ ประเมินผล ความสำเร็จต่าง ๆ ทั้งที่เป็นการวัดโดยใช้แบบทดสอบ แบบให้ปฏิบัติการและแบบที่ไม่ใช่แบบทดสอบด้วย

ความหมายของคำว่า “มัลติมีเดีย”

1. ความหมาย “มัลติมีเดีย “

1.1 มัลติ (Multi) มัลติ คือ หลาย ๆ อย่างผสมรวมกัน

1.2 มีเดีย (Media) มีเดีย คือ สื่อ ข่าวสาร ช่องทางการสื่อสารเพื่อนำมารวมกัน เป็นคำว่า “มัลติมีเดีย”

มัลติมีเดีย (Multimedia) มัลติมีเดีย คือ การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่าง ๆ มาผสมผสาน รวมกัน ซึ่งประกอบด้วย ตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound

) และวิดีโอ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) และได้บรรลุตามวัตถุประสงค์การใช้งาน

มัลติมีเดีย คือ ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วยข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพเสียง และวีดิทัศน์ (Jeffcoate. 1995)

มัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น ถ้าผู้ใช้อย่างสามารถควบคุมสื่อเหล่านี้ให้แสดงออกมาตามต้องการได้ ระบบนี้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) (Vaughan. 1993)

เมื่อกล่าวถึงคำว่า “มัลติมีเดีย”(Multimedia) มักจะมีความหมายที่ค่อนข้างกว้างไกล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้ที่จะนำมัลติมีเดียไปใช้งานตามความต้องการ ในมุมมองของนักการศึกษาอาจหมายถึง การนำสื่อหลากหลายประเภทมาใช้จัดทำเป็นสื่อการเรียนการสอน มุมมองของผู้เยี่ยมชมอาจหมายถึงการนำเสนอสิ่งที่น่าสนใจที่ทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น แต่ในมุมมองของคนทำงานด้านผลิตสื่อ อาจหมายถึง การโต้ตอบและการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ความหมายที่กล่าวว่มาทั้งหมดนั้นเป็นเพียงแค่แนวความคิดในแต่ละมุมมองเท่านั้น

โดยทั่วไปคนมักจะกล่าวถึงความหมายของคำว่า “มัลติมีเดีย” โดยมุ่งเน้นไปที่สื่อที่ใช้งานบนเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ในความเป็นจริง สื่อประเภทอื่น ๆ เช่น เครื่องโทรทัศน์และวิทยุก็จัดได้ว่าเป็นมัลติมีเดีย เช่นกัน แต่อย่างไรก็ตาม เครื่องคอมพิวเตอร์ก็ยังจัดเป็นอุปกรณ์ที่ได้รับความนิยมที่ใช้สำหรับการผลิตสื่อ การนำเสนอและการติดต่อสื่อสารมากที่สุด เนื่องจากมีขีดความสามารถและรองรับการทำงานได้หลากหลาย จึงทำให้คำจำกัดความของมัลติมีเดียมักจะมุ่งเน้นไปที่คอมพิวเตอร์เป็นส่วนใหญ่

สำหรับคำว่า “มัลติ” (Multi) หมายถึงหลาย ๆ อย่างผสมรวมกัน (ซึ่งมีศัพท์ที่ใกล้เคียงกัน เช่น Many, Much และ Multiple) ส่วนคำว่า “มีเดีย” (Media) หมายถึง สื่อ ข่าวสาร ช่องทางการติดต่อสื่อสาร เมื่อนำมารวมกันเป็นคำว่า “มัลติมีเดีย” จึงหมายถึง “การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่าง ๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วย ตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหวหรืออนิเมชัน (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) และได้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สื่อมัลติมีเดีย เข้ามาช่วยในการสอน ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

กาญจนา ผลวัฒน์ (2560 : บทคัดย่อ) การวิจัยการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้ Power Point รายวิชาสังคม ศึกษาพื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม หลังการพัฒนาทักษะทางการคิดวิเคราะห์ทางเศรษฐศาสตร์วิชาสังคมศึกษาพื้นฐานพบว่า การสอนพัฒนาทักษะการวิเคราะห์ทางเศรษฐศาสตร์วิชาสังคมศึกษา พื้นฐานโดยใช้ Power Point ผลการทดสอบก่อนการ ใช้ Power Point และหลังการใช้ Power Point ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

แสดงว่าโดย ภาพรวมแล้ว นักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีการเรียนรู้ หลังการใช้ Power Point สูงขึ้นมากกว่า ก่อนการใช้ Power Point แต่ผลสัมฤทธิ์ก่อนการใช้ Power Point มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่า 50% คิดเป็นคะแนนคือ 10 คะแนน นักเรียนทั้ง 5 คนมีคะแนนต่ำกว่าร้อยละ 50 แสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์การใช้ Power Point แตกต่างกันอย่างมาก และระดับคุณภาพการเรียนรู้เดิมนั้นต้องได้รับการปรับปรุง

รุ่งรัตติ เสงี่ยมชื่น (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาด ด้วยโปรแกรม Microsoft Power สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point โดยรวมอยู่ในระดับมาก

สิทธิชาญ พลูล (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาเครื่องวัดไฟฟ้า เรื่องหลักการของเครื่องวัดไฟฟ้า ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาไฟฟ้า ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาเครื่องวัดไฟฟ้า เรื่อง หลักการของเครื่องวัดไฟฟ้า ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาไฟฟ้า มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาเครื่องวัดไฟฟ้า เรื่อง หลักการของเครื่องวัดไฟฟ้า ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาไฟฟ้า โดยรวมอยู่ในระดับมาก

สุภาวดี แซ่ฮ้อยและนางสาวศิริรัตน์ ดีสอน (2559 : บทคัดย่อ) การวิจัยการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแสนสุข จังหวัดชลบุรี ผลการวิจัยพบว่า

1. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 82.43/84.80 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

2. ผลการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่อง ระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมาก

วิภากร ใจเอื้อย (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการระบบปฏิบัติการเบื้องต้น เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาระบบปฏิบัติการเบื้องต้น เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาระบบปฏิบัติการเบื้องต้น เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point โดยรวม อยู่ในระดับมาก

วิภาพรรณ หนูช่วย (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point โดยรวมอยู่ในระดับมาก

จากการศึกษา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าการสอนวิชางานศาสนา โดยการใช้สื่อมัลติมีเดีย นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ไม่ใช้สื่อมัลติมีเดีย การใช้สื่อมัลติมีเดีย นักเรียนได้รับการฝึกฝน อบรม ให้มีความรู้ความสามารถตามที่วิทยาลัยกำหนด และเป็นที่ยอมรับจากสังคมภายนอก

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชางานศาสนา เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2562 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

การกำหนด ประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 สาขา พณิชยการ ที่เรียนวิชางานศาสนา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และสามารถระบุจำนวนที่แน่นอนได้ จึงเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง ในการเลือกกลุ่มตัวอย่างจากนักเรียนชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 สาขา พณิชยการ ที่เรียนวิชางานศาสนา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จำนวนประชากรทั้งหมด 29 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ที่สอนแบบธรรมดา
2. แบบทดสอบหลังการเรียนรู้ ที่สอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย

3. สื่อมัลติมีเดีย วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดียของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง

5. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย

วิธีการสร้างเครื่องมือ

สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำสื่อมัลติมีเดีย วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.1. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) พุทธศักราช 2556 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้

1.2. ศึกษาวิธีการจัดทำ สื่อมัลติมีเดีย จากหนังสือ อินเทอร์เน็ต เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3. วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

1.4. กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1.5. กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.6. สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้ สื่อมัลติมีเดีย ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบก่อนการเรียนแบบธรรมดาจำนวน 10 ข้อ และสร้างแบบทดสอบหลังการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย จำนวน 10 ข้อ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์เป็นรายข้อ

1.7. นำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาพิจารณา จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1) อาจารย์สมศักดิ์ มุหะหมัด

2) อาจารย์สมทวี มานวงศ์

3) อาจารย์ประสิทธิ์ เจริญผล

1.8. ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9. จัดทำแบบทดสอบและสื่อมัลติมีเดียให้สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

2.1. ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชาวิทยาศาสตร์

2.2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3. วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการสอน

2.4. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์

2.5. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณาเพื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความ

2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.7 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก(r) โดยพิจารณาว่าข้อใดที่นักเรียนตอบถูกมากตัดออกข้อใดที่นักเรียนตอบถูกน้อยตัดออก

2.8 นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์ได้ไปปรับปรุงใหม่ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

วิธีดำเนินการทดลอง

1. นำสื่อมัลติมีเดีย ไปใช้จริงกับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยดำเนินการดังนี้

1.1. นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของ วิชาวจนศาสดา เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ

1.2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน วิชาวจนศาสดา เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ

1.3. นักเรียนศึกษาวิชาวจนศาสดา เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการตามสื่อมัลติมีเดีย

1.4. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

2. ครูผู้สอนนำคำตอบที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre - test) และหลังเรียน (Post - test) ไปตรวจให้คะแนนโดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิด ให้ 0 คะแนน

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

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำเข้าสู่บทเรียนในวิชาวจนศาสดา โดยการตั้งคำถาม ถามความรู้เดิมของนักเรียน

2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre test)

3. ดำเนินการเรียนการสอนโดยใช้สื่อผสมโดยใช้โปรแกรม Microsoft Power Point

4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post test)

5. นำคะแนนทั้งหมดมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 102-103)

1.1 ค่าร้อยละ

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

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ

F แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 ค่าเฉลี่ย

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

เมื่อ μ แทนค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

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

เมื่อ σ แทนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x$ แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัว

N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

2. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรณิสี กิจวัณนะ, 2551 : 145-146)

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

เมื่อ D แทนผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

μY แทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน

μX แทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน

$\sum$ แทนผลรวม

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยการพัฒนารการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียน และคะแนนทดสอบหลังเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4

คะแนน	ร้อยละ	μ	σ
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	61.03	6.10	0.81
คะแนนทดสอบหลังเรียน	91.03	9.10	0.67

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 6.10 ($\sigma=0.81$) คิดเป็นร้อยละ 61.03 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.10 ($\sigma=0.67$) คิดเป็นร้อยละ 91.03 (ตารางภาคผนวกที่ 1, 2)

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4

คะแนน	μ	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	6.10	3
คะแนนทดสอบหลังเรียน	9.10	

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนเป็นจริง

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอน วิชาวจนศาสดา เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	μ	σ	ความหมาย
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน	4.76	0.50	ดีมาก
2. เนื้อหาน่าสนใจ	4.76	0.43	ดีมาก
3. เนื้อหาชัดเจนเข้าใจง่าย	4.86	0.34	ดีมาก
ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย			
1. ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว คมชัด ของสื่อ	4.86	0.34	ดีมาก
2. ความชัดเจนของเสียง ภาพ สื่อมัลติมีเดีย	4.76	0.57	ดีมาก
3. ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.72	0.58	ดีมาก
4. สีสดใสสวยงาม รูปแบบสวยงาม ทันสมัย	4.69	0.46	ดีมาก
ด้านการนำไปใช้ประโยชน์			
1. เพิ่มความเข้าใจให้นักเรียน	4.93	0.25	ดีมาก
2. นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.72	0.45	ดีมาก
3. สถานที่ที่มีความเหมาะสม	4.86	0.34	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.80	0.17	ดีมาก

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนวิชาวจนศาสดา เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 จำนวน 29 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.80 ($\sigma = 0.17$)

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาการเรียนรู้อวิชาวจนศาสดา เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลการเรียนรู้ วิชาวจนศาสดา เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 พบว่าผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 6.10 ($\sigma=0.81$) ส่วนผลการเรียนของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.10 ($\sigma=0.67$)

2. การเปรียบเทียบผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3 คะแนน

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 จำนวน 29 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.80 ($\sigma=0.17$)

อภิปรายผล

การพัฒนาการเรียนการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดียใน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ที่สอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ ที่สอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3 คะแนน ทั้งนี้เนื่องมาจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย และการใช้เทคนิคต่าง ๆ มาช่วยในการจัดการเรียนการสอน โดยผ่านการพิจารณาและเห็นชอบของอาจารย์ผู้ตรวจสอบ

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนิดาภา กลยานี (2555:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อ Power point และใบงาน ในรายวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี ระดับชั้น ปวส.1 วิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวนครราชสีมา พบว่าผลสัมฤทธิ์ของการใช้สื่อ Power point และใบงาน ในรายวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี รหัส 3201-2011 การใช้แบบทดสอบก่อนเรียนผลปรากฏว่านักศึกษาส่วนใหญ่ ได้ผลคะแนนในระดับพอใช้ค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 41.67 คะแนน การใช้แบบทดสอบหลังเรียนและการใช้สื่อ Power point และใบงาน ในรายวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี รหัส 3201-2011 ผลปรากฏว่านักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากเดิม คิดเป็นร้อยละ 54.00 แสดงว่าการใช้สื่อ Power point และใบงาน ในรายวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี รหัส 3201-2011 มีผลทำให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อยู่ในระดับดี คือได้คะแนนเฉลี่ย 64.17 คะแนน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย บรรพต อุทัยแพน (2557:บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาอิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม เรื่องโปรแกรมช่วยในการทดลองวงจรอิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาอิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม เรื่องโปรแกรมช่วยในการทดลองวงจรอิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาอิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม เรื่องโปรแกรมช่วยในการทดลองวงจรอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point โดยรวมอยู่ในระดับมากซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย สุภาวดี แซ่อู่ และ ศิริรัตน์ ดีสอน (2559:บทคัดย่อ) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแสนสุข จังหวัดชลบุรี ผลการวิจัยพบว่า 1. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 82.43/84.80 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2. ผลการเรียนรู้

ด้วยตนเองเรื่อง ระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่อง ระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำสื่อ มัลติมีเดีย ไปใช้

- 1.1. สามารถนำไปพัฒนาผลการเรียนกับนักเรียน นักศึกษาในกลุ่มการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ ได้
- 1.2. ครูผู้สอนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้แก่ผู้เรียนได้ โดยการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนหลายรูปแบบ เช่นการเล่น เกม บทบาทสมมติ กระตมสมองการเคลื่อนไหวร่างกาย ตลอดจนใช้วัสดุอุปกรณ์หรือสื่อการสอนประเภทต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียนและนำมาปรับปรุงกับการเรียนการสอน

- 1.3. เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพและเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

- 2.1. ควรมีการจัดทำสื่อและวิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน
- 2.2. ควรมีการพัฒนาทักษะการการสอนของผู้สอนในการจัดกระบวนการเรียนการสอน และเพิ่มช่องทางการเรียนรู้

บรรณานุกรม

- กาญจนา ผลวัฒน์ 2560. การวิจัยการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้ Power Point รายวิชาสังคม ศึกษาพื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม งานประกันคุณภาพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. 2556. รายงานประกันคุณภาพภายในสถาน ศึกษาเอกชน ประเภทอาชีวศึกษา ประจำปีการศึกษา 2556 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ, วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ.
- ชนิดาภา กัลยานี 2555. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อ Power point และใบงาน ในรายวิชาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่องานบัญชี ระดับชั้น ปวส.1. วิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวนครราชสีมา.
- บุญชม ศรีสะอาด. 2543. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาสน์.
- บรรพต อุทัยแพน. 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาอิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม เรื่องโปรแกรมช่วยในการทดลองวงจรอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point.วิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล.
- รุ่งรัตติ เสงี่ยมชื่น 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาด ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี. วิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล.
- วิภากร ใจเอื้อย 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาระบบปฏิบัติการเบื้องต้น เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point. วิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล.

วิภาพรรณ หนูช่วย 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำเรื่องส่วนประกอบของโปรแกรม ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point. วิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล.

ศึกษาธิการ. กระทรวง 2553 หลักสูตรอิสลามศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พุทธศักราช 2551 พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด
สิทธิ์ชญาณ พลูพล 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาเครื่องวัดไฟฟ้า เรื่อง หลักการของเครื่องวัดไฟฟ้า
ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่
3 สาขาวิชาไฟฟ้า. วิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล

สุภาวดี แซ่อู่และนางสาวศิริรัตน์ ดีสอน. 2559. การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง
ระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแสนสุข จังหวัดชลบุรี.

เทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา

สมภพ สุวรรณรัฐ. มปป. หลักและแนวทางการจัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษาโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ
ตามรูปแบบ CIPPA . เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “เขียนแผนการสอนที่เน้นสมรรถนะ
อาชีพ”. (อัดสำเนา)

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. 2556. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2556 ประเภท
วิชาพาณิชยกรรม. (อัดสำเนา)

<https://sites.google.com/> ความหมายของ Multimedia

ไพศาลธรรม^๒
เชิดชูคุณธรรม^๒
ก้าวหน้าวิชาการ^๒
เชิดชูคุณเทคโนโลยี

73 ม.9 แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร 10530

โทร. 0-2989-6401 โทรสาร. 0-2543-1229

www.sasana.ac.th